

Sunset Riders FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated to v1.0 on May 20, 2013

This walkthrough was originally written for Sunset Riders on the SNES, but the walkthrough is still applicable to the GENESIS version of the game.

GUIDA A SUNSET RIDERS

versione 1.0

gioco : SUNSET RIDERS
sistema : Super Nintendo
tipo : Azione
prodotto: KONAMI

28/04/2013 ---> inizio stesura del documento
14/05/2013 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

|PDpWriter |
|Copyright 2013 Spanettone Inc |
| |
| http://spanettone.altervista.org |
| |
ALL RIGHTS RESERVED

Contenuto del documento GUIDA A SUNSET RIDERS

- 1) Il gioco
- 2) La storia
- 3) Menù Principale
- 4) Comandi & Oggetti
- 5) Livelli
- 6) Nemici
- 7) Trucchi & Curiosità

CREDITS

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\|
|1) IL GIOCO:|
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\|

SUNSET RIDERS è una frenetica avventura nel vecchio west condita da elementi di ironia ed umorismo.

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\|
|2) LA STORIA:|
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\|

Nelle grandi vallate del selvaggio west si possono trovare insidie ben più

|||||

I comandi predefiniti del gioco sono:

Tasti direzionali --: Muovere il personaggio
Sinistra / Destra --: Muovere sinistra / destra
Su / Giù -----: Mirare verso l'alto / verso il basso

Tasto Y --: Sparo
Tasto B --: Salto
Tasto A --: Scivolata

Start ----: mette il gioco in pausa
Select ---: (nessuna funzione)

I comandi del gioco possono essere cambiati presso la schermata Options del Menù Principale.

AZIONI

SPOSTARSI [direzioni Destra e Sinistra]

I personaggi sono molto agili nei movimenti e si spostano sempre nella direzione in cui sono rivolti. Grazie alle loro capacità sono in grado di muoversi con abilità nei vari Livelli di cui è composto il gioco. Il contatto con i nemici non causa loro danni perciò si potrà sfruttare un margine di manovra abbastanza elevato. I personaggi perdono la vita al primo colpo subito e quindi bisognerà essere precisi nel muoversi e nello schivare i proiettili.

SALTARE [pulsante B]

I personaggi possiedono una buona capacità di salto che consente loro di superare facilmente nemici ed ostacoli, tuttavia rimangono sempre vulnerabili durante il volo perciò bisogna calcolare bene la traiettoria da eseguire. Mentre si è in volo, indipendentemente come, si può sempre modificare la traiettoria del salto, premendo Destra o Sinistra a seconda dei casi, ed è sempre possibile aprire il fuoco in una qualsiasi delle otto direzioni.

SPARARE [pulsante Y]

I personaggi sono in grado di sparare un proiettile alla volta, perciò bisogna premere ripetutamente il tasto Y per eseguire una raffica di colpi. Essi hanno la possibilità di aprire il fuoco da fermi, in movimento, mentre saltano o si lasciano cadere ma sempre e solo nella direzione verso cui sono rivolti. Le loro armi possiedono munizioni infinite ed un raggio d'azione molto ampio.

Per quanto riguarda la mira, è sufficiente premere il tasto corrispondente per fare in modo che i personaggi puntino le armi nella direzione desiderata, tra le otto possibili (alto, basso, destra, sinistra e le quattro diagonali).

In piedi, da fermi

- si può mirare in ogni direzione, tranne che verso il basso
- mirando verso il basso, i personaggi si metteranno in ginocchio

In piedi, in movimento

- si può mirare in ogni direzione, tranne che verso il basso e verso l'alto
- mirando verso il basso, essi si fermeranno mentre sparano fronte a loro
- mirando verso l'alto, essi si fermeranno mentre aprono il fuoco in quella direzione

In ginocchio sul pavimento

- si può mirare solo verso destra o sinistra
- mirando verso l'alto, i personaggi si rimetteranno in piedi

In ginocchio su una zona elevata

- si può mirare solo verso il basso o verso le diagonali inferiori
- mirando nelle altre direzioni, i personaggi si rimetteranno in piedi

In aria si può mirare in ogni direzione sia saltando che lasciandosi cadere.

A cavallo si può mirare in ogni direzione sia in movimento che saltando.

Aggrappati ad una fune si può mirare in ogni direzione ma solo con un'arma.

SCIVOLARE

[direzioni Destra o Sinistra + pulsante A]

La Scivolata è la principale tecnica evasiva a disposizione dei personaggi. Può essere eseguita solo mentre ci si trova sul pavimento, in ginocchio o in piedi, e possiede un raggio d'azione non molto elevato. La Scivolata non causa danni ai banditi e non rende i personaggi immuni agli attacchi nemici e quindi bisogna fare attenzione a come e quando utilizzarla. Eseguendola sul bordo di un ostacolo o di una pedana, essa si interromperà, facendo scendere il personaggio. La Scivolata non si può eseguire mentre si è aggrappati ad una corda oppure a cavallo.

CAMBIO DI PIANO

[direzioni Su o Giù + pulsante B]

In diverse parti dei Livelli è possibile raggiungere zone superiori o inferiori a seconda dei casi. Durante lo spostamento, il personaggio è immune agli attacchi nemici sino a quando non atterra. Questo movimento non si può eseguire se non è presente in alto una pedana da raggiungere.

A CAVALLO

Durante due Livelli dell'avventura, i personaggi si muoveranno a bordo dei loro destrieri. Mentre si è a cavallo, è sempre possibile sparare in tutte le otto direzioni, sia in movimento che saltando. Non è consentito però spostarsi verticalmente: per questo motivo bisognerà fare maggiore attenzione ai proiettili nemici. Durante la cavalcata non è possibile eseguire la Scivolata. In una partita a due giocatori ognuno avrà la propria linea orizzontale lungo la quale si potrà muovere, con il Giocatore 1 posizionato più in alto rispetto al Giocatore 2.

AGGRAPPATI AD UNA FUNE

In alcuni casi bisognerà sfruttare delle funi tese orizzontalmente per superare determinati ostacoli e proseguire. I personaggi si aggrappano automaticamente alle funi saltando loro incontro. Per scendere bisogna premere la direzione Giù ed il pulsante B. Mentre si è aggrappati, è possibile aprire il fuoco in tutte le otto direzioni ma solo con un'arma, anche nel caso che se ne posseggano due. Premendo il pulsante B, i personaggi eseguiranno una capriola verso l'alto durante la quale saranno immuni ai proiettili nemici sino a quando non si

aggrapperanno nuovamente alla fune. Arrivati al termine della corda, ci si sgancerà automaticamente da essa. Mentre ci si muove lungo la fune, non si può utilizzare la Scivolata. In una partita a due giocatori è possibile superarsi muovendosi sulla corda.

OGGETTI

Durante l'avventura è possibile trovare oggetti che doneranno ai personaggi nuove abilità o faranno aumentare il loro punteggio. Per raccoglierne uno è sufficiente camminarvi sopra. In alcuni casi gli oggetti si trovano all'interno degli edifici e per entrarvi bisognerà premere la direzione Su in corrispondenza della porta. Dopo aver raccolto un oggetto, il personaggio godrà di alcuni istanti di invincibilità.

Il gioco, solitamente, permette prima di recuperare la Doppia Arma e dopo il Fuoco Rapido. Possedendo una di queste abilità, in genere comparirà a breve anche l'altra. I dati presenti nel documento indicano la posizione degli oggetti nel caso in cui non se ne raccolga alcuno.

DOPPIA ARMA

L'oggetto, che raffigura da una stella argentata con due pistole al suo interno, consente al personaggio di impugnare una seconda arma, oltre a quella già in possesso, aumentando così il numero di proiettili che può sparare. L'effetto della Doppia Arma rimane attivo tra un Livello ed il successivo e si esaurisce solo perdendo la vita. Raccogliendo una seconda stella argentata quando si è già in possesso della Doppia Arma si ottengono 2000 punti. Le stelle argentate si trovano in:

Livello 1 - Fattoria

- .porta in basso
- .pedana di legno sopra il secondo fienile
- .in possesso del primo Ladro
- .all'ingresso del recinto
- .in possesso del secondo Ladro

Livello 3 - Cittadina

- .prima porta, Hotel
- .in possesso del Ladro
- .seconda porta, Tavern
- .terza porta, Hotel
- .zona superiore del palazzo accanto al piccolo edificio viola
- .quarta porta

Livello 4 - Saloon

- .liberando la ragazza

Livello 5 - Treno

- .raccordo tra i primi due vagoni passeggeri

Livello 6 - Montagna

- .in possesso del Ladro
- .ai piedi della rampa dopo la cascata
- .quarta pedana lungo la corda

Livello 7 - Bosco

- .in possesso del primo Ladro

.in possesso del secondo Ladro

Livello 8 - Rifugio

- .in acqua, poco prima di raggiungere la prima corda
- .in acqua, al termine della prima corda
- .in possesso del primo Ladro
- .in possesso del secondo Ladro

FUOCO RAPIDO

L'icona, rappresentata da una stella dorata con una pistola al suo interno, permette al personaggio di aprire il fuoco ripetutamente tenendo premuto il pulsante Y. I proiettili diventano di colore porpora, si muovono più velocemente ma mantengono la stessa potenza offensiva. L'effetto del Fuoco Rapido rimane attivo tra un Livello ed il successivo e si esaurisce solo perdendo la vita. Raccogliendo una seconda stella dorata quando si possiede già il Fuoco Rapido si ottengono 2000 punti. Le stelle dorate si trovano in:

Livello 1 - Fattoria

- .porta in alto
- .pedana di legno sopra il secondo fienile

Livello 3 - Cittadina

- .cassa ai piedi dell'edificio rosso
- .ai piedi dell'edificio dove si affronta Dark Horse

Livello 5 - Treno

- .cassa sul secondo vagone
- .raccordo tra il secondo ed il terzo vagone passeggero

Livello 6 - Montagna

- .all'estremità destra della corda

Livello 7 - Bosco

- .tra gli alberi, poco prima di giungere da Poco Loco

Livello 8 - Rifugio

- .pedana superiore del primo edificio
- .all'inizio della seconda parte

VITA BONUS

Questo cuore giallo con la scritta "1UP" su di esso aggiunge una vita bonus a quelle già in possesso del personaggio. Oltre che tramite questo oggetto, è possibile guadagnare una vita bonus ogni volta quando si raggiungono i 50'000, 100'000, 250'000 e 500'000 punti. Nel gioco sono presenti solo tre cuori gialli e sono situati in:

- Livello 6 - Montagna --- seconda pedana lungo la corda
- Livello 7 - Bosco ----- dietro l'ottavo albero della sezione a piedi
- Livello 8 - Rifugio ---- sui in gradoni lungo la salita

POLLO ARROSTO

Raccogliendo questo oggetto si ottengono 1000 punti e lo si trova in:

- Livello 1 - Fattoria --- alla destra della porta in alto
- Livello 7 - Bosco ----- sul terreno, poco dopo essere scesi da cavallo
- Livello 7 - Bosco ----- dietro il penultimo albero della sezione a piedi

ORO

Raccogliendo questo oggetto si ottengono 2000 punti e lo si trova in:

Livello 1 - Fattoria --- tra i due carri del fieno
Livello 3 - Cittadina -- ai piedi del piccolo edificio viola

Entrando negli edifici, l'Oro appare al posto delle stelle dorate o argentate nel caso in cui si possiedano già le rispettive abilità.

DINAMITE

Eliminando un Sicario Rosso che possiede la dinamite, è possibile poi raccogliere l'esplosivo e lanciarlo in seguito premendo il pulsante Y. I nemici possono rimanere vittime della detonazione. Se non viene raccolto, entro pochi istanti comparirà un "!" sulla Dinamite ed essa detonerà a breve. Essa esploderà ugualmente se non viene lanciata in tempo dal personaggio. È possibile scagliare e raccogliere più volte la dinamite prima che detoni.

PERSONAGGI

Nel gioco sono presenti quattro personaggi: Steve, Billy, Bob e Corman. I primi due sono armati di pistole mentre gli ultimi utilizzano il fucile. Questa è l'unica differenza sostanziale tra di loro, mentre le altre riguardano solo l'aspetto ed alcune animazioni, ma nulla che influisca realmente con l'esperienza di gioco.

```
/-----\  
| PISTOLERI: Steve & Billy |  
\-----/
```

I pistoleri all'inizio sono in grado di sparare un unico proiettile alla volta. Ottenendo il Fuoco Rapido, i colpi passeranno da uno a tre per raffica. Raccogliendo la Doppia Arma, verrà aggiunta una seconda pistola che sparerà in diagonale verso l'alto. Aprendo il fuoco verticalmente, un'arma sparerà lungo la perpendicolare al pavimento mentre l'altra sempre in diagonale, ma verso la direzione opposta a quella dell'ultimo spostamento. Il vantaggio dei pistoleri è quello di aprire il fuoco più rapidamente dei fucilieri, ma coprendo un'area non molto ampia.

SPARO ORIZZONTALE

```
                .  
                .  
                .  
arma singola  .  .  .      Doppia Arma  .  .  .
```

SPARO VERTICALE

```
                (sinistra)  (destra)  
                .  .      .  .  
                .  .      .  .  
                .  .      .  .  
arma singola          Doppia Arma
```

===== STEVE

DESCRIZIONE

Steve possiede capelli biondi chiari e indossa un cappello rosso, una bandana porpora, una maglia gialla chiara, un gilet nero, i pantaloni gialli,

fondine e scarpe porpora.

ESULTANZA

Steve alza il pugno al cielo

COLORE DEL CAVALLO

Il destriero possiede il manto bianco con crine e coda verde chiaro. Su di sè porta corde e sacca blu, finimenti e sella arancioni.

ANIMAZIONE DELLE ARMI

Steve fa roteare le pistole prima di riporle nelle fondine.

===== BILLY

DESCRIZIONE

Billy possiede capelli biondi ed indossa un cappello ed un gilet blu, una bandana celeste, una giacca azzurra, un pantalone bianco, fondine e scarpe blu.

ESULTANZA

Billy con una mano si tiene il cappello mentre alza l'altra in segno di vittoria.

COLORE DEL CAVALLO

Il destriero possiede il manto blu scuro con crine e coda verdi. Su di sè porta corde e sacca rosse, finimenti e sella blu.

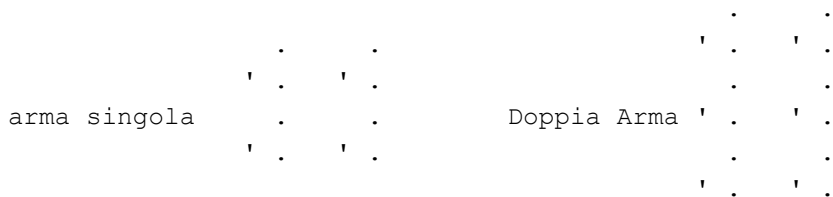
ANIMAZIONE DELLE ARMI

Billy soffia sulle canne delle pistole prima di riporle nelle fondine.

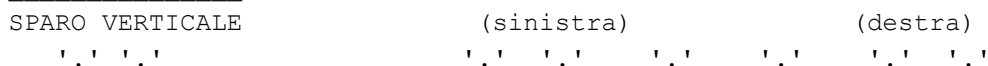
/-----\
| FUCILIERI: Bob & Cormano |
\-----/

I fucilieri all'inizio sono in grado di sparare due gruppi composti ognuno da tre proiettili. Ottenendo il Fuoco Rapido, i gruppi passeranno da due a quattro. Raccogliendo la Doppia Arma, verrà aggiunto una secondo fucile che sparerà leggermente in diagonale verso l'alto. Aprendo il fuoco verticalmente, un fucile sparerà due gruppi di proiettili, di cui uno centrale e l'altro in diagonale verso la direzione a quella dell'ultimo spostamento. L'altra arma invece aprirà il fuoco sempre in verticale, ma verso la direzione opposta. Il vantaggio dei fucilieri è quello di sparare più proiettili e di coprire un'area maggiore dei pistolieri, ma con una rapidità di fuoco inferiore.

SPARO ORIZZONTALE



SPARO VERTICALE



'.' '.'
'.' '.'
arma singola

'.' '.' '.' '.' '.' '.'
'.' '.' '.' '.' '.'
Doppia Arma

===== BOB

DESCRIZIONE

Bob possiede lunghi capelli biondi e porta sulla schiena un cappello rosso. Indossa una camicia verde, un gilet marrone, pantaloni verdi, fondine e scarpe marroni.

ESULTANZA

Bob stringe entrambi i pugni, alzandoli.

COLORE DEL CAVALLO

Il destriero possiede il manto rosa con crine e coda verde. Su di sè porta corde e sacca marroni, finimenti e sella rossi.

ANIMAZIONE DELLE ARMI

Bob controlla i suoi fucili.

===== CORMANO

DESCRIZIONE

Cormano possiede capelli neri, barba e baffi dello stesso colore. Indossa un sombrero porpora, una maglia rossa coperta da un poncho rosa, i pantaloni rossi, fondine e scarpe blu.

ESULTANZA

Cormano alza il pugno al cielo.

COLORE DEL CAVALLO

Il destriero possiede il manto rosso con crine e coda verde chiaro. Su di sè porta corde e sacca verde, finimenti e sella porpora.

ANIMAZIONE DELLE ARMI

Cormano pulisce i fucili prima di nasconderli sotto il suo poncho.

* CONSIGLI VARI *

- Il gioco non prevede limiti di tempo perciò non fatevi prendere dalla fretta: esplorate con calma le località e recuperate oggetti utili in caso di necessità.
- Sfruttate al massimo il raggio d'azione dei proiettili e rimanete sempre in movimento. I personaggi perdono la vita al primo colpo subito perciò è molto importante sia evitare che i nemici si avvicinino troppo, sia fornire loro un bersaglio facile da colpire.
- Eliminare un qualsiasi nemico con i proiettili fa ottenere 100 punti, sconfiggendolo in altro modo (dinamite, barili o altro) si guadagnano 200 punti; invece ogni colpo inferto al boss o ad un elemento che lo protegge fa ottenere 10 punti. Sullo schermo, viene mostrato il proprio punteggio in tempo reale nella parte superiore, assieme alla vite a propria disposizione,

indicate dal numero di pistole presenti. Al centro invece è indicato il miglior punteggio mai realizzato.

- L'avventura è bidimensionale pura e lo spostamento da un piano inferiore a quello superiore è puramente indicativo. Ad esempio, per raccogliere un oggetto presente su una tettoia, è sufficiente saltare mentre si è sul pavimento, senza necessariamente eseguire il cambio di piano. Questo vale per gli oggetti ed i proiettili, ma non per le pedane: in quel caso bisogna sempre eseguire il cambio di piano per spostarsi da una inferiore ad una superiore.
- I proiettili sparati dai nemici non possono ferire altri banditi tuttavia ciò non vale per esplosivi e trappole varie. Fate in modo che gli avversari rimangano vittime di massi, barili e altro, per ridurre il numero di nemici presenti sullo schermo.
- Nel gioco, per i giocatori è presente un limite di proiettili che possono comparire sullo schermo. Ogni personaggio può sparare sino ad un massimo di sei "gruppi" (due serie da tre proiettili per i pistoleri, sei raffiche da tre pallettoni per i fucilieri) prima di aprire nuovamente il fuoco. Questa limitazione è più marcata quando si spara in direzione del bordo opposto dello schermo e diminuisce man mano che si procede verso il lato in cui si sta sparando. Ciò vuol dire che, più sarete vicini al bordo verso cui state aprendo il fuoco, più rapidamente il vostro personaggio sparerà ripetutamente.
- Dopo aver perso una vita o recuperato un oggetto, i personaggi saranno invincibili per alcuni istanti. Sfruttate questo breve lasso di tempo per superare ostacoli pericolosi oppure per infliggere danni ai boss. Una volta eliminato quest'ultimo, gli eventuali nemici ancora presenti verranno sconfitti automaticamente.
- Sfruttate il cambio di piano per godere di alcuni istanti di immortalità e schivare così i proiettili nemici. Premendo la direzione Giù + pulsante B mentre siete sul pavimento, il personaggio eseguirà lo stesso movimento per spostarsi verso il basso ma ovviamente non potrà completarlo trovandosi già nella parte inferiore dello schermo. Durante questo spostamento interrotto, tuttavia non sarete immortali perciò fate attenzione a rialzarvi prima di eseguire un salto.
- Giocando da soli, la taglia del boss sconfitto sarà incassata automaticamente dal personaggio. In una partita a due giocatori invece, essa verrà riscossa solo dal cacciatore di taglie che avrà inflitto al boss la maggior quantità di danni, indicata dalla percentuale al termine dello scontro. In caso di parità, entrambi i giocatori incasseranno la taglia per intero. Colpire gli elementi che proteggono il boss non viene calcolato nella percentuale di danno inflittogli.
- Iniziando una partita a due giocatori, ognuno potrà scegliere il personaggio preferito, ma non lo stesso dell'altro giocatore. Inserendosi invece in una partita già iniziata, il secondo giocatore controllerà automaticamente il personaggio che, nel menù di scelta, segue quello utilizzato dal primo tramite l'ordine Steve - Billy - Bob - Cormano.

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|5) LIVELLI:|
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

Il gioco è composto da otto Livelli, e al termine di ognuno si affronta un boss per poter proseguire. Dopo il 2° ed il 5° Livello sono presenti due Livelli Bonus. La soluzione seguente si riferisce ad una partita a difficoltà Normal, ad un solo Giocatore.

=====
Livello 1: Fattoria

• Simon Greedwell \$10'000 •
=====

NEMICI	OGGETTI
Bandito Verde	Doppia Arma x5
Bandito Viola	Fuoco Rapido x2
Ladro	Oro x1
Sicario Rosso	Pollo x1
Sicario Viola	

Una volta iniziata l'avventura, procedete verso destra ed eliminate il Bandito Verde vicino alla porta in basso ed i due presenti nella zona superiore. Entrate poi nell'edificio attraverso entrambe le porte per ottenere la Doppia Arma ed il Fuoco Rapido. Attraversando la pedana superiore, troverete appesi ad essa dei barili che potrete far cadere sui nemici semplicemente colpendoli. Sparate al Sicario Viola che apparirà a breve e tornate poi sul terreno per proseguire. Fate attenzione ai Banditi Verdi che appariranno da dietro le travi o dal fienile più grande e raccogliete gli oggetti presenti.

Troverete più avanti una struttura di legno ed intanto vedrete le galline scappare: questo è il segnale che sta per arrivare da destra una mandria di tori, uno stampede. Per evitarlo potete semplicemente rifugiarvi sulla struttura, oppure saltare sui tori e muovervi sempre verso destra, per non farvi travolgere. In questo ultimo caso, se la mandria vi trascinerà oltre il bordo sinistro dello schermo, perderete una vita.

Giunti al ponte, scendete in acqua per proseguire ed evitare così le dinamiti dei Sicari Rossi. Sul ponte comparirà anche un Ladro con il malloppo rubato. Superate il recinto ed eliminate i vari nemici prima di incontrare un secondo stampede. Questa volta sarete costretti a correre su di esso: superate la prima mandria e tornate subito sul pavimento. Ora saltate sul toro che si muove da solo e da qui, sempre saltando, salite sulla seconda mandria in arrivo e continuate a proseguire verso destra sino a quando non incontrerete il primo boss.

*** SIMON GREEDWELL *** \$10'000

Easy	48 colpi	(barili 32 colpi ognuno)	+ 24 banditi
Normal	56 colpi	(barili 32 colpi ognuno)	+ 24 banditi
Hard	64 colpi	(barili 32 colpi ognuno)	+ 24 banditi
Very Hard	80 colpi	(barili 32 colpi ognuno)	+ 24 banditi

"It's time to pay" [È ora di pagare]

Simon Greedwell è un uomo in abito rosso, armato di fucile. Il boss è situato sulla balconata centrale ed è protetto da due barili. Dalle porte ai suoi lati e dalle finestre in basso compariranno i Banditi Verdi in suo supporto.

Eliminate subito i due nemici che si affacciano dalle finestre poichè, una volta sconfitti, non ne appariranno più da queste aperture. Ora occupatevi delle coppie di Banditi Verdi che si sporgono in maniera alternata dai due balconi in alto ed intanto spostatevi lateralmente per evitare i colpi di fucile del boss.

Una volta che sarà rimasto vivo solo Simon Greedwell potrete concentrarvi unicamente su di lui. Sparate in diagonale contro i barili fino a farli cadere, e fate attenzione a non farvi travolgere da loro. Rimasto senza protezioni, sarà molto più facile per voi colpire ripetutamente il boss mentre schivate le sue raffiche. Dopo averlo sconfitto, Simon Greedwell cadrà sul terreno.

"Bury me with my money" [Seppelliscimi con il mio denaro]

=====
Livello 2: Binari

• Hawkeye Hank Hatfield \$20'000 •
=====

NEMICI	OGGETTI
Bandito a cavallo	(nessuno)
Bandito Blu	
Bandito Verde	
Diligenza	

Questo Livello si svolge completamente a bordo del vostro destriero e quindi dovrete fare maggiore attenzione nello schivare i proiettili nemici poichè non vi potrete spostare in verticale. Rimanete al centro dello schermo per avere il tempo necessario per evitare gli attacchi dei Banditi a cavallo ed intanto abbattete rapidamente la Diligenza per ottenere maggiore libertà di movimento.

Arriverà ora da sinistra un treno lungo i binari. Sparate verso nord ovest per eliminare i Banditi Verdi presenti sui ciocchi di legno e subito dopo compariranno due vagoni passeggeri. Da ogni finestra si sposterà un nemico quindi spostatevi di conseguenza per sconfiggerli, a seconda di dove spunteranno prima i loro cappelli. Dopo aver eliminato questi Banditi, posizionatevi il più a sinistra possibile e sparate di continuo verso nord ovest: in questo modo eliminerete facilmente i nemici posti sui vagoni rimanenti, senza dare loro neanche la possibilità di apparire sullo schermo.

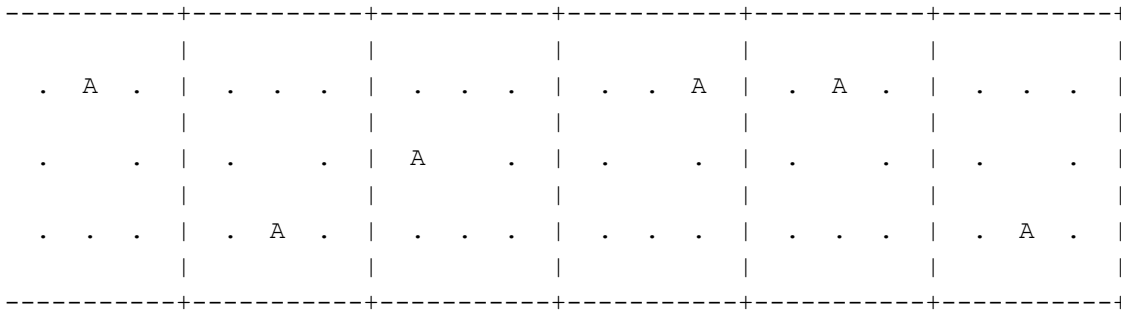
Una volta che il treno vi avrà superato completamente, attendete che il vostro cavallo si fermi automaticamente, facendovi raggiungere così la zona del boss.

*** HAWKEYE HANK HATFIELD *** \$20'000

Easy	48 colpi	+ 20 banditi
Normal	56 colpi	+ 24 banditi
Hard	64 colpi	+ 24 banditi
Very Hard	80 colpi	+ 28 banditi

"Draw pilgrim!" [Estrai, idiota!]

Hawkeye Hank Hatfield è un uomo in abito celeste, armato di pistola. Il boss è accompagnato dai Banditi Blu, che compaiono dagli angoli superiori dello schermo. A differenza degli altri nemici, i proiettili di questi avversari viaggiano ad una velocità nettamente superiore. Concentratevi quindi prima sui Banditi Blu, senza dare loro la possibilità di aprire il fuoco, ed intanto



in seguito i bersagli appariranno in posizioni casuali, ma secondo queste quantità:

- 8 banditi singoli
- 6 coppie di banditi
- 4 gruppi da tre

=====
Livello 3: Cittadina

• Dark Horse \$30'000 •
=====

NEMICI	OGGETTI
Bandito Verde	Doppia Arma x6
Bandito Viola	Fuoco Rapido x2
Ladro	Oro x1
Sicario Rosso	
Sicario Viola	

Iniziato il Livello, sarete subito attaccati dai banditi situati nella parte superiore dell'edificio. Spostatevi immediatamente e, proseguendo verso destra, entrate nella porta per ottenere un oggetto. Poco più avanti troverete un barile appeso alla pedana, da far cadere addosso ad un nemico. I Banditi Verdi si sporgeranno dalle tre finestre del "General Store" mentre altri nemici vi attaccheranno dal basso. Nascondetevi dietro le casse per proteggervi dai proiettili di quest'ultimi prima di eliminarli.

Appesi in corrispondenza dei piloni dell'edificio successivo, sono presenti due lampade ad olio che produrranno una fiammata venendo a contatto con il pavimento. Fate attenzione a non toccarla per non perdere una vita ed entrate nella "Tavern" per recuperare un oggetto. Alcuni Banditi Viola si lanceranno dal tetto della piccola casa verde mentre arriveranno due Sicari Rossi armati di dinamite. Eliminate i nemici presenti sulle varie casse di legno ed aprite il fuoco contro i Banditi Verdi che compaiono dalle finestre dell'Hotel successivo.

Dopo aver ottenuto l'oggetto al suo interno, troverete più avanti una macchia d'olio sul pavimento ed una fune in alto. Un Sicario Rosso lancerà una lampada sulla macchia, generando un muro di fiamme che renderà impossibile proseguire sul terreno. Aggrappatevi alla corda e proseguite verso destra, eseguendo il salto per schivare i proiettili nemici. Tornate sul terreno non appena avrete superato il muro di fiamme per eliminare i due Banditi Verdi presenti.

Continuate a farvi strada tra i nemici, giungendo ad un altro palazzo, questa volta senza insegne, dove troverete una lampada ad olio appesa ad un pilone ed un oggetto nella zona superiore. Fate attenzione ai Banditi Verdi che compariranno sia dalle finestre, sia dalle botti di legno. Arrivati presso l'edificio successivo, affronterete il boss.

*** DARK HORSE ***

Easy	48 colpi	+	6 banditi
Normal	56 colpi	+	9 banditi
Hard	64 colpi	+	9 banditi
Very Hard	80 colpi	+	12 banditi

"You in heap big trouble!" [Sei in un mare di guai!]

Dark Horse è un soldato a cavallo, armato di fucile. Il boss si muove a bordo del suo destriero e quest'ultimo non solo può travolgervi durante la corsa, ma è anche immune ai proiettili, proteggendo così Dark Horse. Il boss è supportato dai Banditi Verdi che si sporgeranno dalle tre finestre superiori. All'inizio dello scontro, effettuate subito il cambio di piano ed eliminate quanti più nemici possibili. Dark Horse si comporta sempre nello stesso modo: arriva sullo schermo ed esegue subito una raffica di tre colpi, compie un piccolo balzo in avanti e spara altri tre proiettili, prima di uscire dal lato opposto dello schermo.

Rimanendo nella zona superiore, andategli incontro, oltrepassandolo, e non appena questi compie il balzo, tornate sul terreno, atterrando dietro di lui. Così facendo, Dark Horse non eseguirà la seconda raffica, uscirà dallo schermo ed avrete la possibilità di colpirlo più volte alle spalle.

In alternativa, prima che il boss compaia, posizionatevi sul terreno al centro dello schermo e, poco prima che Dark Horse spari il primo proiettile, raggiungete la zona superiore. Se fatto correttamente, il boss non attaccherà e si limiterà ad attraversare lo schermo, lasciandovi quindi la possibilità di colpirlo dall'alto in tutta sicurezza.

"Me in heap big trouble!" [Sono io in un mare di guai!]

|| Una ragazza viene lanciata fuori dal Saloon ed un cacciatore di taglie
|| le presta soccorso:
|| C: "Stai bene, ragazza?"
|| R: "Oh! Sono stati quegli uomini terribili..... la prego, ci aiuti"
|| C: "Va bene. Non preoccuparti, ragazza."

=====
Livello 4: Saloon

• The Smith Bros \$40'000 •
=====

NEMICI

Bandito Verde

OGGETTI

Doppia Arma x1

A differenza degli altri, questo Livello è composto esclusivamente dallo scontro con i due boss.

*** THE SMITH BROS *** \$40'000

Easy	48 colpi ognuno	(insegna 48 colpi ognuna)	+ 2 banditi
Normal	56 colpi ognuno	(insegna 54 colpi ognuna)	+ 2 banditi
Hard	64 colpi ognuno	(insegna 54 colpi ognuna)	+ 2 banditi
Very Hard	80 colpi ognuno	(insegna 60 colpi ognuna)	+ 2 banditi

"We're gonna blow you away!" [Ti spazzeremo via!]

All'interno del Saloon troverete i due boss posizionati negli angoli superiori e protetti ognuno da un'insegna. Sul lampadario sono presenti due Banditi Verdi che sono anche gli unici nemici a supporto degli Smith Bros, mentre sul pavimento è situata una ragazza che vi donerà un oggetto. All'inizio dello scontro eliminate subito i due nemici sul lampadario per avere meno colpi da evitare. I due boss si muovono in maniera alternata: lo Smith Blu in alto a destra attacca sempre per primo, scagliando una lampada ad olio, e lo Smith Verde lo segue a ruota, lanciando un esplosivo. La prima genera un piccolo fuoco che dura diversi secondi mentre il primo una grossa fiammata che si estingue in un istante.

Saltando normalmente, vi potrete aggrappare al lampadario e muovervi lungo di esso, mentre eseguendo il cambio di piano, vi salirete sopra. Il primo obiettivo è lo Smith Verde, perchè è quello che possiede l'attacco più pericoloso. Alternatevi tra i due piani per schivare i colpi dei boss ed aprite il fuoco contro quello in alto a sinistra mentre vi trovate sul lampadario: in questo modo lo danneggerete in maniera diretta, rendendo inutile la difesa composta dall'insegna. Il lampadario inoltre inizierà ad oscillare e potrete sfruttare questo movimento per evitare le bombe. Dopo aver eliminato lo Smith Verde, sconfiggere l'altro boss sarà molto semplice. Aggrappatevi al lampadario ed aprite il fuoco in diagonale verso lo Smith Blu. Da questa posizione le sue lampade non potranno mai colpirvi e potrete eliminarlo in tutta sicurezza.

"That was a bang!" [È stato un bel botto!]

|| Dopo aver sconfitto i boss, le ballerine eseguiranno un breve balletto ed i
|| personaggi si disporranno in questo modo:
|| .Steve agiterà il cappello, rimanendo sul lato sinistro del palco
|| .Billy rimarrà in disparte, dietro uno dei tavoli
|| .Bob osserverà il balletto rimanendo al centro del palco
|| .Cormano agiterà il cappello, rimanendo sul lato destro del palco
||
|| Al termine dell'esibizione, le ragazze si rivolgeranno ai cacciatori di
|| taglie: "Oh, ragazzi, siete stati così gentili. Vi rivelerò un segreto.
|| Una grossa ricompensa è stata offerta per Richard Rose ma state attenti:
|| è sempre accompagnato da tre criminali"

=====
Livello 5: Treno

• El Greco \$50'000 •
=====

NEMICI	OGGETTI
Bandito Verde	Doppia Arma x1
Bandito Viola	Fuoco Rapido x2
Sicario Rosso	
Sicario Viola	

Eliminate i nemici presenti tra le casse, nascondendovi dietro di esse se necessario e proseguite verso destra. Fate attenzione ai Banditi che compariranno da dietro i tronchi e, per eliminare gli avversari situati tra gli ostacoli, saltate e sparate diagonalmente verso il basso. Superate la seconda serie di casse e schivate il palo di legno che apparirà a breve lungo il percorso.

ottenere 300 punti. Colpendo tutti i bersagli, si guadagnerà inoltre un bonus di 15'000 punti, per un totale quindi di 30'000 punti massimi ottenibili. I nemici appariranno singolarmente all'inizio per poi comparire a gruppi di due e di tre, man mano che passa il tempo, diminuendo anche il tempo in cui sono visibili sullo schermo. Rispetto al Livello Bonus precedente, ora avrete circa circa 40 secondi per colpire tutti i bersagli ed i gruppi di due e di tre compariranno prima.

Indipendentemente dal numero di giocatori o dalla difficoltà, l'ordine in cui appaiono i primi 10 banditi rimane invariato ed è il seguente:

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
.
.
.
.

(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
.
.
.
.

in seguito i bersagli appariranno in posizioni casuali, ma secondo queste quantità:

- 8 banditi singoli
- 7 coppie di banditi
- 6 gruppi da tre

=====
 Livello 6: Montagna

• Chief Wigwam \$60'000 •

NEMICI

Bandito Verde
 Bandito Viola
 Ladro
 Sicario Rosso
 Sicario Viola

OGGETTI

Doppia Arma x3
 Fuoco Rapido x1
 Vita Bonus x1

All'inizio del Livello, saltate subito per evitare i massi che cadono dal pendio. Avanzate aprendo il fuoco, per eliminare il Bandito Verde presente sulla pedana e, giunti in cima al pendio, troverete i Sicari Rossi che useranno contro di voi esplosivi, rimanendo protetti dalle rocce. Per eliminarli, saltate ed aprite il fuoco diagonalmente verso il basso. Usate poi il cambio di piano per passare al pendio superiore e fatevi strada tra i nemici.

Giunti alla terza salita, fate attenzione ai Banditi Verdi presenti sulle pedane in basso ed eliminateli mentre saltate, mirando verso sud. Evitate i massi che rotolano, raggiungendo infine la fune.

Sconfiggete il primo Bandito Verde e fate comparire il secondo, presente sul lato destro dello schermo. Una volta fatto, scendete sulla pedana del primo nemico e da qui eliminate il nemico nella zona orientale. Più avanti troverete la VITA BONUS e, per sconfiggere l'ultimo Bandito Verde, posizionatevi su una delle pedane vicino al termine della corda e da qui aprite il fuoco verso di lui saltando. Arrivati al circolo di pietra, affronterete il boss.

*** CHIEF WIGWAM *** \$60'000

Easy	48 colpi	
Normal	56 colpi	
Hard	64 colpi	(esegue lo scatto e scaglia quattro coltelli)
Very Hard	80 colpi	(esegue lo scatto e scaglia quattro coltelli)

"Get ready for a pow-wow!" [Inizia la festa!]

Chief Wigwam è un indiano molto agile, armato di coltelli. Il boss possiede due attacchi: può scagliare tre pugnali nella direzione opposta a quella verso cui salta e può eseguire un rapido fendente orizzontale con i suoi coltelli.

La prima tecnica è certamente la più difficile da schivare in quanto i pugnali sono rapidi e dovrete essere precisi nel posizionarvi negli spazi vuoti tra un'arma e l'altra. Il secondo attacco invece viene eseguito dal boss solo se vi avvicinerete troppo a lui, perciò è sufficiente rimanergli lontani.

Chief Wigwam si muove in maniera alternata dal terreno ad uno dei tre grandi pilastri di pietra presenti sullo sfondo e ad ogni salto corrisponde un lancio di coltelli. Il boss è vulnerabile esclusivamente mentre è in aria mentre quando è fermo si protegge con le sue armi, perciò dovrete sfruttare al massimo i momenti in cui l'indiano salta per infliggergli la maggior quantità possibile di danni.

Una strategia semplice per eliminare il boss è quella di rimanergli vicino, ma non alla portata dei suoi fendenti, mentre si trova sul terreno e sotto di lui quando è in piedi sui pilastri. Così facendo, sarà molto probabile che l'indiano salti verticalmente, rendendo più semplice schivare i suoi coltelli. Quando l'indiano salta verso i pilastri, dovrete semplicemente spostarvi di circa due passi per evitare il pugnale centrale. Invece, quando il boss torna sul terreno, quasi certamente atterrerà accanto a voi: spostatevi sempre di un paio di passi, attendete che il coltello davanti a voi scompaia ed eseguite subito la Scivolata per evitare il fendente di Chief Wigwam.

Un'altra tecnica per sconfiggere rapidamente il boss consiste nel posizionarsi molto vicini a lui, saltare sul posto per schivare il suo fendente e nel frattempo aprire il fuoco verso il basso per colpirlo. Saltando quindi con il giusto tempismo non appena si atterra, costringerete l'indiano a rimanere sempre sul pavimento e ad eseguire il suo fendente di continuo.

A partire dalla difficoltà Hard, le cose cambieranno. Non solo il boss inizierà a scagliare quattro coltelli anziché tre, ma, quando si troverà sul terreno, potrà anche eseguire un rapido scatto in avanti per avvicinarsi a voi ed attaccarvi con il fendente. In questo caso dovrete essere rapidi a schivare l'assalto saltando oppure usando la Scivolata.

"I'm pow-wowed out!" [Mi sono sballato!]

|| Dopo aver sconfitto il boss, giungerà una ragazza a soccorrerlo:
|| R: "Non sparate a mio fratello. Stava solo obbedendo agli ordini."
|| C: "Va bene, donna, non gli faremo del male."

=====
Livello 7: Bosco

• Paco Loco \$70'000 •
=====

NEMICI	OGGETTI
Bandito a cavallo	Doppia Arma x2
Bandito Verde	Fuoco Rapido x1
Bandito Viola	Pollo x2
Diligenza	Vita Bonus x1
Ladro	
Sicario Rosso	
Sicario Viola	

La parte iniziale di questo Livello si svolge a bordo del vostro destriero e quindi dovrete fare maggiore attenzione nello schivare i proiettili nemici poichè non vi potrete spostare in verticale. Rimanete al centro dello schermo per avere il tempo necessario per evitare gli attacchi dei Banditi a cavallo ed intanto abbattete rapidamente la Diligenza per ottenere maggiore libertà di movimento.

Al termine della sezione a cavallo dovrete proseguire a piedi lungo il sentiero. Anche se nella zona superiore saranno presenti i nemici, voi non potrete raggiungerli con il cambio di piano, perciò fate attenzione ai loro proiettili mentre saltate. Aprite il fuoco, colpendo i nemici in entrambe le zone e, per raccogliere gli oggetti nella parte alta dello schermo, dovrete poi saltare. Dall'inizio della sezione a piedi, contate sette alberi in alto e dietro all'ottavo è presente una VITA BONUS nascosta. In modo analogo troverete un Pollo nascosto dal penultimo albero. Avanzate poi verso destra sino a raggiungere la roccaforte del boss.

*** PACO LOCO *** \$70'000

Easy	48 colpi	+	5 banditi
Normal	56 colpi	+	9 banditi
Hard	64 colpi	+	9 banditi (escono due alla volta dall'albero)
Very Hard	80 colpi	+	12 banditi (escono due alla volta dall'albero)

"Aye chihuahua!" [Salve, microbo!]

Paco Loco è un energumeno armato di fucile mitragliatore. È posizionato dietro una barricata di legno ed apre il fuoco eseguendo sempre raffiche complete dal basso verso l'alto e viceversa. Assieme a lui sono presenti un Bandito Verde ai piedi della barricata mentre dalla chioma del grosso albero sbucheranno altri nemici in grado di lanciare esplosivi.

Eliminate subito il Bandito Verde, saltando per schivare il suo proiettile, e poi occupatevi degli avversari nascosti nella chioma. Questi hanno l'assoluta precedenza rispetto al boss perchè, mentre Poco Loco attacca in maniera del tutto prevedibile, le bombe possono comparire da un momento all'altro, rendendovi difficile schivare i proiettili del boss. Non permettete che i

Banditi scagliano i loro esplosivi e colpiteli non appena sbucano dalla chioma.

Rimasti soli col boss, colpitelo mentre saltate, oppure mirando in diagonale, ed intanto spostatevi a destra e a sinistra per evitare le sue raffiche. Una volta sconfitto, Poco Loco cadrà sul terreno e sparerà a vuoto verso l'alto.

"Asta la bye-bye!" [Ci rivedremo!]

|| Il guardiano della base di Sir Richard Rose è stato eliminato ed i
|| cacciatori di taglie usano la dinamite per abbattere la barricata ed
|| irrompere nel territorio nemico.

=====
Livello 8: Rifugio

• Sir Richard Rose \$100'000 •
=====

NEMICI

Bandito Verde
Bandito Viola
Ladro
Sicario Rosso
Sicario Viola

OGGETTI

Doppia Arma x4
Fuoco Rapido x2
Vita Bonus x1

All'inizio del Livello sarete subito accolti dai proiettili dei Banditi: inginocchiatevi per evitare quelli dei nemici Verdi, poi saltate subito sul posto per schivare quello sparato dal Bandito Viola. Procedete verso destra, facendo attenzione ai nemici che si affacceranno dalle aperture in alto ed ignorate la corda presente nella zona superiore.

Continuate a farvi strada tra i nemici ed aggrappatevi alla seconda fune in quanto il pavimento sarà ricoperto da un muro di fiamme. Ricordatevi di saltare per schivare i proiettili e tornate subito sul terreno non appena avrete superato le fiammate. Superate anche il terzo edificio per accedere alla zona successiva.

Iniziate la scalata finale, eliminando i Banditi che sbucheranno dalle finestre, e fate attenzione agli esplosivi dei Sicari Rossi. Raccogliete la VITA BONUS presente sui gradoni e, giunti ai piedi dell'edificio dove è presente il tappeto rosso, affronterete il boss finale del gioco.

*** SIR RICHARD ROSE *** \$100'000

Easy 48 + 48 colpi (balaustra 80 colpi) + 48 banditi
Normal 56 + 48 colpi (balaustra 80 colpi) + 52 banditi
Hard 64 + 48 colpi (balaustra 80 colpi) + 56 banditi
Very Hard 80 + 48 colpi (balaustra 80 colpi) + 64 banditi

"Cherio old chap!" [Addio, vecchio mio!]

Sir Richard Rose è un individuo vestito di bianco, armato di pistola. È posizionato nella zona superiore dell'edificio, protetto da una grande balconata. Assieme a lui compaiono di continuo quattro Banditi Verdi dagli angoli dello schermo.

Questo scontro è molto complicato per via del gran numero di avversari presenti contemporaneamente sullo schermo. Eliminate in ordine prima i due Banditi presenti sul pavimento, poi quelli situati sui balconi, senza dare loro la possibilità di aprire il fuoco ed intanto evitate i proiettili del boss. Cercate di non colpire la balconata poichè, fino a quando non sarà distrutta, Sir Richard Rose non si sposterà dalla sua posizione.

Nel caso comandiate un pistolero con Doppia Arma e Fuoco Rapido una strategia molto utile nella prima parte dello scontro consiste nel posizionarsi sul balcone di nord ovest. Non appena inizia lo scontro, posizionatevi leggermente più a destra del vaso di questo balcone ed eseguite il cambio di piano. Se fatto correttamente, vi ritroverete sulla balaustra e non sul pavimento del balcone. Da questa posizione, inginocchiatevi ed aprite il fuoco in verticale, facendo in modo che una delle due pistole spari in diagonale verso sinistra, evitando così di danneggiare la grande balconata. Grazie a questa strategia potrete eliminare rapidamente tutti i Banditi Verdi, ad esclusione di quello presente sul balcone di nord est. Il boss ed i nemici apriranno il fuoco verso di voi ma non riusciranno mai a colpirvi. Una volta che sarà rimasto solo l'ultimo dei Banditi Verdi, tornate sul pavimento ed eliminatelo prima di abbattere la grande balconata. Con i fucilieri la tecnica funziona ugualmente con l'unica differenza che, una volta posizionati correttamente sulla balaustra, potrete colpire la grande balconata solo mirando verso sud est.

Dopo averla distrutta, Sir Richard Rose inizierà a muoversi per lo schermo, aprendo il fuoco, utilizzerà il cambio di piano, rimanendo invulnerabile durante la sua esecuzione e potrà compiere anche la scivolata che, nel suo caso sarà in grado di eliminarvi. Rimanete sempre sul piano opposto al suo ed aprite il fuoco contro di lui, spostandovi gradualmente da destra a sinistra e viceversa. Lasciando il boss sul pavimento, questi potrà anche utilizzare a vuoto la scivolata, dandovi il tempo di spostarvi per evitare i suoi proiettili. Sir Richard Rose si muove ogni volta dopo aver sparato sino ad un massimo di cinque colpi.

Una volta che il boss avrà subito parecchi danni, questi cadrà sul pavimento, fingendo di essere stato sconfitto. Dopo aver fatto cadere la lastra di metallo che lo proteggeva, ricomincerà lo scontro ma senza alcuna differenza rispetto alla parte precedente. Ripetete la strategia di prima sino a sconfiggerlo definitivamente la seconda volta.

"I say, bit of bad luck!" [Lo ammetto, sono stato un po' sfortunato!]

=====

```
|\\//\\//\\//|
|           |
|  EPILOGO  |
|           |
|/\\//\\//\\//|
```

Dopo aver sconfitto Sir Richard Rose, il finale cambierà a seconda del grado di difficoltà selezionato.

EASY

"Sei un fifone per caso?! Ora prova la difficoltà Media!"
[Are you yella?! Now try the Normal mode!]

e si ritorna poi alla schermata del titolo.

NORMAL

"Bel lavoro, amico!" [Good job podner!]

ed il gioco ricomincia subito a difficoltà Hard; finendolo la seconda volta appare invece il messaggio:

"Ora prova la difficoltà Difficile" [Now try Hard mode]

e si ritorna poi alla schermata del titolo.

HARD

Il personaggio cavalca lungo il fiume fino a raggiungere le praterie e continuare il suo viaggio verso il tramonto. Il gioco ricomincia subito a difficoltà Very Hard; finendolo la seconda volta, si vede nuovamente lo stesso filmato precedente e si ritorna infine alla schermata del titolo.

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\|
|6) NEMICI:|
|//////////|

I nemici presenti in Sunset Riders sono:

Bandito a cavallo
Bandito Blu
Bandito Verde
Bandito Viola
Diligenza
Ladro
Sicario Rosso
Sicario Viola

Tutti i nemici semplici necessitano di un solo colpo per essere eliminati.

BANDITO A CAVALLO

"Rapinatore dei treni"

DOVE SI TROVA
Livello 2 - Binari
Livello 7 - Bosco

Il Bandito a cavallo è un nemico che si affronta solo quando si è in groppa al proprio destriero. A discapito delle apparenze, questo avversario è molto

pericoloso perchè non è sempre possibile accorgersi di quando apre il fuoco e quindi può attaccare di sorpresa. Inoltre, mentre il personaggio è a cavallo, il suo spazio di manovra per evitare i proiettili è piuttosto limitato perciò non sempre si riesce a schivare gli attacchi di questo nemico. Il metodo migliore per affrontarlo consiste nel posizionarsi al centro dello schermo e sparare subito in direzione del Bandito, non appena appare sullo schermo, per poi allontanarsi subito in direzione opposta.

BANDITO BLU

"Abile pistolero"

DOVE SI TROVA

Livello 2 - Binari

Il Bandito Blu si incontra solo una volta durante l'avventura, mentre si affronta Hawkeye Hank Hatfield. Il nemico possiede le caratteristiche di base del Bandito Verde ma i suoi proiettili viaggiano molto più velocemente. Per questo motivo bisogna evitare che lo schermo si riempia di questi nemici e aprire costantemente il fuoco verso gli angoli superiori della stanza, per non dare loro la possibilità di raggiungere la loro postazione.

BANDITO VERDE

"Rapinatore comune"

DOVE SI TROVA

Livello 1 - Fattoria
Livello 2 - Binari
Livello 3 - Cittadina
Livello 4 - Saloon
Livello 5 - Treno
Livello 6 - Montagna
Livello 7 - Bosco
Livello 8 - Rifugio

Il Bandito Verde è il nemico più comune che si incontra durante l'avventura. È in grado di aprire il fuoco da fermo, oppure di comparire dalle finestre o da altri nascondigli per attaccare di sorpresa. Non si muove molto spesso e la possibilità di attaccare in gruppo è il suo punto di forza. Questo nemico a volte è posizionato in punti strategici dei Livelli, ad esempio al termine delle funi, perciò bisognerà eliminarlo per primo per poi occuparsi degli altri nemici.

BANDITO VIOLA

"Rapinatore abile"

DOVE SI TROVA

Livello 1 - Fattoria
Livello 3 - Cittadina
Livello 5 - Treno

Livello 6 - Montagna
Livello 7 - Bosco
Livello 8 - Rifugio

Il Bandito Viola è una versione avanzata del Bandito Verde. Possiede tutte le sue caratteristiche, unite ad un'agilità e mobilità superiore. Questo nemico è in grado anche di attaccare di nascosto per poi svanire subito dopo, in attesa di aprire nuovamente il fuoco. Il Bandito Viola insegue il personaggio durante i Livelli e questo può essere considerato un suo punto debole perchè sarà costretto anche lui a superare ostacoli e non potrà sparare nel frattempo, divenendo facile preda dei cacciatori di taglie.

DILIGENZA

"Carovana per assalti al treno"

DOVE SI TROVA

Livello 2 - Binari
Livello 7 - Bosco

La Diligenza è un nemico che si affronta solo quando si è in groppa al proprio destriero. Dal veicolo possono sporgersi o un Bandito Verde che apre il fuoco verso il personaggio, oppure un avversario che lancia sul terreno un tronco per far inciampare il cavallo del personaggio. In entrambi i casi, bisogna essere rapidi nell'eliminare il Bandito, soprattutto perchè, mentre si è a cavallo, il margine di manovra è piuttosto limitato. Il metodo più semplice per colpire questi nemici è quello di saltare ed aprire il fuoco in diagonale verso di loro. La Diligenza verrà sconfitta dopo aver eliminato almeno cinque Banditi.

LADRO

"Rapinatore di tesori"

DOVE SI TROVA

Livello 1 - Fattoria
Livello 3 - Cittadina
Livello 6 - Montagna
Livello 7 - Bosco
Livello 8 - Rifugio

Il Ladro non è un nemico vero e proprio, in quanto non possiede alcun tipo di attacco, ma è molto utile eliminarlo perchè facendolo si otterrà l'oggetto che porta con sè. Nel suo sacco si troverà sempre il Doppio Attacco od il Fuoco Rapido.

SICARIO ROSSO

"Criminale esperto nell'uso degli esplosivi"

DOVE SI TROVA

=== USARE LO STESSO PERSONAGGIO ===

Iniziare una partita con il Giocatore 1 e perdere tutte le vite. Alla schermata dei Continue, riprendere l'avventura con il Giocatore 2, selezionando lo stesso personaggio usato in precedenza dal Giocatore 1. Una volta tornati nel Livello, far inserire il Giocatore 1 nella partita e si comanderà entrambi lo stesso personaggio.

=== VITE & CONTINUE EXTRA ===

Questo codice permette di impostare sino ad un massimo di 5 Vite o Continue per ogni grado di difficoltà. Far apparire il Menù Principale e premere dal Controller 1:

R, L, R, L, R, L, A, R, L, R, L, R, L, Y

In alternativa si può usare un piccolo espediente per ottenere un bonus simile. Poiché il numero di Continue a disposizione è inteso per ogni Giocatore, e non in totale, si possono sfruttare quelli dell'altro Giocatore una volta consumati i propri. Prima di perdere l'ultima vita dell'ultimo Continue, premere Start dal Controller 2 e proseguire nell'avventura come Giocatore 2.

=== SELEZIONE LIVELLO & TEST AUDIO ===

Questo codice fa accedere ad una schermata da dove è possibile selezionare il Livello dal quale incominciare l'avventura e riascoltare le varie musiche del gioco. Premere il pulsante A per scegliere, le direzioni Su e Giù per spostare il cursore, Destra e Sinistra per scorrere le musiche. Alla schermata di selezione del personaggio premere dal Controller 1:

L, L, L, L, L, R, R, R, R, R e poi selezionare il personaggio

Le musiche sono:

- 00. Selezione del personaggio
- 01. Taglia del boss
- 02. Livelli 1, 5 & 8
- 03. Scontro con Simon Greedwell
- 04. Esultanza
- 05. Livelli 2 & 7
- 06. Scontro con Hawkeye Hank Hatfield
- 07. Livello Bonus
- 08. Livello 3
- 09. Scontro con Dark Horse
- 0A. Donzella in pericolo
- 0B. Scontro con gli Smith Bros
- 0C. Balletto Can-can
- 0D. Scontro con El Greco
- 0E. Livello 6
- 0F. Scontro con Chief Wigwam
- 10. Scontro con Paco Loco
- 11. Abbattimento delle mura
- 12. Scontro con Sir Richard Rose
- 13. Cavalcata finale
- 14. Video introduttivo
- 15. Game Over
- 16. Schermata Continue

* CODICI ACTION REPLAY *

Per utilizzare i seguenti codici è necessario possedere l'Action Replay,
una speciale cartuccia che permette di inserire codici per sbloccare oppure
utilizzare cose che nel gioco non sempre sono ottenibili.

```
=====
CODICE      |  EFFETTO
=====
```

Giocatore 1

7E014010 --> Invincibile
7E1FBA06 --> Vite infinite
7E014806 --> Fuoco Rapido
7E014404 --> Doppia Arma

Giocatore 2

7E01420A --> Invincibile
7E1FBC06 --> Vite infinite
7E014A06 --> Fuoco Rapido
7E014604 --> Doppia Arma

-----\
| CURIOSITÀ |
\-----/

=== VERSIONE ARCADE ===

La versione Arcade di Sunset Riders possiede notevole differenze:

- una maggiore cura grafica nei dettagli e nelle animazioni.
- non appaiono i sottotitoli alle frasi dette dai boss.
- è possibile giocare anche in quattro giocatori contemporaneamente.
- la Scivolata si esegue diversamente e copre una distanza maggiore.
- Billy indossa una giacca blu anzichè essere vestito come Steve, ma con colori diversi.
- sono presenti gli indiani ed una ragazza tra i nemici.
- è possibile distruggere la diligenza.
- il Ladro compare anche a cavallo.
- El Greco pronuncia una diversa frase iniziale: "Die, gringo!"
- sconfiggendo El Greco in presenza di Cormano, quest'ultimo si impossesserà del sombrero del boss e lo indosserà al posto del suo sino al termine dell'avventura.
- Chief Wigwam viene chiamato Chief Scalpem.
- la parte finale del Livello 6 presenta dei montacarichi anzichè la fune.
- il Livello 8 è più lungo e comprende due zone dove bisogna usare una mitragliatrice per abbattere i portoni.
- sconfiggendo definitivamente Sir Richard Rose, comparirà l'immagine di una rosa che perde i suoi petali.

=== CITAZIONE DAI FUMETTI ===

L'aspetto del boss Hawkeye Hank Hatfield è un chiaro omaggio al personaggio Daisuke Jigen del manga "Lupin III" di Monkey Punch.

