

# The Firemen FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Oct 1, 2013

## GUIDA A THE FIREMEN versione 1.0

gioco : THE FIREMAN  
sistema : Super Nintendo  
tipo : Azione  
prodotto: HUMAN ENTERTAINMENT

03/09/2013 ---> inizio stesura del documento  
30/09/2013 ---> 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 THE FIREMEN

=====	1) IL GIOCO . . . . .	[@1IG]
=====	2) LA STORIA . . . . .	[@2ST]
=====	3) PERSONAGGI . . . . .	[@3PS]
=====	4) NOZIONI DI BASE	
	Comandi . . . . .	[@4CM]
	Schermata di gioco . . . . .	[@4SG]
	Oggetti . . . . .	[@4GG]
	Pericoli . . . . .	[@4PR]
	Consigli vari . . . . .	[@4CV]
=====	5) MISSIONI	
	Introduzione . . . . .	[@5MS]
	Missione 1: Un terribile incendio . . . . .	[@5M1]
	Missione 2: Fuga dai sotterranei . . . . .	[@5M2]
	Missione 3: Il pannello di controllo . . . . .	[@5M3]
	Missione 4: Un rischio da correre . . . . .	[@5M4]
	Missione 5: Procedura d'emergenza . . . . .	[@5M5]
	Missione 6: Gli eroi di Natale . . . . .	[@5M6]
=====	6) MAPPA	
	Introduzione . . . . .	[@6MP]
	B1 - Basement . . . . .	[@6B1]
	1F - First Floor . . . . .	[@61F]
	2F - Second Floor . . . . .	[@62F]
	3F - Third Floor . . . . .	[@63F]
	4F - Fourth Floor . . . . .	[@64F]
	5F - Fifth Floor . . . . .	[@65F]
	6F - Sixth Floor . . . . .	[@66F]
	7F - Seventh Floor . . . . .	[@67F]
	R - Rooftop . . . . .	[@6RF]

CREDITS

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

|1) IL GIOCO:| [01IG]

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

THE FIREMEN è un originale gioco dove, comandando un vigile del fuoco ed il suo aiutante, ci si dovrà fare strada all'interno di un edificio in fiamme.

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

|2) LA STORIA:| [02ST]

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

Durante la notte di Natale, un violento incendio scoppia nell'edificio della Metrotech Chemical Company, dove si sta svolgendo una grande festa con tutti i dipendenti. Nei sotterranei del palazzo è custodito il composto chimico MDL che, aumentando di temperatura, potrebbe causare una tremenda esplosione. A scongiurare il pericolo interviene la squadra dei vigili del fuoco capitanata da Pete.

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

|3) PERSONAGGI:| [03PS]

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

/-----\

| PETE |

\-----/

Capitano della squadra dei vigili del fuoco e protagonista dell'avventura. Pete è un esperto pompiere che non teme di affrontare l'incendio scoppiato nel palazzo della Metrotech Chemical Company. Grazie alle sue capacità, l'uomo si fa strada tra i pericoli che il suo lavoro presenta.

/-----\

| DANNY |

\-----/

Compagno di squadra di Pete e suo fedele assistente. Il ragazzo, munito di ascia, è un prezioso elemento della squadra dei vigili del fuoco.

/-----\

| MAX |

\-----/

Vigile del fuoco con una vistosa pettinatura a spazzola, assieme a Walter si occupa di far evacuare i civili e di ricercare i dispersi.

/-----\

| WALTER |



---

**ACCOVACCIARSI**

---

[pulsante A]

Per schivare alcuni ostacoli, Pete è in grado di accovacciarsi sul pavimento. Una volta abbassatosi, questi può anche camminare strisciando nelle quattro direzioni. Da accovacciati non è possibile usare nè lo Zaino ad acqua, nè le Bombe.

---

**GETTO D'ACQUA**

---

[pulsanti B e Y]

Lo strumento principale di Pete per spegnere le fiamme è lo Zaino ad acqua che porta con sè. Esso possiede munizioni illimitate e viene utilizzato sempre nella direzione verso cui è rivolto il personaggio. A seconda del pulsante premuto, il getto emesso può essere alto o basso.

Tramite il tasto B, Pete scaglia l'acqua sul pavimento, spegnendo così tutte le fiamme su di esso. Il getto d'acqua basso possiede un raggio d'azione molto ridotto ma è in grado di eliminare in pochi istanti tutti i focolari con cui viene a contatto.

Usando il pulsante Y invece, il vigile del fuoco emette un getto d'acqua lungo e sottile, parallelo al pavimento. Esso possiede un notevole raggio d'azione anche se necessita di più tempo, rispetto al getto d'acqua basso, per spegnere le fiamme.

Indipendentemente dal tipo di getto usato, questi non si farà influenzare dai dislivelli presenti nelle stanze. Ad esempio, emettendo acqua dalla base di una scalinata contro una fiamma presente in cima essa, il getto spegnerà il fuoco senza infrangersi sulle scale, come se queste non ci fossero.

---

**BOMBA ESTINTORE**

---

[pulsante X]

Questo dispositivo è in grado di spegnere tutte le fiamme presenti nelle vicinanze, sia alte che basse, o di ridurne notevolmente la potenza. La Bomba quindi è molto utile per farsi strada tra gli ostacoli nei momenti di estrema emergenza. All'inizio dell'avventura, Pete porta con sè solo due Bombe ma è possibile ritrovarne altre all'interno dell'edificio.

---

**BLOCCO DIREZIONE**

---

[pulsanti L o R + direzione]

Normalmente Pete è sempre rivolto verso la direzione in cui si muove. Tenendo premuto il pulsante L o R mentre ci si sposta, il personaggio continua a camminare, guardando però sempre nella stessa direzione. In questo modo è possibile, ad esempio, usare il getto d'acqua mentre si indietreggia, e ciò è molto utile quando si affrontano i boss.

---

**DANNY**

---

Il ragazzo è un ottimo aiutante per Pete e viene comandato in automatico dalla Cpu. Danny possiede energia infinita e non può essere danneggiato dalle fiamme, anche se queste possono stordirlo per alcuni istanti. Il ragazzo usa la sua ascia per spegnere tutti i focolai che incontra sul suo cammino ed è in grado di spostare alcuni ostacoli ed aprire le porte. Solitamente Danny segue Pete passo dopo passo, ma può capitare che il ragazzo si porti da solo in avanti per spegnere fiamme o fare altro. Nel caso in cui Danny rimanga bloccato da un ostacolo o non riesca a rimanere vicino a Pete, il ragazzo ricomparirà subito

accanto al suo collega dopo essere entrati in un'altra stanza. Saper sfruttare efficacemente le abilità di Danny è vitale per proseguire nell'avventura.

=====

SCHEMATA DI GIOCO

[@4SG]

=====

Il gioco si svolge nella parte bassa dello schermo, mentre in quella alta sono presenti diversi indicatori:

```

      TIME
|-----| / | | : | # | : | | | _ _ \
| | | | _ • _ | | | / \ | | | | _ | | | |#####|
| | | | _ • _ | | | / \ | | | | _ | | | |#####|
|-----| \ | | : | | | | / |#####|
1----- 2----- 3----- 4-----

```

#### 1. TEMPO

l'orologio mostra la quantità di tempo rimanente per completare la missione. Una volta esaurito, essa verrà considerata fallita e bisognerà ricominciare dall'inizio.

#### 2. RILEVATORE DI FUNZIONI VITALI

questo dispositivo indica la presenza o meno in zona dei Dispersi. Più ci si avvicina ad uno di essi, maggiore sarà la pulsazione mostrata sullo schermo del Rilevatore.

#### 3. MAPPA

qui è possibile visualizzare la pianta del piano, indicato sulla destra, che si sta esplorando. Le stanze blu sono quelle dove non si è ancora entrati; quelle bianche sono le camere già esplorate; quelle rosse sono le scale che permettono di passare da un piano all'altro; i quadratini grigi indicano le porte che collegano le varie stanze. Il simbolo arancione invece mostra in tempo reale la posizione di Pete.

#### 4. BARRA DI VITA

qui è indicata la quantità di vita a disposizione di Pete. Si svuota mano mano che si subiscono danni e si ripristina trovando i Dispersi oppure automaticamente al termine di una Missione. Una volta esaurita, Pete perde la vita e si potrà ricominciare la Missione dal punto in cui si è interrotta.

Nella parte più bassa dello schermo è presente sulla destra il numero di Bombe in possesso di Pete.

=====

OGGETTI

[@4GG]

=====

```

+-----+
| DISPERSI |
+-----+

```

Per ripristinare la vita di Pete è necessario trovare i Dispersi nascosti nei vari piani dell'edificio, aiutandosi con il Rilevatore di Funzioni Vitali. Una volta trovatone uno, Danny lo prenderà in braccio e lo porterà rapidamente fuori dallo schermo. Il ragazzo poi tornerà al fianco di Pete in pochi secondi.

Il numero dei Dispersi salvati contribuisce alla valutazione generale quindi è importante ritrovarli tutti. Poichè non è consentito ritornare nei piani delle Missioni già completate, non sarà più possibile ritrovare gli eventuali Dispersi lasciati per strada nelle Missioni precedenti. Ogni Disperso salvato ripristina 63 punti vita, ponendo 100 come la quantità massima a disposizione di Pete. Nell'edificio sono presenti dieci persone da trovare e sono situate in:

#### MISSIONE 1

1F^4

il Disperso (uomo in abito grigio, ferito alla gamba) è situato in cima alle scale mobili, nella zona nord al centro della stanza.

#### MISSIONE 2

B1^6

la persona da salvare (uomo in abito blu, svenuto) si trova in cima alle scale, nella zona nord ovest della stanza.

#### MISSIONE 3

2F^5

il Disperso (donna in abito rosso, madre di Matthew Shorter) è situato ai piedi della scalinata, nell'angolo di sud ovest della stanza.

3F^4

la persona da salvare (uomo in abito marrone) si trova all'interno del corridoio che conduce alla zona del boss, nell'angolo di sud ovest della stanza.

#### MISSIONE 4

3F^12

il Disperso (bambino in abito blu, Tommy Knapp) è situato nella zona sinistra della stanza.

#### MISSIONE 5

4F^5 sud

la persona da salvare (bambino in abito blu e verde, Matthew Shorter) si trova nella parte destra della zona.

5F^2

il Disperso (uomo in abito verde) è situato lungo i corridori, nell'angolo di sud ovest della stanza.

#### MISSIONE 6

6F^1

la persona da salvare (donna in abito grigio, in ipotermia) si trova sul balcone, nella zona di sud est della stanza. Stranamente, la donna non sempre compare in 6F^1, specialmente se si sarà ottenuta fino a quel momento una percentuale bassa di Fire Rate.

6F^4

il Disperso (uomo in abito verde) è situato dietro la scalinata, nell'angolo di nord ovest della stanza.

R^2

la persona da salvare (uomo in abito marrone, ferito alla gamba) si trova nell'angolo di sud ovest della stanza. Una volta entrati nella camera, proseguire all'interno del primo condotto dell'aria e, giunti al termine, strisciare contro il condotto sulla sinistra fino a trovarne l'ingresso. L'uomo si trova di fronte all'uscita di questo secondo condotto.

+-----+

| BOMBE |

+-----+

All'inizio dell'avventura, Pete possiede solo due Bombe Estintore ma è possibile raccoglierne altre all'interno dell'edificio, sino ad averne un massimo di tre. Avvicinandosi ad una quarta Bomba, essa brillerà e, dopo averla raccolta, si attiverà il Super Getto. Il numero di esplosivi rimarrà tre ma l'acqua emessa dallo zaino di Pete diverrà di colore verde, aumentando la sua potenza e riducendo così il tempo necessario per spegnere le fiamme. Il Super Getto si disattiva esclusivamente subendo un danno, anche se nel frattempo si sono usate le Bombe. Gli esplosivi si trovano in:

#### MISSIONE 1

1F^6

la Bomba è situata nell'angolo di sud est della stanza, al termine del corridoio stretto.

B1^2

l'esplosivo è situato tra i silos 1 e 2, non visibile sullo schermo. Raggiungere l'angolo di nord est della stanza e da qui seguire la tubatura che si muove verso sud per trovare la Bomba presso il secondo snodo di essa.

#### MISSIONE 2

B1^6

la Bomba è situata al centro dei quattro silos presenti nell'angolo di sud est. Accovacciarsi per superare i tubi e raccoglierla.

2F^1

l'esplosivo si trova all'interno della finestra più a sinistra nella zona dove si affronta il boss.

#### MISSIONE 3

2F^4

la Bomba è situata alla sinistra del muretto con i cespugli, lungo la strettoia subito a nord dei tavolini con i fiori, nella zona ovest della stanza.

3F^2

l'esplosivo si trova sul lato destro del balcone e si ottiene dopo aver distrutto le finestre.

MISSIONE 4

3F^8

la Bomba è situata tra i divanetti neri al centro della parete nord della stanza.

3F^11

l'esplosivo si trova proprio davanti alla porta che conduce a 3F^12.

4F^1

la Bomba è situata all'interno della seconda finestra da sinistra nella zona dove si affronta il boss.

MISSIONE 5

4F^7

l'esplosivo si trova tra le scrivanie presenti nell'angolo di nord ovest della stanza.

5F^2

la Bomba è situata vicina ad una scrivania. Una volta entrati, seguire il percorso verso il basso poi risalire lungo la strada più a destra per trovarla nei pressi della parete.

5F^3

l'esplosivo si trova all'interno della seconda finestra da sinistra, nella zona superiore della stanza.

MISSIONE 6

5F^8

la Bomba è situata in cima alla rampa di scale, nell'angolo di nord ovest della stanza.

6F^2

l'esplosivo si trova all'interno della finestra più a sinistra, nella zona superiore della stanza.

R^2

la Bomba, non visibile, è situata nella zona ovest della stanza, lungo la recinzione. Una volta entrati, proseguire all'interno del primo condotto dell'aria. Giunti al termine, strisciare contro il condotto sulla sinistra fino a trovarne l'ingresso. Usciti da questo secondo condotto, scendere le scale accanto e seguire il percorso sino a trovare la Bomba accanto alla parete.

R^3

l'esplosivo si trova di fronte all'uscita per R^4, vicino alla recinzione, nella zona centro sud della stanza.

=====  
PERICOLI

[@4PR]  
=====

All'interno del palazzo, Pete e Danny dovranno affrontare diversi pericoli, tra cui le fiamme. Quasi tutti possono essere distrutti con lo Zaino e le Bombe inoltre, uscendo e rientrando in una stanza già esplorata, essi non si



rigenereranno.

I Pericoli sono divisi in tre grandi categorie: Fuochi, Dispositivi ed Ostacoli. Per ognuno di essi è indicata l'eventuale vulnerabilità ai due tipi di getti d'acqua (A. = alto; B. = basso).

<> <> <> FUOCHI <> <> <>

I nemici principali dei pompieri sono le fiamme, che possono svilupparsi in molte forme e dimensioni:

(comuni)

---

#### FIAMMELLE

- A. no questi sono gli ostacoli più comuni da incontrare, presenti in quasi
- B. si tutte le stanze dell'edificio. Le Fiammelle sono piccole lingue di fuoco presenti sul pavimento; esse sono innocue ed hanno come unica funzione quella di fermare l'avanzata dei personaggi.

#### FOCOLAI

- A. si assieme alle Fiammelle, i Focolai sono gli ostacoli che si troveranno
- B. si più spesso all'interno delle camere. Essi sono dei singoli fuochi che compaiono dal nulla e sono in grado di riprodursi con il passare del tempo. Per questo motivo bisogna spegnerli prima che diventino troppo numerosi da gestire.

(gruppi)

---

#### ARTIGLI

- A. si questi sono fuochi, presenti in più esemplari, che si muovono assieme
- B. si lungo traiettorie lineari e parallele. Non sono molto rapidi ed ignorano la posizione ed i movimenti dei personaggi. Può anche capitare di incontrare un singolo Artiglio che in questo caso si muoverà lungo il perimetro della stanza e dell'arredamento.

#### SEGUGI

- A. si questi fuochi sono molto simili agli Artigli ma hanno due sostanziali
- B. si differenze. Graficamente, i Segugi sono più diradati e soprattutto si muovono in modo diverso. Una volta giunti nei pressi dei personaggi, questi fuochi smettono di avanzare in maniera parallela e si lanciano direttamente contro Pete e Danny. Per questo motivo bisogna essere sempre all'erta quando compaiono sullo schermo.

#### ORME

- A. no i fuochi di questo tipo avanzano lentamente in linea retta sul
- B. si pavimento, ignorando la posizione ed i movimenti dei due pompieri. Non sono molto pericolose anche se possono diventare insidiose nelle stanze dove ci si deve accovacciare.

#### MURA

- A. si le Mura sono fiamme che si muovono di continuo da un capo all'altro
- B. si della stanza, rimbalzando tra le pareti e lasciando dietro di loro una scia di Fiammelle. Se non vengono spente in poco tempo, le Mura sono quindi in grado di ricoprire l'intero pavimento con il fuoco.

#### SERPENTI

- A. no questi fuochi si comportano esattamente come le Mura, però con due
- B. si differenze. Graficamente, i Serpenti hanno un'estremità schiacciata e larga ed inoltre sono vulnerabili solo al getto d'acqua basso.

(diffusi)

---

#### PIRE INCENDIARIE

- A. si queste fiamme sono un gruppo di lingue di fuoco alte e strette che
- B. si rimangono immobili sul pavimento. Non sono pericolose e possono essere spente facilmente.

#### RAGNATELE

- A. si da questa variante, graficamente identica, delle Pire Incendiarie
- B. si vengono emesse una serie di fiamme più piccole che si muovono in tutte le direzioni, ma senza curarsi della posizione e dei movimenti dei personaggi. Una volta spenta la Pira centrale, anche le fiamme generate svaniranno in pochi istanti.

#### TRACCIATORI

- A. si questa seconda variante delle Pire Incendiarie, sempre graficamente
- B. si identica, produce sul pavimento lunghe strisce di Fiammelle dalla base del grande fuoco centrale, e per questo motivo risulta essere meno pericolosa delle Ragnatele.

(altri)

---

#### STORMI

- A. si queste fiamme sono piccole nubi volanti che compaiono improvvisamente
- B. no dai lati dello schermo. Gli Stormi appaiono in gruppi di tre o quattro esemplari e sono sempre diretti contro i due pompieri. La strategia migliore da utilizzare contro questi fuochi è quella di accovacciarsi subito, per poi rialzarsi non appena gli Stormi si sono allontanati a sufficienza.

#### SENSORI

- A. si i fuochi di questo tipo sono piuttosto particolari. All'inizio
- B. si appaiono come piccole fiamme ferme sul pavimento ma, non appena i personaggi si avvicinano, crescono di dimensioni e si lanciano contro Pete e Danny. Nella loro forma iniziale non è possibile colpire i Sensori perciò bisogna necessariamente avvicinarsi a loro per attivarli e poi camminare subito all'indietro, usando nel frattempo i getti d'acqua per spegnerli.

#### MINE

- A. no queste piccole fiamme mobili non si possono spegnere e sono piuttosto
- B. no ostiche. Le Mine vagano per la stanza e, una volta toccate o colpite, si scindono in quattro fuochi che si muovono lungo le direzioni ortogonali. Nel caso in cui non si possano evitare, il modo migliore per affrontarle è quello di colpirle in punta, lateralmente. In questo modo si rimane fuori dai quattro fuochi ortogonali.

#### DINAMITI

- A. si i fuochi di questo tipo si muovono lentamente ed esplodono al
- B. si contatto con i personaggi. Per questo motivo bisogna necessariamente evitarli oppure attaccarli dalla distanza con il getto alto.

<> <> <> DISPOSITIVI <> <> <>

Oltre alle Fiamme, Pete e Danny devono affrontare anche degli automi impazziti per via dell'incendio:

BRACCIA MECCANICHE

- A. si questi sono lunghi arti che si muovono di continuo in verticale lungo
- B. no binari fissi. Quando è possibile, il metodo migliore per distruggerli consiste nel posizionarsi oltre i binari e colpire lateralmente le Braccia Meccaniche con il getto alto.

#### DRONE BLU

- A. si questi piccoli dispositivi si muovono incessantemente lungo
- B. si traiettorie fisse e lineari. Non sono molto rapidi ma spesso li si incontra all'interno di strettoie, perciò può capitare che non sia facile schivarli, se non li si distrugge in tempo.

#### DRONE VERDE

- A. si rispetto a quelli di colore di blu, i Droni Verdi si muovono in
- B. si diagonale, rimbalzando anche contro le pareti. Per eliminarli è consigliato allontanarsi il più possibile da loro e colpirli con il getto alto.

#### ELICOTTERO

- A. si questi dispositivi volanti si muovono per la stanza senza curarsi
- B. no della posizione e dei movimenti dei personaggi. Per questo motivo è semplice distruggerli attaccandoli dalla distanza. In alternativa, è possibile evitarli muovendosi da accovacciati.

#### ROBOT BLU

- A. si questi grossi automi si muovono lentamente per la stanza ed esplodono
- B. si al contatto. Bisogna quindi colpirli dalla distanza, camminando anche all'indietro se necessario, ed attaccarli con il getto alto.

#### ROBOT VERDE

- A. si rispetto a quelli di colore blu, i Robot Verdi sono molto più
- B. si pericolosi poichè si lanceranno subito contro i personaggi. Perciò è indispensabile darsi alla fuga non appena compaiono sullo schermo. Per affrontarli invece è necessario avere molto spazio a disposizione per poterli attaccare dalla distanza con il getto alto.

#### <> <> <> OSTACOLI <> <> <>

Questi Pericoli sono costituiti dal materiale e dall'arredamento delle stanze e non possono essere distrutti dalle abilità dei due vigili del fuoco.

#### BUCHE

in alcune stanze del palazzo si formano delle buche nel pavimento, non appena i personaggi ci camminano sopra. Esse causano lievi danni a Pete e gli fanno perdere secondi preziosi poichè il vigile del fuoco tornerà in piedi automaticamente. Cadendo in una buca, si ottengono alcuni istanti di invulnerabilità dopo essere tornati su, ed inoltre non sarà più possibile caderci nuovamente. Danny non può rimanere vittima delle buche.

#### ESPLOSIONE

aprendo alcune porte, oppure distruggendo determinate finestre, si causano violente esplosioni, che coprono una discreta area. Per evitarle è necessario allontanarsi da esse oppure semplicemente accovacciarsi. Le Esplosioni possono essere usate anche a proprio vantaggio poichè esse sono in grado di spegnere istantaneamente tutte le fiamme all'interno dell'area coperta dalla detonazione.

#### FARI PERICOLANTI

sul soffitto di alcune stanze sono presenti diversi fari allineati. Camminando sotto alcuni di essi, i fari iniziano ad oscillare per poi cadere verticalmente sul pavimento. Bisogna quindi essere rapidi ad accorgersi dei



.Bomba Estintore [Extinguishing Bomb]  
.Accovacciarsi [Crawl]  
.Blocco Direzione [Set Direction of Spray]

.modificare la difficoltà [Normal, Beginner]  
.cambiare le impostazioni dell'audio [Mono, Stereo]  
.scegliere la lingua del gioco [English, French, German]  
.tornare al menu iniziale [Exit]

Nella scheda dei boss viene indicato, accanto ad ogni attacco, la quantità di danni subiti dal personaggio, ponendo come 100 il massimo dei punti vita, in una partita a difficoltà Normal.

--- TUTTI I RIFERIMENTI GEOGRAFICI DEL GIOCO SI BASANO SULLA SEZIONE 6 ---

<< Ciò che in italiano si chiama piano terra nella lingua inglese viene indicato invece come "first floor" (1F, letteralmente "primo piano"); il nostro primo piano si traduce "second floor" (2F, "secondo piano") e così via. Per evitare confusioni, nella guida verranno usati solo i nomi inglesi, le cui sigle compaiono sulla schermata di gioco. >>

=====  
Missione 1: UN TERRIBILE INCENDIO [5M1]  
=====

È l'anno 2010. La civiltà non è molto progredita negli ultimi 20 anni

In inverno, a New York. Nella sede della Metrotech Chemical Company si sta svolgendo come ogni anno il ricevimento di Natale. Sono le ore 6 del pomeriggio. Un piccolo fuoco si genera all'interno della cucina dell'edificio, lasciata incustodita. Le fiamme, alimentate dai numerosi composti chimici presenti, si diffondono rapidamente in tutto il palazzo.

Una volta ricevuto l'allarme, la squadra del settore D dei vigili del fuoco interviene per sedare l'incendio. Pete e Daniel sono due tra i migliori pompieri in servizio e sono stati premiati già due volte in passato per le loro capacità. Pete è il capitano della squadra, composta da cinque membri, mentre Daniel, il suo assistente, ne è il vice. Max, Walter e Winona sono gli altri elementi dell'unità.

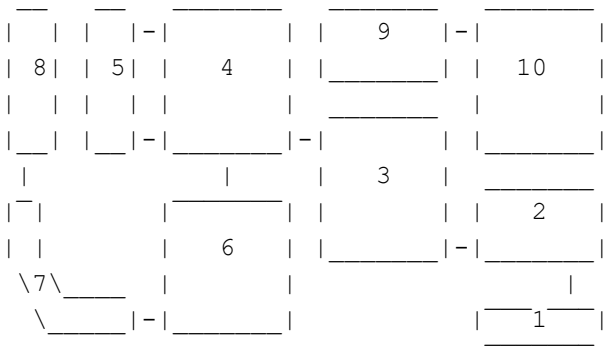
Arrivati sul posto, i vigili del fuoco chiedono agli ingegneri della Metrotech quali possano essere i potenziali pericoli. Sembra che nei sotterranei dell'edificio sia custodita una gran quantità del composto chimico MDL. Se questi venisse sottoposto a temperature molto elevate, causerebbe una tremenda esplosione. La squadra decide di dividersi, con il compito di recuperare l'MDL e di portarlo sul tetto del palazzo dove la detonazione dovrebbe far saltare il silos d'acqua, sperando di spegnere così l'incendio.

PERICOLI	OGGETTI
Artigli	Bomba x2
Fiammelle	Disperso x1
Focolai	
Pire Incendiarie	
Robot Blu	TEMPO
Tubi danneggiati	10 minuti

(boss) Stella Fiammeggiante

+-----+

FIRST FLOOR (1F)



Una volta iniziata l'avventura [1F^1] spegnete i Focolai sulla destra, prima di farli diventare troppo numerosi con il passare del tempo, e procedete verso nord. Nella camera successiva [1F^2] ignorate la porta in alto poichè risulta bloccata ed andate verso sinistra, dove vi verranno incontro gli Artiglieri. Usate il getto basso per spegnerli, concentrandovi solo su quelli che vi potrebbero colpire. Rompendo le finestre con il getto alto, Pete si lamenterà della loro fragilità.

Giunti nel giardino [1F^3] seguite il sentiero sino a raggiungere il corso d'acqua. Il ponte risulterà distrutto perciò dovrete trovare un'altra via per proseguire. Seguite Danny lungo la riva sino a trovare un'apertura in essa da dove scendere nel fiumiciattolo. Proseguite verso destra, raggiungendo così una seconda apertura da cui risalire, per poi uscire da nord ovest.

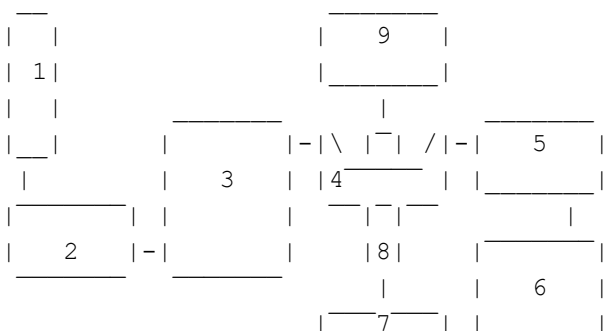
Una volta nel salone [1F^4] la porta in alto a destra risulterà bloccata. Salite sulle scale mobili che conducono a nord per trovare il primo DISPERSO. I due ingressi a sinistra portano al bagno [1F^5] dove sono presenti solo altre fiamme. Proseguite quindi verso sud.

All'interno dell'ufficio [1F^6] incontrerete un Robot Blu. Questo dispositivo si muoverà lentamente, perciò colpitelo dalla distanza con il getto alto per distruggerlo. Più in basso, Danny sposterà dei monitor sulla sinistra per liberare il passaggio. Avanzate verso destra invece, seguendo il percorso, per trovare al termine di esso una BOMBA. Tornate nella zona dei monitor e camminate lungo il sentiero occidentale sino ad uscire dalla stanza.

Nel corridoio obliquo [1F^7] fatevi strada specialmente tra gli Artiglieri ed i Robot Blu per raggiungere la camera successiva. Qui [1F^8] scendete le scale per accedere al piano inferiore.

+-----+

BASEMENT (B1)



Arrivati nei sotterranei [B1^1] andate verso sud per entrare nella camera accanto. Qui [B1^2] sono presenti molte tubature e da alcune di esse vengono prodotte lunghe fiammate. Questi fuochi non possono essere spenti in alcun modo e per superarli dovrete avanzare da accovacciati. Superate il primo di essi, per trovarvi nei pressi dei silos 1 e 2. Raggiungete l'angolo di nord est della stanza e da qui seguite la tubatura che si muove verso sud per trovare una BOMBA presso il secondo snodo di essa. Proseguite poi verso il basso per uscire dalla stanza.

Nel salone accanto [B1^3] spegnete le fiamme e seguite Danny oltre la recinzione. Accovacciatevi per superare le tubature danneggiate ed infine entrate nella zona successiva per affrontare il primo boss.

-----  
\*\*\* STELLA FIAMMEGGIANTE \*\*\*

ATTACCHI

1. Lance direzionali (15)  
la Stella Fiammeggiante rilascia nelle quattro direzioni i fuochi che la circondano. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente non allinearsi con nessuno dei quattro fuochi. Dopo essere stata eseguita la prima volta, può capitare che il boss rigeneri solo alcuni dei quattro fuochi.
2. Follia (21)  
la Stella Fiammeggiante si muove per la stanza rimbalzando tra le pareti. Il boss è molto rapido nello spostarsi e per evitare di subire danni bisogna calcolare bene la sua traiettoria.
- . Contatto (21)

La Stella Fiammeggiante è un grosso fuoco circondato da quattro fiamme più piccole, disposte lungo le direzioni ortogonali. Inizialmente il boss non è rapido negli spostamenti e potrete colpirlo facilmente con il getto alto. Posizionatevi in diagonale, in modo tale da non essere allineati con alcuna delle quattro fiamme ed attaccate il boss. Quando la Stella Fiammeggiante esegue la Follia, smettete di colpirla ed valutate bene la sua traiettoria, in modo tale da non venirne a contatto. Una volta fermatasi, riposizionatevi in diagonale, o in corrispondenza dei lati non più coperti dalle quattro fiamme, e riprendete ad attaccarla sino alla sua sconfitta.

-----  
|| Pete e Danny recuperano il campione di MDL ed intanto sembra che la caldaia || del sotterraneo abbia preso fuoco e stia per esplodere. Bisogna tornare al || piano superiore prima che sia troppo tardi.

=====

Missione 2: FUGA DAI SOTTERRANEI

[@5M2]

=====

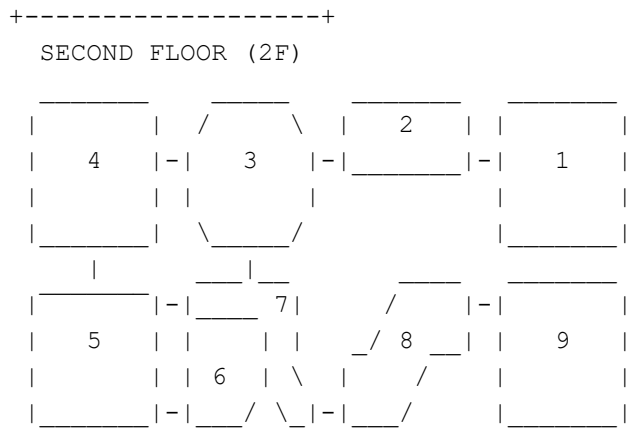
PERICOLI	OGGETTI
Artigli	Bomba x2
Fiammelle	Disperso x1
Focolai	
Mura	
Orme	TEMPO





Tornati sopra [1F^9] il passaggio che conduce ai sotterranei verrà chiuso da una frana e non sarà più accessibile. Fate attenzione ai Robot Blu ed uscite da destra. Nel salone accanto [1F^10] sono presenti dei tubi che esploderanno non appena vi avvicinerete. Indietreggiate di qualche passo per evitare la detonazione e superate rapidamente gli ultimi tubi perchè esploderanno in sequenza.

Successivamente vi verranno incontro le Orme, fuochi che strisciano sul pavimento e sono vulnerabili solo al getto basso. Seguite il percorso obbligato verso sinistra e salite le scale per arrivare infine al piano superiore.



Una volta qui [2F^1] dovrete fare attenzione ai silos esplosivi che compaiono dal basso. Per evitarli, allontanatevi subito dal punto di impatto oppure accovacciatevi. Proseguite verso destra e, arrivati al bivio, andate in direzione ovest, sino a raggiungere la zona del boss.

-----  
\*\*\* GLOBO DI MAGMA \*\*\*

. Crescita (21)  
il Globo di Magma aumenta di dimensioni e si lancia contro il personaggio. La tecnica non è molto rapida e dura pochi istanti. Il boss cresce solo se lo si colpisce ripetutamente con il getto basso.

. Contatto (21)

Il Globo di Magma è una grossa sfera fiammeggiante che si muove lentamente. Non è un boss molto aggressivo e non possiede attacchi a lungo raggio. Durante lo scontro dovrete fare sempre attenzione agli Stormi che appariranno dai lati della stanza e soprattutto ai silos che emergeranno dal basso. Attaccate il boss con il getto basso e così facendo il Globo di Magma si allontanerà da voi. Usando però di continuo questo attacco, il nemico potrà usare la sua Crescita, quindi preparatevi a schivare il suo assalto una volta aumentato di dimensioni. Dopo che il boss tornerà normale, riprendete a colpirlo. Nei casi di emergenza, nella finestra più a sinistra è nascosta una BOMBA.

-----  
|| In collegamento radio è arrivato Frank Weller, il progettista dell'edificio  
|| della Metrotech Chemical Company. Pete si lamenta subito con lui  
|| dell'inefficacia dei sistemi antincendio e di sicurezza del palazzo. Non c'è  
|| tempo però per le polemiche e Frank rivela ai due vigili del fuoco che è  
|| presente un silos d'acqua in cima all'edificio. Attivandolo dal pannello di

|| controllo del Third Floor sarà possibile sbloccare il sistema antincendio.

=====

Missione 3: IL PANNELLO DI CONTROLLO

[@5M3]

=====

PERICOLI	OGGETTI
Artigli	Bomba x2
Braccia Meccaniche	Disperso x2
Buche	
Droni Blu	
Esplosione	TEMPO
Fiammelle	12 minuti
Focolai	
Robot Blu	
Ragnatele	
Segugi	
Stormi	
(boss) Guardiano Impazzito	

+-----+

SECOND FLOOR (2F)

```

|-----| | / \ | 2 | |-----| | |
| 4 | - | 3 | - |-----| - | 1 |
|-----| | | |-----| |-----|
|-----| | \ / |-----| |-----|
|-----| |-----| |-----| |-----|
|-----| - |-----| 7 | / |-----| - |-----|
| 5 | |-----| | / 8 |-----| 9 |
|-----| | 6 | \ |-----| / |-----|
|-----| - |-----| \ |-----| / |-----|

```

All'interno del pianerottolo [2F^2] affronterete i Segugi. Questi fuochi sono simili agli Artigli solo che si lanceranno direttamente contro di voi: usate il getto basso per spegnerli facilmente. Nella camera accanto [2F^3] andate verso sinistra, ignorando l'uscita sud ed entrate nella stanza successiva.

Qui [2F^4] raggiungete le varie postazioni sulla sinistra e qui troverete i Droni Blu. Questi piccoli dispositivi si muovono continuamente avanti e indietro lungo i corridoi perciò attaccateli dalla distanza con il getto alto. Incontrerete anche degli Artigli singoli che si muoveranno seguendo i bordi della stanza.

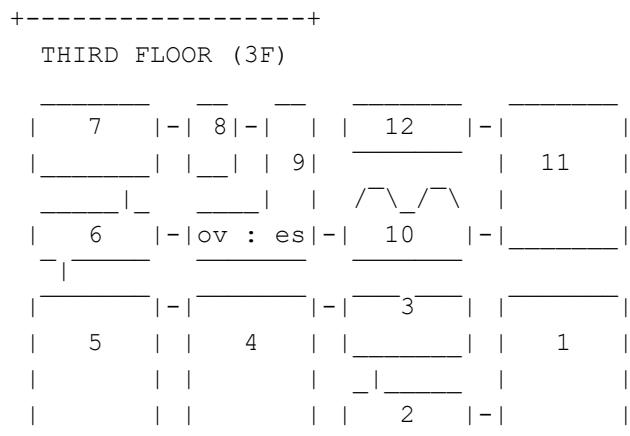
Scendete lungo la parete occidentale sino a trovare dei divanetti neri. Da qui andate verso est per trovare una BOMBA alla sinistra del muretto con i cespugli. Uscite poi dalla porta in basso.

In questo salone [2F^5] scendete prima da sinistra sino a trovare un DISPERSO nell'angolo di sud ovest. Ignorate la zona orientale perchè conduce ad una camera [2F^6] dove non troverete nulla di utile. Tornate invece all'ingresso del salone ed uscite da nord est.

Superate il corridoio [2F^7] e nella sala accanto [2F^8] saranno presenti nuovi pericoli. Il pavimento potrà crollare e si genereranno delle Buche: queste vi causeranno danni e vi faranno perdere secondi preziosi. L'altra novità sono le Ragnatele, identiche alle Pire Incendiarie, in grado di rilasciare piccole

fiamme che si muovono in tutte le direzioni. Spegnete subito il fuoco centrale per eliminare anche quelle periferiche.

Giunti nell'ultima stanza [2F^9] seguite il percorso, facendo nuovamente attenzione alle Buche ed alle Ragnatele, e salite le scale mobili per accedere al piano superiore, per poi uscire da sinistra.



Una volta su [3F^1] spegnete i Segugi e proseguite verso sinistra. La porta risulterà bloccata e dovrete andare a sud per trovare un'altra uscita. Lungo il cammino incontrerete le Braccia Meccaniche: rimanete fuori dalla loro portata e distruggetele con il getto alto. Uscite infine da sud ovest.

Questa zona esterna [3F^2] non è presente sulla mappa. Salite sulla piattaforma e rimanete accovacciati per evitare gli Stormi che compariranno a breve. Giunti al termine del percorso, rimanete lontani dalle finestre e rompetele con il getto alto: si genererà un'esplosione che libererà il passaggio. Da questo punto in poi potrà capitare che alcune porte esplodino tentando di aprirle: allontanatevi da loro o rimanete accovacciati per non subire danni. Prima di rientrare, recatevi nella parte destra del balcone per trovare una BOMBA.

All'interno della camera [3F^3] uscite subito da sinistra. Nella stanza accanto [3F^4] procedete verso sud, distruggendo le Braccia Meccaniche, e seguite poi il percorso in direzione ovest per trovare un DISPERSO. Infine entrate nella zona a nord per affrontare il boss.

\*\*\* GUARDIANO IMPAZZITO \*\*\*

#### ATTACCHI

1. Carica (33)  
il Guardiano Impazzito genera una striscia luminosa e si lancia in velocità lungo di essa. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss.
2. Sensori (18)  
ad ogni Carica, il Guardiano Impazzito rilascia una fiamma che aumenta di dimensioni e si muove contro i personaggi solamente quando questi si avvicinano ad essa. Per spegnerla bisogna farla crescere e poi allontanarsi subito prima di colpirla con il getto alto.
3. Scia di fuoco (nessuno)  
ridotto alla forma più piccola, il Guardiano Impazzito si muove attorno ai personaggi lasciando dietro di sé una scia di Fiammelle. Esse non causano danni ai personaggi ma ostacolano solamente il loro movimenti.

Il Guardiano Impazzito è un grosso robot rapido nei movimenti. Il boss si lancia continuamente da un lato all'altro della stanza, proiettando la sua traiettoria con una striscia luminosa. Tenetevi lontani da lui e colpitelo con il getto alto. Il boss rilascia anche una serie di Sensori che vi verrà incontro, costringendovi a fuggire da loro. Mantenete le distanze da entrambi i pericoli prima di attaccarli. Man mano che subirà danni, il boss perderà alcune componenti laterali, aumentando la sua velocità e la frequenza degli attacchi.

Dopo aver perso gli ultimi pezzi, il Guardiano Impazzito assumerà la forma di un piccolo drone e si muoverà attorno a voi lasciando dietro di sé una scia di Fiammelle. Sotto questa forma il boss potrà colpirvi solo venendo a contatto perciò rimanete lontani da lui quanto basta per danneggiarlo con il getto basso e spegnere intanto le Fiammelle.

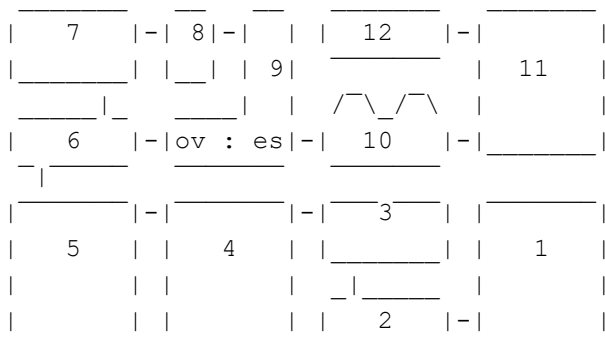
-----

|| Pete e Danny raggiungono il pannello di controllo per attivare il silos ma || l'incendio lo ha reso inutilizzabile: non rimane altro che forzare la || cisterna manualmente in qualche modo. Per farlo sarà necessario far || esplodere l'MDL su di esso in quanto il silos è ricoperto da spesse placche || d'acciaio.

=====  
Missione 4: UN RISCHIO DA CORRERE [5M4]  
=====

PERICOLI	OGGETTI
Braccia Meccaniche	Bomba x3
Buche	Disperso x1
Droni Blu	
Esplosioni	
Fari pericolanti	TEMPO
Fiammelle	10 minuti
Focolai	
Pire Incendiarie	
Robot Verdi	
Segugi	
Sensori	
Serpenti	
Stormi	

+-----+  
THIRD FLOOR (3F)



All'interno della prima stanza [3F^5] incontrerete i Serpenti. Questi fuochi si comportano esattamente come le Mura, lasciando dietro di loro una scia di

Fiammelle, ma per spegnerli dovrete usare necessariamente il getto basso. Seguite il percorso verso sinistra e fate attenzione anche ai Segugi prima di uscire da nord.

Nel corridoio successivo [3F^6] qualsiasi porta scegliate per prima, tra le due in alto, genererà un'Esplosione. Sfruttatela per spegnere alcuni fuochi poi proseguite attraverso l'altra. Ignorate la porta sulla destra perchè vi condurrà ad un vicolo cieco [3F^9 ovest]. Giunti nella cucina [3F^7] troverete nuovamente i Sensori, già incontrati durante lo scontro con il Guardiano Impazzito: attivateli poi spegneteli dalla distanza.

Andate verso sinistra e Danny libererà il passaggio calciando alcune casse. Procedete lungo il passaggio, in direzione nord ovest, per poi uscire da destra. All'interno della camera accanto [3F^8] fate attenzione ai Droni Blu e raccogliete la BOMBA situata tra i divanetti neri al centro della parete nord. Recatevi poi nel corridoio adiacente.

Qui [3F^9 est] ignorate la prima porta, che risulterà bloccata, ed uscite da quella più a sud. Nella zona esterna [3F^10] ci sarà la pioggia, che però non influirà nel gioco, ed incontrerete i Robot Verdi. Rispetto a quelli Blu, questi dispositivi si lanceranno direttamente contro di voi, perciò dovrete fuggire subito oppure colpirli mentre indietreggiate. Fatevi strada tra le Buche, gli Stormi ed i Sensori e proseguite verso est.

Arrivati nel salone [3F^11] distruggete le prime finestre che trovate per generare un'Esplosione. Attraversate il passaggio dove sono presenti le Braccia Meccaniche e raggiungete le scale. Al posto di salirle, recatevi presso la strettoia accanto per raccogliere una BOMBA ed entrare nella camera successiva.

Al suo interno [3F^12] troverete un DISPERSO sulla sinistra. Tornate indietro [3F^11] e questa volta salite le scale e seguite il percorso per accedere al piano superiore.

+-----+

FOURTH FLOOR (4F)

```

  | | |   | | | - | 2 | - |   |
  | 9| | 7 | | 3| |_____| | 1 |
  | | |   | | |   |_____| |   |
  |__| |_____| |__| - |   |_____|
  |   |   |   |_____| |
  |__| - |__| : ____ | - | 4 |
  | 8| |n : 5 | |_____|/
  | | |..: est|   | |
  | | - |s :   | - | 6|
  |_____|_____|_____|

```

Una volta qui [4F^1] raggiungete la zona con gli specchi e tenetevi il più possibile vicino ai vetri, in modo tale da evitare i Fari pericolanti. State attenti ai numerosi Serpenti che appariranno e proseguite verso nord est per affrontare il boss.

-----  
\*\*\* FUOCO MULTIPLIO \*\*\*

1. Scissione (15)  
il Fuoco Multiplo si divide in singole lingue di fuoco. Esse non si spostano e si spengono automaticamente dopo alcuni istanti oppure colpendole con i getti d'acqua. Il boss torna vulnerabile solo dopo aver ripreso la sua forma originale.

2. Stormi ( 6)

il Fuoco Multiplo scaglia a raggiera un gran numero di Stormi che si comportano come gli omonimi pericoli. Per eliminarli è sufficiente colpirli con il getto alto oppure si possono schivare accovacciandosi.

3. Onda di fuoco (15)

ad intervalli di tempo fissi, la stanza viene attraversata da un'onda di fiamme che la attraversa tutta verticalmente. Essa non si può danneggiare e bisogna schivarla necessariamente accovacciandosi.

. Contatto (33)

Il Fuoco Multiplo è una grossa fiamma che si muove lentamente. All'interno della stanza sono presenti due nastri trasportatori paralleli che si muovono in verso contrario tra di loro, inoltre essa viene attraversata ad intervalli dall'Onda di fuoco, che dovrete necessariamente schivare accovacciandovi. Attaccate il boss dalla distanza con il getto alto, cercando di posizionarvi sul nastro trasportatore che si allontana dal Fuoco Multiplo. Quando il boss si scinde in fiamme più piccole, approfittatene per riposizionarvi sul nastro trasportatore più adatto, in attesa che esse spariscano. Nei casi di emergenza, nella seconda finestra più a sinistra è nascosta una BOMBA.

-----

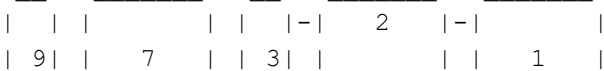
|| Le esplosioni fanno inciampare Danny che erroneamente fa cadere l'MDL nel || vano ascensore, causando un'ulteriore detonazione. Ora che non è possibile || forzare il silos con il composto chimico non rimane altro che attuare || l'ultima misura estrema. Frank riferisce che bisogna prima risucchiare || l'aria tramite le ventole del Fifth Floor, e poi rilasciarla violentemente. || In questo modo si genererà un malfunzionamento che dovrebbe aprire il silos.

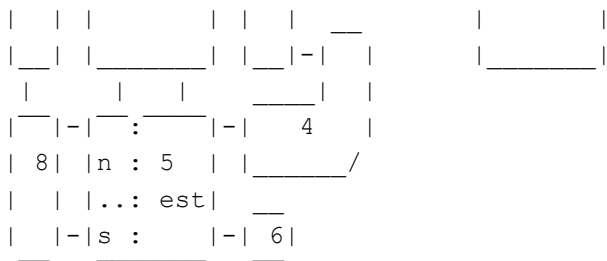
=====  
Missione 5: PROCEDURA D'EMERGENZA [5M5]  
=====

PERICOLI	OGGETTI
Artigli	Bomba x3
Buche	Disperso x2
Droni Verdi	
Elicotteri	
Esplosione	TEMPO
Fari pericolanti	12 minuti
Fiammelle	
Focolai	
Onde di fuoco	
Orme	
Pire Incendiarie	
Ragnatele	
Robot Verdi	
Sensori	
Stormi	
Tubi danneggiati	

+-----+

FOURTH FLOOR (4F)





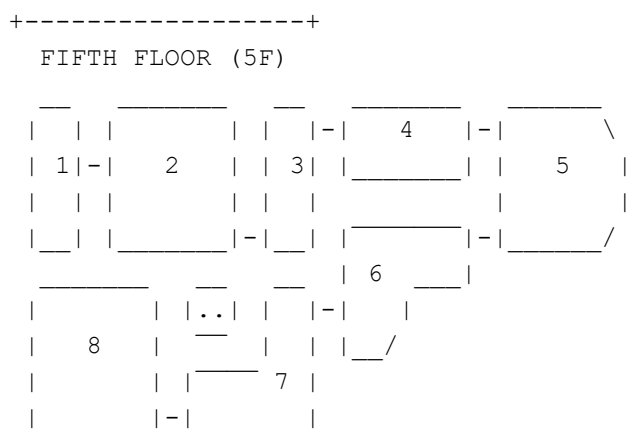
Da questo momento in poi, il Rilevatore di Funzioni Vitali mostrerà valori incomprensibili e diverrà inaffidabile per la ricerca dei Dispersi. Nella prima stanza [4F^3] spegnete subito gli Artigli che vi verranno incontro. Ignorate la porta sulla sinistra ed uscite da quella a sud est.

Giunti nella zona esterna [4F^4], fate nuovamente attenzione alle Buche, agli Stormi ed ai Robot Verdi e muovetevi verso sud ovest per raggiungere l'ufficio accanto. Qui [4F^5 est] saranno presenti le Onde di fuoco, che avete già affrontato durante lo scontro con il Fuoco Multiplo e che vi costringeranno ad accovacciarvi per evitarle. Inoltre dovrete affrontare gli Elicotteri, piccoli dispositivi volanti da distruggere con il getto alto.

Andando verso sud, e passando sotto due scrivanie, giungerete in una stanzetta [4F^6] dove non è presente nulla di utile. Proseguite verso sinistra invece e Danny calcerà un monitor per liberare il passaggio. Procedete verso nord, superando altre due scrivanie sino ad uscire dalla porta in alto.

All'interno del secondo ufficio [4F^7] andate verso ovest e Danny aprirà la strada spostando un monitor. Ignorate la porta in alto a destra, in quanto risulterà bloccata e recatevi invece a nord ovest dove troverete una BOMBA dietro la scrivania. Fate attenzione alla porta esplosiva sulla sinistra ed infine uscite da sud est.

Ritornati nel primo ufficio [4F^5 nord] proseguite subito verso ovest. Una volta arrivati nel corridoio [4F^8] fate attenzione alle Ragnatele ed entrate nella porta in basso a destra. In quest'ultima parte del primo ufficio [4F^5 sud] è presente un DISPERSO. Tornate indietro [4F^8] e questa volta andate a nord. Salite le scale [4F^9] per accedere al piano superiore.



Uscite dal pianerottolo [5F^1] prendendo la porta a destra, perchè quella in basso è inaccessibile. Giunti nel salone [5F^2] incontrerete i Droni Verdi. Rispetto a quelli Blu, questi dispositivi si muovono in diagonale e rimbalzano tra gli ostacoli. Seguite il percorso, spegnendo le varie Ragnatele, per poi recarvi nell'angolo di sud ovest dove troverete un DISPERSO.

Procedete verso sinistra e risalite lungo il corridoio più ad est dove è

presente una BOMBA. Continuate poi verso nord, attraverso il percorso accanto, sino ad uscire dalla porta. Nella camera accanto [5F^3] ignorate la porta di sud est perchè esploderà e state attenti ai Robot Verdi ed ai Sensori. Raggiungete la zona nord e distruggete poi la seconda finestra più a sinistra per trovare una BOMBA. Infine uscite da in alto a destra.

Nella camera successiva [5F^4] sono presenti i Fari pericolanti, perciò state attenti a non farvi colpire da loro. Evitate gli stormi e proseguite verso est. Arrivati nella sala delle ventole [5F^5] nuovamente sarete risucchiate verso di esse mentre camminate. Avanzando, spegnete gradualmente i Sensori, sino a raggiungere lo spiazzo, dove le ventole non faranno più effetto.

Procedete poi verso sud, passando sotto i tubi danneggiati, e state attenti ai Sensori situati dietro di essi. Giunti al termine del percorso, affronterete il boss.

-----  
\*\*\* DRAGO FIAMMEGGIANTE \*\*\*

#### ATTACCHI

##### 1. Carica (33)

il Drago Fiammeggiante genera una striscia di Fiammelle in direzione del personaggio e si lancia in velocità lungo di essa. La tecnica possiede una discreta rapidità ed un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss.

##### 2. Globi (21)

il Drago Fiammeggiante rilascia i segmenti di cui è composta la sua coda, i quali rimbalzano per tutta la stanza. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Non è possibile spegnere i singoli Globi perciò è necessario evitarli per non subire danni.

##### 3. Spirale (21)

il Drago Fiammeggiante ruota su sè stesso prima allargandosi e poi restringendosi. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna portarsi al centro della stanza quando il boss si distende e posizionarsi lungo le pareti quando si muove verso il centro, passando anche attraverso gli spazi vuoti tra un segmento e l'altro, se necessario.

Il Drago Fiammeggiante è una creatura di fuoco composta da un corpo centrale e da una coda segmentata. Il boss è discretamente rapido e tutti i suoi attacchi coprono una vasta area. Il Drago Fiammeggiante esegue le sue tecniche sempre nello stesso ordine: Carica, Globi ed infine Spirale. All'inizio dello scontro, il boss vi verrà incontro con la Carica: colpitelo con il getto basso, rimanendo fuori dalla striscia di Fiammelle. Dopo che avrà esaurito ogni scatto, spegnete un breve tratto della scia e posizionatevi su di esso per costringere il boss a percorrere sempre la stessa traiettoria, evitando così di riempire tutto il pavimento di Fiammelle.

Al termine del primo attacco, il Drago Fiammeggiante si muoverà poi verso il centro della stanza per scagliare i suoi Globi. Attaccatelo con il getto alto, rimanendo il più lontano possibile da lui ed intanto evitate i segmenti della sua coda. Dopo essersi ricomposto, il boss inizierà infine a muoversi a spirale: andate verso il centro della stanza quando la creatura allarga la sua traiettoria e colpitelo con il getto alto ruotando su voi stessi. Quando invece il Drago Fiammeggiante inizierà ad avvicinarsi troppo a voi, muovetevi subito verso le pareti, continuando ad attaccarlo. Il boss poi utilizzerà nuovamente la Carica e perciò ripetete la strategia dall'inizio.

-----



|| Danny attiva il sistema di aspirazione ma un'improvvisa mancanza di corrente  
 || spegne tutto l'impianto. Per aprire il silos d'acqua ora bisognerà sbloccare  
 || manualmente le ventole dell'aria, recandosi in cima al palazzo.

```
=====
Missione 6:  GLI EROI DI NATALE
```

```
[@5M6]
=====
```

```
PERICOLI                                OGGETTI
Artigli                                  Bomba      x4
Dinamiti                                 Disperso  x3
Drone Verde
Elicotteri
Esplosioni                                TEMPO
Fiammelle                                 14 minuti
Focolai
Mine
Onde di fuoco
Orme
Sensori
Tracciatori
Tubi danneggiati
```

```
+-----+
```

```
FIFTH FLOOR (5F)
```

```

_   _   _   _   _
|   |   |   |   | -|   4   | -|   \
| 1 | -|   2   | | 3 | |_____| |   5   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|__| |_____| -|_| |_____| -|_____|/

_   _   _   _   _
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|  8   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |
|_____| -|_____|

```

Iniziata l'ultima missione [5F^6] camminate sul nastro trasportatore più in basso ed uscite da sud ovest. Nella sala accanto [5F^7] fate attenzione agli Artigli ed ai Sensori e sfruttate l'Esplosione generata distruggendo le finestre in basso a sinistra per spegnere alcune fiamme. Arrivati presso la sala ricevimenti [5F^8] affronterete le Mine ed i Tracciatori.

Le prime sono fuochi che, una volta attaccati, si scindono in quattro fiamme ortogonali: colpite lateralmente la loro estremità con il getto alto per non subire danni. Le altre sono semplici Pire Incendiarie che rilasciano scie innocue di Fiammelle. Procedete verso sinistra, senza farvi colpire dagli alberelli che cadono e salite le scale per trovare in cima ad esse una BOMBA. Avanzate poi lungo il percorso ad est sino a raggiungere il piano superiore.

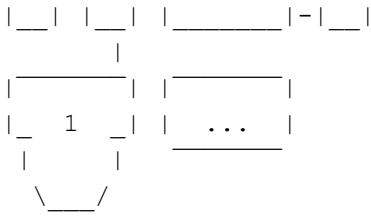
```
+-----+
```

```
SIXTH FLOOR (6F)
```

```

_   _   _   _
|   |   | -|   |   | | |
|..| | 2 | |   3   | | 4 |
|   |   |   |   |   |

```



Una volta qui [6F^1] andate verso sud ovest, sino ad uscire sul balcone. Spegnete le fiamme presenti sino a trovare, in basso a destra, un DISPERSO.

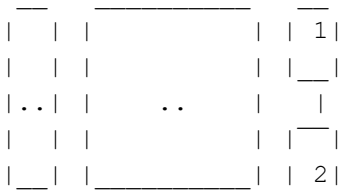
<< Questa persona non sempre è presente sullo schermo e, facendo alcune prove, pare che compaia solo se, fino a questo punto dell'avventura, si sia ottenuto complessivamente un valore di Fire Rate piuttosto elevato. >>

Tornate all'interno ed ignorate la porta sulla destra perchè esploderà, quindi proseguite verso nord. Nella camera successiva [6F^2] spegnete subito gli Artigli che vi verranno incontro e poi occupatevi dei numerosi Sensori presenti. La porta ad ovest è esplosiva e, prima di uscire da quella più in alto, distruggete la finestra più a sinistra per trovare una BOMBA.

Giunti nel salone [6F^3] fate attenzione alle Onde di fuoco ed accovacciatevi per superare i teli trasparenti. Procedete verso sud est sino a raggiungere l'uscite. Presso le scale [6F^4] non salite subito bensì raggiungete la zona dietro i gradini per trovare un DISPERSO. Infine accedete al piano superiore.

+-----+

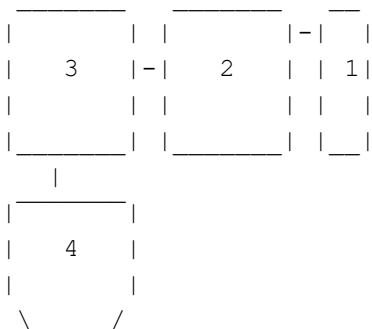
SEVENTH FLOOR (7F)



Dopo essere arrivati [7F^1] proseguite verso sud [7F^2] e fatevi strada tra gli Artigli per raggiungere il Terrazzo.

+-----+

ROOFTOP (R)



Una volta qui [R^1] uscite da sinistra. All'interno della camera accanto [R^2] sono presenti dei condotti lungo i quali potrete muovervi da accovacciati. Percorrete il primo di essi e troverete poi le Dinamiti. Questi fuochi detonano al contatto, perciò usate il getto alto dalla distanza per spegnerli.

Usciti dal primo condotto, strisciate contro quello sulla sinistra fino a trovarne più in basso l'ingresso. Dopo averlo percorso, di fronte all'uscita è presente l'ultimo DISPERSO. Scendete poi le scale accanto e seguite il percorso sino a trovare una BOMBA, non visibile, accanto alla parete.

Tornate ora al termine del primo condotto attraversato e questa volta avanzate verso sud est, facendo attenzione ai Sensori e passate al di sotto dei Tubi danneggiati. Procedete poi verso nord ovest e sfruttate l'Esplosione causata dalla rottura delle finestre per spegnere le fiamme.

Giunti nella sala successiva [R^3] spegnete subito i Sensori che vi verranno incontro ed attaccate le Dinamiti dalla distanza. Seguite il percorso e superate i Tubi danneggiati. Attraversate poi il condotto sulla destra ed infine scendete le scale. Prima di entrare nell'ultima stanza, entrate nella strettoia accanto ai gradini per raccogliere una BOMBA.

Arrivati nella camera finale [R^4] spegnete gli ultimi Focolai e superate la recinzione per affrontare l'ultimo boss.

-----  
\*\*\* NUCLEO INCANDESCENTE \*\*\*

#### ATTACCHI

1. Pilastrini (21)  
il Nucleo Incandescente è accompagnato da quattro grandi fiamme. Esse non possono essere spente e si spostano lungo i lati della stanza per scagliare i loro attacchi.
  2. Reticolo ( 7)  
il Nucleo Incandescente rilascia una serie di Serpenti contro i personaggi. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è sufficiente spegnere le fiamme con il getto basso.
  3. Raffica (15)  
il Nucleo Incandescente rilascia una serie di Dinamiti contro i personaggi. La tecnica è non è molto rapida ma copre una vasta area. Per non subire danni bisogna allontanarsi e spegnere i singoli fuochi con il getto alto dalla distanza.
  4. Missili frontali (21)  
il Nucleo Incandescente sposta i Pilastrini e rilascia una serie di fiammate contro i personaggi. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Non è possibile spegnere queste fiamme in alcun modo e per schivare questo attacco è necessario rimanere sempre in movimento.
  5. Missili orizzontali (21)  
da entrambi i lati della stanza vengono rilasciati tre fiammate che attraversano il pavimento orizzontalmente. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Non è possibile spegnere queste fiamme in alcun modo e per schivare questo attacco è necessario posizionarsi negli spazi vuoti tra un Missile e l'altro.
- . Contatto (36)

Il Nucleo Incandescente è una grande creatura di fuoco. Essa rimane immobile

nella parte superiore della stanza ed è accompagnata da quattro Pilastrini infiammati che non possono essere spenti. Il boss esegue i suoi attacchi sempre nello stesso ordine: Reticolo, Raffica, Missili frontali ed orizzontali.

Spegnete i Serpenti e le Dinamiti rispettivamente con il getto basso e quello alto. Una volta che i Pilastrini si sono spostati, avrete campo libero per colpire il boss prima che scagli i suoi Missili frontali. Evitate questo tipo di fiamme, poichè non possono essere spente, e continuate poi ad attaccare il Nucleo Incandescente posizionandovi negli spazi vuoti non coperti dai Missili orizzontali. Rilasciate sul boss tutte le Bombe che vi rimangono prima che i Pilastrini si riposizionino davanti a lui.

-----

|| Il cuore dell'incendio viene spento ma bisogna ancora sbloccare il silos  
|| d'acqua.

Come atto finale, colpite le finestre davanti a voi con il getto d'acqua. Durante l'attacco però, sarete assaliti dagli Stormi e, in corrispondenza delle tubature presenti nel pavimento si genereranno Esplosioni a zone alterne. Posizionatevi davanti a Danny, in modo tale che vi faccia da scudo contro gli Stormi, ed accovacciatevi per evitare le Esplosioni. Una volta distrutte le finestre, l'avventura avrà termine.

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

|| L'azione eroica di Pete e Danny ha dato i suoi frutti e finalmente le fiamme  
|| sono state domate, ma dei due vigili del fuoco non ci sono tracce.  
|| Winona prova a contattarli ripetutamente sino a quando Danny conferma di  
|| essere sopravvissuto. Il ragazzo poi riesce a liberare il suo collega,  
|| rimasto intrappolato sotto alcune macerie. Grazie all'arrivo di altre  
|| squadre di pompieri ormai la situazione è sotto controllo ed è in arrivo un  
|| elicottero per portare in salvo Pete e Danny.

||  
|| I due eroi avranno presto un riconoscimento dal comandante dei vigili del  
|| fuoco anche se il ragazzo avrebbe preferito un aumento di stipendio.  
|| Anche Frank si congratula con i due pompieri facendo ammenda per le proprie  
|| colpe. Pete conclude dicendo che il fuoco può essere imprevedibile come le  
|| persone e la scena si chiude con i due pompieri che guardano la neve  
|| scendere nella notte di Natale.

Al termine dei titoli di coda verranno mostrati i risultati della partita:

- tempo impiegato per il completamento dell'avventura
- percentuale di Dispersi ritrovati
- numero di vite perse
- Fire Rate ottenuti durante ogni singola Missione

A seconda di quanto fatto durante l'avventura, si otterrà un punteggio che andrà da 1 a 100 a cui corrisponde una determinata valutazione:

("Next" indica quanti punti mancano per ottenere quella successiva)

90 ~ 100 --> Super Firefighter  
80 ~ 89 --> A (ottimo)  
60 ~ 79 --> B (buono)



Confini -----: 1F

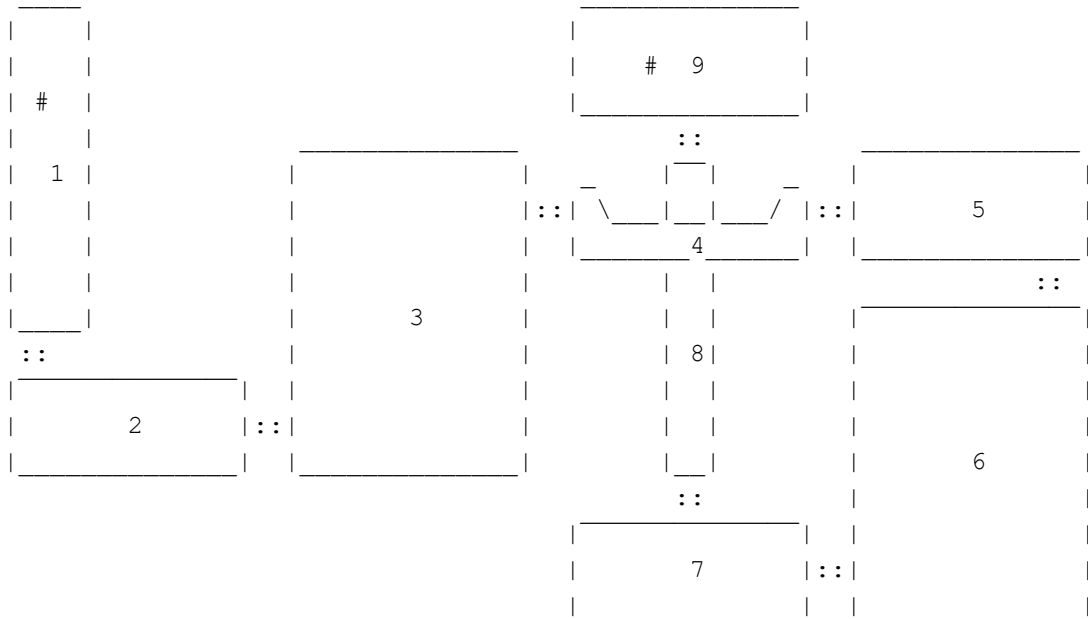
Boss -----: Stella Fiammeggiante [B1^3]

\*\*\* PERICOLI \*\*\*

Artigli            [^2 ^3 ^4 ^5 ^6 ^8 ^9]  
 Fiammelle        [^2 ^3 ^4 ^5 ^6 ^7 ^9]  
 Focolai           [^2 ^3 ^4 ^5 ^6 ^7 ^8 ^9]  
 Mura              [^4 ^5 ^9]  
 Pire Incendiarie [^5 ^6 ^7 ^8]  
 Robot Blu         [^9]  
 Stormi            [^7]  
 Tubi danneggiati [^2 ^3 ^6 ^8]

\*\*\* OGGETTI \*\*\*

Bomba            [^2 ^6]  
 Disperso        [^6]



Scale

1# >>> 1F^8  
 9# >>> 1F^9

----- [B1^1]

PERICOLI: nessuno

Qui sono presenti le scale che conducono a 1F^8.

----- [B1^2]

PERICOLI:

Artigli  
 Fiammelle  
 Focolai  
 Tubi danneggiati

In questa stanza è presente una Bomba, situata tra i silos 1 e 2, non visibile sullo schermo. Raggiungere l'angolo di nord est della stanza e da qui seguire la tubatura che si muove verso sud per trovare l'esplosivo presso il secondo snodo di essa.

----- [B1^3]

PERICOLI:

Artigli  
Fiammelle  
Focolai  
Tubi danneggiati  
(boss Missione 1) Stella Fiammeggiante

---

[B1^4]

PERICOLI:

Artigli  
Fiammelle  
Focolai  
Mura

---

[B1^5]

PERICOLI:

Artigli  
Fiammelle  
Focolai  
Mura  
Pire Incendiarie

Qui sono presenti le ventole aspiranti.

---

[B1^6]

PERICOLI:

Artigli  
Fiammelle  
Focolai  
Pire Incendiarie  
Tubi danneggiati

Qui sono presenti un Disperso ed una Bomba. La persona da salvare si trova in cima alle scale, nella zona nord ovest della stanza. La Bomba è situata al centro dei quattro silos presenti nell'angolo di sud est: accovacciarsi per superare i tubi e raccoglierla.

---

[B1^7]

PERICOLI:

Fiammelle  
Focolai  
Pire Incendiarie  
Stormi

---

[B1^8]

PERICOLI:

Artigli  
Focolai  
Pire Incendiarie  
Tubi danneggiati

---

[B1^9]

PERICOLI:

Artigli

Fiammelle  
Focolai  
Mura  
Robot Blu

Qui sono presenti le scale che conducono a 1F^9.

=====

1F (First Floor)	[@61F]
------------------	--------

=====

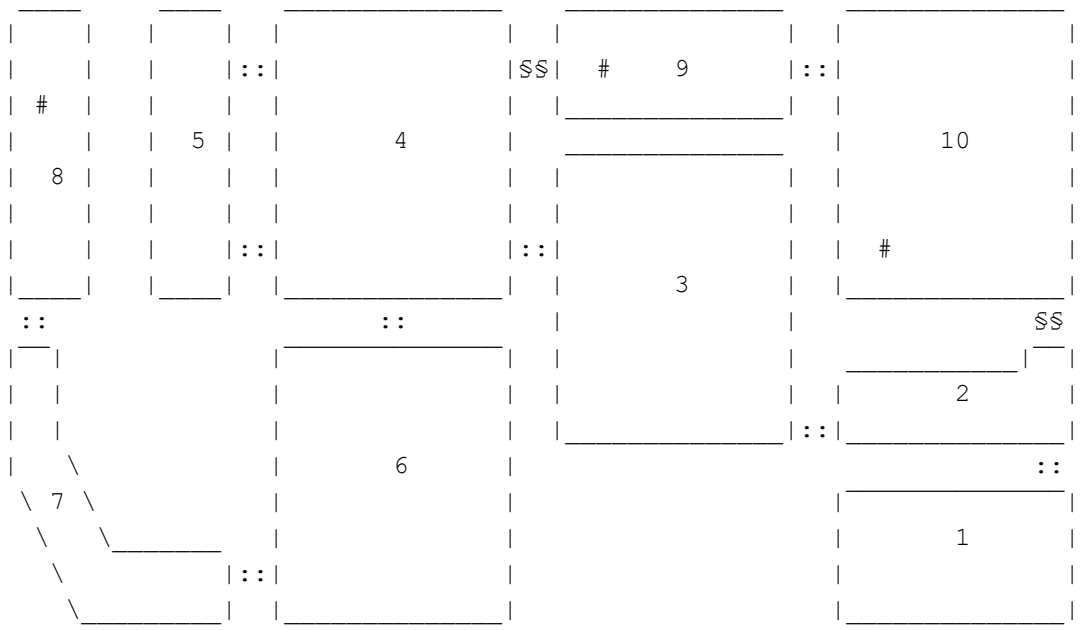
Numero stanze -: dieci  
Missione -----: 1 & 2  
Confini -----: B1, 2F  
Boss -----: nessuno

\*\*\* PERICOLI \*\*\*

Artigli	[^2 ^3 ^4 ^6 ^7 ^9]
Fiammelle	[^1 ^2 ^3 ^4 ^5 ^6 ^7 ^9 ^10]
Focolai	[^1 ^2 ^3 ^4 ^5 ^6 ^7 ^9 ^10]
Mura	[^9 ^10]
Orme	[^10]
Pire Incendiarie	[^4 ^10]
Robot Blu	[^6 ^7 ^9]

\*\*\* OGGETTI \*\*\*

Bomba	[^6]
Disperso	[^4]



Scale  
8# >>> B1^1  
9# >>> B1^9  
10# >>> 2F^1

[1F^1] INGRESSO

PERICOLI:  
Fiammelle  
Focolai



\_\_\_\_\_ [1F^2]

PERICOLI:

Artigli  
Fiammelle  
Focolai

\_\_\_\_\_ [1F^3] GIARDINO

PERICOLI:

Artigli  
Fiammelle  
Focolai

Qui è presente un ponte interrotto.

\_\_\_\_\_ [1F^4]

PERICOLI:

Artigli  
Fiammelle  
Focolai  
Pire Incendiarie

Qui è presente un Disperso, situato in cima alle scale mobili, nella zona nord al centro della stanza.

\_\_\_\_\_ [1F^5] BAGNI

PERICOLI:

Fiammelle  
Focolai

\_\_\_\_\_ [1F^6]

PERICOLI:

Artigli  
Fiammelle  
Focolai  
Robot Blu

Qui è presente una Bomba, situata nell'angolo di sud est della stanza, al termine del corridoio stretto. In questa stanza Danny sposterà dei monitor per liberare il passaggio.

\_\_\_\_\_ [1F^7]

PERICOLI:

Artigli  
Fiammelle  
Focolai  
Robot Blu

\_\_\_\_\_ [1F^8]

PERICOLI: nessuno

Qui sono presenti le scale che conducono a B1^1.

\_\_\_\_\_ [1F^9]

PERICOLI:  
 Artigli  
 Fiammelle  
 Focolai  
 Mura  
 Robot Blu

Qui sono presenti le scale che conducono a B1^9.

[1F^10] LABORATORIO

PERICOLI:  
 Fiammelle  
 Focolai  
 Mura  
 Orme  
 Pire Incendiarie

Qui sono presenti le scale che conducono a 2F^1 e dei tubi che esploderanno non appena ci si avvicina a loro.

=====

2F (Second Floor) [062F]

=====

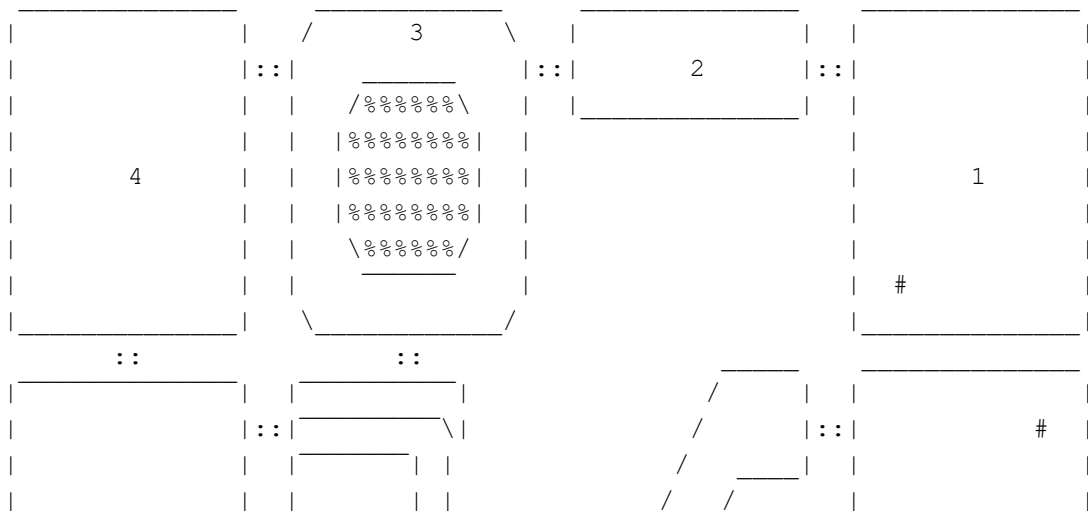
Numero stanze -: nove  
 Missione -----: 2 & 3  
 Confini -----: 1F, 3F  
 Boss -----: Globo di Magma [2F^1]

\*\*\* PERICOLI \*\*\*

Artigli [^4 ^5]  
 Buche [^8 ^9]  
 Droni Blu [^4 ^5]  
 Fiammelle [^1 ^2 ^3 ^4 ^5 ^8 ^9]  
 Focolai [^1 ^2 ^3 ^4 ^5 ^6 ^8 ^9]  
 Orme [^1]  
 Ragnatele [^8 ^9]  
 Robot Blu [^3 ^6]  
 Segugi [^2 ^3 ^6]  
 Stormi [^1]

\*\*\* OGGETTI \*\*\*

Bomba [^1 ^4]  
 Disperso [^5]





Scale

1# >>> 1F^10

9# >>> 3F^1

\_\_\_\_\_ [2F^1]

PERICOLI:

Fiammelle

Focolai

Orme

Stormi

(boss Missione 2) Globo di Magma

Qui sono presenti le scale che conducono a 1F^10, silos esplosivi che compaiono dal basso ed una Bomba. L'esplosivo si trova all'interno della finestra più a sinistra nella zona dove si affronta il boss.

\_\_\_\_\_ [2F^2]

PERICOLI:

Fiammelle

Focolai

Segugi

\_\_\_\_\_ [2F^3]

PERICOLI:

Fiammelle

Focolai

Robot Blu

Segugi

\_\_\_\_\_ [2F^4] CENTRO DI CONTROLLO

PERICOLI:

Artigli

Droni Blu

Fiammelle

Focolai

Qui è presente una Bomba, situata alla sinistra del muretto con i cespugli, lungo la strettoia subito a nord dei tavolini con i fiori, nella zona ovest della stanza.

\_\_\_\_\_ [2F^5]

PERICOLI:

Artigli

Droni Blu

Fiammelle

Focolai

Qui è presente un Disperso, situato ai piedi della scalinata, nell'angolo di

sud ovest della stanza.

[2F^6]

PERICOLI:

Focolai  
Robot Blu  
Segugi

[2F^7]

PERICOLI: nessuno

[2F^8]

PERICOLI:

Buche  
Fiammelle  
Focolai  
Ragnatele

[2F^9]

PERICOLI:

Buche  
Fiammelle  
Focolai  
Ragnatele

Qui sono presenti le scale che conducono a 3F^1.

=====  
3F (Third Floor)

[@63F]  
=====

Numero stanze -: dodici

Missione -----: 3 & 4

Confini -----: 2F, 4F

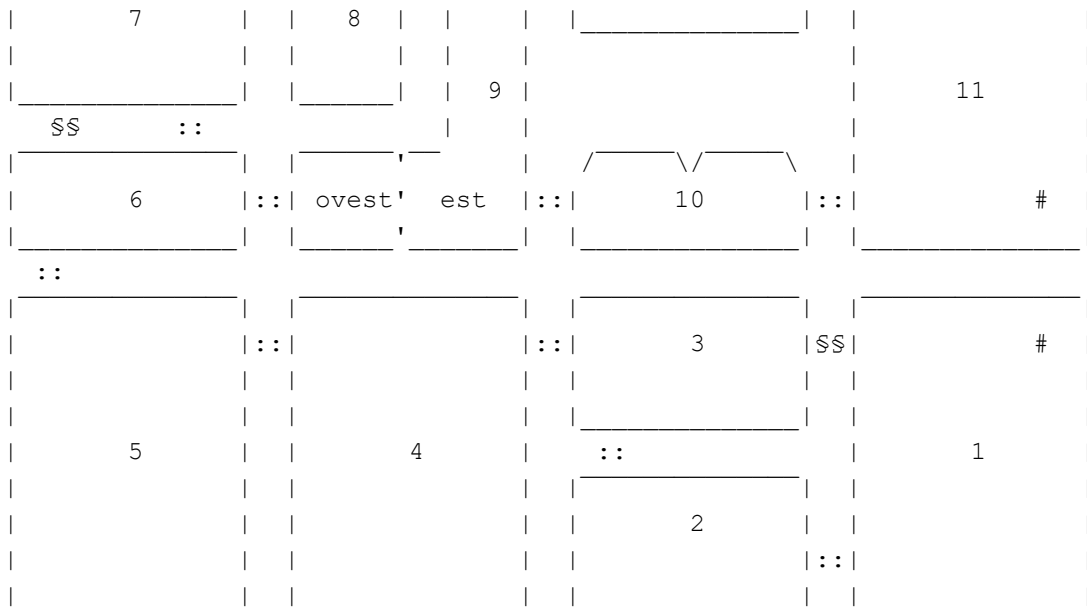
Boss -----: Guardiano Impazzito [3F^4]

\*\*\* PERICOLI \*\*\*

\*\*\* OGGETTI \*\*\*

Braccia Meccaniche [^1 ^4 ^11]  
Buche [^10]  
Droni Blu [^8]  
Esplosione [^2 ^11]  
Fiammelle [^1 ^3 ^4 ^5 ^6 ^7 ^8 ^9 ^11 ^12]  
Focolai [^1 ^3 ^4 ^5 ^6 ^7 ^8 ^9 ^10 ^11 ^12]  
Pire Incendiarie [^4 ^7 ^8 ^9]  
Robot Verdi [^10]  
Segugi [^1 ^5 ^6 ^9 ^11 ^12]  
Sensori [^7 ^8 ^10 ^11]  
Serpenti [^5 ^6 ^12]  
Stormi [^2 ^7 ^10]

Bomba [^2 ^8 ^11]  
Disperso [^4 ^12]



Scale

1# >>> 2F^9

11# >>> 4F^1

La mappa della stanza 3F^2 non compare sullo schermo in quanto i personaggi sfrutteranno una scala dei pompieri per muoversi da 3F^1 a 3F^3.

Le stanze 3F^6 e 3F^7 sono collegate da due porte: indipendentemente da quale si utilizzi per prima, questa esploderà e bisognerà usare necessariamente l'altra.

[3F^1]

PERICOLI:

Braccia Meccaniche  
Fiammelle  
Focolai  
Segugi

Qui sono presenti le scale che conducono a 2F^9.

[3F^2] ZONA ESTERNA

PERICOLI:

Esplosione (distruggendo le finestre)  
Stormi

Questa stanza non compare sulla mappa del gioco. Qui è presente una Bomba, situata sul lato destro del balcone e si ottiene dopo aver distrutto le finestre.

[3F^3]

PERICOLI:

Fiammelle  
Focolai

[3F^4]

PERICOLI:

Braccia Meccaniche

Fiammelle  
Focolai  
Pire Incendiarie  
(boss Missione 3) Guardiano Impazzito

Qui è presente un Disperso, situato all'interno del corridoio che conduce alla zona del boss, nell'angolo di sud ovest della stanza.

---

[3F^5]

PERICOLI:  
Fiammelle  
Focolai  
Segugi  
Serpenti

---

[3F^6]

PERICOLI:  
Fiammelle  
Focolai  
Segugi  
Serpenti

---

[3F^7] CUCINA

PERICOLI:  
Fiammelle  
Focolai  
Pire Incendiarie  
Sensori  
Stormi

In questa stanza Danny sposterà delle casse per liberare il passaggio.

---

[3F^8]

PERICOLI:  
Droni Blu  
Fiammelle  
Focolai  
Pire Incendiarie  
Sensori

Qui è presente una Bomba, situata tra i divanetti neri al centro della parete nord della stanza.

---

[3F^9]

PERICOLI:  
Fiammelle  
Focolai  
Pire Incendiarie  
Segugi

Questa stanza è divisa in due parti: una occidentale, da cui si accede tramite 3F^6, ed una orientale, i cui ingressi sono situati in 3F^8 e 3F^10.

---

[3F^10]

PERICOLI:

Buche  
Focolai  
Robot Verdi  
Sensori  
Stormi

[3F^11]

PERICOLI:

Braccia Meccaniche  
Esplosione (finestre a sud est)  
Fiammelle  
Focolai  
Segugi  
Sensori

Qui sono presenti le scale che conducono a 4F^1 ed una Bomba. L'esplosivo si trova proprio davanti alla porta che conduce a 3F^12.

[3F^12]

PERICOLI:

Fiammelle  
Focolai  
Segugi  
Serpenti

Qui è presente un Disperso, situato nella zona sinistra della stanza.

=====  
4F (Fourth Floor)

[@64F]  
=====

Numero stanze -: nove  
Missione -----: 4 & 5  
Confini -----: 3F, 5F  
Boss -----: Fuoco Multiplo [4F^1]

\*\*\* PERICOLI \*\*\*

Artigli [^3]  
Buche [^4]  
Elicotteri [^5 ^7]  
Fari pericolanti [^1]  
Fiammelle [^1 ^3 ^4 ^5 ^6 ^7 ^8]  
Focolai [^1 ^3 ^4 ^5 ^6 ^7 ^8]  
Onde di fuoco [^5 ^7]  
Orme [^5 ^7]  
Pire Incendiarie [^3]  
Ragnatele [^4 ^6 ^8]  
Robot Verdi [^4]  
Segugi [^1]  
Serpenti [^1]  
Stormi [^4]

\*\*\* OGGETTI \*\*\*

Bomba [^1 ^7]  
Disperso [^5 sud]

#		SS		:	2	:	
9	SS		7		3		1
				:			#
					4		
	:	n		:			/
		o					/
		r					
8		d		5	est		
	:	sud		:	6		

Scale

- 1# >>> 3F<sup>11</sup>
- 9# >>> 5F<sup>1</sup>

[4F<sup>1</sup>]

PERICOLI:

- Fari pericolanti
- Fiammelle
- Focolai
- Segugi
- Serpenti
- (boss Missione 4) Fuoco Multiplo

Qui sono presenti le scale che conducono a 3F<sup>11</sup> ed una Bomba. L'esplosivo è situato all'interno della seconda finestra da sinistra nella zona dove si affronta il boss.

[4F<sup>2</sup>]

PERICOLI: nessuno

Non è possibile esplorare questa stanza perchè i personaggi la attraverseranno rapidamente prima di iniziare la Missione 5.

[4F<sup>3</sup>]

PERICOLI:

- Artigli
- Fiammelle
- Focolai
- Pire Incendiarie

[4F<sup>4</sup>]

PERICOLI:

- Buche
- Fiammelle
- Focolai
- Ragnatele



Robot Verdi  
Stormi

---

[4F^5] UFFICIO INFERIORE

PERICOLI:

Elicotteri  
Fiammelle  
Focolai  
Onde di fuoco  
Orme

Questa stanza è divisa in tre parti: una orientale, da cui si accede tramite 4F^4, 4F^6 e 4F^7; una settentrionale, i cui ingressi sono situati in 4F^7 e 4F^8; una meridionale in cui si entra da 4F^8. In quest'ultima parte è presente un Disperso.

---

[4F^6] STANZINO

PERICOLI:

Fiammelle  
Focolai  
Ragnatele

---

[4F^7] UFFICIO SUPERIORE

PERICOLI:

Elicotteri  
Fiammelle  
Focolai  
Onde di fuoco  
Orme

Qui è presente una Bomba, situata tra le scrivanie presenti nell'angolo di nord ovest della stanza. Sempre qui, Danny sposterà dei monitor per liberare il passaggio.

---

[4F^8]

PERICOLI:

Fiammelle  
Focolai  
Ragnatele

---

[4F^9]

PERICOLI: nessuno

Qui sono presenti le scale che conducono a 5F^1.

=====

5F (Fifth Floor)

[@65F]

=====

Numero stanze -: otto

Missione -----: 5 & 6

Confini -----: 4F, 6F

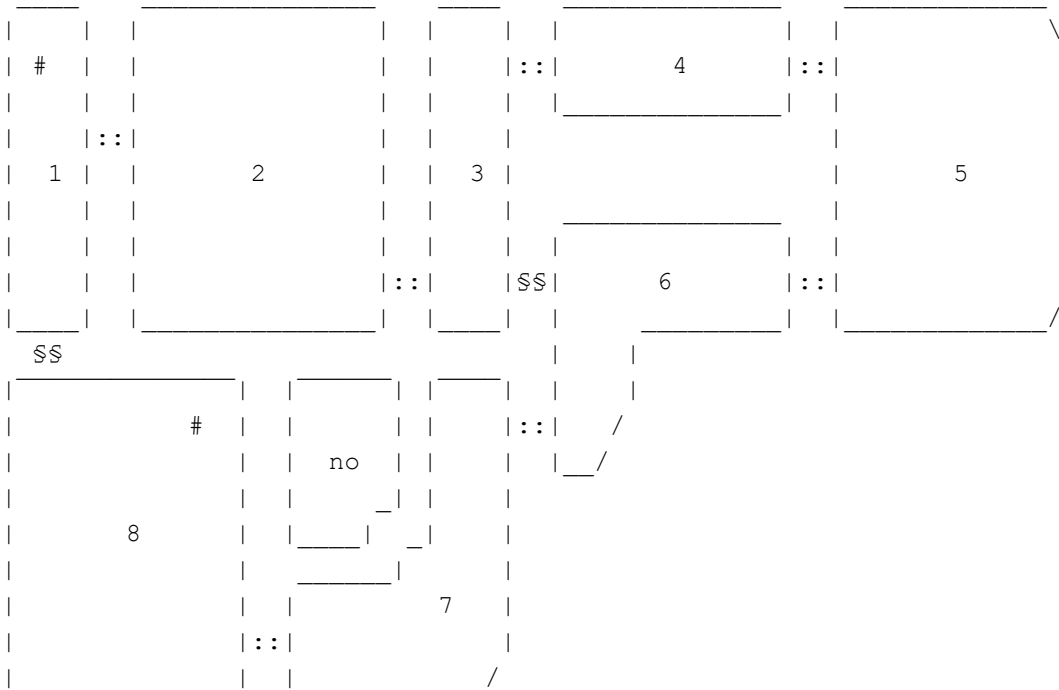
Boss -----: Drago Fiammeggiante [5F^5]

\*\*\* PERICOLI \*\*\*

Artigli [^6 ^7]  
 Droni Verdi [^1 ^8]  
 Esplosione [^2 ^7]  
 Fari pericolanti [^4]  
 Fiammelle [^2 ^3 ^4 ^5 ^6 ^7 ^8]  
 Focolai [^2 ^3 ^4 ^5 ^6 ^7 ^8]  
 Mine [^8]  
 Ragnatele [^2]  
 Robot Verdi [^3]  
 Sensori [^3 ^5 ^7]  
 Stormi [^4]  
 Tracciatori [^8]  
 Tubi danneggiati [^5]

\*\*\* OGGETTI \*\*\*

Bomba [^2 ^3 ^8]  
 Disperso [^2]



Scale

1# >>> 4F^9  
 8# >>> 6F^1

[5F^1]  
 PERICOLI: Esplosione (finestra più a sinistra)

Qui sono presenti le scale che conducono a 4F^9.

[5F^2]  
 PERICOLI:  
 Droni Verdi  
 Fiammelle  
 Focolai  
 Ragnatele

Qui sono presenti un Disperso ed una Bomba. La persona da salvare è situata lungo i corridori, nell'angolo di sud ovest della stanza; l'esplosivo invece si trova vicino ad una scrivania. Una volta entrati, seguire il percorso verso il

basso poi risalire lungo la strada più a destra per trovarlo nei pressi della parete.

\_\_\_\_\_ [5F^3]

PERICOLI:

Fiammelle  
Focolai  
Robot Verdi  
Sensori

Qui è presente una Bomba, situata all'interno della seconda finestra da sinistra, nella zona superiore della stanza.

\_\_\_\_\_ [5F^4]

PERICOLI:

Fari pericolanti  
Fiammelle  
Focolai  
Stormi

\_\_\_\_\_ [5F^5]

PERICOLI:

Fiammelle  
Focolai  
Sensori  
Tubi danneggiati  
(boss Missione 5) Drago Fiammeggiante

Qui sono presenti le ventole aspiranti.

\_\_\_\_\_ [5F^6]

PERICOLI:

Artigli  
Fiammelle  
Focolai

Qui sono presenti i nastri trasportatori.

\_\_\_\_\_ [5F^7]

PERICOLI:

Artigli  
Esplosione (finestre nella zona di sud ovest)  
Fiammelle  
Focolai  
Sensori

\_\_\_\_\_ [5F^8] SALA RICEVIMENTI

PERICOLI:

Droni Verdi  
Fiammelle  
Focolai  
Mine  
Tracciatori

Qui sono presenti le scale che conducono a 6F^1, gli alberi che cadono ed una Bomba. L'esplosivo è situato in cima alla rampa di scale, nell'angolo di nord ovest della stanza.

=====

6F (Sixth Floor)

[@66F]

=====

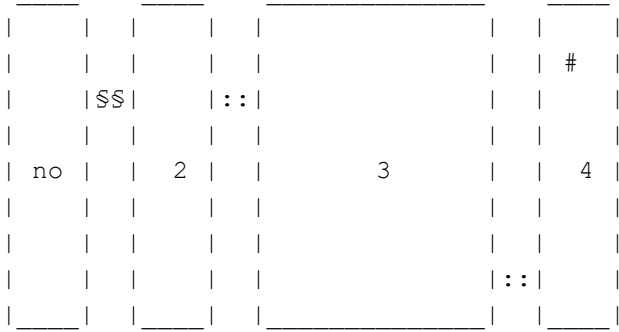
Numero stanze -: quattro  
Missione -----: 6  
Confini -----: 5F, 7F  
Boss -----: nessuno

\*\*\* PERICOLI \*\*\*

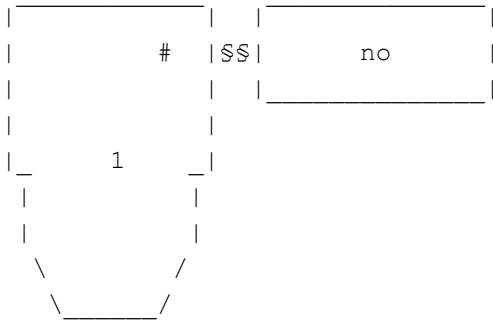
Artigli            [^2]  
Droni Verdi        [^1]  
Elicotteri         [^3]  
Fiammelle         [^1 ^2 ^3]  
Focolai           [^1 ^2 ^3]  
Mine               [^1]  
Onde di fuoco     [^3]  
Orme               [^3]  
Sensori           [^2]  
Tracciatori       [^1]

\*\*\* OGGETTI \*\*\*

Bomba            [^2]  
Disperso         [^1 ^4]



::



Scale

1# >>> 5F^8  
4# >>> 7F^1

----- [6F^1] BAR

PERICOLI:

Droni Verdi  
Fiammelle  
Focolai

Mine  
Tracciatori

Qui sono presenti le scale che conducono a 5F^8, gli alberi che cadono ed un Disperso. La persona da salvare si trova sul balcone, nella zona di sud est della stanza. Stranamente, la donna non sempre compare in 6F^1, specialmente se si sarà ottenuta fino a quel momento una percentuale bassa di Fire Rate.

\_\_\_\_\_ [6F^2]

PERICOLI:

Artigli  
Fiammelle  
Focolai  
Sensori

Qui è presente una Bomba all'interno della finestra più a sinistra, nella zona superiore della stanza.

\_\_\_\_\_ [6F^3] MAGAZZINO

PERICOLI:

Elicotteri  
Fiammelle  
Focolai  
Onde di fuoco  
Orme

In questa stanza Danny sposterà delle casse per liberare il passaggio.

\_\_\_\_\_ [6F^4]

PERICOLI: nessuno

Qui sono presenti le scale che conducono a 7F^1 ed un Disperso. La persona da salvare è situata dietro la scalinata, nell'angolo di nord ovest della stanza.

=====  
7F (Seventh Floor)

[@67F]  
=====

Numero stanze -: due  
Missione -----: 6  
Confini -----: 6F, R  
Boss -----: nessuno

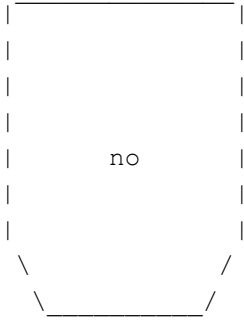
\*\*\* PERICOLI \*\*\*

Artigli [^2]  
Fiammelle [^2]  
Focolai [^2]

\*\*\* OGGETTI \*\*\*

nessuno

\_\_\_\_\_  
				#	
	\$\$		\$\$	1	
no		no		::	



Scale  
1# >>> 6F^4  
2# >>> R^1

Anche se sullo schermo appaiono unite, le stanze 7F^1 e 7F^2 sono divise dal cambio di ambientazione.

\_\_\_\_\_ [7F^1]  
PERICOLI: nessuno

Qui sono presenti le scale che conducono a 6F^4.

\_\_\_\_\_ [7F^2]  
PERICOLI:  
Artigli  
Fiammelle  
Focolai

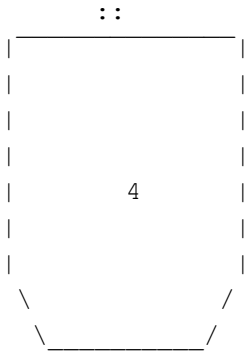
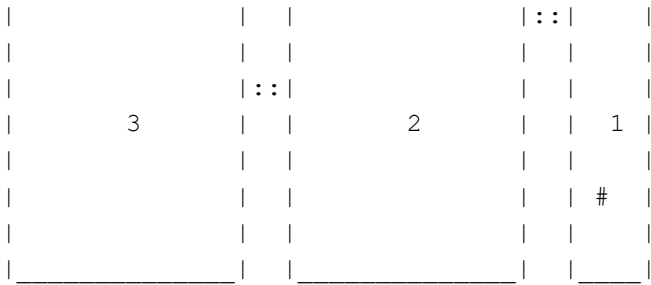
Qui sono presenti le scale che conducono a R^1.

===== [R^4]  
R (Rooftop) [6RF]

Numero stanze -: quattro  
Missione -----: 6  
Confini -----: 7F  
Boss -----: Nucleo Incandescente [R^4]

- | *** PERICOLI *** |               | *** OGGETTI *** |         |
|------------------|---------------|-----------------|---------|
| Dinamiti         | [^2 ^3]       | Bomba           | [^2 ^3] |
| Esplosione       | [^2]          | Disperso        | [^2]    |
| Fiammelle        | [^1 ^2 ^3]    |                 |         |
| Focolai          | [^1 ^2 ^3 ^4] |                 |         |
| Sensori          | [^2 ^3]       |                 |         |
| Tubi danneggiati | [^2 ^3]       |                 |         |





Scale  
1# >>> 7F^2

---

[R^1]

PERICOLI:  
Fiammelle  
Focolai

Qui sono presenti le scale che conducono a 7F^2.

---

[R^2]

PERICOLI:  
Dinamiti  
Esplosione (finestre vicino all'uscita per R^3)  
Fiammelle  
Focolai  
Sensori  
Tubi danneggiati

Qui sono presenti i condotti dell'aria, un Disperso ed una Bomba. La persona da salvare si trova nell'angolo di sud ovest della stanza. Una volta entrati nella camera, proseguire all'interno del primo condotto dell'aria e, giunti al termine, strisciare contro il condotto sulla sinistra fino a trovarne l'ingresso. L'uomo si trova di fronte all'uscita di questo secondo condotto. Da qui poi scendere le scale accanto e seguire il percorso sino a trovare la Bomba accanto alla parete, non visibile sullo schermo.

---

[R^3]

PERICOLI:  
Dinamiti  
Fiammelle  
Focolai  
Sensori  
Tubi danneggiati

Qui sono presenti i condotti dell'aria ed una Bomba. L'esplosivo è situato di fronte all'uscita per R^4, vicino alla recinzione, nella zona centro sud







|\*\*CREDITS\*\*|

-----

GUIDA A THE FIREMEN

Tutto il documento è stato progettato e realizzato dal sottoscritto.

PDpWriter

Copyright 2013 Spanettone Inc

<http://spanettone.altervista.org>

ALL RIGHTS RESERVED

This document is copyright Spanettone and hosted by VGM with permission.