

Mega Man X5 FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Mar 7, 2017

GUIDA A MEGA MAN X5
versione 1.0

gioco : MEGA MAN X5
sistema : Play Station
tipo : Azione
prodotto: CAPCOM

25/10/2016 ---> inizio stesura del documento
05/01/2017 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

```
+-----+
| PDPWriter |
| Copyright 2016 - 2017 Spanettone Inc |
| |
| http://spanettone.altervista.org |
| spanettone@yahoo.it |
| |
| ALL RIGHTS RESERVED |
+-----+
```

Contenuto del documento GUIDA A MEGA MAN X5

=====	1) IL GIOCO.	[@01IG]
=====	2) LA STORIA	[@02ST]
=====	3) PERSONAGGI	[@03PG]
=====	4) NOZIONI DI BASE	
Comandi	[@04CM]	
Azioni	[@04ZN]	
Schermate	[@04SC]	
Oggetti	[@04GG]	
Sistema di valutazione	[@04SV]	
Livello del boss	[@04LV]	
Bonus Parametri & Accessori	[@04BC]	
Consigli vari	[@04CV]	
=====	5) ROBOT 'X'	
Introduzione	[@05RX]	
Armi	[@05RM]	
Tabella potenza offensiva	[@05TP]	
=====	6) ZERO	
Introduzione	[@06ZR]	
Tecniche.	[@06TC]	
Tabella potenza offensiva	[@06TP]	
=====	7) POTENZIAMENTI	
Introduzione	[@07PT]	
Cuori.	[@07CR]	
Tank	[@07TN]	
Armature.	[@07RM]	
Ordine di raccolta	[@07RD]	

===== 8) SOLUZIONE

Introduzione [08SL]

>>>> ROBOT 'X'

Training ----- Boot Camp [08XTR]
Prologo ----- Damaged Highway [08X00]
Intermezzo 1 -- La situazione di Eurasia [08XMA]
Enigma ----- Grizzly Slash. [08X01]
Enigma ----- Duff McWhalen. [08X02]
La sfida di Dynamo [08X03]
Enigma ----- Squid Adler [08X04]
Enigma ----- Izzy Glow [08X05]
Intermezzo 2 -- Enigma apre il fuoco [08XMB]
Shuttle ----- Dark Dizzy. [08X06]
Shuttle ----- The Skiver. [08X07]
Il ritorno di Dynamo. [08X08]
Shuttle ----- Mattrex. [08X09]
Shuttle ----- Axle the Red [08X10]
Intermezzo 3 -- Lo schianto dello Shuttle. [08XMC]
Recupero Oggetti [08XRC]
Zero Space 1 [08X11]
Zero Space 2 [08X12]
Zero Space 3 [08X13]
Zero Space 4 [08X14]

>>>> ZERO

Training ----- Boot Camp [08ZTR]
Prologo ----- Damaged Highway [08Z00]
Intermezzo 1 -- La situazione di Eurasia [08ZMA]
Enigma ----- Grizzly Slash. [08Z01]
Enigma ----- Duff McWhalen. [08Z02]
La sfida di Dynamo [08Z03]
Enigma ----- Squid Adler [08Z04]
Enigma ----- Izzy Glow [08Z05]
Intermezzo 2 -- Enigma apre il fuoco [08ZMB]
Shuttle ----- Dark Dizzy. [08Z06]
Shuttle ----- The Skiver. [08Z07]
Il ritorno di Dynamo. [08Z08]
Shuttle ----- Mattrex. [08Z09]
Shuttle ----- Axle the Red [08Z10]
Intermezzo 3 -- Lo schianto dello Shuttle. [08ZMC]
Recupero Oggetti [08ZRC]
Zero Space 1 [08Z11]
Zero Space 2 [08Z12]
Zero Space 3 [08Z13]
Zero Space 4 [08Z14]

Sviluppo dell'avventura [08SV]

===== 9) NEMICI

Nemici [09NM]
Altri pericoli. [09PR]
Debolezze [09DB]

===== 10) DIALOGHI

Robot 'X' [10RX]
Zero [10ZR]

===== 11) MAPPA

Introduzione [11MP]

Training: Boot Camp	[@11TR]
Prologo : Damaged Highway	[@11DH]
Axle the Red . Shuttle -- Into the jungle!.	[@11AR]
Dark Dizzy . . Shuttle -- Escape the space trap!.	[@11DD]
Duff McWhalen . Enigma -- Obliterate the battleship!	[@11DM]
Grizzly Slash . Enigma -- Chase the truck!.	[@11GS]
Izzy Glow . . Enigma -- Fortress lab infiltration!	[@11IG]
Mattrex . . . Shuttle -- Red-hot world!	[@11MT]
Squid Adler. . Enigma -- Electric trap!	[@11SA]
The Skiver . . Shuttle -- Destroy the time bombs!	[@11TS]
La sfida di Dynamo	[@11DY]
Zero Space 1	[@11Z1]
Zero Space 2	[@11Z2]
Zero Space 3	[@11Z3]
Zero Space 4	[@11Z4]

===== 12) TRUCCHI & CURIOSITÀ

Trucchi	[@12TR]
Curiosità	[@12CS]

CREDITS

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

|1) IL GIOCO:| [@01IG]

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

MEGA MAN X5 è il secondo capitolo di questa saga realizzato per Play Station. In questo episodio lo svolgimento degli eventi non sarà lineare e si farà luce sulla vera natura di Zero.

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

|2) STORIA:| [@02ST]

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

-- LA NASCITA DI ZERO --

Il Dr Wily era uno dei più grandi esperti in robotica del ventesimo secolo, ma era anche ambizioso e malvagio. Il folle scienziato provò più volte a conquistare il mondo con il suo esercito di automi ma venne sempre sconfitto da Mega Man, il robot realizzato dal suo ex collega e rivale, il Dr Light. Stanco dei numerosi fallimenti, il Dr Wily iniziò a realizzare un automa che sarebbe stato di gran lunga migliore dei suoi predecessori. Zero, questo il nome del robot, avrebbe distrutto tutti i suoi nemici, e soprattutto l'odiato Mega Man. Durante i primi test, il Dr Wily si accorse però di un difetto di programmazione che rendeva il suo robot ribelle, violento e del tutto incontrollabile. Impossibilitato ad usarlo per questo motivo, lo scienziato decise di sigillare Zero in una capsula e di lui si persero le tracce.

-- I REPLOID --

I tempi passarono e dopo quasi cento anni, durante una spedizione archeologica, il Dr Cain rinvenne le macerie del laboratorio del Dr Light assieme alla capsula di 'X', il primo esemplare di robot di nuova generazione. Grazie a questo ritrovamento si sviluppò rapidamente la produzione e la diffusione dei "Reploid", automi in possesso di una vasta intelligenza, di una

grande forza fisica e della capacità di pensare ed agire autonomamente che affiancarono ben presto le persone nelle loro attività quotidiane.

Dopo alcune settimane dalla loro comparsa, avvennero però i primi incidenti, causati da alcuni Reploid che non obbedivano più agli uomini. Questi automi ribelli iniziarono ad organizzarsi in gruppi, facendosi chiamare "Maverick". Per risolvere la situazione venne formata una squadra di Reploid avanzati tecnologicamente, i "Maverick Hunter", che avrebbe dovuto distruggere i robot ribelli prima che potessero causare danni.

-- IL RISVEGLIO DI ZERO --

Durante una missione di controllo, un gruppo di Reploid ritrovò la capsula di Zero, risvegliandolo. L'automa del Dr Wily, a causa del difetto nella sua programmazione, iniziò a distruggere qualsiasi cosa nei dintorni. L'unico in grado di contrastarlo fu Sigma, il più potente dei Maverick Hunter. La lotta fra i due automi fu molto violenta ma alla fine Sigma riuscì a far perdere i sensi a Zero, colpendo la gemma sulla sua fronte. Risvegliandosi, il robot del Dr Wily non mostrò più alcun segno di aggressività e successivamente entrò nel gruppo dei Maverick Hunter.

-- MEGA MAN X --

Lo scontro tra le due fazioni fu molto violento: a capo dei robot ribelli c'erano Sigma, divenuto un Maverick dopo lo scontro con Zero, ed il suo braccio destro, Vile, mentre a loro si opponeva l'armata guidata da Zero e da 'X'. Durante la battaglia tra Vile ed 'X', Zero si sacrificò per salvare la vita al suo compagno. Spinto dal rimorso e dalla vendetta, 'X' distrusse Vile e alla fine sconfisse anche Sigma, facendo terminare così la guerra.

-- MEGA MAN X2 --

La pace non durò che pochi mesi e le ostilità tra i due eserciti ripresero. I Maverick erano capeggiati da un misterioso gruppo chiamato "X-Hunters", i quali erano in possesso dei resti di Zero per riportarlo in vita. Per evitare che ciò avvenisse, 'X' scese nuovamente sul campo di battaglia e debellò ancora una volta la minaccia dei Maverick. Il Robot riuscì anche a recuperare le parti del suo compagno, facendolo tornare operativo, ed a sconfiggere Sigma, che segretamente comandava gli X-Hunters.

-- MEGA MAN X3 --

Grazie agli sforzi del Dr Doppler, un famoso scienziato, i Maverick vennero neutralizzati e fatti tornare pacifici. Tuttavia la situazione peggiorò dopo poco tempo: lo stesso Dr Doppler, a capo dei Maverick considerati guariti, iniziò una violenta rivolta. 'X' e Zero fecero irruzione nella base dello scienziato ed a catturarlo ma scoprirono una terribile verità. Il Dr Doppler, plagiato da Sigma, aveva realizzato una potente corazza da guerra che venne subito controllata dall'ex capo dei Maverick, ora sotto forma di virus informatico. Nonostante questo, 'X' e Zero vinsero lo scontro e debellarono il Virus Sigma.

-- MEGA MAN X4 --

La Repliforce è un esercito composto da Reploid, che si occupa di affiancare i Maverick Hunter nella caccia agli automi ribelli. Tramando nell'ombra Sigma causò la caduta della colonia volante Sky Lagoon, facendone ricadere la colpa sulla Repliforce, la quale venne giudicata responsabile dell'incidente e dichiarata appartenente ai Maverick. Il Generale, leader della Repliforce, non accettando questa accusa infamante, diede vita ad un colpo di stato.

I personaggi sono molto agili nei movimenti e si spostano sempre nella direzione verso cui sono rivolti. Grazie alle loro capacità, sono in grado di muoversi con abilità nelle varie località di cui è composto il gioco. I nemici possono danneggiare 'X' e Zero anche con il semplice contatto quindi bisogna muoversi con cautela quando lo spazio di manovra non sarà molto ampio.

ACCOVACCIARSI

[direzione Giù]

Per schivare gli attacchi nemici o le trappole, i personaggi sono in grado di accovacciarsi sul pavimento. Una volta in ginocchio non è consentito spostarsi ma è sempre possibile attaccare. Dopo essere saliti su una pedana, l'unico modo per scendere da essa consiste nel lasciarsi cadere dai bordi.

SALTARE

[pulsante X]

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

I personaggi possono anche rimbalzare sulle pareti mentre saltano, ed in questo modo possono raggiungere altezze maggiori. Per farlo, bisogna saltare sul muro e, mentre si è in aria, premere di nuovo il pulsante X insieme alla nuova direzione. È possibile rimbalzare più volte in maniera alternata su pareti parallele, in modo tale da scalare facilmente i condotti verticali. Se si vuole è anche consentito proseguire verso l'alto rimbalzando continuamente lungo la stessa parete. In questo caso, dopo aver spiccato il salto, bisogna avvicinarsi subito al muro per darsi nuovamente lo slancio. Più tempo si tiene premuto il tasto X, maggiore sarà l'altezza raggiunta dai personaggi con il salto.

SCATTARE

[pulsante Cerchio]

I personaggi sono in grado di eseguire un breve scatto orizzontale in avanti, premendo il pulsante Cerchio. Grazie a questa abilità si può proseguire in maniera più rapida attraverso le località ed aumentare la distanza massima raggiungibile con un Salto. Durante lo Scatto è possibile attaccare inoltre è consentito eseguire più Scatti consecutivamente. Per compiere questa abilità si può anche premere due volte la direzione desiderata.

Usando questa abilità mentre si rimbalza su una parete, premendo assieme i pulsanti X e Cerchio, il Salto raggiungerà una distanza maggiore del normale e questa tecnica prende il nome di Super Rimbalzo. Quest'ultimo può essere necessario per superare sporgenze presenti sul muro da cui si spicca il salto. Per fare questo, eseguire la tecnica e, mentre si è in aria, voltarsi verso la parete di partenza e rimbalzare sul bordo della sporgenza per salirci su oppure per oltrepassarla. Questa abilità prende il nome di Super Rimbalzo ad Effetto.

Lo Scatto ha anche una valenza difensiva poichè eseguendolo, i personaggi si abbasseranno leggermente in avanti ed alcuni attacchi nemici, che in genere li avrebbero colpiti, passeranno sopra la loro testa senza danneggiarli.

SCIVOLARE

[tenere premuta la direzione della parete]

I personaggi possono sfruttare la presenza delle pareti per scendere lentamente

nelle zone inferiori. Per farlo, bisogna lasciarsi cadere ed avvicinarsi ad un muro, tenendo premuta la direzione verso cui esso si trova. In questo modo i personaggi si aggrapperanno alla parete, scivolando lentamente verso il basso. Mentre si esegue questa abilità, è sempre possibile attaccare e rimbalzare sul muro. Rilasciando la direzione, i personaggi torneranno a cadere lungo la verticale mentre, premendo la direzione opposta, si allontaneranno dalla parete.

ARRAMPICARSI

[Su o Giù, in corrispondenza di una scala]

I personaggi sono in grado di muoversi lungo le scale premendo la direzione Su o Giù, a seconda dei casi. Mentre ci si sta arrampicando è sempre possibile eseguire un attacco, direzionandolo con Destra o Sinistra, ma non è consentito muoversi e colpire contemporaneamente. Premendo il pulsante X mentre si è su una scala, i personaggi lasceranno la presa raggiungendo rapidamente il pavimento. Saltando e premendo la direzione Su in corrispondenza di una scala invece, essi si aggrapperanno al volo alla struttura.

AGGRAPPARSI

[Su, in corrispondenza di una fune]

I personaggi possono appendersi a particolari funi disposte all'interno delle località, premendo la direzione Su in loro corrispondenza. Una volta aggrappati è possibile muoversi tramite i tasti direzionali, ma non è consentito muoversi ed attaccare contemporaneamente. Premendo il pulsante X mentre si è su una fune i personaggi eseguiranno un salto, sganciandosi dalla struttura. Spingendo i tasti Giù + X, i Robot lasceranno direttamente la presa e scenderanno in verticale. Nel caso in cui si subiscano danni mentre si è aggrappati, è possibile rimanere appesi alla fune tenendo subito premuta la direzione Su. Spingendo il pulsante Cerchio è consentito anche scattare mentre si è aggrappati.

ADION RIDE CHASER

L'Adion Ride Chaser è una potente moto futuristica che si utilizza solamente nella prima parte della missione Electric trap!. I comandi per usare questo veicolo sono:

Pulsante Quadrato --: Cannone

Pulsante Triangolo -: Cannone

Pulsante X -----: Saltare

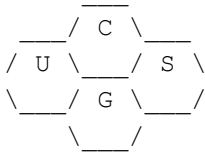
Pulsante Cerchio ---: Turbo

Non è possibile scendere dal veicolo, nè rallentare, nè cambiare direzione inoltre i personaggi potranno ugualmente perdere la vita mentre sono a bordo dell'Adion Ride Chaser.

Premendo il pulsante Cerchio, l'Adion Ride Chaser eseguirà un breve scatto in orizzontale. Durante questo lasso di tempo, i personaggi saranno invulnerabili, potranno distruggere gli ostacoli al contatto ed i proiettili del veicolo verranno scagliati in diagonale. Il Turbo viene eseguito in orizzontale anche mentre ci si trova in aria.

Aperto il fuoco con il veicolo, sul pavimento o in aria, i personaggi sparano orizzontalmente un proiettile verde. È possibile eseguire raffiche di massimo tre colpi per volta.

PROBE RIDE ARMOR

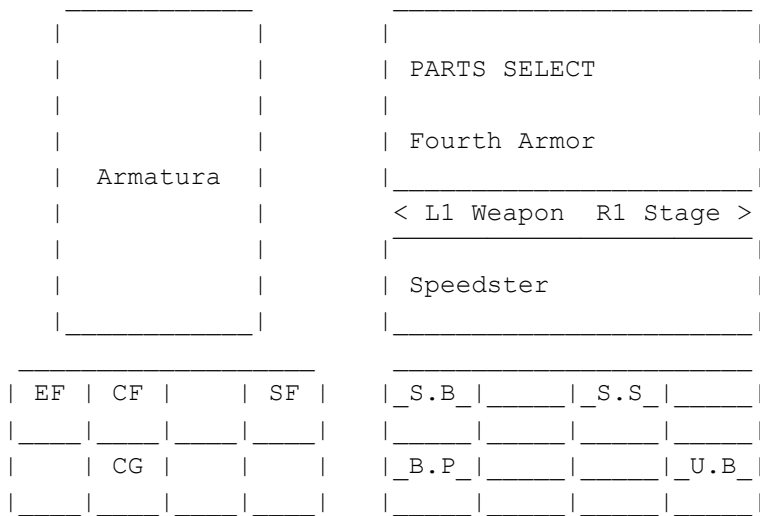


La schermata di Zero ha le stesse caratteristiche di quella di 'X'. L'unica differenza è che le Tecniche del Robot rosso, ad eccezione del Chaos Flasher, del Dark Hold e del Twin Dream, possono essere usate di continuo e perciò non possiedono munizioni da consumare. In questo caso, il Weapon Tank potrà ricaricare solo quelle tre Tecniche.

```
#####
#  SCHERMATA PARTS  #
#####
```

Alla schermata di selezione della località, premendo L1 si accederà alla Schermata Parts, dove è possibile visualizzare le componenti recuperate delle varie Armature ed equipaggiare gli Accessori ottenuti.

(Esempio)



Nella parte alta dello schermo è visualizzata l'Armatura sulla quale montare i diversi Accessori che si possiedono.

In basso invece sono presenti, sulla destra, le componenti recuperate delle varie Armature, mentre sulla sinistra sono mostrati gli Accessori ottenuti. Al centro, sulla destra, è visualizzato il nome dell'Accessorio indicato dal cursore:

- .la grande 'E' gialla indica quelli attualmente equipaggiati
- .la piccola 'X' bianca indica quelli esclusivi di 'X'
- .la piccola 'Z' bianca indica quelli esclusivi di Zero

Per equipaggiare gli Accessori bisogna:

- selezionare l'Armatura con le direzioni Destra e Sinistra e premere X
- selezionare gli Accessori con i tasti direzionali e premere X
- premere Triangolo per tornare alla scelta delle Armature
- premere R1 per tornare alla schermata di selezione della località

NOTE

- a seconda dell'Armatura indossata dai Robot, cambierà il numero di Accessori che potrà essere equipaggiato
- lo stesso Accessorio può essere equipaggiato contemporaneamente su più Armature, anche per entrambi i personaggi
- durante l'avventura, a seconda del Livello dei boss affrontati, è possibile ottenere sino ad un massimo di otto Accessori diversi

Dalla Schermata Parts, premere il pulsante R1 per tornare alla schermata di selezione della località oppure il pulsante L1 per accedere alla Schermata Weapon.

```
#####  
#  SCHERMATA WEAPON  #  
#####
```

Alla schermata di selezione della località, premendo R1 si accederà alla Schermata Weapon, dove è possibile visualizzare le componenti recuperate per il cannone Enigma e per lo Space Shuttle.

(Esempio)

```
-----  
  
|-----|-----|  
|  MODE SELECT  | | | | |  
|              | | | | |  
|  Enigma Status  | | | | | Enigma |  
|  Enigma Shot   | | | | |  
|-----|-----|  
  
< L1 Weapon  R1 Parts >  
  
| C.B | | | L.D | | |  
|-----|-----|  
| | | | |  
|-----|-----|  
  
-----
```

Nella parte alta dello schermo è possibile:

- .Enigma Status --> visualizzare i valori attuali del cannone Enigma
- .Enigma Shot ----> aprire subito il fuoco con Enigma

In caso di fallimento di Enigma, comparirà al suo posto l'immagine dello Space Shuttle inoltre le voci 'Enigma Status' ed 'Enigma Shot' saranno sostituite rispettivamente da 'Shuttle Status' e 'Launch Shuttle', mantenendo però le stesse funzioni.

Nella parte bassa dello schermo sono mostrate le componenti recuperate per Enigma e per lo Space Shuttle. Indipendentemente dal numero di componenti recuperate, l'esito dell'utilizzo di questi strumenti è deciso casualmente dal gioco: più componenti si sono ottenute, più aumenta la probabilità di successo.

Dopo aver usato sia Enigma che lo Space Shuttle, non sarà più possibile accedere alla Schermata Weapon.

Dalla Schermata Weapon, premere il pulsante L1 per tornare alla schermata di selezione della località oppure il pulsante R1 per accedere alla Schermata Parts.

OGGETTI

[@04GG]

Eliminando i nemici potrà capitare che essi rilascino oggetti utili per ripristinare i PV o le munizioni dei Robot. Se non vengono raccolti subito, essi spariranno dopo alcuni secondi. Anche in alcune zone delle località è possibile trovare questi oggetti.

GLOBO ARANCIONE GRANDE (ripristina tutti i PV)

GLOBO ARANCIONE MEDIO (ripristina 16 PV)

GLOBO ARANCIONE PICCOLO (ripristina 4 PV)

Questi tre oggetti hanno la funzione di curare i personaggi, consentendo a loro di recuperare i PV persi. Dopo aver ottenuto almeno un Sub Tank, raccogliendo un Globo Arancione, alcuni PV verranno accumulati anche nel contenitore per poi essere usati in seguito: una volta riempito un Sub Tank si passerà a quello successivo.

Dove si trovano

Damaged Highway -----	Area 1	.medio
Chase the truck! -----	Area 1	.medio
Destroy the time bombs! ----	Area 1	.medio
Escape the space trap! -----	Area 1	.medio
Fortress lab infiltration! -	Area 3	.medio
Into the jungle! -----	Area 1	.medio x2
Obliterate the battleship! -	Area 1	.medio x1 & piccolo x3
Red-hot world! -----	Area 1	.medio
Zero Space 2 -----	Area 1	.medio x1 & grande x1
Zero Space 4 -----	Area 1	.medio x17
Zero Space 4 -----	Area 2	.grande x2

SFERA AZZURRA GRANDE (ripristina tutti i caricatori)

SFERA AZZURRA MEDIA (ripristina 1/3 del caricatore)

SFERA AZZURRA PICCOLA (ripristina 1/12 del caricatore)

Questi tre oggetti hanno la funzione di ricaricare le munizioni delle Armi di 'X' e di alcune Tecniche di Zero. Dopo aver ottenuto il Weapon Tank, raccogliendo una Sfera Azzurra, alcune munizioni verranno accumulati anche nel contenitore per poi essere usate in seguito. Nelle varie località sarà possibile trovare solo la versione grande e quella media, mentre quella piccola si può ottenere esclusivamente eliminando i nemici.

Dove si trovano

Escape the space trap! -----	Area 2	.media
Fortress lab infiltration! -	Area 3	.media x2
Red-hot world! -----	Area 1	.media
Zero Space 1 -----	Area 1	.media x2
Zero Space 4 -----	Area 2	.grande

VITA BONUS

Questo piccolo casco luminoso aggiunge una vita bonus a quelle già in possesso del personaggio. L'oggetto è blu per 'X' mentre è rosso per Zero.

Si possono possedere sino ad un massimo di 9 vite.

Dove si trovano

Red-hot world! ----- Area 1
Zero Space 1 ----- Area 1 .x2
Zero Space 1 ----- Area 1
Zero Space 4 ----- Area 1

REPLOID DA SALVARE

All'interno di alcune località è possibile incontrare alcuni Replid gialli che richiedono aiuto. Venendo a contatto con loro sarà possibile salvarli, facendoli teletrasportare alla Base degli Hunter, si potranno recuperare sino a 16 PV, decisi casualmente dal gioco, e si otterrà una Vita Bonus.

Dove si trovano

Destroy the time bombs! ---- Area 1
Electric trap! ----- Area 2
Fortress lab infiltration! - Area 1
Obliterate the battleship! - Area 1

SIGMA VIRUS

Lo stato fisico del personaggio è indicato sullo schermo da una scritta nell'angolo in basso a sinistra e generalmente il suo valore è "Normal". Durante l'esplorazione delle località potrà capitare di incontrare frammenti del Virus Sigma, volti fluttuanti viola che compaiono dal nulla. Questi droni inseguono lentamente il personaggio e lo infettano venendoci a contatto. Per sfuggire ai Virus Sigma bisogna allontanarsi da loro e farli uscire dallo schermo. Quando si viene colpiti da diversi droni, lo stato fisico del Robot cambierà:

0 Virus Sigma assorbiti	-->	Normal	-->	nessun effetto
1 Virus Sigma assorbito	-->	Normal	-->	nessun effetto
2 Virus Sigma assorbiti	-->	Caution	-->	nessun effetto
3 Virus Sigma assorbiti	-->	Danger	-->	nessun effetto
4 Virus Sigma assorbiti	-->	Virus	-->	personaggio infettato

Se 'X' viene infettato, il Robot blu inizierà a perdere gradualmente PV inoltre i comandi potranno risultare rallentati oppure invertiti. Se invece è Zero ad essere infettato, la sua barra di vita si riempirà completamente ed il Robot rosso diverrà invincibile per alcuni istanti.

All'interno degli Zero Space, sarà possibile incontrare una nuova forma di virus, con l'aspetto del Robot rosso. Il Virus Zero si comporterà in modo diverso: una volta comparso sullo schermo, il drone si allineerà con il personaggio e poi scatterà contro di lui. Il Virus Zero eseguirà questi movimenti due volte prima di svanire automaticamente. Rispetto al Virus Sigma, il Virus Zero è in grado di infettare il personaggio più rapidamente:

0 Virus Zero assorbiti	-->	Normal	-->	nessun effetto
1 Virus Zero assorbito	-->	Caution	-->	nessun effetto
2 Virus Zero assorbiti	-->	Danger	-->	nessun effetto
3 Virus Zero assorbiti	-->	Virus	-->	personaggio infettato

Indipendentemente dal numero di Virus assorbiti, lo stato fisico del Robot tornerà gradualmente alla normalità dopo alcuni secondi, se non si viene infettati da altri droni viola nel frattempo. Per distruggere i frammenti dei Virus bisogna possedere l'accessorio Virus Buster; l'accessorio Anti-Virus Guard invece raddoppia il numero di droni da assorbire prima di poter subire

gli effetti del virus.

Dove si trovano

Destroy the time bombs! ----	Area 1	.Sigma x3
Escape the space trap! -----	Area 1	.Sigma x1
Escape the space trap! -----	Area 2	.Sigma x4
Fortress lab infiltration! -	Area 1	.Sigma x1
Fortress lab infiltration! -	Area 2	.Sigma x2
Fortress lab infiltration! -	Area 3	.Sigma x3
Into the jungle! -----	Area 1	.Sigma x3
Zero Space 1 -----	Area 1	.Zero x2
Zero Space 2 -----	Area 1	.Zero x4

SISTEMA DI VALUTAZIONE

[@04SV]

Il gioco prevede un sistema di valutazione tramite il quale viene giudicato l'andamento dell'avventura e quest'ultimo dipenderà dal comportamento del personaggio all'interno di ogni singola missione. La valutazione ottenuta viene indicata con una lettera e mostrata nella Schermata Armi. Essa può essere, dalla migliore alla peggiore:

1. MEH [Maverick Elité Hunter]
2. PA [Platinum A]
3. GA [Gold A]
4. SA [Special A]
5. A
6. B
7. C
8. D
9. E

Al termine di ogni missione si verrà valutati secondo alcuni criteri ed ognuno di essi può assegnare sino ad un massimo di 8 punti; alla schermata di riepilogo dell'incarico verranno mostrati solo i primi tre criteri:

a. TEMPO DI COMPLETAMENTO (Clear Time)

questo criterio valuta il tempo impiegato per completare la missione.

Meno tempo si impiega per terminare l'incarico, più punti si ottengono:

- | | |
|-------------|-----------------|
| 8 punti --> | da 0 a 2 minuti |
| 4 punti --> | da 2 a 3 minuti |
| 2 punti --> | da 3 a 6 minuti |
| 1 punto --> | più di 6 minuti |

b. QUANTITÀ DI NEMICI ELIMINATI (Mavericks defeated)

questo criterio valuta il numero di nemici eliminati durante la missione.

Meno nemici si eliminano, più punti si ottengono:

- | | |
|-------------|------------------------------|
| 8 punti --> | da 0 a 40 nemici eliminati |
| 4 punti --> | da 41 a 80 nemici eliminati |
| 2 punti --> | da 81 a 150 nemici eliminati |
| 1 punto --> | più di 150 nemici eliminati |

c. QUANTITÀ DI DANNI SUBITI (Damage received)

questo criterio valuta la quantità di PV di danno subiti durante la missione. Meno PV di danno si sono subiti, più punti si ottengono:

- | | |
|-------------|--------------------|
| 8 punti --> | da 0 a 16 PV persi |
|-------------|--------------------|

4 punti --> da 17 a 32 PV persi
2 punti --> da 33 a 64 PV persi
1 punto --> più di 65 PV persi

d. DANNI MASSIMI INFLITTI AL BOSS

questo criterio valuta il danno massimo inflitto al boss della località con un singolo attacco. Più il danno è elevato, maggiori punti si ottengono, perciò bisogna usare l'Arma o la Tecnica alla quale il boss risulta debole:

8 punti --> 8 o più PV di danno inflitti
4 punti --> 6 o 7 PV di danno inflitti
2 punti --> 4 o 5 PV di danno inflitti
1 punto --> da 1 a 3 PV di danno inflitti

e. QUANTITÀ DI VIRUS ASSORBITA

questo criterio valuta il numero di Sigma Virus o di Zero Virus dal quale si è stati infettati durante la missione. Più è basso questo valore, più punti si ottengono:

8 punti --> 0 Virus assorbiti
4 punti --> 1 Virus assorbiti
2 punti --> 2 Virus assorbiti
1 punto --> 3 o più Virus assorbiti

Sommando tutti i punteggi dei vari criteri si otterrà infine il risultato della missione. A seconda della valutazione complessiva che già si possiede, il risultato ottenuto potrà migliorare, peggiorare o mantenere invariato il grado ricevuto. All'inizio dell'avventura, 'X' partirà dal grado B mentre Zero dal grado SA.

[Grado MEH]

da 32 a 40 punti --> si rimane al grado MEH
da 0 a 31 punti --> si scende al grado PA

[Grado PA]

ottenendo 40 punti --> promossi al grado MEH
da 32 a 39 punti --> si rimane al grado PA
da 0 a 31 punti --> si scende al grado GA

[Grado GA]

da 36 a 40 punti --> promossi al grado PA
da 32 a 35 punti --> si rimane al grado GA
da 0 a 31 punti --> si scende al grado SA

[Grado SA]

da 32 a 40 punti --> promossi al grado GA
da 20 a 31 punti --> si rimane al grado SA
da 0 a 19 punti --> si scende al grado A

[Grado A]

da 32 a 40 punti --> promossi al grado SA
da 18 a 31 punti --> si rimane al grado A
da 0 a 17 punti --> si scende al grado B

[Grado B]

da 28 a 40 punti --> promossi al grado A
da 15 a 27 punti --> si rimane al grado B
da 0 a 14 punti --> si scende al grado C

[Grado C]

da 20 a 40 punti --> promossi al grado B
da 12 a 19 punti --> si rimane al grado C
da 0 a 11 punti --> si scende al grado D

[Grado D]

da 20 a 40 punti --> promossi al grado C
da 9 a 19 punti --> si rimane al grado D
da 0 a 8 punti --> si scende al grado E

[Grado E]

da 16 a 40 punti --> promossi al grado D
da 0 a 15 punti --> si rimane al grado E

L'attuale valutazione ottenuta non influisce nè sullo svolgersi degli eventi della trama, nè sulla difficoltà del gioco. L'unica cosa che può influenzare è il Livello del boss della località.

LIVELLO DEL BOSS

[@04LV]

A differenza degli altri episodi della saga, in Mega Man X5 viene introdotto il concetto di "Livello del boss". Questo valore è indicato al di sotto della barra di vita del nemico: più il Livello è elevato, più aumentano i PV del boss, partendo da un minimo di 48 unità, sino ad un massimo di 127 unità. I danni inflitti dal nemico ed il suo comportamento durante lo scontro invece rimangono sempre gli stessi, indipendentemente dal suo Livello. I fattori che modificano il Livello del boss sono:

ORE RIMANENTI ALLA CADUTA DI EURASIA

Durante l'avventura bisognerà sconfiggere gli otto Maverick prima della caduta della colonia spaziale Eurasia, indicata nel gioco con un conto alla rovescia di 16 ore. Più le ore diminuiscono, più il Livello del boss aumenta:

16 ore rimaste --> Livello Boss 1
15 ore rimaste --> Livello Boss 3
14 ore rimaste --> Livello Boss 3
13 ore rimaste --> Livello Boss 5
12 ore rimaste --> Livello Boss 5
11 ore rimaste --> Livello Boss 7
10 ore rimaste --> Livello Boss 7
9 ore rimaste --> Livello Boss 9
8 ore rimaste --> Livello Boss 9
7 ore rimaste --> Livello Boss 11
6 ore rimaste --> Livello Boss 11
5 ore rimaste --> Livello Boss 13
4 ore rimaste --> Livello Boss 13
3 ore rimaste --> Livello Boss 15
2 ore rimaste --> Livello Boss 15
1 ora rimasta --> Livello Boss 17

MAVERICK SCONFITTI

Ogni Maverick sconfitto aumenta di una unità il Livello del boss che si affronterà successivamente.

1 Maverick sconfitto --> Livello Boss +1
2 Maverick sconfitti --> Livello Boss +2
3 Maverick sconfitti --> Livello Boss +3

4 Maverick sconfitti --> Livello Boss +4
5 Maverick sconfitti --> Livello Boss +5
6 Maverick sconfitti --> Livello Boss +6
7 Maverick sconfitti --> Livello Boss +7

GRADO DEL PERSONAGGIO

A seconda del Grado che si possiede, il Livello del boss aumenterà. Più è elevato il Grado, più il Livello verrà incrementato:

MEH --> Livello Boss +8
PA --> Livello Boss +8
GA --> Livello Boss +4
SA --> Livello Boss +2
A --> nessun cambiamento
B --> nessun cambiamento
C --> nessun cambiamento
D --> nessun cambiamento
E --> nessun cambiamento

VISITE & GAME OVER

Una volta giunti alle quattro località finali dell'avventura, il Livello del boss aumenta di una unità ogni volta che si esauriscono tutte le vite ed ogni volta che si esce da una località già esplorata in precedenza.

I mini boss ed i boss delle ultime quattro località possiedono anche loro un Livello, ma in questo caso esso, così come i loro PV, non varieranno, indipendentemente da ciò che si è fatto durante l'avventura.

BONUS PARAMETRI & ACCESSORI

[@04BC]

A seconda del Livello del Maverick appena eliminato, sarà possibile ottenere un Bonus Parametro ed un Accessorio per i personaggi. Il primo è un premio che può aumentare la quantità massima di PV o di munizioni, il secondo è un oggetto che si può equipaggiare prima di ogni missione.

BONUS PARAMETRO

Se il Maverick è almeno di Livello 4, dopo averlo sconfitto si potrà decidere quale dei due Bonus Parametro ricevere. La scelta è irreversibile:

- Weapon + Life
entrambi i personaggi ricevono rispettivamente l'Arma e la Tecnica posseduta dal boss e, in aggiunta, si ottiene metà del Bonus Life.
- Weapon + Energy
entrambi i personaggi ricevono rispettivamente l'Arma e la Tecnica posseduta dal boss e, in aggiunta, si ottiene metà del Bonus Energy.

Per ricevere la seconda metà del Bonus Parametro, rendendolo in questo modo effettivo, bisogna completare un'altra località oppure entrare e uscire da una già terminata in precedenza. Un Bonus Life completato aumenta in maniera permanente la quantità massima di PV di 2 unità, mentre un Bonus Energy completato aumenta in maniera permanente la quantità massima di munizioni di 1/24 del valore di base delle Armi o delle Tecniche.

ACCESSORI

Se invece il Maverick è almeno di Livello 8, assieme al Bonus Parametro, si riceverà anche una parte dell'Accessorio rispettivo al Bonus Parametro scelto. Per ricevere le restanti due parti, rendendo così l'Accessorio equipaggiabile, bisogna completare altre due località oppure entrare e uscire due volte da una già terminata in precedenza.

Poichè ognuno degli otto Maverick può donare due Bonus Parametri distinti, nel gioco sono presenti 16 Accessori: tuttavia durante l'avventura, a seconda del Livello dei boss affrontati, è possibile ottenerne sino ad un massimo di otto. Ad eccezione di alcuni esemplari, tutti gli Accessori sono utilizzabili da entrambi i personaggi.

A seconda dell'Armatura indossata dai Robot, cambieranno il numero di Accessori che essi potranno equipaggiare:

'X' senza Armatura	-->	4 Accessori
'X' con la Fourth Armor	-->	2 Accessori
'X' con la Falcon Armor	-->	2 Accessori
'X' con la Gaea Armor	-->	nessun Accessorio
'X' con l'Ultimate Armor	-->	2 Accessori
Zero senza Armatura	-->	4 Accessori
Zero con la Black Armor	-->	4 Accessori

Gli Accessori sono:

- Anti-Virus Guard	- Speed Shot
- Burst Shots	- Speedster
- Buster Plus	- Super Recover
- Hyper Dash	- Ultimate Buster
- Jumper	- Virus Buster
- Quick Charge	- W-Energy Saver
- Shock Buffer	- Z-Saber Extend
- Shot Eraser	- Z-Saber Plus

Per ogni Accessorio viene elencato:

- .il boss da cui si ottiene
- .il tipo di Bonus Parametro corrispondente
- .quale personaggio può equipaggiarlo
- .l'effetto dell'Accessorio

ANTI-VIRUS GUARD

Boss • Dark Dizzy
Tipo • Bonus Life
Robot • entrambi

In genere è necessario assorbire 4 Virus Sigma, oppure 3 Virus Zero, per venire infettati. Il potere di questo Accessorio raddoppia tali quantità perciò, dopo averlo equipaggiato, saranno necessari 8 Virus Sigma, oppure 6 Virus Zero, per infettare il personaggio.

BURST SHOTS

Boss • Izzy Glow
Tipo • Bonus Life
Robot • solo 'X'

In genere 'X' è in grado di eseguire raffiche di massimo tre colpi con i proiettili semplici dell'X-Buster. Il potere di questo Accessorio consente al Robot blu di eseguire raffiche di massimo cinque colpi. In questo caso i proiettili dell'X-Buster saranno di colore verde e non più giallo. Gli effetti di questo Accessorio però non si estendono alle altre Armi di 'X'.

BUSTER PLUS

Boss • Mattrex
Tipo • Bonus Energy
Robot • entrambi

Questo Accessorio aumenta la potenza offensiva dei vari attacchi dell'X-Buster e dello Z-Buster di circa il 20%. In questo caso i proiettili semplici dell'X-Buster saranno di colore rosa e non più giallo; i Super Colpi ed i proiettili dello Z-Buster invece rimarranno graficamente identici. Gli effetti di questo Accessorio però non si estendono alle altre Armi o alle altre Tecniche.

HYPER DASH

Boss • Grizzly Slash
Tipo • Bonus Energy
Robot • entrambi

Questo Accessorio aumenta la velocità con la quale viene eseguito lo Scatto, riducendone però lievemente la distanza coperta. L'Hyper Dash incrementa anche la gittata del Salto con Scatto, dello Scatto Aereo e del Flying Splasher di Zero.

JUMPER

Boss • The Skiver
Tipo • Bonus Life
Robot • entrambi

Questo Accessorio aumenta circa del 20% l'altezza massima raggiunta dal salto del personaggio. Il Jumper tuttavia non modifica le caratteristiche del secondo balzo, eseguito durante il Doppio Salto di Zero.

QUICK CHARGE

Boss • Squid Adler
Tipo • Bonus Life
Robot • solo 'X'

Questo Accessorio dimezza il tempo necessario per preparare il Super Colpo delle diverse Armi. Il Quick Charge tuttavia non produrrà alcun effetto se equipaggiato assieme all'Ultimate Buster.

SHOCK BUFFER

Boss • Grizzly Slash
Tipo • Bonus Life

Robot • entrambi

In genere, subendo dei danni, il personaggio rimarrà stordito per alcuni istanti, prima di potersi muovere di nuovo. Il potere di questo Accessorio riduce il periodo di stordimento inoltre dimezza tutti i danni subiti. Lo Shock Buffer tuttavia non riduce la distanza coperta dal Robot, nel caso in cui questi venga scagliato lontano a causa dell'attacco nemico. La capacità di dimezzare i danni subiti invece non si attiverà se si equipaggia una qualsiasi Armatura.

SHOT ERASER

Boss • Izzy Glow
Tipo • Bonus Energy
Robot • solo Zero

Questo Accessorio dona a tutti gli attacchi semplici della Z-Saber la capacità di distruggere i proiettili nemici. In questo caso la spada di Zero sarà di colore viola e non più verde. Non tutti gli attacchi degli avversari possono essere distrutti inoltre anche le Tecniche del Robot rosso che prevedono l'uso della Z-Saber otterranno questo bonus (la Crescent Sword, l'Electric Blade ed il Quake Blazer). La Black Armor di Zero possiede già tutti i poteri di questo Accessorio perciò non si otterranno effetti aggiuntivi equipaggiandolo assieme a quell'Armatura.

SPEED SHOT

Boss • Mattrex
Tipo • Bonus Life
Robot • entrambi

Questo Accessorio aumenta la velocità con la quale si muovono i vari attacchi dell'X-Buster e dello Z-Buster. Equipaggiando lo Speed Shot, i proiettili semplici dell'X-Buster saranno di colore azzurro e non più giallo; i Super Colpi ed i proiettili dello Z-Buster invece rimarranno graficamente identici. Gli effetti di questo Accessorio però non si estendono alle altre Armi o alle altre Tecniche.

SPEEDSTER

Boss • The Skiver
Tipo • Bonus Energy
Robot • entrambi

Questo Accessorio aumenta circa del 50% la velocità con cui il personaggio cammina. Lo Speedster però non modifica la rapidità di esecuzione o la distanza coperta dallo Scatto e dallo Scatto Aereo, nè la velocità con la quale il personaggio si muove lungo le scale e le funi.

SUPER RECOVER

Boss • Duff McWhalen
Tipo • Bonus Life
Robot • entrambi

Questo Accessorio aumenta la quantità di PV e di munizioni ripristinate dagli

oggetti curativi, velocizzando in questo modo sia la cura dei personaggi che il riempimento dei Tank. Il Super Recover però non aumenta la quantità di PV ripristinati dal salvataggio dei Replid.

	normale	Super Recover	
Globo Arancione piccolo	4 PV	5 PV	(+ 25%)
Globo Arancione medio	16 PV	20 PV	(+ 25%)
Sfera Azzurra piccola	1/12 car.	1/8 car.	(+ 50%)
Sfera Azzurra media	1/3 car.	~1/2 car.	(+ 37,5%)

ULTIMATE BUSTER

Boss • Axle the Red
Tipo • Bonus Life
Robot • solo 'X'

Questo Accessorio permette ad 'X' di sparare direttamente il Super Colpo dell'Arma equipaggiata, compreso l'X-Buster delle diverse Armature, premendo semplicemente il pulsante d'attacco, senza la necessità di accumulare ogni volta energia. Tra un Super Colpo ed il successivo però è necessario attendere alcuni istanti. Bisogna fare attenzione ad equipaggiare l'Ultimate Buster poichè esso consumerà piuttosto rapidamente le munizioni del Robot blu inoltre questo Accessorio annulla gli effetti del Quick Charge. Usando la Falcon Armor oppure la versione semplice di 'X', gli effetti dell'Ultimate Buster saranno attivi solo per l'X-Buster.

VIRUS BUSTER

Boss • Dark Dizzy
Tipo • Bonus Energy
Robot • entrambi

In genere non è possibile distruggere i Sigma Virus e gli Zero Virus, poichè i vari attacchi dei personaggi non potranno causare loro danno. Il potere di questo Accessorio permette a tutte le Armi di 'X' ed a tutte le Tecniche di Zero di eliminare i droni viola. La Black Armor di Zero possiede già tutti i poteri di questo Accessorio perciò non si otterranno effetti aggiuntivi equipaggiandolo assieme a quell'Armatura.

W-ENERGY SAVER

Boss • Duff McWhalen
Tipo • Bonus Energy
Robot • entrambi

Questo Accessorio raddoppia la quantità di munizioni a disposizione delle varie Armi e delle varie Tecniche dei personaggi. Tale incremento andrà a sostituire quello già presente nell'Armatura equipaggiata.

Z-SABER EXTEND

Boss • Squid Adler
Tipo • Bonus Energy
Robot • solo Zero

Questo Accessorio aumenta lievemente il raggio d'azione degli attacchi semplici

della Z-Saber. L'incremento è mostrato sullo schermo da una lama dorata che appare durante ogni fendente eseguito da Zero. Le diverse Tecniche del Robot rosso invece non otterranno alcun bonus.

Z-SABER PLUS

Boss • Axle the Red
Tipo • Bonus Energy
Robot • solo Zero

Questo Accessorio aumenta la potenza offensiva degli attacchi semplici della Z-Saber. In questo caso la spada di Zero sarà di colore rosa e non più verde. Le diverse Tecniche del Robot rosso invece non otterranno alcun bonus.

+-----+
| ESEMPIO DI SEQUENZA BONUS |
+-----+

In questa sezione viene mostrato un esempio di cosa si riceve sconfiggendo i primi Maverick dell'avventura, ipotizzando che tutti i boss siano almeno di Livello 8:

- a. si sconfigge Grizzly Slash e si sceglie il Bonus Life:
 - > si ottiene la prima metà del Bonus Life di Grizzly Slash
 - > si ottiene la prima parte dell'Accessorio associato al Bonus Life di Grizzly Slash: Shock Buffer

- b. poi si sconfigge Duff McWhalen e si sceglie il Bonus Energy:
 - si completa il Bonus Life di Grizzly Slash
 - > si ottiene la seconda parte dello Shock Buffer di Grizzly Slash
 - > si ottiene la prima metà del Bonus Energy di Duff McWhalen
 - > si ottiene la prima parte dell'Accessorio associato al Bonus Energy di Duff McWhalen: W-Energy Saver

- c. poi si sconfigge Dynamo, che però non dona alcun Bonus:
 - si completa ugualmente il Bonus Energy di Duff McWhalen
 - si completa ugualmente lo Shock Buffer di Grizzly Slash
 - > si ottiene la seconda parte del W-Energy Saver di Duff McWhalen

- d. poi si sconfigge Squid Adler e si sceglie il Bonus Energy:
 - si completa il W-Energy Saver di Duff McWhalen
 - > si ottiene la prima metà del Bonus Energy di Squid Adler
 - > si ottiene la prima parte dell'Accessorio associato al Bonus Energy di Squid Adler: Z-Saber Extend

- e. poi si sconfigge Izzy Glow e si sceglie il Bonus Life:
 - si completa il Bonus Energy di Squid Adler
 - > si ottiene la seconda parte dello Z-Saber Extend
 - > si ottiene la prima metà del Bonus Life di Izzy Glow
 - > si ottiene la prima parte dell'Accessorio associato al Bonus Life di Izzy Glow: Burst Shots

- f. poi si sconfigge Dark Dizzy e si sceglie il Bonus Life:
 - si completa il Bonus Life di Izzy Glow
 - si completa lo Z-Saber Extend di Squid Adler
 - > si ottiene la seconda parte del Burst Shots di Izzy Glow
 - > si ottiene la prima metà del Bonus Life di Dark Dizzy
 - > si ottiene la prima parte dell'Accessorio associato al Bonus Life di Dark Dizzy: Anti-Virus Guard

e così via.

Schematizzando:

BOSS SCONFITTO	BONUS SCELTO	BONUS PARAMETRO COMPLETATO	ACCESSORIO COMPLETATO
a. Grizzly Slash	Life
b. Duff McWhalen	Energy	Life (Grizzly)	..
c. Dynamo	..	Energy (Duff)	Shock Buffer (Grizzly)
d. Squid Adler	Energy	..	W-Energy Saver (Duff)
e. Izzy Glow	Life	Energy (Squid)	..
f. Dark Dizzy	Life	Life (Izzy)	Z-Saber Extend (Squid)

Dalla tabella si può notare subito che:

- il Bonus Parametro completato corrisponde sempre a quello del boss della riga superiore
- l'Accessorio completato corrisponde sempre a quello del boss presente due righe precedenti

=== NOTE IMPORTANTI ===

- al termine di una missione viene mostrato nella schermata di riepilogo solo l'eventuale Bonus Parametro o l'eventuale l'Accessorio completato. Quelli incompleti invece non vengono elencati perciò è bene tenerli a mente, in modo tale da sapere cosa si andrà a ricevere successivamente.

- mentre gli Accessori, tranne alcune eccezioni, sono disponibili per entrambi i Robot, bisogna ricordarsi che solo il personaggio che completerà il Bonus Parametro potrà usufruirne dei suoi effetti positivi, indipendentemente da chi abbia sconfitto il boss relativo a quel Bonus Parametro:

(dall'esempio della tabella)

- si sconfigge Grizzly Slash con 'X' e si sceglie il Bonus Life
- poi si sconfigge Duff McWhalen con Zero e si completa il Bonus Life di Grizzly Slash
- in questo caso solo Zero godrà del Bonus Life di Grizzly Slash e quindi solo la sua quantità massima di vita verrà incrementata di due unità, mentre quella di 'X' non verrà modificata

Per questo motivo è necessario scegliere bene il Robot al quale far ricevere il Bonus Parametro, in modo tale da non ritrovarsi in seguito un personaggio molto meglio preparato dell'altro.

- per essere sicuri di ottenere otto Accessori, prima di affrontare il primo boss è necessario consumare alcune ore del conto alla rovescia indicato sullo schermo, alla videata di selezione del Maverick. In questo modo, il Livello dei boss aumenterà con lo scorrere del tempo e quindi si affronterà il primo Maverick quando questi possiederà almeno il Livello 8.

Per consumare le ore, entrare in una località qualsiasi, perdere tutte le vite e, alla schermata di fine partita, scegliere la voce 'Stage selection'. Il modo più rapido per farlo consiste nel recarsi nella località di Squid Adler e lasciare che l'Adion Ride Chaser cada subito nel precipizio.

- volendo usare 'X' , bisogna affrontare il primo boss quando mancano 10 ore (questo valore scenderà a 9 ore, entrando nella località)
- volendo usare Zero, bisogna affrontare il primo boss quando mancano 11 ore

(questo valore scenderà a 10 ore, entrando nella località)

- affrontando un'avventura a livello Easy, tutti i boss possiederanno il Livello 1, perciò non si otterranno nè Bonus Parametro nè Accessori.
- nella Schermata Parts, i vari Accessori sono disposti in questo modo:

Shock	Virus	Speedster	Jumper
Buffer	Buster		
-----+-----+-----+-----			
Hyper	W-Energy	Super	Anti-Virus
Dash	Saver	Recover	Guard
-----+-----+-----+-----			
Buster	Speed	Burst	Ultimate
Plus	Shot	Shot	Buster
-----+-----+-----+-----			
Quick	Z-Saber	Z-Saber	Shot
Charge	Plus	Extend	Eraser
-----+-----+-----+-----			

.....

+-----+
| CONSIGLI VARI | [04CV]
+-----+

- 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.
- Studiate bene le caratteristiche delle Armi e delle Tecniche: alcune possono colpire in verticale, altre sono in grado di attraversare ostacoli e così via. Usare l'Arma o la Tecnica giusta al momento giusto renderà più semplice proseguire nel gioco.
- All'interno di una località, quasi tutti i nemici si rigenerano continuamente tornando due volte nelle zone già esplorate. Fate attenzione perciò a quando vi spostate e sfruttate questa caratteristica per ottenere da loro oggetti per ripristinare PV e munizioni.
- I personaggi muoiono istantaneamente cadendo in un burrone, venendo a contatto con le spine, con la lava oppure schiacciati tra due elementi, perciò calibrate bene i salti tra una piattaforma ed un'altra.
- Al termine di ogni missione sarà possibile:
 - .salvare i progressi [Save]
 - .tornare alla schermata dei Maverick [Stage selection]
 - .tornare alla schermata del titolo [Quit game]
- Perdendo tutte le vite sarà possibile:
 - .riprendere subito l'avventura [Continue]

Saltare -----: pulsante X
Scattare -----: pulsante Cerchio
Arma speciale ---: pulsante Triangolo
Giga Attack ----: pulsante R2
Arma precedente -: pulsante L1
Arma successiva -: pulsante R1

SUPER COLPO [tenere premuto il pulsante Quadrato o Triangolo]

Oltre al semplice proiettile, 'X' possiede la capacità di accumulare energia dentro di sé per sparare un colpo più potente del normale. Tenendo premuto il pulsante Quadrato o Triangolo, appariranno delle sfere luminose attorno ad 'X'. Man mano che si accumula energia, esse cambieranno colore, evidenziando i vari gradi di potenza del proiettile. Rilasciando il pulsante, il Robot sparerà il Super Colpo. Una volta che questo attacco sarà stato preparato, esso rimarrà sempre disponibile sino a quando non si rilascerà il tasto, anche se nel frattempo si subiranno danni. Non si può sparare un successivo Super Colpo se il precedente è ancora presente sullo schermo.

X-BUSTER [pulsante Quadrato]

Premendo il tasto Quadrato, 'X' sparerà un singolo proiettile dell'X-Buster, indipendentemente dall'Arma equipaggiata. Questa abilità può essere utile per difendersi dai nemici quando non si vogliono sprecare le munizioni dell'Arma attualmente in uso oppure per cancellarne un Super Colpo preparato involontariamente. Tenendo premuto il tasto Triangolo si potrà comunque caricare il Super Colpo dell'X-Buster.

=====

ARMI

[@05RM]

=====

CARATTERISTICHE GENERALI

Ogni volta che si eliminerà un boss, 'X' riceverà in dono l'abilità del nemico appena sconfitto. Equipaggiando una nuova Arma, il Robot cambierà leggermente di colore e, accanto alla barra di vita di 'X', apparirà quella dell'Arma in uso, mentre in basso saranno indicati il numero di proiettili a disposizione. Per aprire il fuoco con un'Arma bisogna premere il pulsante Triangolo mentre per poter ripristinare le munizioni bisognerà raccogliere le Sfere Azzurre. Al termine di ogni Area o località, oppure uscendo da essa, verranno ricaricati in automatico i PV e le munizioni di tutte le Armi.

CAMBIARE LE ARMI

Per cambiare l'Arma equipaggiata si può selezionarla manualmente dalla Schermata Armi oppure è sufficiente premere il pulsante L1 o R1 per scorrerle secondo questo l'elenco:

tasto R1 -->

..

X-Buster

Crescent Shot

Tri-Thunder

Firefly Laser

Goo Shaver

Wing Spiral

Spike Ball

Dark Hold

Ground Fire

..
<-- tasto L1

SUPER COLPO

Tra le Armi a disposizione del Robot solo l'X-Buster sarà in grado di eseguire sin da subito il Super Colpo; per le altre invece si dovrà prima indossare la Fourth Armor o l'Ultimate Armor per poter usare questa abilità. Le Armi speciali possiedono un solo grado di caricamento, corrispondente alla sfera lampeggiante, che può consumare da 2 a 6 unità, a seconda dell'Arma in uso. Dopo aver preparato il Super Colpo con un'Arma, il caricamento andrà perduto equipaggiandone un'altra.

Le Armi a disposizione di 'X' sono:

- .X-Buster
- .Crescent Shot
- .Dark Hold
- .Firefly Laser
- .Goo Shaver
- .Ground Fire
- .Spike Ball
- .Tri-Thunder
- .Wing Spiral

Per ognuna di esse viene indicato:

- .il boss da cui si riceve
- .il numero di colpi a disposizione con il caricatore pieno
- .il numero di unità necessarie per eseguire il Super Colpo
- .il colore assunto dal Robot quando la equipaggia
- .i boss ed i mini boss vulnerabili ad essa

X-BUSTER \

Boss -----: nessuno, 'X' inizierà il gioco equipaggiando questa Arma
Munizioni ---: infinite
Super Colpo -: nessuna, l'X-Buster possiede munizioni infinite
Colore -----: Blu

<> Boss vulnerabili <>

- Magma Dragoon
- Sigma Head
- Zero
- Zero Maverick

Questa è l'arma di base del Robot: possiede colpi infiniti ed una bassa potenza offensiva. Aprendo il fuoco, 'X' sparerà orizzontalmente un proiettile giallo inoltre sarà possibile eseguire raffiche di massimo tre colpi premendo ripetutamente il pulsante Quadrato. L'X-Buster è l'unica Arma che possiede due livelli di caricamento, in ordine crescente di potenza offensiva: la piccola cometa verde e la grande sfera di smeraldo.

La cometa verde è un piccolo proiettile allungato con una potenza offensiva circa doppia rispetto al semplice proiettile giallo mentre la sfera di smeraldo invece è quasi quattro volte più potente dello sparo di base.

Tutti i Super Colpi del X-Buster sono in grado di continuare la propria corsa nel caso in cui distruggano uno o più nemici lungo il tragitto.

CRESCENT SHOT \

Boss -----: Grizzly Slash, nella missione Chase the truck!
Munizioni ---: 48 lame
Super Colpo -: 6 unità
Colore -----: Marrone

<> Boss vulnerabili <>
Duff McWhalen
Rangda Bangda W: occhio verde

'X' scaglia una coppia di lame gialle ad un'angolazione casuale. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. La coppia di lame può essere scagliata in orizzontale, in diagonale verso l'alto oppure in diagonale verso il basso. È possibile eseguire raffiche di massimo tre coppie di lame per volta.

Usando il Super Colpo del Crescent Shot, 'X' genererà attorno a sé una serie di lame in grado di danneggiare tutti i nemici con i quali il Robot blu verrà a contatto. L'attacco è molto rapido ma possiede un ridotto raggio d'azione. Questa sorta di barriera difensiva però non protegge 'X' dai proiettili nemici, né dalle trappole, né dalle spine, inoltre il personaggio subirà ugualmente danni venendo a contatto con un avversario che non è stato ancora distrutto dalle lame. Mentre il Super Colpo è attivo, è possibile muoversi liberamente ed aprire il fuoco sia con l'X-Buster, compresi i suoi Super Colpi, sia con i proiettili normali del Crescent Shot. La barriera si disattiva automaticamente dopo circa 8 secondi oppure è possibile farlo manualmente cambiando Arma dalla Schermata Armi.

Riassumendo, il Crescent Shot è un'Arma prettamente difensiva ed è abbastanza utile: le coppie di lame sono scomode da utilizzare poichè non è possibile decidere l'angolazione verso la quale verranno scagliate quindi è impossibile mirare con precisione. Il Super Colpo invece è molto efficace perchè permette al personaggio di proteggersi più facilmente dai nemici che si avvicinano, consentendo anche di aprire il fuoco con i Super Colpi dell'X-Buster.

DARK HOLD \

Boss -----: Dark Dizzy, nella missione Escape the space trap!
Munizioni ---: 48 unità di tempo (circa 8 secondi)
Super Colpo -: nessuno
Colore -----: Fucsia

<> Boss vulnerabili <>
The Skiver

'X' ferma il tempo attorno a sé, invertendo i colori sullo schermo. L'attacco non causa danni ai nemici ma copre una vasta area. Mentre il tempo è congelato gli avversari e gli ostacoli presenti nella località risultano immobilizzati mentre il Robot blu è in grado di muoversi liberamente e può anche attaccare con l'X-Buster. Durante questo lasso di tempo però, 'X' può ricevere ugualmente danni venendo a contatto con i nemici, con i loro proiettili immobili e con gli ostacoli. Per disattivare il Dark Hold bisogna consumare tutte le sue munizioni oppure cambiare Arma dalla Schermata Armi. Il Dark Hold non possiede un Super Colpo inoltre i boss sono in genere immuni al suo potere.

In sintesi, il Dark Hold non è una tecnica offensiva ma risulta molto utile per

attraversare facilmente alcune zone piene di ostacoli. Il consumo di munizioni è molto rapido perciò bisogna sfruttare al massimo il periodo di tempo in cui l'ambiente è immobilizzato per avanzare rapidamente.

FIREFLY LASER \

Boss -----: Izzy Glow, nella missione Fortress lab infiltration!

Munizioni ---: 8 lucciole

Super Colpo -: 2 unità

Colore -----: Arancione

<> Boss vulnerabili <>

Dark Dizzy

U-555

'X' spara una lucciola che è possibile guidare con i tasti direzionali. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Mentre si guida il proiettile, il Robot blu rimane immobile ed indifeso sul pavimento perciò bisogna fare attenzione ai nemici nelle immediate vicinanze.

La lucciola scompare dopo aver colpito un bersaglio, subendo danni oppure cambiando Arma dalla Schermata Armi inoltre dopo alcuni secondi non sarà più possibile modificare la sua traiettoria. Oltre al proiettile, anche la scia luminosa può causare danni ai nemici. Non si può sparare una seconda lucciola se la prima è ancora presente sullo schermo inoltre il Robot blu si fermerà necessariamente per aprire il fuoco con quest'Arma.

Usando il Super Colpo del Firefly Laser, 'X' emetterà orizzontalmente un fascio laser in grado di travolgere qualsiasi nemico. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Il Super Colpo ha una durata di circa tre secondi, è in grado di attraversare muri ed ostacoli inoltre, mentre è attivo, il Robot blu può muoversi liberamente. Per interrompere manualmente il fascio laser bisogna cambiare Arma dalla Schermata Armi.

Riassumendo, il Firefly Laser è un'Arma discretamente utile: la lucciola può essere efficace solo per colpire dalla lunga distanza i nemici posizionati in zone complicate da raggiungere. Il Super Colpo invece è uno dei migliori attacchi a disposizione di 'X' poichè unisce potenza offensiva, raggio d'azione e mobilità.

GOO SHAVER \

Boss -----: Duff McWhalen, nella missione Obliterate the battleship!

Munizioni ---: 48 lame

Super Colpo -: 6 unità

Colore -----: Viola

<> Boss vulnerabili <>

Pteranoid

Rangda Bangda W: sole

Squid Adler

'X' emette frontalmente una lama d'acqua che avanza lungo il pavimento. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Nel caso in cui il Goo Shaver incontri un dislivello verso il basso, la lama seguirà il contorno del suolo, continuando il suo tragitto. Questo può accadere però solo se il Goo Shaver ha già toccato il pavimento, prima di venire a contatto con il dislivello. Se invece quest'ultimo è verso l'alto, la lama si infrangerà contro

l'ostacolo. È possibile eseguire raffiche di massimo tre lame per volta.

Usando il Super Colpo del Goo Shaver, 'X' scaglierà ai suoi lati due gruppi di cubi di ghiaccio, ognuno dei quali composto da quattro esemplari. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Una volta generati, i vari cubi di ghiaccio cadranno verso il basso, attraversando mura ed ostacoli fino ad uscire dallo schermo e travolgendo qualsiasi nemico lungo il loro tragitto.

In sintesi, il Goo Shaver è un'Arma da utilizzare esclusivamente per colpire bersagli che si trovano più in basso rispetto al personaggio. Il Super Attacco invece risulta utile solo per eliminare i nemici situati oltre le mura e gli ostacoli.

GROUND FIRE \

Boss -----: Mattrex, nella missione Red-hot world!
Munizioni ---: 48 sfere
Super Colpo -: 6 unità
Colore -----: Rosso

<> Boss vulnerabili <>
Axle the Red
Rangda Bangda W: occhio blu

'X' scaglia una fiammella che, venendo a contatto con il pavimento o con una parete, genera un vortice infuocato. Esso rimane fermo sul posto e colpisce ripetutamente i bersagli con i quali viene a contatto. Dopo pochi istanti, il vortice infuocato lancia lungo direzioni casuali tre piccole fiamme in grado di attraversare mura ed ostacoli. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. È possibile eseguire raffiche di massimo due vortici per volta inoltre è consentito usare questa Arma anche sottacqua.

Usando il Super Colpo del Ground Fire, 'X' scaglierà ai suoi lati due fiammate contemporaneamente. Esse si muovono in orizzontale e danneggiano qualsiasi bersaglio che incontrano lungo il tragitto. L'attacco è estremamente rapido, possiede un notevole raggio d'azione e può attraversare gli ostacoli.

Riassumendo, il Ground Fire è un'Arma discretamente utile: il vortice infuocato è efficace solo sulla breve distanza, mentre sulla lunga è scomodo da usare poichè non è possibile decidere l'angolazione verso la quale verranno scagliate le fiammelle quindi è impossibile mirare con precisione. Il Super Colpo invece è molto efficace per farsi strada tra i nemici allineati, essendo in grado di travolgerli tutti con un solo attacco.

SPIKE BALL \

Boss -----: Axle the Red, nella missione Into the jungle!
Munizioni ---: 24 sfere
Super Colpo -: 3 unità
Colore -----: Verde

<> Boss vulnerabili <>
Grizzly Slash
Sigma: 2a forma

'X' scaglia frontalmente una sfera chiodata che ruota su sè stessa prima di tornare dal personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. La Spike Ball è in grado di attraversare i muri e gli

ostacoli, colpisce ripetutamente i nemici e torna sempre da 'X', ferendo tutti i bersagli lungo il percorso. Non si può generare una seconda sfera chiodata se la prima è ancora presente sullo schermo.

Usando il Super Colpo della Spike Ball, 'X' scaglierà una sfera chiodata che rimbalzerà quattro volte tra i bordi dello schermo per poi uscirne. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. La sfera chiodata attraversa muri ed ostacoli, danneggiando tutti i bersagli che incontra, tuttavia non è possibile scegliere o modificare la sua traiettoria.

In sintesi, la Spike Ball è un'Arma piuttosto utile soprattutto per eliminare i nemici resistenti, per via della sua capacità di essere inarrestabile. Il Super Colpo invece è poco efficace perchè è impreciso e non permette di mirare.

TRI-THUNDER \

Boss -----: Squid Adler, nella missione Electric trap!

Munizioni ---: 48 gruppi di fulmini

Super Colpo -: 2 unità

Colore -----: Grigio

<> Boss vulnerabili <>

Izzy Glow

Prism Guardian

Rangda Bangda W: occhio rosso

Shadow Devil

Sigma: 1a forma

U-555

'X' scaglia tre fulmini contemporaneamente: uno in orizzontale e due lungo la verticale, in direzioni opposte. A contatto con una parete, la scarica elettrica si trasforma in una sfera di energia: quelle generate dai fulmini verticali procederanno parallelamente al soffitto ed al pavimento, senza però poter cambiare di quota; la sfera generata dalla scarica elettrica orizzontale invece si muoverà verso l'alto per poi dissolversi a contatto con il soffitto, nel caso in cui colpisca un ostacolo. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. È consentito sparare un solo gruppo di fulmini alla volta.

Usando il Super Colpo del Tri-Thunder, 'X' genererà una pioggia di sei fulmini che, uno alla volta, attraverseranno verticalmente lo schermo: il primo cadrà sempre in corrispondenza del personaggio mentre gli altri cinque in zone casuali dell'inquadratura. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Dopo la comparsa del primo fulmine, 'X' potrà muoversi liberamente e le rimanenti scosse elettriche appariranno sempre nell'inquadratura del Robot blu.

Riassumendo, il Tri-Thunder è un'Arma molto utile. Le scariche elettriche e le sfere di energia risultano estremamente efficaci nelle zone strette perchè riescono a colpire facilmente i nemici presenti. Il Super Colpo invece serve a poco poichè non è possibile scegliere dove far ricadere i vari fulmini e quindi è impossibile mirare con precisione.

WING SPIRAL \

Boss -----: The Skiver, nella missione Destroy the time bombs!

Munizioni ---: 24 tornadi

Super Colpo -: 3 unità

Colore -----: Celeste

<> Boss vulnerabili <>

Dynamo
Mattrex

'X' esegue un piccolo salto e scaglia verso l'alto un tornado. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Il Wing Spiral viene emesso lungo la verticale nel caso in cui il Robot blu sia fermo quando lo utilizza, oppure in diagonale verso l'alto, se 'X' è in movimento mentre apre il fuoco con questa Arma. Scagliando il tornado mentre si è accovacciati, il personaggio eseguirà comunque il piccolo salto. È consentito sparare un solo colpo alla volta.

Il Wing Spiral può essere utilizzato sia come semplice Arma per colpire i bersagli situati a nord di 'X', sia come abilità di supporto. Eseguito durante un Salto oppure un Salto con Scatto, il Wing Spiral permette al Robot blu di guadagnare leggermente quota e di aumentare la gittata massima del balzo.

Usando il Super Colpo del Wing Spiral, 'X' eseguirà un piccolo salto per poi scagliare frontalmente un tornado che aumenterà di dimensioni man mano che avanzerà. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Il Super Colpo è in grado di attraversare i muri e gli ostacoli e colpisce più volte i bersagli.

In sintesi, il Wing Spiral è un'Arma da utilizzare esclusivamente per colpire bersagli che si trovano più in alto rispetto al personaggio. Il Super Attacco possiede quasi le stesse proprietà del proiettile semplice perciò è meglio non sprecare munizioni per eseguirlo.

.....

+-----+
| TABELLA POTENZA OFFENSIVA | [05TP]
+-----+

In questa sezione viene elencata la potenza offensiva di ogni singola Arma a disposizione di 'X', ottenuta valutando:
- il numero dei colpi necessari per eliminare ogni nemico, boss compresi
- il numero di nemici vulnerabili a quell'Arma
.in totale nel gioco sono presenti 61 nemici

In una scala da 1 a 100, dove 100 è il valore dell'Arma più potente in assoluto le varie abilità di 'X' sono ordinate in questo modo:
\$ = Super Colpo

NOME	POTENZA	NEMICI
Nova Strike	100	52
Ground Fire	\$ 92,47	33
Goo Shaver	\$ 69,74	32
Ground Fire	61,35	33
Firefly Laser	\$ 60,69	41
Spike Ball	\$ 58,06	37
Fourth Armor	plasma 56,34	54
Tri-Thunder	\$ 55,63	39
Falcon Giga Attack	54,94	50
X-Buster	\$ 54,48	50
Crescent Shot	53,72	43

volo, questa abilità verrà interrotta. Una volta ottenuto la tecnica Flying Splasher, lo Scatto Aereo verrà inglobato in essa.

Z-BUSTER

[pulsante Triangolo mentre si è sul pavimento]

Questa Tecnica si può utilizzare solamente selezionando Zero quando si comincia una nuova partita. Se invece si sceglie 'X', al termine del prologo lo Z-Buster risulterà danneggiato e quindi inutilizzabile. Premendo il pulsante Triangolo quando il personaggio si trova sul pavimento, Zero scaglia orizzontalmente un proiettile azzurro. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Non si può sparare un secondo proiettile se il primo è ancora presente sullo schermo inoltre il Robot rosso rimane immobile ed indifeso sino a quando il colpo non viene sparato. Eseguendo questo attacco mentre si è accovacciati, Zero si rimetterà automaticamente in piedi per aprire il fuoco.

=====

TECNICHE

[@06TC]

=====

CARATTERISTICHE GENERALI

Ogni volta che si eliminerà un boss, Zero riceverà in dono la Tecnica del nemico appena sconfitto. A differenza di 'X', in generale il Robot rosso potrà eseguire questi attacchi senza consumare munizioni.

Le tecniche a disposizione di Zero sono:

- .Z-Saber
- .Chaos Flasher
- .Crescent Sword & Doppio Salto
- .Dark Hold
- .Electric Blade
- .Flying Splasher
- .Quake Blazer
- .Twin Dream
- .Wind Shredder

Per ognuna di esse viene indicato:

- .il boss da cui si riceve
- .i boss ed i mini boss vulnerabili ad essa

Z-SABER \

Boss -----: nessuno, Zero inizierà il gioco equipaggiando questa arma
Munizioni -: no

<> Boss vulnerabili <>

- Magma Dragoon
- Sigma Head

La spada laser è l'unica arma a disposizione di Zero. Il suo raggio d'azione è piuttosto limitato, mentre la sua potenza offensiva è notevole. Gli attacchi della Z-Saber sono tutti in grado di attraversare nemici ed ostacoli e, ad eccezione degli attacchi aerei, Zero rimane fermo sul posto per eseguire le sue tecniche offensive.

PRIMO FENDENTE

Questo è il primo colpo della Tripla Combinazione e si esegue premendo il pulsante Quadrato quando ci si trova sul pavimento. Zero compie un rapido

fendente verticale dall'alto verso il basso.

SECONDO FENDENTE

Questo è il secondo colpo della Tripla Combinazione e si esegue premendo il pulsante Quadrato subito dopo aver usato il Primo Fendente. Zero compie un rapido fendente orizzontale verso l'esterno dello schermo. Il Secondo Fendente possiede un raggio d'azione leggermente maggiore rispetto al Primo.

TERZO FENDENTE

Questo è l'ultimo colpo della Tripla Combinazione e si esegue premendo il pulsante Quadrato subito dopo aver usato il Secondo Fendente. Zero compie un rapido fendente verticale a due mani, dall'alto verso il basso. Il Terzo Fendente copre un'area superiore rispetto agli altri due e colpisce più volte il bersaglio.

FENDENTE ROTANTE

Durante il Primo o il Secondo Fendente, premendo la direzione opposta a quella verso cui è rivolta il personaggio e senza spingere il pulsante Quadrato, Zero eseguirà un rapido fendente orizzontale alle sue spalle. Questo attacco serve per colpire i nemici che si avvicinano al Robot rosso da dietro. Il Fendente Rotante è graficamente identico al Secondo Fendente.

FENDENTE BASSO

Attaccando mentre si è accovacciati, Zero esegue un fendente orizzontale molto rapido, che colpisce più volte il bersaglio.

FENDENTE AEREO

Attaccando mentre si è in volo, Zero esegue un fendente orizzontale molto rapido, che colpisce più volte il bersaglio. Una volta ottenuta la Crescent Sword, non sarà più possibile eseguire il Fendente Aereo.

FENDENTE SUL MURO

Zero utilizza questa tecnica mentre scivola lungo la parete, è aggrappato ad una fune oppure si muove lungo le scale. Essa consiste in un fendente verticale, eseguito dall'alto verso il basso, che colpisce più volte il bersaglio.

CHAOS FLASHER \

Boss -----: Izzy Glow, durante la missione Fortress lab infiltration!
Munizioni -: 4 serie di proiettili

<> Boss vulnerabili <>
Dark Dizzy

Premendo il pulsante R2 mentre si è sul pavimento, Zero colpisce il suolo con un pugno, generando nove proiettili che si muovono a raggiera. La Tecnica è piuttosto rapida, copre una vasta area ed i proiettili sono in grado di attraversare sia i nemici che gli ostacoli. Il Chaos Flasher è una delle tre abilità del Robot rosso che possiede una propria barra delle munizioni ed essa potrà essere colmata sia raccogliendo le Sfere Azzurre, sia subendo danni dai nemici. Il Chaos Flasher risulta estremamente utile per liberare lo schermo da tutti gli avversari presenti.

CRESCENT SWORD & DOPPIO SALTO \

Boss -----: Grizzly Slash, durante la missione Chase the truck!
Munizioni -: no

<> Boss vulnerabili <>
Duff McWhalen
Rangda Bangda W: occhio verde
U-555

CRESCENT SWORD

Questa Tecnica sostituisce il Fendente Aereo della Z-Saber. Zero esegue una capriola colpendo più volte il nemico con la sua spada laser. La Crescent Sword è molto utile contro i nemici volanti. Le lame gialle che appaiono durante l'esecuzione della Tecnica sono solo decorative e non causano danni ai bersagli.

DOPPIO SALTO

Questa Tecnica non causa danni ai nemici. Premendo nuovamente il pulsante X mentre ci si trova già in volo, Zero eseguirà un balzo a mezz'aria. Il Doppio Salto consente quindi di recarsi in zone altrimenti fuori dalla portata del personaggio. Durante i balzi è possibile attaccare con il Fendente Aereo, con la Crescent Sword e con il Flying Splasher. Non è consentito eseguire il Doppio Salto durante un Salto con Scatto, un Super Rimbalzo o un Flying Splasher.

DARK HOLD \

Boss -----: Dark Dizzy, nella missione Escape the space trap!
Munizioni -: 48 unità di tempo (circa 8 secondi)

<> Boss vulnerabili <>
The Skiver

Selezionando la Tecnica e premendo il pulsante Triangolo, Zero ferma il tempo attorno a sè, invertendo i colori sullo schermo. L'attacco non causa danni ai nemici ma copre una vasta area. Mentre il tempo è congelato gli avversari e gli ostacoli presenti nella località risultano immobilizzati mentre il Robot rosso è in grado di muoversi liberamente e può anche attaccare con le altre Tecniche. Durante questo lasso di tempo però, Zero può ricevere ugualmente danni venendo a contatto con i nemici, con i loro proiettili immobili e con gli ostacoli. Per disattivare il Dark Hold bisogna consumare tutte le sue munizioni oppure cambiare Tecnica dalla Schermata Armi. In genere i boss sono immuni al potere del Dark Hold.

ELECTRIC BLADE \

Boss -----: Squid Adler, nella missione Electric trap!
Munizioni -: no

<> Boss vulnerabili <>
Izzy Glow
Prism Guardian
Rangda Bangda W: occhio rosso
Shadow Devil
Sigma: la forma
U-555

Premendo la direzione Su + Quadrato mentre si è sul pavimento, Zero esegue saltando un fendente verso l'alto, trasformando la sua spada in una lama elettrica che lascia una scia azzurra dietro di sè. La Tecnica è discretamente rapida, colpisce ripetutamente i bersagli ed è molto utile contro i nemici

volanti. L'Electric Blade è in grado di distruggere i mattoni fragili e può danneggiare i bersagli anche con la scia energetica verticale.

Più tempo si tiene premuto il pulsante Quadrato, maggiore sarà la distanza coperta da questa Tecnica. Bisogna ricordarsi che Zero subirà danni venendo a contatto con gli avversari che non muoiono subito e per questo motivo è necessario fare attenzione nell'utilizzarla contro i boss ed i mini boss. Per non subire danni in questa occasione, è consigliato colpire il bersaglio con la punta della spada o comunque interromperla prima di avvicinarsi troppo al nemico.

Durante la fase discendente dell'Electric Blade è possibile eseguire lo Scatto Aereo, il Flying Splasher oppure il Doppio Salto.

FLYING SPLASHER \

Boss -----: Duff McWhalen, nella missione Obliterate the battleship!
Munizioni -: no

<> Boss vulnerabili <>
Pteranoid
Rangda Bangda W: sole
Squid Adler

Questa Tecnica sostituisce lo Scatto Aereo. Zero genera davanti a sé una barriera di ghiaccio mentre si sposta volando, danneggiando tutti i nemici con i quali viene a contatto. Durante l'esecuzione del Flying Splasher, il Robot rosso è immune dal contatto con i bersagli, non può venire infettato dai Virus ma può essere ferito dai proiettili nemici. Tenendo premuta la direzione Su o Giù mentre si spinge il pulsante Cerchio, è possibile variare leggermente la traiettoria del Flying Splasher.

QUAKE BLAZER \

Boss -----: Mattrex, nella missione Red-hot world!
Munizioni -: no

<> Boss vulnerabili <>
Axle the Red
Rangda Bangda W: occhio blu
'X'

Premendo la direzione Giù + Quadrato mentre si è in aria, Zero esegue un attacco in picchiata lungo la verticale, trasformando la sua spada in una lama esplosiva. La Tecnica è molto rapida ed è utile contro i nemici che possiedono un gran numero di PV. È possibile modificare la sua traiettoria premendo le direzioni Destra o Sinistra durante l'attacco in picchiata inoltre è consentito usare questa Tecnica anche sottacqua. Il Quake Blazer può essere interrotto in qualunque momento eseguendo lo Scatto Aereo, il Flying Splasher oppure il Doppio Salto.

Bisogna ricordarsi che Zero subirà danni venendo a contatto con gli avversari che non muoiono subito: per questo motivo è necessario fare attenzione nell'utilizzare il Quake Blazer contro i boss ed i mini boss. L'esplosione che avviene al momento dell'impatto è solo un effetto visivo e non causa danni ulteriori al bersaglio.

Boss -----: Axle the Red, nella missione Into the jungle!
Munizioni -: 8 sagome

<> Boss vulnerabili <>
Grizzly Slash
Sigma: 2a forma

Selezionando la Tecnica e premendo il pulsante Triangolo, Zero genera davanti a sè una sua sagoma luminosa che rimane ad una distanza fissa dal personaggio e che replica esattamente i movimenti del Robot rosso. L'attacco non è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Non si può generare una seconda sagoma se la prima è ancora presente sullo schermo.

Il Twin Dream non è in grado di bloccare i proiettili nemici o di raccogliere gli oggetti, in compenso può attraversare mura ed ostacoli e può riprodurre anche le Tecniche di Zero, seppur in una versione ridotta, ad eccezione dello Z-Buster. Contro boss e mini boss, il Twin Dream causerà sempre la stessa quantità di danni, indipendentemente dall'attacco eseguito; usato contro i nemici semplici invece, la Tecnica avrà la stessa potenza offensiva dell'attacco riprodotto. La sagoma si dissolve rimanendo feriti oppure in automatico dopo alcuni secondi oppure manualmente cambiando Tecnica dalla Schermata Armi.

Boss -----: The Skiver, nella missione Destroy the time bombs!
Munizioni -: no

<> Boss vulnerabili <>
Dynamo
Mattrex
U-555

Durante uno Scatto, premendo il pulsante Quadrato, Zero si ferma e produce una sagoma di sè stesso che avanza rapidamente in avanti. Venendo a contatto con un nemico, essa lo attacca con un veloce fendente orizzontale della sua spada per poi svanire; in caso contrario, la sagoma scomparirà dopo essersi fermata. La Tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La sagoma non può essere danneggiata dai proiettili nemici inoltre prosegue avanzando in orizzontale, anche in mancanza di pavimento. Il Wind Shredder viene interrotto nel caso in cui la sagoma incontri un bersaglio oppure se il Robot rosso viene danneggiato prima ancora che essa colpisca un bersaglio. Durante l'esecuzione della Tecnica, Zero rimane fermo sul posto e non può attaccare in altro modo, sino alla scomparsa della sagoma.

.....

+-----+
| TABELLA POTENZA OFFENSIVA |
+-----+

[@06TP]

In questa sezione viene elencata la potenza offensiva di ogni singola Tecnica a disposizione di Zero, ottenuta valutando:

- il numero dei colpi necessari per eliminare ogni nemico, boss compresi
- il numero di nemici vulnerabili a quella Tecnica
- .in totale nel gioco sono presenti 60 nemici

potranno essere aumentate raccogliendo i vari Potenzamenti sparsi all'interno delle diverse località.

I Potenzamenti da recuperare si dividono in:

- Cuori
- Tank
- Armature

=====

CUORI

[@07CR]

=====

All'inizio dell'avventura i personaggi possiedono solo 32 PV ma sarà possibile aumentarli raccogliendo i Cuori presenti nelle diverse località: ogni Cuore incrementa di due unità la quantità massima di vita a disposizione del Robot. Nel gioco sono presenti otto Cuori, uno per ogni località dei Maverick, per un totale quindi di 16 PV aggiuntivi.

Bisogna ricordarsi però che esclusivamente il personaggio che raccoglie il Cuore avrà la propria quantità massima di vita incrementata, mentre l'altro non godrà di alcun bonus. Per questo motivo è necessario scegliere bene il Robot al quale far ottenere l'incremento di PV, in modo tale da non ritrovarsi in seguito un personaggio molto meglio preparato dell'altro.

AXLE THE RED

Il Cuore si trova in un corridoio segreto, accessibile solamente da 'X', equipaggiando la Gaea Armor. Una volta iniziata l'esplorazione della località procedere verso destra sino a raggiungere il condotto verticale, dove sono presenti le funi verdi. Non andare verso l'alto bensì, tramite il Gaea Shot, demolire i mattoni neri situati nell'angolo di sud est ed accedere così nel corridoio segreto. Proseguire al suo interno, abbattendo i vari ostacoli, arrivando poi ad una colonna composta da tre mattoni neri.

Distruiggerli tutti quanti, facendo attenzione a non demolire i due situati sulla destra. Una volta abbattuta la colonna, tramite lo Scatto, spingere il mattone nero del pavimento verso est, facendolo entrare nella piccola buca. In seguito salire sulla piattaforma e, sempre usando lo Scatto, far cadere il mattone nero sul pavimento e spingerlo sino all'estremità destra del terreno, senza farlo cadere nel precipizio. Successivamente salirvi sopra e da qui eseguire un Salto con Scatto verso est per raggiungere la piccola piattaforma dove è posizionato il Cuore.

DARK DIZZY

L'oggetto è situato nell'Area 2. Zero non ha bisogno di alcuna abilità particolare per raccogliarlo, mentre 'X' deve possedere una qualsiasi Armatura. In questa sezione sono presenti le frecce che invertono il pavimento con il soffitto: raggiungere la quarta di esse e attivarla due volte, in modo tale che le spine si trovino poi sul pavimento, ai piedi del dispositivo di inversione. In seguito avanzare verso destra sino a trovare il Cuore in cima ad una piccola pedana.

/ 'X' con Fourth Armor / Zero /

Scalare con cautela il lato destro della piattaforma, in modo tale da non venire a contatto con le spine situate lungo il soffitto, e superare appena il piano della pedana. Una volta fatto, eseguire subito lo Scatto Aereo verso sinistra, rimanendo il più radenti possibile rispetto alla piattaforma, per raccogliere il Cuore.

/ 'X' con Falcon Armor /

Posizionarsi alla sinistra della pedana precedente a quella dove è situato il Cuore e da qui attivare la Cometa della Falcon Armor. Procedere prima verso l'alto e poi verso destra, rimanendo il più radenti possibile rispetto alle piattaforme, in modo tale da non venire a contatto con le spine situate lungo il soffitto. Avanzare in questo modo in direzione est sino a raccogliere il Cuore.

/ 'X' con Gaea Armor /

Con questa Armatura non si subiranno danni venendo a contatto con le spine situate lungo il soffitto perciò si potrà salire facilmente sulla pedana per raccogliere il Cuore.

DUFF MCWHALEN

Il Cuore si trova all'interno del relitto affondato, raggiungibile dopo aver distrutto la coda del mini boss U-555, e per recuperarlo 'X' ha bisogno di equipaggiare la Falcon Armor mentre Zero deve possedere l'Electric Blade.

/ 'X' con Falcon Armor /

Una volta all'interno del relitto affondato, procedere verso destra sino ad arrivare alla parete orientale ricoperta di spine. Tramite la Cometa della Falcon Armor, attraversare l'apertura nel soffitto per raggiungere il piano superiore. Dopo averlo fatto, procedere in direzione ovest, stando attenti alle spine ed ai Dejira, sino a trovare il Cuore lungo il percorso.

/ Zero con Electric Blade /

Una volta all'interno del relitto affondato, procedere verso destra sino a trovare lungo il soffitto un mattone grigio incrinato. Usare l'Electric Blade per demolirlo e generare così un'apertura. Saltare al suo interno e scalare la parete per salire al piano superiore. Una volta qui, superare le spine sul pavimento con lo Scatto Aereo e poi salire sulla piattaforma superiore per raccogliere il Cuore. In alternativa, è possibile anche distruggere l'altro mattone grigio incrinato ed attraversare l'apertura generata, stando attenti alle spine presenti sul soffitto.

GRIZZLY SLASH

L'oggetto è situato nell'Area 1 e solo 'X' può raccogliarlo, equipaggiando la Gaea Armor. Una volta iniziata l'esplorazione di questa località, andare in direzione est, distruggere il secondo Shishimaru Dump ed entrare nel grande rimorchio munito di spine. Al suo interno, procedere verso destra ed arrivare al confine con il rimorchio successivo. Scalare il condotto che separa i due veicoli e, una volta in cima, avanzare in direzione est per raccogliere il Cuore.

/ Zero con Accessori /

Teoricamente, anche Zero può raggiungere la capsula, ma la procedura è un po' complicata e si può effettuare solo possedendo il Doppio Salto ed indossando l'accessorio Hyper Dash [Bonus Energy di Grizzly Slash]. Attraversare il rimorchio munito di spine, senza però eliminare l'Hover Gunner che si trova nei pressi della fune rossa. Oltrepassare il nemico ed attendere che apra il fuoco verso l'alto. Con il giusto tempismo, bisogna eseguire un balzo verso destra, farsi colpire dal proiettile ed usare subito il Doppio Salto per salire in cima al rimorchio. Sfruttare il breve periodo di invulnerabilità, causato dal danno appena ricevuto, ed eseguire un Salto con Scatto verso sinistra per raccogliere infine il Cuore. Al termine di questa procedura però si perderà necessariamente la vita, atterrando sulle spine.

IZZY GLOW

Il Cuore si trova nell'Area 1 e per recuperarlo 'X' deve possedere la Falcon Armor oppure la Gaea Armor mentre Zero non ha bisogno di alcuna abilità particolare. Una volta iniziata l'esplorazione di questa località, procedere verso destra sino a trovare il piccolo ponte levatoio da far cadere.

/ 'X' con Falcon Armor /

Scendere nel condotto sottostante, lasciandosi scivolare lungo la parete destra, e da qui attivare la Cometa della Falcon Armor per raggiungere l'angolo di sud ovest, dove è situato un Replid da salvare. Partendo poi dall'estremità occidentale del pavimento con le spine, eseguire la Cometa della Falcon Armor verso destra, rimanendo abbastanza vicini al suolo per raccogliere il Cuore. Al termine del volo, scalare subito la piccola parete orientale e da qui, con il giusto tempismo, usare nuovamente la Cometa della Falcon Armor per tornare sul lato sinistro della zona ed infine risalire in superficie.

/ 'X' con Gaea Armor /

Lasciarsi cadere nel condotto sottostante e, grazie alla Gaea Armor, si potrà camminare liberamente sulle spine. Procedere verso destra per raccogliere il Cuore e poi salvare il Replid sulla sinistra. Infine scalare la parete destra del condotto per tornare in superficie.

/ Zero /

Scendere nel condotto sottostante, lasciandosi scivolare lungo la parete destra. Una volta arrivati all'estremità inferiore del muro, eseguire subito lo Scatto Aereo verso destra per recuperare il Cuore. Al termine di questa procedura però si perderà necessariamente la vita, atterrando sulle spine. In caso di difficoltà, è possibile raggiungere più facilmente l'oggetto equipaggiando l'accessorio Hyper Dash.

MATTREX

L'oggetto è situato nell'Area 1. Una volta iniziata l'esplorazione di questa sezione, procedere verso sud sino a raggiungere la pedana che segna l'inizio della zona dove appare periodicamente il flusso di lava. Attendere che il gettito di magma scompaia, poi scendere dalla pedana e muoversi rapidamente verso sinistra, sino ad entrare nell'apertura ai piedi del muro occidentale. Il Cuore è posizionato al suo interno, sul pavimento del piano più basso. Dopo averlo raccolto, tornare subito in superficie e scattare più volte verso destra, per proteggersi dal successivo flusso di lava, posizionandosi dietro il primo gradino incontrato.

SQUID ADLER

L'oggetto è situato nell'Area 2 e solo 'X' può raccogliercelo, equipaggiando la Gaea Armor. Una volta giunti in questa sezione, seguire il percorso ed attivare i vari interruttori elettrici colorati. Dopo aver salito l'unica scala presente in quest'Area, andare a sinistra ed attivare l'interruttore elettrico arancione. Entrare nella zona superiore ed usare il Gaea Shot per demolire due dei tre mattoni neri, sulla destra. In seguito, tramite lo Scatto, spingere in direzione est l'ultimo mattone nero rimasto ed usarlo come pedana per attivare più facilmente l'interruttore elettrico arancione qui presente. Una volta fatto, superare il cancello e raccogliere il Cuore.

THE SKIVER

L'oggetto è situato nella zona dove si procede verticalmente verso l'alto tramite un ascensore. Una volta iniziata la salita, raggiungere la seconda

fermata e procedere verso destra, distruggendo il Giga Death B e la bomba. Raccogliere il Cuore ai piedi della parete orientale e tornare sull'ascensore prima che questo si allontani troppo.

=====

TANK

[@07TN]

=====

Questi oggetti sono contenitori ausiliari di energia e ne sono presenti due esemplari in tutto il gioco. Dopo averne recuperato almeno uno, raccogliendo un Globo Arancione, oppure salvando un Reploid, i PV ripristinati verranno accumulati anche nel contenitore per poi essere utilizzati in seguito. Una volta riempito un Sub Tank si passerà a quello successivo.

Per utilizzare l'energia accumulata bisogna accedere alla Schermata Armi, selezionare un Sub Tank e premere il pulsante X per riversarla nella barra di vita del personaggio.

Un Sub Tank completamente pieno ricarica l'intera barra di vita del Robot, indipendentemente dai suoi PV massimi. Se invece esso non è ancora colmo, ogni frazione contenuta nel Sub Tank potrà ripristinare 1 PV. Un Globo Arancione medio riempie due segmenti del Sub Tank, mentre sono necessari due esemplari piccoli per riempire un segmento. Una volta usato, il contenitore viene svuotato del tutto, indipendentemente dai PV recuperati dal Robot.

Assieme ai Sub Tank è presente anche un Weapon Tank che funziona in maniera simile: ripristina contemporaneamente le munizioni di tutte le Armi o di tutte le Tecniche che lo necessitano e si riempie raccogliendo le Sfere Azzurre.

Un caso a parte è l'EX Item. Questo oggetto non compare nella Schermata Armi, ma solo in quella del salvataggio, e, una volta raccolto, permette ai Robot di riprendere l'esplorazione di una località possedendo 4 vite anziché 2, continuando l'avventura dopo averle esaurite tutte.

Sia i Sub Tank che il Weapon Tank risulteranno vuoti quando si carica una avventura salvata in precedenza, indipendentemente dal loro contenuto al momento del salvataggio dei dati. A differenza dei Cuori, tutti i Tank sono a disposizione di entrambi i Robot, indipendentemente da chi li raccolga, e si trovano in:

- a. GRIZZLY SLASH: Chase the truck! (Sub Tank)
Il contenitore è situato nell'Area 1, all'estremità orientale del Shishimaru Dump che possiede le Mad Drill, il penultimo della carovana. Una volta atterrati su questo veicolo, procedere rapidamente verso destra, evitando le trivelle, e raggiungere la motrice del Shishimaru Dump. Il Sub Tank è posizionato proprio sul lato destro del muso del veicolo ed è necessario raccogliarlo prima che scada il conto alla rovescia.
- b. DARK DIZZY: Escape the space trap! (Sub Tank)
Il Sub Tank si trova nell'Area 1, in cima alla piattaforma più orientale. Una volta arrivati in questa sezione, salire sulla pedana mobile e seguire il percorso. Dopo aver superato la piattaforma che possiede le spine nella sua parte inferiore, prepararsi ad agire. Non appena il Sub Tank appare sullo schermo, eseguire un Salto con Scatto verso destra per raggiungere e scalare la piattaforma sulla quale è situato l'oggetto. Nel caso in cui si sbaglia ad eseguire il Salto con Scatto dalla pedana mobile, si potrà recuperare facilmente il Sub Tank usando la Cometa della Falcon Armor ('X') oppure il Doppio Salto (Zero).

c. THE SKIVER: Destroy the time bombs! (Weapon Tank)
Il Weapon Tank si trova nella zona dove si scende tramite un ascensore. Una volta iniziata la discesa, dopo che la pedana mobile ha distrutto la seconda pavimentazione, lasciarsi cadere lateralmente da essa e raggiungere subito la zona centrale sottostante, dove è situato il contenitore. In questa fase, bisogna stare attenti sia ai due Giga Death B posizionati ai lati dello schermo, sia a non farsi schiacciare dall'ascensore.

d. IZZY GLOW: Fortress lab infiltration! (EX Item)
Il contenitore si trova nell'Area 1 e può essere recuperato solo da 'X', possedendo il Ground Fire. Una volta iniziata l'esplorazione della località, procedere verso destra sino a raggiungere la zona dove sono presenti le trappole acuminate che scendono dall'alto. Dopo aver superato le prime due, lungo il soffitto si noterà un'asse di legno che bloccherà i movimenti di un'altra coppia di trappole. Aprire il fuoco con il Ground Fire, in modo tale che le piccole fiamme colpiscano l'asse di legno, bruciandola ed aprendo il passaggio. Evitando di farsi colpire dalle trappole, scalare la sporgenza di destra con il giusto tempismo, e così facendo si riuscirà a salvare un Reploid ed a recuperare l'EX Item.

=====

ARMATURE

[@07RM]

=====

Le Armature migliorano le caratteristiche dei personaggi in maniera costante, senza alcun costo in termini di PV o munizioni. Per poterne utilizzare una, bisogna prima raccogliere tutte le varie parti di cui è composta, entrando in speciali capsule blu situate in zone segrete, e poi selezionare l'Armatura completa prima di esplorare una località.

Le Armature presenti nel gioco sono:

- Fourth Armor ['X']
- Falcon Armor ['X']
- Gaea Armor ['X']
- Ultimate Armor ['X']
- Black Armor [Zero]

Nonostante le Armature siano quasi esclusivamente di 'X', anche Zero può raccogliere le varie parti di cui sono composte. Il Robot blu invece non può fare lo stesso per quanto riguarda l'Armatura di Zero.

+-----+

| 'X' |

+-----+

Armi speciali ----: si
Super Colpo Armi -: no
Numero munizioni -: normale
Danni subiti -----: normali
Giga Attack -----: no
Accessori -----: quattro
Abilità speciali -: nessuna

La versione semplice di 'X' non possiede alcuna particolare proprietà ma può equipaggiare sino a 4 Accessori ed è l'unica a consentire al personaggio di ottenere l'Ultimate Armor.

+-----+

| FOURTH ARMOR |

+-----+

Armi speciali ----: si
Super Colpo Armi -: si
Numero munizioni -: 50% in più
Danni subiti -----: 50% in meno
Giga Attack -----: no
Accessori -----: due
Abilità speciali -: Cannone al Plasma, Scatto Aereo, Planata

Questa Armatura, ereditata dal quarto capitolo della saga, è disponibile sin dall'inizio dell'avventura ma si può utilizzare solamente selezionando 'X' quando si comincia una nuova partita. Se invece si sceglie Zero, al termine del prologo la Fourth Armor risulterà danneggiata e quindi inutilizzabile.

CANNONE AL PLASMA

Usando il Super Colpo dell'X-Buster, 'X' scaglia un enorme globo azzurro in grado di attraversare i nemici che distrugge. In corrispondenza del primo bersaglio colpito dal Cannone al Plasma, verrà generata una sfera celeste che continuerà ad infliggere gradualmente danni al nemico.

SCATTO AEREO

La Fourth Armor permette ad 'X' di eseguire un breve scatto orizzontale in avanti mentre si trova in aria, premendo il pulsante Cerchio. Grazie a questa abilità è possibile superare facilmente alcuni ostacoli ed aumentare la distanza massima raggiungibile con un salto. Più tempo si tiene premuto il pulsante Cerchio, maggiore sarà la distanza coperta da questa tecnica. Si può eseguire un solo Scatto Aereo per ogni salto, mentre non è consentito usare questa abilità durante un Salto con Scatto o un Super Rimbalzo. Lo Scatto Aereo verrà interrotto nel caso in cui si apra il fuoco con una qualsiasi Arma.

PLANATA

Premendo il pulsante X mentre ci si trova in aria, il Robot blu accenderà i razzi dei suoi stivali e potrà rimanere sospeso in volo per alcuni istanti. Durante questo periodo di tempo è consentito spostarsi con le direzioni Destra e Sinistra ed attaccare con le varie Armi possedute; tuttavia non è possibile aumentare di quota, nè voltarsi. I razzi si spegneranno subendo danni oppure premendo il pulsante X oppure automaticamente dopo alcuni istanti. La Planata durerà più a lungo rimanendo fermi sul posto. Non è possibile usare questa tecnica durante un Salto con Scatto, un Super Rimbalzo oppure uno Scatto Aereo.

+-----+

| FALCON ARMOR |

+-----+

Armi speciali ----: si
Super Colpo Armi -: no
Numero munizioni -: 50% in più
Danni subiti -----: 50% in meno
Giga Attack -----: si
Accessori -----: due
Abilità speciali -: Laser penetrante, Cometa

La Falcon Armor è un'Armatura che migliora la capacità di movimento del personaggio, sacrificando però la sua potenza offensiva. Grazie alla Falcon Armor è possibile raggiungere facilmente tutte le varie zone presenti nelle diverse località.

ELMO FALCON

Questo Potenziamento aumenta del 50% le munizioni di tutte le varie Armi a disposizione di 'X'.

••• La capsula si trova nell'Area 2 della località di Squid Adler. Per poter ottenere questo Potenziamento bisogna prima raccogliere tutte le otto sfere celesti presenti nell'Area 1, attraversando la sezione a bordo dell'Adion Ride Chaser. Una volta terminato il percorso ed arrivati nell'Area 2, il personaggio sparerà le varie sfere celesti ottenute contro una porta, la quale verrà abbattuta solo completando il raccolto. All'interno del passaggio apertosi è situata la capsula. Nel caso in cui non si riescano a recuperare le otto sfere, bisognerà rifare l'intero percorso e raccoglierle nuovamente tutte quante.

CANNONE FALCON

Questa componente permette ad 'X' di aprire il fuoco con le varie Armi tuttavia non consente di utilizzare i rispettivi Super Colpi. In compenso, il Cannone Falcon dona al Robot blu la capacità di sparare il Laser penetrante.

Usando il Super Colpo dell'X-Buster, 'X' scaglia frontalmente un sottile proiettile blu, in grado di attraversare tutti i nemici e tutti gli ostacoli che incontra sul suo cammino. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Il Laser penetrante, seppur avanzi a gran velocità, è in grado di colpire ripetutamente i bersagli con i quali viene a contatto.

••• La capsula si trova nell'Area 3 della località di Izzy Glow e per poterla raggiungere bisogna essere in possesso del Crescent Shot ('X') oppure della Crescent Sword (Zero). Una volta iniziata l'esplorazione di questa sezione, procedere verso nord, sino ad arrivare alla terza rampa. Qui si noterà una apertura nel soffitto, dalla quale compariranno i proiettili di un Prism Generator. Scalare la parete grigia sul lato destro dell'apertura ed usare il Crescent Shot oppure la Crescent Sword per distruggere il Prism Generator ed accedere così in una zona segreta. Al suo interno è situata la capsula.

CORAZZA FALCON

Questa miglioria incrementa la capacità difensiva di 'X', dimezzando tutti i danni subiti dal Robot e riducendo il periodo di stordimento che avviene dopo essere stati feriti. La Corazza Falcon dona al personaggio anche la capacità di eseguire il Falcon Giga Attack, l'attacco più potente a disposizione di questa Armatura.

Il Falcon Giga Attack, così come le varie Armi, possiede una propria barra delle munizioni ed essa potrà essere colmata dalle Sfere Azzurre e dal Weapon Tank, ma anche dai Globi Arancioni ed infine subendo danni dai nemici. Una volta che si è riempita del tutto, premendo il pulsante R2, 'X' genererà un gran numero di Laser penetranti che attraverseranno verticalmente lo schermo in entrambe le direzioni, danneggiando tutti i nemici presenti. L'attacco è abbastanza rapido, copre l'intero schermo ed il singolo utilizzo svuota completamente la sua barra delle munizioni. Il Falcon Giga Attack non si può eseguire mentre è attiva la Cometa della Falcon Armor ed il Robot blu è completamente invulnerabile mentre lo esegue.

••• La capsula si trova nella località di Duff McWhalen e solo 'X' può raggiungerla, possedendo il Goo Shaver. Dopo aver sconfitto la coda dell'U-555,

entrare nella nave affondata e seguire il percorso, sino a scendere lungo il condotto verticale. Una volta atterrati, sulla sinistra si noterà la capsula ed un piccolo barile, mentre il passaggio risulterà chiuso da una trave di legno. Posizionarsi alla giusta distanza, accovacciarsi ed aprire il fuoco con il Goo Shaver verso ovest, in modo tale che la lama attraversi lo stretto passaggio e colpisca il piccolo barile. Esso, detonando, demolirà la trave di legno e permetterà così di raggiungere la capsula.

___ STIVALI FALCON ___

Questo Potenziamento dona al personaggio la possibilità di volare, eseguendo la Cometa della Falcon Armor.

Premendo il pulsante X mentre ci si trova in aria, il Robot blu si circonda di energia e potrà volare liberamente in ogni direzione per alcuni secondi. Durante questo periodo di tempo, 'X' sarà invulnerabile al contatto con i nemici ma subirà ugualmente danni dai loro proiettili e non potrà aprire il fuoco con le sue Armi, nè potrà eseguire il Falcon Giga Attack. La Cometa inoltre non protegge il personaggio dalle spine e dalle varie trappole. Il volo avrà termine subendo danni oppure premendo il pulsante X oppure automaticamente dopo circa tre secondi. Non si può eseguire la Cometa durante un Salto con Scatto oppure durante un Super Rimbalzo.

••• La capsula si trova nell'Area 2 della località di Grizzly Slash. Una volta entrati in questa sezione si noterà un'apertura nel soffitto, sulla destra. Posizionarsi sotto di essa e scivolare lungo la piccola parete verticale, quella dove sono situati i tubi grigi orizzontali: da qui, eseguire un Super Rimbalzo ad Effetto per aggirare la sporgenza e scalare il muro superiore. Arrivati in cima alla parete, saltare verso sinistra per raggiungere la capsula.

+-----+

| GAEA ARMOR |

+-----+

Armi speciali ----: no
Super Colpo Armi -: no
Numero munizioni -: no
Danni subiti -----: 50% in meno
Giga Attack -----: si
Accessori -----: nessuno
Abilità speciali -: Gaea Buster, Immunità alle spine

La Gaea Armor è un'Armatura che migliora la capacità difensiva del personaggio, sacrificando però la sua mobilità. Equipaggiando questa Armatura, lo Scatto di 'X' sarà più lento e coprirà una distanza inferiore del normale. Ciò influirà anche sulla gittata massima del Salto con Scatto e del Super Rimbalzo.

___ ELMO GAEA ___

Questa componente dell'Armatura non dona alcuna abilità particolare.

••• La capsula si trova nell'Area 2 della località di Dark Dizzy e solo 'X' può raggiungerla, tramite il Firefly Laser. Giunti in questa sezione, avanzare in direzione est sino ad arrivare al cancello che conduce allo scontro con il boss. Non attraversarlo bensì lasciarsi cadere nell'apertura nel pavimento, scendendo così in una zona inferiore. Una volta qui, bisogna aprire il fuoco con il Firefly Laser e guidare la lucciola all'interno del percorso sulla

sinistra, per poi farle colpire la parete grigia centrale: dopo averla demolita sarà possibile raggiungere la capsula. Nel caso in cui non si riesca nell'obiettivo, è possibile ripristinare le munizioni dell'Arma con la Sfera Azzurra media presente sul pavimento della zona inferiore.

___ CANNONE GAEA ___

Questo Potenziamento impedisce ad 'X' di usare le varie Armi ed i relativi Super Colpi e li sostituisce con un attacco diverso.

Premendo il pulsante Quadrato, 'X' sparerà frontalmente un piccolo proiettile verde. L'attacco è molto rapido ma possiede un ridotto raggio d'azione. Usando il Super Colpo del Cannone Gaea, chiamato Gaea Shot, il personaggio scaglierà un proiettile verde di grandi dimensioni. Esso possiede una potenza offensiva ed un raggio d'azione superiore rispetto al proiettile normale, inoltre è in grado di attraversare i nemici e di distruggere i loro proiettili.

Il Gaea Shot ha la capacità di demolire i mattoni neri. Essi sono blocchi quadrati scuri, marchiati con una V gialla, che in genere impediscono l'accesso a zone segrete della località. I mattoni neri possono essere distrutti dal Gaea Shot oppure spinti usando lo Scatto della Gaea Armor.

In aggiunta, il Cannone Gaea dona ad 'X' la capacità di rimanere ancorato ad una parete. Tenendo premuta la direzione del muro, il Robot blu non scivolerà più lungo di esso ma rimarrà immobile, aggrappato alla parete. Da questa posizione è sempre possibile aprire il fuoco, lasciare la presa oppure rimbalzare nello stesso modo in cui si eseguono queste abilità mentre si scivola lungo un muro.

••• La capsula si trova nell'Area 2 della località di Mattrex e per poterla raggiungere bisogna attraversare il percorso inferiore a bordo della Probe Ride Armor. Giunti al termine del cammino, risalire verso nord ovest e posizionarsi sul gradino più alto del blocco di roccia. Da qui, sarà possibile notare in alto a destra un'altra Probe Ride Armor e, accanto ad essa, la capsula da raggiungere.

Una volta pronti, eseguire un Salto con Scatto verso est e, quando si è fuori dalla lava, raggiungendo l'altezza massima del balzo, sganciarsi dal veicolo e, se fatto in modo corretto, sarà possibile scalare la pavimentazione a nord est oppure atterrare direttamente all'interno dell'altra Probe Ride Armor. In seguito andare verso destra per entrare nella capsula. Questo metodo tuttavia è piuttosto rischioso perchè bisogna sganciarsi dal veicolo con un tempismo quasi perfetto: sbagliando anche solo di pochi istanti, il personaggio cadrà nella lava, perdendo la vita.

In alternativa è possibile raggiungere la capsula molto più facilmente dal percorso superiore, usando la Falcon Armor di 'X' oppure lo Scatto Aereo di Zero. In questo caso bisogna sconfiggere il mini boss Pteranoid per poi arrivare alle funi verdi. Aggrapparsi ad esse, saltare verso destra e da qui attivare la Cometa della Falcon Armor di 'X', oppure lo Scatto Aereo di Zero, per andare in direzione est e raggiungere la capsula.

___ CORAZZA GAEA ___

Questa miglioria incrementa la capacità difensiva di 'X', dimezzando tutti i danni subiti dal Robot e riducendo il periodo di stordimento che avviene dopo essere stati feriti. La Corazza Gaea dona al personaggio anche la capacità di eseguire il Gaea Giga Attack, l'attacco più potente a disposizione di questa

Armatura.

Il Gaea Giga Attack, così come le varie Armi, possiede una propria barra delle munizioni ed essa potrà essere colmata dalle Sfere Azzurre e dal Weapon Tank, ma anche dai Globi Arancioni ed infine subendo danni dai nemici. Una volta che si è riempita del tutto, premendo il pulsante R2, 'X' genererà davanti a sé una grossa sfera verde che danneggerà tutti i nemici nelle immediate vicinanze. L'attacco è abbastanza rapido ma copre un'area ridotta ed il singolo utilizzo svuota completamente la sua barra delle munizioni. Il Robot blu è completamente invulnerabile durante l'esecuzione del Gaea Giga Attack.

••• La capsula si trova nella località di The Skiver e solo 'X' è in grado di raggiungerla, possedendo la Falcon Armor. Una volta arrivati in questa sezione, recarsi nella zona all'aperto, dove è presente la pedana mobile che si muove in diagonale. Posizionarsi sull'estremità orientale della pavimentazione e, senza salire sul montacarichi, eseguire la Cometa della Falcon Armor volando verso nord. Aggirare la pavimentazione superiore per salirvi sopra ed in questo modo raggiungere la capsula.

/ Zero con Accessori /

Teoricamente, anche Zero può raggiungere la capsula, ma la procedura è molto complicata e si può effettuare solo possedendo il Doppio Salto ed equipaggiando gli accessori Hyper Dash [Bonus Energy di Grizzly Slash] e Jumper [Bonus Life di The Skiver]. Giunti nella zona all'aperto, eseguire un Doppio Salto per far comparire il Sigma Virus ed atterrare sul pavimento. Farsi colpire dal drone e poi salire sulla pedana mobile. Adesso bisogna scivolare lungo il lato destro della piattaforma, eseguire una serie di Super Rimbaldi verso est e tornare subito indietro per non precipitare nel vuoto.

Dopo averne compiuti tre, saltare in direzione ovest per far rigenerare il Sigma Virus e farsi nuovamente colpire da lui. Ripetere nuovamente la procedura per farsi toccare da un terzo drone e poi farne comparire un quarto. Non bisogna però venire subito a contatto con quest'ultimo Sigma Virus bensì attendere che esso si trovi poco più in alto della pedana con le spine sulla sinistra.

Quando ciò accade, saltare verso il drone, facendosi infettare così da lui: in questo modo si attiverà lo Status Virus, Zero sarà invincibile per diversi secondi e si potrà atterrare sulla pedana con le spine senza perdere la vita. Durante questo breve periodo di tempo, eseguire un Salto con Scatto verso ovest e, se fatto correttamente, si riuscirà a raggiungere il bordo pedana dove è situata la capsula. Scalarla subito per salirvi sopra e raggiungere infine il Potenziamento.

___ STIVALI GAEA ___

Questo Potenziamento dona ad 'X' la totale immunità dal contatto con le spine e permette al personaggio di muoversi più velocemente lungo le scale. Gli Stivali Gaea non proteggono il Robot blu né dalla lava, né dalle Mad Drill, né dalle altre trappole.

••• La capsula si trova nella località di Axle the Red e solo 'X' è in grado di raggiungerla, possedendo la Falcon Armor. Una volta iniziata l'esplorazione di questa area, procedere verso destra sino ad arrivare nella zona dove sono presenti le varie funi gialle. Aggrapparsi a quella più orientale e qui si noterà un'apertura nel soffitto. Eseguire la Cometa della Falcon Armor per andare verso l'alto e raggiungere una rientranza dove è situata la capsula.

/ Zero con Accessori /

Teoricamente, anche Zero può raggiungere la capsula, ma la procedura è un po' complicata e si può effettuare solo possedendo il Doppio Salto, il Flying Splasher ed equipaggiando l'accessorio Jumper [Bonus Life di The Skiver]. Recarsi sulla penultima fune e posizionarsi alla sua estremità destra: da qui eseguire il Doppio Salto, in modo tale da aggirare le spine presenti sulla parete in alto e raggiungere la piccola sporgenza. Una volta su di essa, usare subito il Flying Splasher in direzione est, spostandosi leggermente verso l'alto, per evitare le spine posizionate sul muro difronte. In seguito eseguire il Doppio Salto per aggirare la sporgenza, evitando con cautela l'ultimo gruppo di spine, e raggiungere infine la capsula.

```
+-----+
|  ULTIMATE ARMOR  |
+-----+
Armi speciali ----: si
Super Colpo Armi -: si
Numero munizioni -: 50% in più
Danni subiti -----: 50% in meno
Giga Attack -----: si
Accessori -----: due
Abilità speciali -: Nova Strike infinito
```

Questa Armatura, ereditata dal quarto capitolo della saga, possiede le stesse caratteristiche della Fourth Armor, inoltre consente di eseguire il proprio Giga Attack senza dover ricaricare ogni volta la barra delle munizioni. Per ottenere questa Armatura bisogna entrare in una determinata capsula oppure inserire un codice particolare.

CANNONE AL PLASMA

Usando il Super Colpo dell'X-Buster, 'X' scaglia un enorme globo azzurro in grado di attraversare i nemici che distrugge. In corrispondenza di ogni bersaglio colpito dal Cannone al Plasma, verrà generata una sfera celeste che continuerà ad infliggere gradualmente danni al nemico. Ogni globo azzurro può produrre sino ad un massimo di tre sfere celesti contemporaneamente.

SCATTO AEREO

L'Ultimate Armor permette ad 'X' di eseguire un breve scatto orizzontale in avanti mentre si trova in aria, premendo il pulsante Cerchio. Grazie a questa abilità è possibile superare facilmente alcuni ostacoli ed aumentare la distanza massima raggiungibile con un salto. Più tempo si tiene premuto il pulsante Cerchio, maggiore sarà la distanza coperta da questa tecnica. Si può eseguire un solo Scatto Aereo per ogni salto, mentre non è consentito eseguire questa abilità durante un Salto con Scatto o un Super Rimbalzo. Lo Scatto Aereo verrà interrotto nel caso in cui si apra il fuoco con una qualsiasi Arma.

PLANATA

Premendo il pulsante X mentre ci si trova in aria, il Robot blu accenderà i razzi dei suoi stivali e potrà rimanere sospeso in volo per alcuni istanti. Durante questo periodo di tempo è consentito spostarsi con le direzioni Destra e Sinistra ed attaccare con le varie Armi possedute; tuttavia non è possibile aumentare di quota, nè voltarsi. I razzi si spegneranno subendo danni oppure premendo il pulsante X oppure automaticamente dopo alcuni istanti. La Planata durerà più a lungo rimanendo fermi sul posto. Non è possibile usare questa tecnica durante un Salto con Scatto, un Super Rimbalzo oppure uno Scatto Aereo.

NOVA STRIKE

Premendo il pulsante R2, 'X' si ricoprirà di energia ed eseguirà un breve scatto in aria, durante il quale il Robot blu, temporaneamente invincibile, potrà distruggere qualsiasi nemico gli si opponga. L'attacco è molto rapido, possiede un raggio d'azione discreto e può essere sempre eseguito, non avendo bisogno di riempire ogni volta la propria barra delle munizioni. Il Nova Strike viene considerato come uno Scatto Aereo, perciò non è consentito eseguirlo durante un Salto con Scatto o un Super Rimbalzo. In aggiunta non si può compiere uno Scatto Aereo subito dopo un Nova Strike, se prima non si tocca terra. Se 'X' viene colpito da un nemico, oppure fermato da un ostacolo, nel breve lasso di tempo in cui il personaggio salta e non è ancora ricoperto di energia, il Nova Strike non verrà eseguito.

___ CAPSULA ___

••• La capsula si trova nello Zero Space 3 e compare solamente accedendo nella località usando la versione semplice di 'X'. Una volta iniziata l'esplorazione, procedere verso destra, superando la lunga fune gialla, sino a trovare uno stretto passaggio. Posizionandosi su una pedana mobile, bisognerà attraversare lo spazio compreso tra le spine del soffitto e quelle del pavimento. Usando con precisione il Salto con Scatto, superare lo stretto passaggio ed atterrare sulla pedana cadente successiva. Una volta qui compiere subito un piccolo salto per raggiungere la pavimentazione successiva. Prima di procedere ulteriormente, si noterà un'apertura nel pavimento. Scivolare lungo la parete destra del condotto, arrivando così in una zona segreta, all'interno della quale è situata la capsula. Così come le altre Armature, l'Ultimate Armor sarà selezionabile prima di entrare in una località.

Dopo aver ottenuto l'Ultimate Armor, è possibile tornare nella stessa zona con Zero per recuperare anche la sua Black Armor.

___ CODICE ___

Iniziando una nuova avventura, alla schermata di selezione del personaggio, evidenziare 'X' poi:

- premere 2 volte la direzione Su
- premere 9 volte la direzione Giù
- selezionare 'X'

Se fatto correttamente, si sentirà un effetto sonoro prima di scegliere il Robot blu. 'X' indosserà l'Ultimate Armor sin dall'inizio del Prologo e tale Armatura sostituirà la Fourth Armor per tutta la durata dell'avventura.

```
+-----+
|  ZERO  |
+-----+
Accessori -----: quattro
Numero munizioni -: normale
Abilità speciali -: nessuna
```

La versione semplice di Zero non possiede alcuna particolare proprietà ma può equipaggiare sino a 4 Accessori.

```
+-----+
| BLACK ARMOR |
+-----+
Accessori -----: quattro
```

Numero munizioni -: 50% in più
Abilità speciali -: Accessori integrati

Questa Armatura, di colore nero, dona a Zero in maniera permanente i poteri di alcuni Accessori. Per questo motivo non si otterranno effetti aggiuntivi equipaggiandoli assieme alla Black Armor. Gli Accessori già integrati in questa Armatura sono:

Shock Buffer

- riduce il periodo di stordimento e dimezza tutti i danni subiti

Shot Eraser

- dona alla Z-Saber la capacità di distruggere i proiettili nemici

Virus Buster

- permette tutte le Tecniche di Zero di eliminare i droni viola dei Virus

Per ottenere questa Armatura bisogna entrare in una determinata capsula oppure inserire un codice particolare: in entrambi i casi la Black Armor andrà a sostituire la versione semplice di Zero.

 CAPSULA

••• La capsula si trova nello Zero Space 3 e compare solamente accedendo nella località usando la versione semplice di Zero. Una volta iniziata l'esplorazione procedere verso destra, superando la lunga fune gialla, sino a trovare uno stretto passaggio. Posizionandosi su una pedana mobile, bisognerà attraversare lo spazio compreso tra le spine del soffitto e quelle del pavimento. Saltare ed eseguire con precisione il Flying Splasher per superare lo stretto passaggio ed atterrare sulla pedana cadente successiva. Una volta qui compiere subito un piccolo salto per raggiungere la pavimentazione successiva. Prima di procedere oltre, si noterà un'apertura nel pavimento. Scivolare lungo la parete destra del condotto, arrivando così in una zona segreta all'interno della quale è posizionata la capsula. A differenza delle altre Armature, la Black Armor sarà subito disponibile ed equipaggiata, una volta usciti dalla capsula.

Dopo aver ottenuto la Black Armor, è possibile tornare nella stessa zona con la versione semplice di 'X' per recuperare anche la sua Ultimate Armor.

 CODICE

Iniziando una nuova avventura, alla schermata di selezione del personaggio, evidenziare Zero poi:
- premere 2 volte la direzione Giù
- premere 9 volte la direzione Su
- selezionare Zero

Se fatto correttamente, si sentirà un effetto sonoro prima di scegliere il Robot rosso. Zero indosserà la Black Armor sin dall'inizio del Prologo.

.....

+-----+
| ORDINE DI RACCOLTA |
+-----+

Per raccogliere alcuni Potenziameti per i personaggi è necessario possedere

già determinate abilità. Qui viene elencato l'ordine di raccolta:

1° metodo --> in genere non necessita di Potenzamenti ma è più difficile e rischioso da mettere in pratica

2° metodo --> necessita di Potenzamenti che si ottengono successivamente durante l'avventura ma è più semplice e con minori rischi

'X'

NESSUN POTENZIAMENTO NECESSARIO

.tutte le Armi
.Cannone Gaea --- Mattrex (1° metodo)
.Cuore ----- Mattrex
.Cuore ----- The Skiver
.Elmo Falcon ---- Squid Adler
.Stivali Falcon - Grizzly Slash
.Sub Tank ----- Dark Dizzy (1° metodo)
.Sub Tank ----- Grizzly Slash
.Ultimate Armor - Zero Space 3
.Weapon Tank ---- The Skiver

CRESCENT SHOT

.Cannone Falcon - Izzy Glow

GOO SHAVER

.Corazza Falcon - Duff McWhalen

FIREFLY LASER

.Elmo Gaea ----- Dark Dizzy

GROUND FIRE

.EX Item ----- Izzy Glow

FOURTH ARMOR

.Cuore ----- Dark Dizzy (1° metodo)

FALCON ARMOR

.Cannone Gaea --- Mattrex (2° metodo)
.Corazza Gaea --- The Skiver
.Cuore ----- Dark Dizzy (2° metodo)
.Cuore ----- Duff McWhalen
.Cuore ----- Izzy Glow (1° metodo)
.Stivali Gaea --- Axle the Red
.Sub Tank ----- Dark Dizzy (2° metodo)

GAEA ARMOR

.Cuore ----- Axle the Red
.Cuore ----- Dark Dizzy (3° metodo)
.Cuore ----- Grizzly Slash
.Cuore ----- Izzy Glow (2° metodo)
.Cuore ----- Squid Adler

CODICE SPECIALE

.Ultimate Armor

ZERO

NESSUN POTENZIAMENTO NECESSARIO

.tutte le Tecniche

OPTION

qui è possibile

.scegliere la difficoltà del gioco [Game Level: Easy, Normal, Xtreme]

.scegliere la velocità del gioco [Game Speed: Slow, Normal]

.configurare i pulsanti [Button Configuration]

- per cambiare i comandi, evidenziare con il cursore l'azione da modificare e poi premere il pulsante al quale assegnarla

X-Buster/Z-Saber [X-Buster, Z-Saber]

Salto [Jump]

Scatto [Dash]

Arma/Z-Buster [Special Weapons, Z-Buster]

Arma precedente [Weapon Select R]

Arma successiva [Weapon Select L]

Giga Attack [Giga Attack]

Caricamento automatico [Auto Charge]

Fuoco rapido [Rapid Fire]

Vibrazione Controller [Vibration]

Tornare al menù iniziale [Return to Option Screen]

.impostare l'audio del gioco [Sound Mode: Stereo, Monaural]

.ascoltare le musiche del gioco [Sound Test: 31 tracce]

TRAINING

accedere alla località di addestramento, dove si potrà fare pratica con i comandi di base dei personaggi.

Una volta iniziata una nuova partita, viene richiesto quale personaggio usare durante il Prologo e ciò potrà influire sul loro equipaggiamento:

- scegliendo 'X', il Robot blu potrà utilizzare la Fourth Armor mentre Zero non possiederà lo Z-Buster.

- scegliendo Zero, il Robot rosso potrà utilizzare lo Z-Buster mentre 'X' non avrà a disposizione la Fourth Armor.

Durante l'avventura rimane comunque possibile comandare anche l'altro Robot. Le seguenti soluzioni si riferiscono ad un'avventura di difficoltà Normal. Aumentando la difficoltà, compariranno un maggior numero di nemici ed essi causeranno danni maggiori ai personaggi.

LEGENDA PER LE MAPPE

'cc' --> indica la posizione di un Cuore

'tt' --> indica la posizione di un Tank

'aa' --> indica la posizione di una parte di Armatura

'##' --> indica la posizione del boss della località

```
#####  
##          ##  
##   'X'   ##  
##          ##  
#####
```

Per avere un'idea di massima riguardo la quantità di vita posseduta da un nemico, all'inizio di ogni missione viene mostrato, accanto al suo nome,

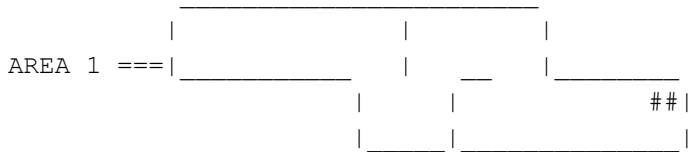
il numero di proiettili gialli dell'X-Buster necessari per eliminarlo.
 Per i boss ed i mini boss invece viene indicato il numero di PV di danno
 causati dal singolo attacco di ogni Arma.

=====

TRAINING: Boot Camp	[@8XTR]
---------------------	---------

===== 'X' =====

NEMICI	OGGETTI
Giga Death B [10 pg]	nessuno
Hover Gunner [2 pg]	
Spike Marl [2 pg]	
Trap Blast [2 pg]	
Walk Shooter [3 pg]	
• boss • Magma Dragoon	



AREA 1 In questa piccola località potrete imparare alcuni concetti di base del gioco. Procedete verso destra per trovare uno Spike Marl, un nemico munito di corazza: attaccatelo quando cammina oppure oltrepassatelo con un salto. Più avanti ne incontrerete un secondo esemplare all'interno di una buca e per questo motivo potrete superarlo facilmente saltando.

Successivamente dovrete affrontare un Walk Shooter ed un Giga Death B. Il primo è un piccolo automa munito di cannoni, mentre il secondo è un grosso nemico nero in grado di sparare missili indistruttibili. Eliminate subito il Walk Shooter poi evitate con precisione gli attacchi del Giga Death B, mentre lo colpite con l'X-Buster.

Dopo averli sconfitti entrambi dovrete fare attenzione al Trap Blast che comparirà dalla parete del gradino. Questo nemico apre il fuoco periodicamente contro di voi, perciò schivate i suoi proiettili. In seguito scendete le scale, oppure lasciatevi cadere, e procedete verso destra.

Nella zona successiva dovrete rimbalzare sulle pareti per attraversare il condotto ed arrivarne in cima. Qui troverete una serie di Spike Marl e due funi gialle a cui aggrapparvi per superare i nemici senza difficoltà. Lungo il percorso dovrete fare attenzione all'Hover Gunner, il drone volante che aprirà il fuoco contro di voi.

Più avanti usate le funi verticali, oppure lasciatevi cadere, per scendere nella zona inferiore e fatevi strada tra i nemici, sino a raggiungere l'ultima parte di questa località. Aprite il fuoco con il Cannone al Plasma per eliminare i Walk Shooter, gli Hover Gunner ed i Trap Blast, oltrepassando le spine presenti sul pavimento, ed infine entrate nella stanza del boss.

 *** MAGMA DRAGON ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	.	.	giallo 2	Cometa .
Dark Hold	.	.	verde 3	Falcon Giga .
Firefly Laser	.	.	sfera .	Gaea Giga .
Goo Shaver	.	.		Nova Strike .
Ground Fire	.	.	SPECIALI	

Spike Ball	.	.	Plasma	4
Tri-Thunder	.	.	Laser	.
Wing Spiral	.	.	Gaea	.

ATTACCHI

1. Fiammata [6 PV]

Magma Dragoon si posiziona ad un'estremità del pavimento ed emette una lunga fiammata orizzontale dalla sua bocca. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti.

2. Tenmakujinkyaku [5 PV]

Magma Dragoon compie un balzo e poi esegue un calcio volante in picchiata diagonale. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal boss.

3. Hadouken [3 PV]

Magma Dragoon emette orizzontalmente dalle mani una fiammata. L'attacco è molto rapido, possiede un notevole raggio d'azione e può essere eseguito a mezz'altezza oppure radente al pavimento. Per non subire danni dalla fiammata alta bisogna accovacciarsi; per schivare quella bassa è necessario oltrepassarla saltando.

.. Contatto [4 PV]

Magma Dragoon è una grossa lucertola umanoide. Il boss si sposta compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nello schivare gli assalti del boss.

Nella fase iniziale dello scontro, Magma Dragoon scaglierà solo l'Hadouken quindi dovrete accovacciarvi per schivare l'attacco alto e saltare per evitare quello basso. Quando il boss si sposta con un balzo, eseguite lo Scatto per raggiungere l'altro lato della stanza, prima di riprendere l'offensiva. Una volta rimasto con pochi PV, Magma Dragoon inizierà ad attaccare anche con la Fiammata ed il Tenmakujinkyaku: in entrambi i casi colpite il boss solo dopo che questi ha terminato il suo assalto.

All'inizio della battaglia, aprite il fuoco con il Cannone al Plasma rimanendo accovacciati, in modo tale da schivare l'Hadouken alto, e poi eseguite un salto sul posto per non farvi colpire da quello basso. In seguito attaccate Magma Dragoon, sempre usando il Cannone al Plasma, quando il boss atterra dopo il Tenmakujinkyaku.

```
=====
PROLOGO: Damaged Highway [08X00]
===== 'X' =====
|| Due figure misteriose progettano di far precipitare la colonia spaziale
|| Eurasia sulla Terra e di diffondere un virus sul pianeta. Tra gli obiettivi
|| del loro piano criminale sembra esserci anche Zero.
||
|| Dopo qualche tempo, 'X' viene mandato in missione in un quartiere cittadino:
|| pare che Sigma sia comparso all'improvviso e che la sua presenza abbia
|| trasformato in Maverick tutti i Reploid nelle vicinanze. Zero intanto sembra
|| essere irreperibile.
```

NEMICI

Crusher Neo [2 pg]

OGGETTI

nessuno

Mad Taxi verde [11 pg]
 Mad Taxi viola [11 pg]
 Sniper [2 pg]
 • boss • Sigma Head



AREA 1 Una volta iniziata l'avventura, potrete prendere confidenza con i comandi del gioco e con la Fourth Armor. Il primo nemico che comparirà sarà il Crusher Neo, che è in grado di attaccarvi con il suo maglio chiodato: usate il Cannone al Plasma per eliminare facilmente il bersaglio, prima che si posizioni sopra di voi. Più avanti troverete un Mad Taxi viola, il quale estenderà le sue lame rotanti per danneggiarvi, perciò rimanete lontani da lui e colpitelo ripetutamente. Successivamente affronterete un piccolo cannone montato sul pavimento, lo Sniper. Questo mortaio periodicamente apre il fuoco verso di voi, quindi saltate per evitare i suoi proiettili ed attaccatelo rimanendo accovacciati.

Fatevi strada tra i nemici, sfruttando i vari dislivelli della pavimentazione ed in seguito vi verrà incontro un Mad Taxi verde. Rispetto a quello viola, questa variante attraverserà orizzontalmente lo schermo senza curarsi della vostra posizione perciò, per non subire danni, potete oltrepassarlo con un salto oppure accovacciarvi all'interno di una buca. Procedete verso destra sino ad entrare in un edificio.

Una volta qui, dovrete fare attenzione ad alcune parti del soffitto che potranno staccarsi. Eliminate il primo Sniper, evitando il mattone che cade, e più avanti, dopo aver eliminato il secondo esemplare, accovacciatevi in una buca per non farvi colpire dalle macerie. Tornati all'esterno, saltate sulla prima pedana ed in seguito ne troverete una che precipiterà pochi istanti dopo esservi atterrati sopra. Superatela rapidamente e poi aggrappatevi alla fune rossa sulla destra per proseguire.

All'interno della zona successiva, salite le scale e scalate le diverse pareti: dovete rimbalzare su quelle che possiedono le sfere rosse, evitando di rimanere schiacciati. Una volta in cima, entrate nella stanza adiacente.

|| 'X' trova Zero ferito: il Robot rosso avvisa il suo compagno di avventure || che Sigma ha assunto la forma di un virus informatico perciò non può essere || rilevato facilmente. Emergendo dalla testa della statua che lo celava, || Sigma compare davanti ai due Maverick Hunter. Zero, non essendo in || condizioni di combattere, abbandona il campo di battaglia, lasciando che sia || 'X' ad affrontare Sigma.

 *** SIGMA HEAD ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	.	.	giallo 1	Cometa .
Dark Hold	.	.	verde 1	Falcon Giga .
Firefly Laser	.	.	sfera .	Gaea Giga .

Goo Shaver	.	.		Nova Strike	8
Ground Fire	.	.	SPECIALI		
Spike Ball	.	.	Plasma	5	
Tri-Thunder	.	.	Laser	.	
Wing Spiral	.	.	Gaea	.	.

ATTACCHI

1. Laser viola [8 PV]

la Sigma Head emette orizzontalmente un grande fascio luminoso. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna accovacciarsi oppure scalare la parete sinistra.

2. Globi verdi [4 PV]

la Sigma Head emette dagli occhi una coppia di sfere verdi le quali si lanciano contro il personaggio, dopo alcuni istanti. Al termine di questo assalto, la Sigma Head eseguirà un breve scatto in direzione del Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna scalare la parete sinistra e poi lasciarsi cadere, non appena i Globi verdi iniziano a muoversi.

3. Raffica [4 PV]

la Sigma Head emette frontalmente dalla bocca una gran quantità di sfere di energia in varie direzioni. L'attacco è molto rapido e copre un'area vasta. Per evitarlo è necessario accovacciarsi.

.. Contatto [6 PV]

La Sigma Head è una gigantesca testa cibernetica fluttuante. Il boss si sposta volando oppure teletrasportandosi, è discretamente aggressivo ed il suo unico punto vulnerabile è il cannone situato nella sua bocca. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni e la Sigma Head si trova sul lato destro della camera.

Il boss mostra il suo punto vulnerabile ogni volta che esegue la Raffica ed il Laser e subito dopo aver scagliato i Globi verdi. Per questo motivo dovrete essere rapidi nell'attaccare la Sigma Head, per poi schivare i suoi proiettili. Dopo aver perso diversi PV, il boss inizierà ad usare anche il Laser.

Rimanete sul lato sinistro dello schermo e da qui preparate il Cannone al Plasma. Non appena la Sigma Head esegue la Raffica, rilasciate il proiettile ed accovacciatevi per schivare le sfere di energia. Caricate nuovamente l'Arma e, con un po' di fortuna, riuscirete a colpire nuovamente il boss prima che questi si teletrasporti. Quando la Sigma Head rilascia i Globi Verdi, scalate prima la parete sinistra e poi siate precisi ad attaccare il boss con il Cannone al Plasma.

|| L'esplosione del capo dei Maverick causa la fuoriuscita di una gran quantità
 || di Virus Sigma, il quale si diffonde rapidamente sul pianeta, causando danni
 || a tutti i Reploid: per raggiungere questo scopo, Sigma si è volontariamente
 || lasciato sconfiggere.

=====

INTERMEZZO 1: La situazione di Eurasia

[@8XMA]

'X'

=====

|| Presso la Base degli Hunter, il leader Signas fa il punto della situazione:
 || il Virus Sigma non solo sta infettando umani e Reploid ma ha danneggiato
 || anche la colonia spaziale Eurasia, la quale è in rotta di collisione con la
 || Terra, perciò è necessario distruggerla prima che sia troppo tardi.

```

||
|| Sono due i piani proposti dai Maverick Hunter per abbattere Eurasia:
|| aprire il fuoco con il cannone Enigma oppure far schiantare uno Space
|| Shuttle contro la colonia. In entrambi i casi però è necessario recuperare
|| prima le componenti per potenziare il cannone ed il veicolo spaziale,
|| possedute da alcuni Maverick.
||
|| Mancano 16 ore alla caduta di Eurasia.

```

Ora apparirà la schermata generale delle località: sul lato sinistro sono presenti i Maverick che possiedono le componenti per Enigma mentre sulla destra vengono elencati i boss da cui ottenere le componenti per lo Space Shuttle.

••• ENIGMA •••		••• SHUTTLE •••	
+-----+		+-----+	
1. GRIZZLY SLASH		5. THE SKIVER	
"Chase the		"Destroy the	
truck!"		time bombs!"	
+-----+		+-----+	
+-----+		+-----+	
2. SQUID ADLER	4	3	6. AXLE THE RED
"Electric	5		"Into the
trap!"		1	jungle!"
+-----+		+-----+	
+-----+		+-----+	
3. IZZY GLOW	7	2	7. DARK DIZZY
"Fortress lab			"Escape the
infiltration!"	8		space trap!"
+-----+		+-----+	
+-----+		+-----+	
4. DUFF McWHALEN		8. MATTEX	
"Obliterate the		"Red-hot	
battleship!"		world!"	
+-----+		+-----+	

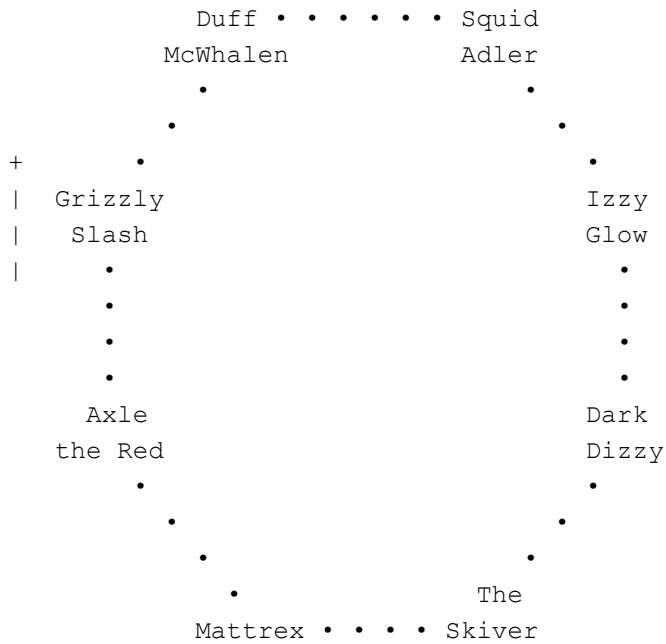
Dopo aver selezionato un Maverick potrete scegliere il Robot da comandare durante l'esplorazione della rispettiva località. Una volta sconfitto un boss, il suo ritratto in questa schermata si oscurerà ma potrete sempre tornare nella sua località.

Il conto alla rovescia per la caduta di Eurasia, fissato a 16 ore, diminuirà di una unità ogni volta che accederete in una nuova località oppure continuando l'avventura, dopo aver terminato tutte le vite a disposizione. Dalla schermata generale, premendo il pulsante R1, potrete visualizzare le componenti raccolte per Enigma e lo Space Shuttle oppure usare subito questi due dispositivi. Indipendentemente dal numero di componenti recuperate, l'esito dei due piani è deciso casualmente dal gioco: più componenti avrete ottenuto, più aumenterà la probabilità di successo.

Ricordatevi che, per essere sicuri di ottenere otto Accessori, prima di affrontare il primo boss, dovrete consumare alcune ore del conto alla rovescia indicato sullo schermo, alla videata di selezione del Maverick: in questo modo, il Livello dei boss aumenterà con lo scorrere del tempo e quindi affronterete il primo Maverick quando questi possiederà almeno il Livello 8. Il modo più rapido per consumare le ore consiste nel recarvi nella località di Squid Adler e lasciare che l'Adion Ride Chaser cada subito nel precipizio: usando 'X', dovete affrontare il primo boss quando mancano 10 ore

(questo valore scenderà a 9 ore, entrando nella località).

Ogni Maverick ha la caratteristica di risultare particolarmente debole all'Arma che si ottiene sconfiggendo uno degli altri sette boss. Sfruttando questa caratteristica si possono esplorare le varie località in un ordine tale da sconfiggere facilmente un Maverick usando l'Arma ricevuta dal boss eliminato in precedenza. Componendo questo percorso, si ottiene il seguente schema:



Si può partire da uno qualsiasi degli otto vertici e, avanzando in senso orario, ogni boss sarà vulnerabile all'Arma ottenuta dal Maverick che lo precede.

(es. Duff McWhalen è vulnerabile al Crescent Shot, ricevuto dopo aver eliminato Grizzly Slash; Squid Adler è vulnerabile al Goo Shaver, che si ottiene una volta sconfitto Duff McWhalen e così via)

La soluzione seguente inizia il percorso da Grizzly Slash, ipotizzando di aver consumato le ore necessarie per ottenere poi otto Accessori dai boss. Se non viene specificato diversamente, esplorate le località equipaggiando sempre la Fourth Armor.

```

=====
ENIGMA - GRIZZLY SLASH: missione 'Chase the truck!'                                [@8X01]
===== 'X' =====

```

NEMICI		OGGETTI	
Hover Gunner	[2 pg]	Crescent Shot	
Mad Drill	[.. pg]	Crystal Ball	
Mad Taxi blu	[11 pg]	(aa) Stivali Falcon	[Area 2]
Mad Taxi verde	[11 pg]	(tt) Sub Tank	[Area 1]
Rollin' Gear	[6 pg]		
Shishimaru Dump	[11 pg]		
Spiky MK-II	[2 pg]		

```

|_____ |
|_____ |_____ tt _____ |
AREA 1 ===|_____ |

```

AREA 1

Questa sezione è composta da un convoglio formato dai diversi

Shishimaru Dump, grossi veicoli dalla motrice marrone, assieme ai loro rimorchi: per questo motivo dovrete saltare da un vagone all'altro, evitando di cadere dai veicoli. Procedete verso destra sino ad incontrare il Rollin' Gear, il quale vi verrà incontro saltando. Per eliminarlo facilmente, preparate il Cannone al Plasma e colpite il nemico quando questi si trova sul pavimento.

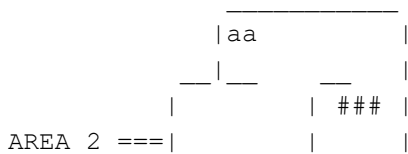
Successivamente vi verrà incontro uno Spiky MK-II, una grossa ruota acuminata; questo nemico è in grado di avanzare rimbalzando sul pavimento perciò evitatelo con il giusto tempismo, passandovi da sotto. Una volta qui dovrete distruggere il primo Shishimaru Dump. Aprite il fuoco con l'X-Buster per demolire il cannone oscillante, poi avanzate con cautela, evitando i Missili che cadono verticalmente. Giunti di fronte alla motrice, accovacciatevi subito per non farvi colpire dai Laser grandi e distruggete il veicolo usando il Cannone al Plasma. Dopo aver danneggiato uno Shishimaru Dump, partirà un breve conto alla rovescia, che annuncia l'esplosione del veicolo, ed avrete pochi secondi per salire sul rimorchio successivo.

Più avanti affronterete subito un Mad Taxi verde che vi attaccherà con i Missili e le Lame rotanti: rimanete lontani dal nemico, accovacciatevi ed aprite ripetutamente il fuoco con l'X-Buster per eliminarlo facilmente. In seguito distruggete il Shishimaru Dump e raggiungete il veicolo successivo. Questa volta troverete un Mad Taxi verde che vi verrà subito incontro perciò oltrepassatelo con un salto. Dopo aver demolito il Shishimaru Dump entrerete in un rimorchio diverso dai precedenti.

Al suo interno, scendete le scale, stando attenti al Rollin' Gear, e poi avanzate verso destra, dove troverete gli Hover Gunner. Questi piccoli mortai volanti apriranno il fuoco verso di voi ma potrete distruggere facilmente i loro proiettili usando le Armi di 'X'. Qui affronterete anche un Mad Taxi che, rispetto alla variante verde, scaglierà bombe anzichè missili: pure in questo caso potrete eliminarlo facilmente accovacciandovi ed usando l'X-Buster. Raggiungete il rimorchio successivo e raccogliete il Globo Arancione medio, situato a nord ovest delle scale. Successivamente aggrappatevi alla fune rossa e proseguite verso destra, facendo attenzione all'Hover Gunner.

Tornati sui Shishimaru Dump, demolite il veicolo sul quale vi trovate e, dopo essere saliti sul successivo, noterete che quest'ultimo avrà già iniziato la fase di autodistruzione, perciò adesso dovrete raggiungere la fine del convoglio, prima che scada il conto alla rovescia. Muovetevi rapidamente in direzione est ed oltrepassate il Mad Taxi verde eseguendo lo Scatto Aereo, per poi raggiungere i rimorchi successivi. Su di essi troverete le Mad Drill, coppie di trivelle che, come le spine, causano la morte immediata al solo contatto, perciò siate precisi nell'evitarle. Arrivati alla motrice di questo veicolo, raccogliete il SUB TANK posizionato proprio sull'estremità destra e, dopo essere atterrati sull'ultimo Shishimaru Dump, il conto alla rovescia avrà termine.

Proseguite in direzione est, eliminando i vari Hover Gunner presenti, e dopo aver raggiunto la cima dell'ultima motrice, il convoglio verrà fermato da uno Shishimaru Dump che si muove in direzione opposta, lanciandovi così nella sezione successiva.



AREA 2 Una volta entrati in questa Area, noterete un'apertura nel soffitto sulla destra. Posizionatevi sotto di essa e scivolote lungo la piccola parete verticale, quella dove sono situati i tubi grigi orizzontali: da qui, eseguite un Super Rimbalzo ad Effetto per aggirare la sporgenza e poi scalate il muro superiore. Arrivati in cima alla parete, saltate verso sinistra per raggiungere la capsula degli STIVALI FALCON.

Tornate sul pavimento, eliminate il Mad Taxi verde sulla destra e poi procedete lungo il percorso nord, facendo attenzione sia agli Spiky MK-II che all'Hover Gunner. Dopo essere arrivati in cima alla sezione, andate verso destra per accedere alla stanza del boss.

*** GRIZZLY SLASH ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	.	.	giallo 1	Cometa .
Dark Hold	no		verde 1	Falcon Giga 4
Firefly Laser	2	3	sfera 3	Gaea Giga 2
Goo Shaver	2	3		Nova Strike 8
Ground Fire	2	3	SPECIALI	
Spike Ball	5	8 <>	Plasma 3	
Tri-Thunder	2	3	Laser 3	
Wing Spiral	2	3	Gaea 2	4

ATTACCHI

1. Tuffo [6 PV]

Grizzly Slash compie un balzo sul posto, uscendo dallo schermo. Dopo pochi istanti, il boss ricade sul pavimento, per poi immergersi nel terreno tramite la sua trivella. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo, posizionarsi su uno dei gradini quando il boss salta e poi lasciarsi cadere in una buca mentre questi ricompare sullo schermo.

2. Affondo [6 PV]

dopo essere scomparso nel terreno, se il personaggio si trova su una delle buche, Grizzly Slash ricompare in corrispondenza del Robot e lo colpisce con un affondo della sua trivella. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

3. Artiglio [6 PV]

dopo essere scomparso nel terreno, se il personaggio si trova su uno dei gradini, Grizzly Slash ricompare dallo sfondo della stanza ed attacca con il suo braccio rosso. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Il boss può apparire a due altezze diverse: per evitare l'assalto alto è necessario accovacciarsi, per schivare quello basso bisogna scendere dal gradino.

4. Grandi lame [6 PV]

Grizzly Slash ruota il suo braccio rosso verso l'alto, rilasciando due grandi lame che si muovono in orizzontale, ad altezze diverse. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare le lame saltando.

5. Piccole lame [4 PV]

Grizzly Slash ruota il suo braccio rosso verso l'alto, rilasciando tre piccole lame che si muovono verso l'alto in varie direzioni. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è

necessario accovacciarsi oppure entrare in una buca.

.. Contatto [5 PV]

Grizzly Slash è un orso umanoide che possiede un braccio rosso più grosso dell'altro. Il boss si sposta saltando e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro possiede tre gradini sul pavimento.

Nella prima fase dello scontro, Grizzly Slash attaccherà solo con le Piccole lame, compiendo balzi all'interno della stanza ed atterrando sempre su uno dei tre gradini. Dopo aver perso alcuni PV, il boss uscirà dallo schermo per poi eseguire il Tuffo. Adesso Grizzly Slash attaccherà comparando dallo sfondo oppure dal pavimento, perciò dovrete essere rapidi nello spostarvi ed in seguito contrattaccare. Nella fase finale della battaglia il boss si comporterà come all'inizio dello scontro, ma stavolta scaglierà le Grandi lame.

Preparate il Cannone al Plasma ed usatelo più volte contro Grizzly Slash, rimanendo vicino a lui. In questo modo potrete ferirlo restando accovacciati ed evitando contemporaneamente le Piccole lame. Quando il boss inizierà ad attaccarvi dallo sfondo o dal terreno, posizionatevi sul gradino centrale e da qui potrete schivare facilmente i suoi assalti, allontanandovi da lui oppure accovacciandovi. In questa fase dello scontro potrete danneggiare Grizzly Slash facilmente con il Cannone al Plasma, quando questi fuoriesce dal terreno. Nell'ultima parte della battaglia, colpite il boss dalla distanza, in modo tale da avere la possibilità di oltrepassare le Grandi lame saltando.

Usando la Spike Ball, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Se Grizzly Slash viene ferito da questa Arma mentre si trova all'interno delle pareti della stanza, il nemico non rimarrà stordito e continuerà ad attaccare normalmente.

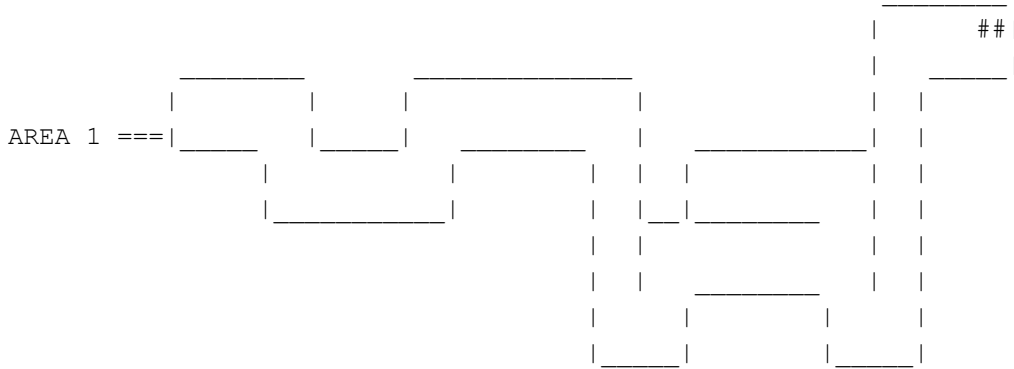
```
#####  
#  
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma CRESCENT SHOT, #  
# alla quale risulta debole Duff McWhalen, ed il CRYSTAL BALL #  
# per il cannone Enigma. #  
# #  
# Gli Accessori che si possono ricevere da questo boss sono: #  
# Bonus Life ----> SHOCK BUFFER #  
# .riduce il periodo di stordimento e dimezza i danni subiti #  
# #  
# Bonus Energy --> HYPER DASH #  
# .aumenta la velocità con la quale viene eseguito lo Scatto #  
# #  
#####
```

|| La Base degli Hunter riceve uno strano messaggio da parte di un Replloid
|| misterioso: il suo nome è Dynamo ed è intenzionato ad affrontare 'X' e Zero,
|| annunciando che prima o poi attaccherà il loro quartier generale.

```
=====  
ENIGMA - DUFF McWHALEN: missione 'Obliterate the battleship!' [08X02]  
===== 'X' =====
```

NEMICI	OGGETTI
Dejira [1 pg]	Goo Shaver
Dejira GR [1 pg]	Hydrogen

Gulpfer R [5 pg]
 Star Mine [. pg]
 • mini boss • U-555



AREA 1 All'interno di questa località sarete costantemente assaliti dall'U-555, un enorme sottomarino a forma di balena. Nella prima fase del percorso, il nemico vi attaccherà alle spalle perciò dovrete sia schivare i suoi assalti, sia non rimanere schiacciati tra lui e gli ostacoli.

L'U-555 potrà emettere raffiche di proiettili dalle protuberanze presenti sul muso oppure rilasciare dalla bocca tre Dejira GR, pesci robotici che poi si lanceranno contro di voi: evitate le raffiche rimanendo sempre in movimento e state attenti ai movimenti dei Dejira GR. Usando il Cannone al Plasma potrete distruggere facilmente i pesci robotici, quando sono ancora raggruppati, e riuscirete anche a demolire le protuberanze che emettono le raffiche, rendendo così l'U-555 meno pericoloso. Tuttavia esse verranno rigenerate dopo pochi istanti, perciò concentrate i vostri attacchi sul muso del nemico sino a danneggiarlo in maniera irreparabile, impedendo così la rigenerazione delle protuberanze.

Durante il percorso dovrete fare attenzione ai Gulpfer G ed alle Star Mine. I primi sono pesci palla in grado di risucchiarvi ed ingoiarvi: aprite il fuoco con il Cannone al Plasma per eliminarli rapidamente mentre, nel caso veniate imprigionati, usate l'X-Buster per liberarvi in pochi istanti. Le seconde invece sono stelle marine indistruttibili che oscillano perciò evitatele con il giusto tempismo. Durante l'inseguimento potrà capitare che l'U-555 rilasci uno o più Replloid da salvare: sfruttate questa possibilità per ripristinare i vostri PV, stando sempre attenti a non farvi schiacciare dal sottomarino.

In seguito arriverete in una zona dove sono presenti diverse rientranze sia nel soffitto che nel pavimento, causando un cambiamento nell'U-555. Il sottomarino farà comparire dalla sua bocca un cannone con il quale emetterà periodicamente un potente raggio laser orizzontale. Rifugiatevi nelle rientranze e colpite il nemico ripetutamente con l'X-Buster per allontanarlo gradualmente da voi. Procedete in direzione est, superate le spine, e, dopo essere tornati sul pavimento, il laser non potrà più colpirvi. Dopo alcuni secondi inizierà il primo scontro reale con il sottomarino.

mini boss: U-555 (muso) \						
ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO		
Crescent Shot	5	8	giallo 1	Cometa	1	
Dark Hold	no		verde 2	Falcon Giga	8	
Firefly Laser	6	8	sfera 10	Gaea Giga	8	
Goo Shaver	.	.		Nova Strike	8	
Ground Fire	.	.	SPECIALI			

Spike Ball	4	8	Plasma	10	
Tri-Thunder	6	8	Laser	8	
Wing Spiral	3	4	Gaea	3	12

1. Laser [6 PV]

L'U-555 emette dal cannone montato nella sua bocca un fascio di luce orizzontale. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario posizionarsi più in alto oppure più in basso rispetto alla bocca dell'U-555.

2. Generazione Dejira GR [4 PV]

L'U-555 è in grado di emettere tre Dejira GR che poi si lanciano contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area vasta. Per non subire danni è necessario eliminare i pesci robotici usando le Armi.

3. Raffica [3 PV]

L'U-555 emette dalle protuberanze presenti sul muso una serie di proiettili gialli in direzione del personaggio. Questo attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna rimanere sempre in movimento oppure superare la Raffica saltando.

.. Contatto [6 PV]

L'U-555 è un gigantesco sottomarino a forma di pesce che insegue il Robot costantemente. Durante la battaglia, preparate il Cannone al Plasma, attendete che il nemico termini di usare il Laser, poi saltate e rilasciate il proiettile. Se non l'avete già fatto in precedenza, distruggete le protuberanze presenti sul volto del nemico, sino a danneggiare in maniera irreparabile l'U-555. Ripetete più volte questa strategia per sconfiggere facilmente il volto del sottomarino.

Dopo essere stato temporaneamente sconfitto, l'U-555 vi supererà e si andrà a posizionare davanti a voi, attaccandovi scagliando i Missili dalla sua pinna caudale. All'inizio essi avvanzeranno in orizzontale ma, una volta arrivati in corrispondenza del personaggio, si muoveranno in verticale, perciò potranno colpirvi dall'alto oppure dal basso. Così come avveniva in precedenza, potrete distruggere i cannoni del nemico, ma in questo caso non sarà possibile danneggiare il sottomarino in maniera irreparabile, perciò dovrete stare attenti alla loro rigenerazione.

Durante la discesa, l'inquadratura si muoverà verso il basso assieme all'U-555 quindi non potrete allontanarvi da lui. Rimanete nella parte inferiore dello schermo, dove comunque non potrete precipitare, ed usate il Cannone al Plasma per distruggere i Missili, mentre vi spostate in orizzontale per evitare quelli che vi attaccheranno dall'alto. State attenti al Gulpfer R e raccogliete i due Globi Arancioni piccoli per ripristinare i vostri PV. Una volta giunti sul fondale marino, avrà inizio il secondo scontro con il sottomarino.

mini boss: U-555 (coda) \						
ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	5	8	giallo	1	Cometa	1
Dark Hold	no		verde	2	Falcon Giga	8
Firefly Laser	6	8	sfera	10	Gaea Giga	8
Goo Shaver	.	.			Nova Strike	8

	Ground Fire	.	.	SPECIALI		
	Spike Ball	4	8	Plasma	10	
	Tri-Thunder	6	8	Laser	8	
	Wing Spiral	3	4	Gaea	3	12
	1. Missile [4 PV]					
	l'U-555 emette da ogni cannone un razzo. Esso avanza in orizzontale e, una volta arrivato in corrispondenza del personaggio, si muoverà in verticale per colpirlo. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi tramite lo Scatto, non appena si muove in verticale, oppure è possibile distruggere il Missile con le Armi.					
	.. Contatto [6 PV]					
	L'U-555 è un gigantesco sottomarino a forma di pesce che insegue il Robot costantemente. Nella prima fase della battaglia, preparate il Cannone al Plasma ed usatelo per distruggere contemporaneamente sia i Missili che i tubi che li rilasciano. Rimanete sempre in movimento, per evitare i razzi che scenderanno dall'alto, e, dopo aver demolito i cannoni inferiori dell'U-555, aggrappatevi alla fune. Da questa posizione potrete di nuovo usare il Cannone al Plasma per danneggiare il mini boss, senza preoccuparvi dei Missili che vi scaglierà.					

Al termine della battaglia, l'U-555 fuggerà e potrete accedere così in un relitto affondato, dove non ci sarà acqua. Scalate la parete destra ed in cima troverete uno dei Dejira. Questa volta i pesci robotici si muoveranno a scatti, seguendo il perimetro del pavimento perciò, per poterli eliminare facilmente, accovacciatevi ed aprite il fuoco con l'X-Buster. Procedete verso destra, facendo attenzione alle spine, e lasciatevi cadere nel condotto verticale situato più avanti. Una volta atterrati, ignorate la capsula sulla sinistra poichè per ora non potrete raggiungerla e procedete in direzione ovest.

Dopo essere usciti dal relitto affondato, tornerete nella zona sottomarina e questa volta l'U-555 comparirà dalla parte bassa dello schermo. Adesso dovrete risalire il canale evitando i proiettili scagliati dal dorso del nemico, senza rimanere schiacciati tra i blocchi di pietra. Preparate il Cannone al Plasma, posizionatevi ad un'estremità dell'U-555 ed accovacciatevi prima di rilasciare l'attacco: in questo modo distruggerete tutti i cannoni del nemico. Tuttavia essi verranno rigenerati dopo alcuni secondi, costringendovi così a ripetere periodicamente questo assalto. Raccogliete i vari oggetti curativi, stando attenti al Gulpfer R e, una volta arrivati in cima al canale acquatico, comincerà lo scontro finale con il sottomarino.

	mini boss: U-555 (dorso) \					
	ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO	
	Crescent Shot	5	8	giallo	1	Cometa 1
	Dark Hold	no		verde	2	Falcon Giga 8
	Firefly Laser	6	8	sfera	10	Gaea Giga 8
	Goo Shaver	.	.			Nova Strike 8
	Ground Fire	.	.	SPECIALI		
	Spike Ball	4	8	Plasma	10	
	Tri-Thunder	6	8	Laser	8	
	Wing Spiral	3	4	Gaea	3	12
	1. Raffica [3 PV]					

| L'U-555 emette dai cannoni presenti sul dorso una serie di sfere
| gialle in direzione del personaggio. L'attacco è discretamente
| rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna
| rimanere sempre in movimento oppure oltrepassare la Raffica saltando.

| 2. Richiamo Gulpfer R [graduale]

| L'U-555 è in grado di richiamare una serie di Gulpfer R, i quali
| proveranno a risucchiare il personaggio. Per eliminarli bisogna
| usare gli attacchi più potenti a disposizione.

| .. Contatto [6 PV]

| si subiscono danni solamente venendo a contatto con il nucleo
| celeste, sia quando è esposto, sia quando è protetto dalla cupola
| gialla.

| L'U-555 è un gigantesco sottomarino a forma di pesce che insegue il
| Robot costantemente. Una volta iniziato lo scontro, posizionatevi sul
| lato destro dello schermo e da qui usate ripetutamente il Cannone al
| Plasma, mentre rimanete accovacciati: il proiettile distruggerà le
| bocche di fuoco dell'U-555 mentre la Sfera al Plasma potrà danneggiare
| il pannello celeste oppure il nucleo celeste, a seconda dei casi.
| Saltate sul posto per evitare le Raffiche del mini boss e state attenti
| ai Gulpfer R.

Al termine della battaglia, scalate subito la parete destra, per non affondare
assieme al sottomarino, e superate il cancello per accedere alla stanza del
boss.

*** DUFF McWHALEN ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	5	8 <>	giallo	1	Cometa	.
Dark Hold	no		verde	1	Falcon Giga	4
Firefly Laser	2	3	sfera	3	Gaea Giga	2
Goo Shaver	.	.			Nova Strike	8
Ground Fire	2	3	SPECIALI			
Spike Ball	2	3	Plasma	3		
Tri-Thunder	2	3	Laser	3		
Wing Spiral	2	3	Gaea	2	4	

ATTACCHI

1. Missile [8 PV]

quando il Percorso gelido si muove in direzione opposta, Duff McWhalen
rilascia una serie di missili che avanzano verso il personaggio. L'attacco
non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo
bisogna oltrepassare i Missili saltando inoltre è possibile distruggerli
con le Armi.

2. Percorso gelido [6 PV]

+ Spine gelide [morte]

Duff McWhalen produce una serie di blocchi di ghiaccio, realizzando una
sorta di percorso, che poi fa muovere in orizzontale. Essi non causano
danni al contatto ma può ferire il Robot schiacciandolo contro la parete
sinistra della stanza. Dopo alcuni secondi, il boss fa muovere il Percorso
in verso contrario, ma la sua conformazione ora sarà diversa da quella
iniziale ed alcuni blocchi di ghiaccio verranno sostituiti dalle spine.
L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Nella prima fase

dell'assalto, è necessario saltare sui vari blocchi di ghiaccio per evitare di essere schiacciati contro la parete. Quando invece il Percorso gelido si muoverà in direzione opposta, bisognerà anche evitare di atterrare sulle diverse Spine gelide e di venire a contatto con quelle posizionate sul lato destro della stanza.

3. Lama d'acqua [6 PV]

prima di far muovere il Percorso gelido in direzione opposta, Duff McWhalen rilascia verso l'alto una o più lame d'acqua. Esse poi ricadono sui blocchi di ghiaccio per poi muoversi lungo il loro perimetro. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare le varie Lame saltando.

4. Righe gelide [no]

Duff McWhalen scaglia orizzontalmente diversi gruppi composti da tre blocchi di ghiaccio allineati. Essi non causano danni al contatto ma sono in grado di spingere il personaggio contro le spine situate lungo la parete destra della stanza. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare saltando le varie Righe gelide.

.. Contatto [5 PV]

Duff McWhalen è una balena umanoide. Il boss si sposta nuotando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro si trova completamente al di sotto del livello del mare inoltre possiede le spine lungo la parete destra.

Nella parte iniziale dello scontro, Duff McWhalen è posizionato sul lato orientale della stanza e da qui genera il Percorso gelido, emettendo una serie di blocchi di ghiaccio. Avvicinatevi al boss, saltando sui vari mattoni del Percorso gelido e sfruttate questo periodo di tempo per danneggiare il più possibile il boss. In seguito evitate la sua Lama d'acqua e fate attenzione alle Spine gelide ed ai Missili che compariranno, una volta che Duff McWhalen attirerà a sé il Percorso gelido.

Dopo aver perso diversi PV, Duff McWhalen si sposterà sul lato sinistro della stanza e questa volta cercherà di spingervi contro le spine, emettendo le Righe gelide. In questo caso dovrete essere abili nell'oltrepassare saltando i vari gruppi di blocchi di ghiaccio e veloci nell'attaccare il boss.

Tenete sempre pronto il Cannone al Plasma ed usatelo contro Duff McWhalen mentre questi genera il Percorso gelido, in modo tale da ferirlo facilmente. Quando invece il boss attrae a sé i blocchi di ghiaccio, usate questo attacco solo per distruggere i Missili che vi scaglierà contro ed intanto evitate le Spine gelide. Nella fase finale dello scontro invece siate precisi nell'usare il Cannone al Plasma per sconfiggere Duff McWhalen perchè il proiettile si infrangerà a contatto con i blocchi di ghiaccio.

Usando il Crescent Shot, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre tutti i blocchi di ghiaccio presenti sullo schermo andranno in frantumi all'istante. Per questo motivo rimanete molto vicini a Duff McWhalen ed aprite il fuoco con questa Arma non appena il boss inizia a muoversi.

```
#####  
#                                                                 #  
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma GOO SHAVER,   #  
#   alla quale risulta debole Squid Adler, e l'HYDROGEN per il  #  
#   cannone Enigma.                                             #
```

```

#
# Gli Accessori che si possono ricevere da questo boss sono: #
# Bonus Life ----> SUPER RECOVER #
# .aumenta i PV e le munizioni ripristinate dagli oggetti #
# #
# Bonus Energy --> W-ENERGY SAVER #
# .raddoppia le munizioni possedute dal personaggio #
# #
# In aggiunta completerete il Bonus di Grizzly Slash. #
# #
#####

```

```

=====
LA SFIDA DI DYNAMO [8X03]
===== 'X' =====

```

Eliminando i primi due Maverick partirà un breve dialogo.

|| La Base degli Hunter viene attaccata da Dynamo. Il guerriero intende
|| solamente provocare 'X' e Zero affinché si scontrino con lui. Il Robot blu
|| decide di accettare la sfida di Dynamo e scende sul campo di battaglia.

*** DYNAMO ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	3	giallo	1	Cometa	.
Dark Hold	no		verde	1	Falcon Giga	4
Firefly Laser	2	3	sfera	3	Gaea Giga	.
Goo Shaver	.	.			Nova Strike	8
Ground Fire	.	.	SPECIALI			
Spike Ball	.	.	Plasma	3		
Tri-Thunder	.	.	Laser	3		
Wing Spiral	5	8 <>	Gaea	.	.	

ATTACCHI

1. Lama boomerang [6 PV]

Dynamo scaglia in orizzontale una lama rotante che poi torna nelle mani del boss. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti.

2. Fendente circolare [4 PV]

Dynamo esegue un salto in avanti ed attacca con un fendente circolare verso il basso. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario andare incontro al boss ed usare lo Scatto per oltrepassarlo da sotto.

.. Difesa [no]

Dynamo può proteggersi dagli attacchi del personaggio facendo roteare davanti a sé le proprie lame. Il boss rimane ugualmente vulnerabile se colpito alle spalle.

.. Contatto [4 PV]

Dynamo è un repleoid armato con una doppia lama. Il boss si sposta saltando ed è abbastanza aggressivo. La sala dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete a disposizione tutto lo spazio necessario per evitare gli assalti del boss.

Durante la battaglia, Dynamo rimane spesso fermo sul pavimento per diversi secondi, lasciandovi così la possibilità di attaccare liberamente. Siate molto aggressivi in fase offensiva per sconfiggere il boss in pochi secondi.

Rimanete lontani da Dynamo e caricate il Super Colpo dell'X-Buster. Saltate per evitare la Lama boomerang e rilasciate il proiettile solo dopo che l'arma torna nelle mani del boss. Quando Dynamo è in posizione di difesa, attendete che il nemico smetta di far ruotare le lame prima di tornare all'attacco. Eseguite lo Scatto per oltrepassare il boss ed evitare il Fendente circolare e poi usate il Super Colpo dell'X-Buster per colpirlo nuovamente.

Usando il Wing Spiral, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre ogni suo attacco verrà interrotto. Ricordate però che questa Arma viene scagliata verso l'alto quando siete fermi ed in diagonale mentre avanzate, perciò valutate bene gli spostamenti del boss prima di aprire il fuoco con essa.

|| Il guerriero riconosce le capacità di 'X' e decide per ora di allontanarsi.

Dopo aver sconfitto Dynamo potrete riprendere l'esplorazione delle località dei Maverick.

```
#####  
#                                                                 #  
#   Al termine dello scontro completerete il Bonus di   #  
#   Duff McWhalen e l'Accessorio di Grizzly Slash.      #  
#                                                                 #  
#####
```

```
=====
```

ENIGMA - SQUID ADLER: missione 'Electric trap!'	[@8X04]
---	---------

```
===== 'X' =====
```

NEMICI	OGGETTI
Death Press D [2 pg]	(aa) Elmo Falcon [Area 2]
Spark Gunner [15 pg]	Energy Cartridge
	Tri-Thunder

AREA 1 Nella prima sezione di questa località vi muoverete a bordo dell'Adion Ride Chaser, una moto futuristica. I comandi per questo veicolo sono:

- Pulsante Quadrato --: Cannone
- Pulsante Triangolo -: Cannone
- Pulsante X -----: Saltare
- Pulsante Cerchio ---: Turbo

Non è possibile scendere dall'Adion Ride Chaser, nè rallentare, nè cambiare direzione. Durante il percorso non incontrerete nemici mentre saranno presenti alcune colonne, con spessore diverso, che potrete demolire usando il Cannone oppure il Turbo. Lo scopo di questo tracciato è quello di raccogliere otto sfere celesti, che saranno necessarie successivamente per ottenere una parte della Falcon Armor. Nel caso in cui perdiate una vita, dovrete ricominciare il percorso dall'inizio.

Legenda:

- P partenza
- 1~8 posizione delle sfere celesti

| colonna sottile
@ colonna grossa

```
          ||      2      ###  
P          1  #####  #####  ###      3  ###  
###      #####  ##  #####  #####  ###  ###
```

- P. una volta iniziata l'esplorazione della località, saltate subito per evitare di cadere nel precipizio.
1. per raccogliere la prima sfera saltate sulla piccola colonna verde e da qui eseguite subito un altro balzo per raggiungere la pavimentazione seguente.
 2. in seguito, aprite il fuoco con il Cannone per demolire le due colonne sottili e saltate sulla prima piattaforma sospesa per ottenere la sfera.
 3. subito dopo aver raccolto la seconda sfera, lasciatevi cadere verso il basso e raggiungete le due piattaforme inferiori dove potrete ottenere la terza sfera con un piccolo salto. Successivamente seguite il percorso sino a raggiungere una discesa

```
          4      ||      5  
##          ###  ####  
#####  
#####
```

4. una volta arrivati alla discesa, saltate per raggiungere la piattaforma sospesa e da qui raccogliete la quarta sfera con un piccolo balzo.
5. subito dopo aver ottenuto la quarta sfera, saltate ed eseguite il Turbo: in questo modo demolirete le due colonne grosse e riuscirete a raccogliere la quinta sfera.

```
          |||6|      @@      @ @ @ @      7  
#####  
#####  
#####
```

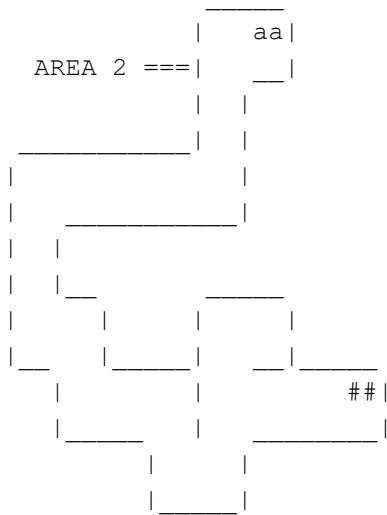
6. dopo essere arrivati sulla grande pavimentazione, saltate per superare il gradino, poi aprite ripetutamente il fuoco con il Cannone per demolire le colonne sottili e recuperare la sesta sfera.
7. una volta raccolta la sesta sfera, continuate a sparare proiettili per distruggere le varie colonne grosse e, giunti all'estremità della pavimentazione, saltate per recuperare la sfera sospesa.

```
          || @@@@ 8 #####  
@          #####  
#####      @@@      Fine  
#####
```

8. dopo essere atterrati sull'ultima pavimentazione, posizionatevi sul lato sinistro della schermata, avvicinatevi il più possibile alla colonna grossa

e demolitela usando il Turbo. Durante lo scatto, eseguite un piccolo salto per superare il gradino e, se fatto correttamente, riuscirete a distruggere tutte le colonne ed a raccogliere l'ottava sfera. Una volta raggiunta la zona inferiore, eseguite nuovamente il Turbo per demolire le ultime colonne e terminare il percorso.

Lungo il rettilineo finale, il personaggio salterà via dall'Adion Ride Chaser, la quale si distruggerà contro la parete orientale, aprendo così un passaggio nel pavimento.



AREA 2 Avvicinandovi all'apertura nel suolo, il Robot userà le sfere celesti raccolte nell'Area 1 per abbattere il muro di destra e, se le avete ottenute tutte, potrete accedere in una piccola stanza dove è situata la capsula dell'ELMO FALCON. In caso contrario invece, dovrete rifare l'intero percorso a bordo dell'Adion Ride Chaser per provarle a raccogliere tutte quante in una volta sola.

Successivamente scendete nel condotto e qui troverete un Replid da salvare, controllato da uno Spark Gunner. Questi automi possono essere danneggiati solo all'altezza del petto e solo quando scagliano i loro Globi elettrici, i quali si muovono lungo il perimetro del pavimento e delle pareti. Preparate il Cannone al Plasma e siate pronti ad attaccare, non appena lo Spark Gunner inizia l'offensiva. Nella zona inferiore è presente un Death Press D: il nemico è in grado di difendersi con il suo scudo perciò attaccatelo solo quando la sua protezione è alzata oppure oltrepassatelo e colpitelo alle spalle.

Montato sulla parete sinistra troverete un interruttore elettrico colorato: per attivarlo, dovete colpirlo ripetutamente con le Armi, in modo tale da spingere la spina nella sua base. Se interrompete l'attacco, dopo alcuni istanti, essa si estenderà lentamente di nuovo. Una volta inserita la spina nella rispettiva base, il cancello si aprirà; tuttavia, dopo alcuni secondi, essa verrà espulsa violentemente, tornando nella posizione iniziale. Il contatto con la spina non vi causerà danni, mentre rimarrete feriti dalla scarica di corrente elettrica.

Attivate il primo interruttore e superate il cancello. Seguite il percorso e fate attenzione alle trappole elettriche: esse sono scariche di corrente che oscillano lungo tratti fissi, perciò superatele con il giusto tempismo. Eliminate lo Spark Gunner ed aggrappatevi alla fune verticale per poter attivare l'interruttore successivo.

Fatevi strada tra i nemici e più avanti troverete un Replid da salvare e due

interruttori: in questo caso ognuno di essi aprirà un cancello perciò dovrete attivarli entrambi per poter proseguire. Spingete le spine in modo alternato, in maniera tale che procedano assieme, e così facendo riuscirete a farle entrare nelle rispettive basi: attivate prima l'interruttore verticale e subito dopo quello orizzontale.

Seguendo il percorso, giungerete ad un'altra coppia di interruttori. In questo caso dovrete fare attenzione alla trappola elettrica che, non solo potrà ferirvi, ma sarà in grado di anche annullare i proiettili che sparerete per spingere la spina viola. Per questo motivo, usate il Cannone al Plasma per colpire le spine, sempre in maniera alternata, ed oltrepassate la trappola elettrica prima di aprire il fuoco.

Successivamente potrete salvare diversi Replod, aggirando le varie trappole elettriche presenti, per poi raggiungere un'altra coppia di interruttori colorati. All'interno di questa zona dovrete sfruttare sia la pedana mobile che la fune orizzontale per colpire le spine e poi proseguire.

In seguito procedete lungo il percorso, facendovi strada tra i nemici, e salite le scale. Una volta in cima, ignorate il sentiero sulla sinistra ed avanzate in direzione est. Attivate gli ultimi due interruttori colorati, che in questo caso non presenteranno alcun ostacolo, ed infine entrate nella stanza del boss.

 *** SQUID ADLER ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	3	giallo	1	Cometa	.
Dark Hold	no		verde	1	Falcon Giga	4
Firefly Laser	2	3	sfera	3	Gaea Giga	2
Goo Shaver	5	8	<>		Nova Strike	8
Ground Fire	2	3	SPECIALI			
Spike Ball	2	3	Plasma	3		
Tri-Thunder	.	.	Laser	3		
Wing Spiral	2	3	Gaea	2	4	

ATTACCHI

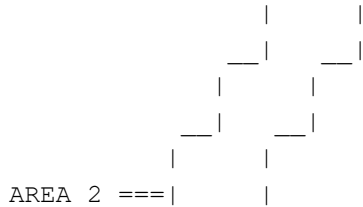
- 1. Doppio Tentacolo [4 PV]
- + Fulmini [4 PV]
- + Sfere celesti [4 PV]

Squid Adler estende i suoi due tentacoli in orizzontale o in verticale, per poi emettere, in maniera perpendicolare ad essi, quattro fulmini. A contatto con una parete, la scarica elettrica si trasforma in una sfera di energia che si muove lungo il perimetro del muro toccato. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario scalare la parete più lontana dal boss, quando i tentacoli sono orizzontali; se invece essi sono estesi in verticale, bisogna posizionarsi più in alto oppure più in basso rispetto a Squid Adler.

- 2. Triplo Fulmine [4 PV]
- + Sfere celesti [4 PV]

Squid Adler scaglia tre fulmini contemporaneamente: uno in orizzontale e due lungo la verticale, in direzioni opposte. A contatto con una parete, la scarica elettrica si trasforma in una sfera di energia che si muove lungo il perimetro del muro toccato. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario oltrepassare saltando ogni Fulmine o Sfera che si avvicina.

- 3. Blocchi quadrati [no]
- + Blocchi elettrici [4 PV]



AREA 2 Questa seconda stanza della località è composta da una scalinata abbastanza lunga dove la visuale rimarrà sempre fissa su di voi. Iniziate la salita e fate attenzione agli Spiky MK-II che compariranno dopo qualche istante. Successivamente troverete gli Hotarion, piccoli droni volanti che aprono continuamente il fuoco verso il basso: l'unico modo per procedere senza subire danni è quello distruggerli perciò saltate e aprite il fuoco contro di loro.

Procedete verso destra, facendovi strada tra i nemici, sino a trovare alcune luci che compariranno dal nulla. In questo caso si tratterà nuovamente degli Hotarion, i quali ora si lanceranno contro di voi. Per questo motivo siate rapidi ad allontanarvi tramite lo Scatto e più avanti affronterete un mini boss.

mini boss: PRISM GUARDIAN \						
ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	3	6	giallo	3	Cometa	1
Dark Hold	no		verde	7	Falcon Giga	4
Firefly Laser	7	15	sfera	15	Gaea Giga	8
Goo Shaver	4	6			Nova Strike	15
Ground Fire	6	15	SPECIALI			
Spike Ball	3	8	Plasma	15		
Tri-Thunder	10	8	Laser	10		
Wing Spiral	3	8	Gaea	4	7	

1. Laser [4 PV]
ogni drone del Prism Guardian emette orizzontalmente un raggio luminoso. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario posizionarsi alle spalle di uno dei droni, sfruttando le funi presenti.

.. Contatto [8 PV]

Il Prism Guardian è un nemico composto da diversi droni che possono essere viola oppure neri. I primi sono indistruttibili mentre demolendo i secondi si causeranno danni al mini boss. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni, priva di pareti laterali inoltre presenta quattro funi verticali. Il comportamento del Prism Guardian è sempre lo stesso: ad ogni turno tre droni scendono lungo le corde, emettono orizzontalmente il loro Laser per poi risalire ed uscire dalla schermata.

Per danneggiare il Prism Guardian dovrete colpire frontalmente ogni volta il drone nero; in caso non riusciate a farlo, posizionatevi alle spalle di un drone qualsiasi per non rimanere feriti dai Laser. Per questo motivo dovrete essere rapidi nel trovare subito la posizione migliore per attaccare oppure per proteggervi dai nemici.

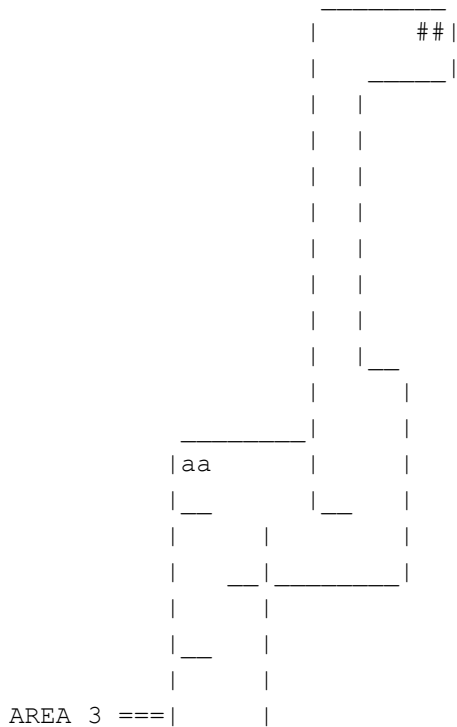
Usando il Robot blu, caricate il Super Colpo dell'X-Buster e poi posizionatevi subito di fronte al drone nero. Non appena il nemico

```

| smette di ruotare, rilasciate il proiettile e rimanete immobili,
| in attesa che gli altri droni terminino il loro attacco ed escano
| dallo schermo.

```

Dopo aver sconfitto il Prism Guardian, raggiungete la cima della scalinata e salite sul dispositivo, per accedere nella sezione successiva.



AREA 3 Una volta qui, procedete in direzione est, stando attenti agli Spiky MK-II, e, lungo la parete troverete un Prism Generator. Questo cannone apre periodicamente il fuoco, generando grosse sfere di plasma, le quali si muovono lungo il perimetro del pavimento e delle pareti. Usando le Armi potrete distruggere le sfere di plasma mentre, per demolire il cannone, dovrete colpirlo necessariamente con il Crescent Shot. Tramite il Super Colpo di questa Arma potrete proseguire facilmente lungo il percorso, senza dovervi preoccupare dei Prism Generator e dei loro proiettili.

Dopo essere risaliti, procedete verso destra, sino ad arrivare alla terza rampa. Qui noterete un'apertura nel soffitto, dalla quale compariranno i proiettili di un Prism Generator. Scalate la parete grigia sul lato destro dell'apertura ed usate il Crescent Shot per distruggere il Prism Generator ed accedere così in una zona segreta. Al suo interno troverete la capsula del CANNONE FALCON.

In seguito tornate sul pavimento e riprendete l'esplorazione della località, sempre aiutandovi con il Super Colpo del Crescent Shot. Fate attenzione ai Sigma Virus che compariranno lungo il percorso e scalate il condotto verticale per entrare infine nella stanza del boss.

 *** IZZY GLOW ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	3	giallo	1	Cometa	.
Dark Hold	no		verde	1	Falcon Giga	4

Firefly Laser	.	.	sfera	3	Gaea Giga	2
Goo Shaver	2	3			Nova Strike	8
Ground Fire	2	3	SPECIALI			
Spike Ball	2	3	Plasma	3		
Tri-Thunder	5	8	<> Laser	3		
Wing Spiral	2	3	Gaea	2	4	

ATTACCHI

1. Laser orizzontale [7 PV]

Izzy Glow si posiziona vicino al soffitto ed emette un fascio di luce in orizzontale, abbassandosi gradualmente di quota. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario accovacciarsi.

2. Laser verticale [7 PV]

Izzy Glow si posiziona vicino ad una parete ed emette un fascio di luce in verticale, attraversando tutta la stanza. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss da sotto, usando lo Scatto, prima che emetta il Laser.

3. Sfere luminose [5 PV]

Izzy Glow si posiziona in un angolo superiore della stanza ed emette una serie di globi arancioni che si posizionano nel pavimento, In seguito il boss raggiunge l'angolo superiore opposto e attira nuovamente a sè tutte le Sfere luminose, dalla più lontana alla più vicina. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare di essere colpiti dai globi arancioni, sia quando vengono emessi, sia quando Izzy Glow li attira a sè, bisogna posizionarsi sempre nell'angolo superiore opposto a quello dove è situato il boss.

4. Missile a ricerca [4 PV]

+ Scia luminosa [4 PV]

Izzy Glow scaglia un missile che si muove in direzione del personaggio, compiendo spostamenti in orizzontale ed in verticale. Il razzo lascia dietro di sè una scia luminosa che ne mostra la traiettoria e che è in grado di danneggiare il personaggio al contatto. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico inoltre è possibile distruggere il Missile con le Armi. Nella fase finale dello scontro, il razzo si muoverà più rapidamente e la Scia luminosa sarà di dimensioni maggiori.

.. Contatto [4 PV]

Izzy Glow è una lucciola umanoide. Il boss si sposta sia volando che tramite il teletrasporto ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete a disposizione tutto lo spazio necessario per evitare gli assalti del boss.

All'interno della camera, Izzy Glow si muove compiendo scatti in orizzontale, ad altezze diverse, per poi teletrasportarsi. Per questo motivo dovrete essere rapidi nel colpire il boss, prima che svanisca. All'inizio Izzy Glow volerà lentamente ed attaccherà solo con il Missile a ricerca; dopo aver perso diversi PV, il boss inizierà ad usare i Laser e si muoverà molto più rapidamente.

Posizionatevi in un angolo inferiore della stanza e caricate il Cannone al Plasma. Rimanete immobili ed aprite subito il fuoco solo quando Izzy Glow si trova alla vostra stessa altezza oppure quando si trova poco più in alto di voi. Eseguite un Super Rimbombo per oltrepassare il boss, nel caso in cui questi si avvicini troppo a voi ed usate lo Scatto per raggiungere rapidamente l'angolo inferiore opposto, quando Izzy Glow attacca con il Missile a ricerca. Una volta che il boss inizierà ad usare i Laser, rimanete sempre sotto di lui

ed in questo modo riuscirete a schivare facilmente il Laser verticale.
In questa fase dello scontro, attaccate Izzy Glow alle spalle mentre emette il Laser orizzontale.

Usando il Tri-Thunder, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito, per poi cadere sul pavimento. Per questo motivo fate attenzione alla posizione del boss ed attaccatelo con il giusto tempismo per non dargli la possibilità di passare all'offensiva.

```
#####  
#                                                                 #  
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma FIREFLY LASER, #  
# alla quale risulta debole Dark Dizzy, ed il LASER DEVICE per #  
# il cannone Enigma.                                           #  
#                                                                 #  
# Gli Accessori che si possono ricevere da questo boss sono:  #  
# Bonus Life ----> BURST SHOTS                                 #  
# .consente di sparare sino a cinque colpi con l'X-Buster    #  
#                                                                 #  
# Bonus Energy --> SHOT ERASER                                #  
# .consente alla Z-Saber di distruggere i proiettili nemici  #  
#                                                                 #  
# In aggiunta completerete il Bonus di Squid Adler.          #  
#                                                                 #  
#####
```

```
=====
```

INTERMEZZO 2: Enigma apre il fuoco [@8XMB]

```
===== 'X' =====
```

Se non l'avete già usato manualmente in precedenza, dopo aver raccolto le quattro componenti per il cannone Enigma, i Maverick Hunter attiveranno l'arma, nel tentativo di abbattere la colonia spaziale Eurasia.

Esito positivo:

- la colonia Eurasia viene distrutta
- diventa subito disponibile lo Zero Space 1

Esito negativo:

- la colonia Eurasia non viene distrutta
- i Maverick Hunter decidono di raccogliere le componenti per lo Space Shuttle

Indipendentemente dall'esito, il quale viene deciso casualmente dal gioco, recatevi nella località di Dark Dizzy.

```
=====
```

SHUTTLE - DARK DIZZY: missione 'Escape the space trap!' [@8X06]

```
===== 'X' =====
```

NEMICI		OGGETTI	
Batton Bone B81	[1 pg]	(cc) Cuore	[Area 2]
Batton Bone B82	[1 pg]	Dark Hold	
Killer Sphere	[6 pg]	(aa) Elmo Gaea	[Area 2]
Pararoid Jumbo	[11 pg]	Fuel Tank	
Sigma Virus	[5 pg]	(tt) Sub Tank	[Area 1]

Sniper [2 pg]
Spark Gunner [15 pg]
Star Dust [.. pg]

AREA 1 ===| | tt|

AREA 1 In questa prima zona della sezione, noterete sullo sfondo un buco nero che compare periodicamente: quando il vortice è presente sullo schermo, i movimenti del personaggio risulteranno rallentati, perciò fate attenzione quando saltate da una pedana all'altra. Fatevi strada tra gli Spark Gunner ed in seguito compariranno i segni zodiacali sullo sfondo, dai quali poi emergeranno sia i Batton Bone B81, muniti di bombe, che i Batton Bone B82, disarmati. I pipistrelli meccanici sono molto deboli perciò usate il Cannone al Plasma per distruggerli tutti rapidamente.

Oltre ai Batton Bone, dovrete fare specialmente attenzione agli Star Dust. Questi dardi compaiono assieme ai pipistrelli e si conficcano nel pavimento, diventando poi letali come le spine, prima di svanire dopo alcuni secondi. Superateli con attenzione, sfruttando lo Scatto Aereo della Fourth Armor, se necessario.

Avanzando in direzione est raggiungerete una pedana mobile: posizionatevi su di essa per proseguire lungo il percorso. La piattaforma però si muove sempre in orizzontale, perciò sarete costretti a superare rapidamente i vari nemici, per poi tornare su di essa. Arrivati all'altezza della costellazione del Capricorno, la pedana mobile inizierà a muoversi in maniera più irregolare quindi dovrete fare maggiore attenzione mentre eliminate i nemici ed evitate gli ostacoli.

Nel tratto finale del percorso, accovacciatevi per non venire a contatto con le spine situate nella parte inferiore di un ostacolo e poi preparatevi ad agire. Non appena il SUB TANK appare sullo schermo, eseguite un Salto con Scatto verso destra per raggiungere e scalare la piattaforma sulla quale è situato il contenitore. Avrete una sola opportunità per raccogliere l'oggetto e, nel caso in cui non riusciate a farlo in questa occasione, potrete recuperare più facilmente il Sub Tank dopo aver ottenuto la Falcon Armor. Una volta raggiunto il termine del percorso, salite sulla pavimentazione per entrare nella sezione successiva.

AREA 2 ===| | cc ##|

| aa|

|__|

AREA 2 Il primo nemico che vi verrà incontro sarà il Pararoid Jumbo: il grosso insetto verde è in grado di aprire il fuoco sia dal pavimento, che appeso sul soffitto. Per questo motivo non lasciate l'iniziativa al nemico ed usate il Cannone al Plasma per eliminarlo subito. Procedete in direzione est e troverete un dispositivo particolare: attraversando le frecce invertirete il soffitto con il pavimento. Fatevi strada tra i nemici, superando anche il secondo dispositivo per invertire la posizione delle spine. Dopo terzo dispositivo è presente una cassa viola: essa non causa danni al contatto ma potrà ferirvi nel caso in cui vi cada addosso. State attenti agli Sniper ed ai Sigma Virus prima di arrivare al quarto dispositivo.

Questa volta attivatelo due volte, in modo tale che le spine si trovino poi sul pavimento, ai piedi del dispositivo di inversione. In seguito avanzate verso destra sino a trovare il CUORE in cima ad una piccola pedana. Scalate con cautela il lato destro della piattaforma, in modo tale da non venire a contatto con le spine situate lungo il soffitto, e superate appena il piano della pedana. Una volta fatto, eseguite subito lo Scatto Aereo verso sinistra, rimanendo il più radenti possibile rispetto alla piattaforma, per raccogliere il Cuore. In caso di difficoltà, potrete recuperare più facilmente l'oggetto in seguito tramite la Falcon Armor oppure la Gaea Armor. Riprendete il cammino e più avanti affronterete le Killer Sphere, grossi globi che rotolano lungo il pavimento. I nemici non possiedono attacchi diretti e non si curano dei vostri movimenti quindi potrete oltrepassarli facilmente saltando.

Giunti al termine del percorso, non attraversate subito il cancello che conduce alla stanza del boss bensì lasciatevi cadere nell'apertura nel pavimento, scendendo così in una zona inferiore. Una volta qui, dovrete aprire il fuoco con il Firefly Laser e guidare la lucciola all'interno del percorso sulla sinistra, per poi farle colpire la parete grigia centrale: dopo averla demolita potrete raggiungere la capsula dell'ELMO GAEA. Nel caso in cui non riusciate nell'obiettivo, potrete ripristinare le munizioni dell'Arma con la Sfera Azzurra media presente sul pavimento della zona inferiore. Infine tornate in superficie ed entrate nella stanza del boss.

 *** DARK DIZZY ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	3	giallo	1	Cometa	.
Dark Hold	no		verde	1	Falcon Giga	4
Firefly Laser	5	8 <>	sfera	3	Gaea Giga	2
Goo Shaver	2	3			Nova Strike	8
Ground Fire	2	3	SPECIALI			
Spike Ball	2	3	Plasma	3		
Tri-Thunder	2	3	Laser	3		
Wing Spiral	2	3	Gaea	2	4	

ATTACCHI

1. Assalto vampiro [8 PV]
 Dark Dizzy si lancia in picchiata contro il personaggio per afferrarlo. Una volta fatto, il boss morde il Robot, causandogli danni gradualmente. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico. Una volta stretti nella morsa, non c'è modo di liberarsi prima della fine dell'attacco.
2. Grande Sonar [7 PV]
 Dark Dizzy emette orizzontalmente una serie di grandi circonferenze. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna scalare la parete per posizionarsi nei punti non coperti dal Grande Sonar.
3. Orda di pipistrelli [3 PV]
 Dark Dizzy genera un gran numero di pipistrelli meccanici che si lanciano contro il personaggio. L'attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per evitarlo è necessario distruggere i pipistrelli meccanici con le Armi.
4. Tempo congelato [no]
 Dark Dizzy ferma lo scorrere del tempo per qualche secondo, invertendo i colori dello schermo e paralizzando il personaggio. Durante questi istanti, il boss si avvicina al Robot per poi attaccarlo con il Grande Sonar oppure

con l'Orda di pipistrelli, non appena il tempo torna a scorrere.

.. Contatto [4 PV]

Dark Dizzy è un pipistrello umanoide. Il boss si sposta volando e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per evitare gli assalti del boss.

L'unico attacco davvero pericoloso di Dark Dizzy è l'Assalto vampiro, che il boss esegue quando si trova nella zona superiore della camera: per questo motivo siate molto aggressivi quando Dark Dizzy si muove lungo il pavimento e distruggete tutti i pipistrelli che vi scaglia contro. Quando il boss ferma il tempo, fate in modo di trovarvi vicini ad una parete, in modo tale da schivare più facilmente l'attacco che Dark Dizzy poi andrà ad eseguire.

Usate sempre il Cannone al Plasma, sia per danneggiare il boss quando si trova sul pavimento, sia per eliminare facilmente l'intero gruppo di pipistrelli. Oltrepassate Dark Dizzy con un Super Rimbalzo, nel caso in cui si avvicini troppo a voi, ed in seguito riprendete ad attaccarlo.

Usando il Firefly Laser, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito, per poi cadere sul pavimento. Fate attenzione quando usate questa Arma perchè 'X' non può muoversi mentre guidate il proiettile.

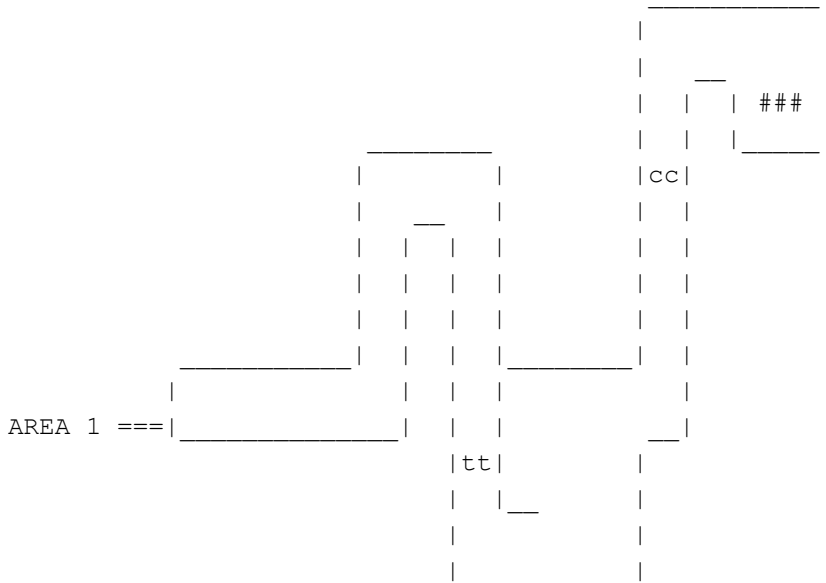
```
#####
#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma DARK HOLD,
# alla quale risulta debole The Skiver, ed il FUEL TANK per
# lo Space Shuttle.
#
# Gli Accessori che si possono ricevere da questo boss sono:
# Bonus Life ----> ANTI-VIRUS GUARD
# .raddoppia i Sigma Virus necessari per essere infettati
#
# Bonus Energy --> VIRUS BUSTER
# .permette ai personaggi di distruggere i Sigma Virus
#
# Al termine dello scontro completerete il Bonus di Izzy Glow
# e l'Accessorio di Squid Adler.
#
#####
```

|| Signas viene informato da Lifesaver riguardo la situazione di Zero: pare che || il Robot rosso non subisca gli effetti nefasti dell'infezione scatenata dal || leader dei Maverick, anzi il Virus Sigma sembra potenziare lo stesso Zero. || La tecnologia dietro la costruzione del Robot rosso è ancora un mistero e || questo potrebbe avere effetti imprevedibili. Per tale motivo Lifesaver || consiglia a Signas di tenere Zero lontano dal campo di battaglia.

```
=====
SHUTTLE - THE SKIVER: missione 'Destroy the time bombs' [08X07]
===== 'X' =====
```

NEMICI		OGGETTI
Giga Death B	[10 pg]	(cc) Cuore
Shitappers giallo	[2 pg]	Orbiter Wing

Shitappers blu [2 pg] (tt) Weapon Tank
Sigma Virus [5 pg] Wing Spiral



AREA 1 Una volta iniziata l'esplorazione della località avanzate in direzione est per trovare una bomba. Questo tipo di esplosivi detona una volta che il suo conto alla rovescia termina e, quando ciò accade, tutto lo schermo viene investito da una serie di esplosioni che non è possibile evitare e che danneggiano esclusivamente e notevolmente il personaggio. Per questo motivo dovrete distruggere subito le bombe, dando loro la precedenza sui nemici, prima che sia troppo tardi.

Nella prima camera troverete gli Shitappers blu, che apriranno il fuoco con le loro pistole. Ignorateli e distruggete subito la bomba, situata nell'angolo di nord est, con il Cannone al Plasma per poi salvare il Replid. Nella stanza successiva, recatevi rapidamente nella zona in basso a destra per demolire l'esplosivo, poi potrete occuparvi dei nemici e del Replid da salvare. Successivamente incontrerete un Shitappers giallo, il quale vi attaccherà scagliandovi contro una granata. Eliminate subito il soldato sul pavimento e caricate il Cannone al Plasma per distruggere lo Shitappers giallo e la bomba, situati al piano rialzato, con un solo attacco.

Procedete verso nord per trovare un Giga Death B: questo grosso automa nero è in grado di sparare razzi indistruttibili, perciò oltrepassateli con un salto, poi aprite il fuoco contro il nemico. Seguite il percorso e, oltre il secondo Giga Death B troverete la bomba da demolire. Dopo essere tornati all'aperto, non dovrete più preoccuparvi degli esplosivi.

Avanzate in direzione est sino a raggiungere una pedana mobile che inizierà a scendere lungo un binario, demolendo diverse pavimentazioni. Preparate il Cannone al Plasma ed usatelo per sconfiggere lo Shitappers giallo posizionato sulla sinistra. In seguito eliminate quello situato sulla destra e, dopo che la pedana mobile avrà distrutto la seconda pavimentazione, lasciatevi cadere lateralmente da essa, per raggiungere subito la zona centrale sottostante. Qui troverete il WEAPON TANK e dovrete stare attenti sia ai due Giga Death B posizionati ai lati dello schermo, sia a non farvi schiacciare dall'ascensore, che intanto continuerà la sua discesa. Infine tornate sulla pedana mobile e poi superate il cancello.

Nella zona successiva troverete un altro ascensore, il quale procederà in diagonale. Posizionatevi sul lato destro di esso, rimanendo così a distanza dal Sigma Virus che comparirà a breve, ed accovacciatevi per non venire a contatto

con le spine fluttuanti. Una volta arrivati in cima, avanzate verso destra per attivare un ultimo ascensore e, durante la salita, dovrete nuovamente demolire le bombe. Alla prima fermata, eliminate lo Shitappers blu e salvate subito i due Replod per occuparvi poi dell'esplosivo. Tornati sulla pedana, iniziate a preparare il Cannone al Plasma, evitando le spine, ed usatelo contro il Giga Death B che comparirà a breve sulla destra. Dopo aver eliminato il nemico, entrate nella zona orientale per trovare la bomba da distruggere ed il CUORE. Nella fase finale del percorso, state attenti agli Shitappers ed infine entrate nella stanza del boss.

 *** THE SKIVER ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	3	giallo	1	Cometa	.
Dark Hold	si	<>	verde	1	Falcon Giga	4
Firefly Laser	2	3	sfera	3	Gaea Giga	2
Goo Shaver	2	3			Nova Strike	8
Ground Fire	2	3	SPECIALI			
Spike Ball	2	3	Plasma	3		
Tri-Thunder	2	3	Laser	3		
Wing Spiral	.	.	Gaea	2	4	

ATTACCHI

1. Super Carica [8 PV]
 The Skiver esce dallo schermo ed in seguito attraversa più volte tutta la stanza, eseguendo una serie di scatti in direzione del personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario rimanere sempre in movimento oppure bisogna oltrepassare il boss saltando. Venendo colpiti dalla Super Carica si rischierà anche di essere scagliati oltre la piattaforma.
 2. Carica orizzontale [8 PV]
 quando è sul pavimento, The Skiver si lancia in orizzontale contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss saltando. Venendo colpiti dalla Carica si rischierà anche di essere scagliati oltre la piattaforma.
 3. Attacco in picchiata [8 PV]
 quando si trova in aria, The Skiver si lancia in diagonale contro il Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss oppure oltrepassarlo con un salto. Venendo colpiti dall'Attacco in picchiata si rischierà anche di essere scagliati oltre la piattaforma.
 4. Sagoma celeste [6 PV]
 quando è sul pavimento, The Skiver emette in orizzontale una sagoma celeste di sé stesso. L'attacco è abbastanza rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure superare la sagoma saltando.
 5. Tornado [4 PV]
 quando si trova in aria, The Skiver emette un turbine che avanza lungo il pavimento, aumentando gradualmente di dimensioni. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario posizionarsi sotto il boss.
- .. Contatto [4 PV]

The Skiver è un pegaso umanoide. Il boss si sposta compiendo scatti ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di pareti laterali inoltre possiede un precipizio ad ogni estremità del pavimento, perciò dovrete fare attenzione a non farvi spingere in essi dagli attacchi di The Skiver.

Per via della sua notevole aggressività, il boss si lancerà di continuo contro di voi, costringendovi ad evitare tutte le sue Cariche. Rimanete sempre al centro del pavimento, facendo in modo che The Skiver si trovi sul bordo dello schermo, e da qui potrete schivare facilmente i suoi assalti.

Dopo aver perso diversi PV, il boss uscirà dallo schermo per poi attaccarvi con una serie di scatti più veloci del solito. Ora dovrete rimanere sempre in movimento per evitare gli assalti di The Skiver, i quali potranno anche farvi cadere nei precipizi laterali.

Aprite sempre il fuoco con il Cannone al Plasma dalla distanza, in modo tale da avere poi la possibilità di oltrepassare il boss, e saltate sul posto per evitare la sua Sagoma celeste.

Usando il Dark Hold, il boss rimarrà paralizzato e potrete colpirlo senza correre alcun rischio. Fate in modo di fermare il tempo quando The Skiver si trova sul pavimento per poterlo attaccare più facilmente. Tutte le altre Armi causano gli stessi danni al boss, perciò usate il Cannone al Plasma per colpirlo.

```
#####  
#  
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma WING SPIRAL, #  
# alla quale risulta debole Mattrex, e l'ORBITER WING per lo #  
# Space Shuttle. #  
# #  
# Gli Accessori che si possono ricevere da questo boss sono: #  
# Bonus Life ----> JUMPER #  
# .aumenta l'altezza massima raggiunta dal salto del Robot #  
# #  
# Bonus Energy --> SPEEDSTER #  
# .aumenta la velocità con il quale il Robot cammina #  
# #  
# Al termine dello scontro completerete il Bonus di Dark Dizzy #  
# e l'Accessorio di Izzy Glow. #  
# #  
#####
```

```
=====  
IL RITORNO DI DYNAMO [08X08]  
===== 'X' =====  
Dopo aver sconfitto il sesto Maverick partirà un breve dialogo.
```

|| La Base degli Hunter viene attaccata nuovamente da Dynamo. Questa volta il
|| guerriero è intenzionato a combattere seriamente contro 'X' e Zero.

- - - - -
*** DYNAMO ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	3	giallo	1	Cometa	.
Dark Hold	no		verde	1	Falcon Giga	4

Firefly Laser	2	3	sfera	3	Gaea Giga	.
Goo Shaver	.	.			Nova Strike	8
Ground Fire	.	.	SPECIALI			
Spike Ball	.	.	Plasma	3		
Tri-Thunder	.	.	Laser	3		
Wing Spiral	5	8	<>	Gaea	.	.

ATTACCHI

1. Colonne di energia [8 PV]

Dynamo colpisce il pavimento, generando per tre volte una serie di colonne di energia che si innalzano da esso. La prima volta le colonne sono disposte in maniera, la seconda volta sono concentrate nei pressi della parete più lontana dal boss e nella terza sono concentrate nella zona di Dynamo. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare la prima serie è necessario posizionarsi in uno spazio vuoto tra una colonna e l'altra; per schivare la seconda e la terza invece bisogna allontanarsi dalla zona in cui stanno per innalzarsi le colonne.

2. Lama boomerang [6 PV]

Dynamo scaglia in orizzontale una lama rotante che poi torna nelle mani del boss. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti.

3. Fendente circolare [4 PV]

Dynamo esegue un salto in avanti ed attacca con un fendente circolare verso il basso. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario andare incontro al boss ed usare lo Scatto per oltrepassarlo da sotto.

.. Difesa [no]

Dynamo può proteggersi dagli attacchi del personaggio facendo roteare davanti a sé le proprie lame. Il boss rimane ugualmente vulnerabile se colpito alle spalle.

.. Contatto [4 PV]

Dynamo è un repleid armato con una doppia lama. Il boss si sposta saltando ed è abbastanza aggressivo. La sala dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete a disposizione tutto lo spazio necessario per evitare gli assalti del boss.

La strategia è identica a quella utilizzata nel primo scontro, solo che ora Dynamo potrà attaccare anche con le Colonne di energia. Durante la battaglia, il boss rimane spesso fermo sul pavimento per diversi secondi, lasciandovi così la possibilità di attaccare liberamente. Siate molto aggressivi in fase offensiva per sconfiggere il boss in pochi secondi.

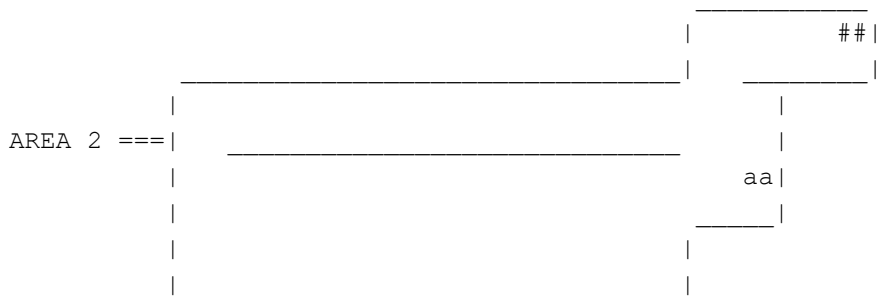
Rimanete lontani da Dynamo e caricate il Super Colpo dell'X-Buster. Saltate per evitare la Lama boomerang e rilasciate il proiettile solo dopo che l'arma torna nelle mani del boss. Quando Dynamo è in posizione di difesa, attendete che il nemico smetta di far ruotare le lame prima di tornare all'attacco. Eseguite lo Scatto per oltrepassare il boss ed evitare il Fendente circolare e poi usate il Super Colpo dell'X-Buster per colpirlo nuovamente.

Usando il Wing Spiral, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre ogni suo attacco verrà interrotto. Ricordate però che questa Arma viene scagliata verso l'alto quando siete fermi ed in diagonale mentre avanzate, perciò valutate bene gli spostamenti del boss prima di aprire il fuoco con essa.

può distruggere, non causa danni al contatto e si attiva periodicamente. Per questo motivo fate attenzione alla sua posizione e superatelo con il giusto tempismo. Procedete con cautela verso il basso, scivolando lungo le pareti, ed in questo modo eviterete di essere colti di sorpresa dai Dragon Magma.

Una volta giunti sul pavimento, procedete verso destra eliminando i diversi Sniper presenti e stando attenti ai lanciafiamme. Più avanti troverete un Pararoid Jumbo e raggiungerete la pedana che segna l'inizio della zona dove appare periodicamente un flusso di lava. A contatto con il Robot, esso causerà morte immediata perciò dovrete ripararvi dietro i gradini e le sporgenze che troverete lungo il percorso.

Attendete che il primo gettito di magma scompaia, poi scendete dalla pedana e muovetevi rapidamente verso sinistra, sino ad entrare nell'apertura ai piedi del muro occidentale. Il CUORE è posizionato al suo interno, sul pavimento del piano più basso. Dopo averlo raccolto, tornate subito in superficie e scattate più volte verso destra, per proteggervi dal successivo flusso di lava, posizionandovi dietro il primo gradino incontrato. Ora procedete con cautela, riparandovi dai getti di magma e lasciate che questi ultimi demoliscano le varie pareti rocciose che incontrerete lungo il percorso. Al termine del sentiero, abbattete la porta per accedere nella sezione successiva.



AREA 2 La parte iniziale di questa sezione della località è divisa in due percorsi, superiore ed inferiore. Nel primo caso procederete saltando da una pedana all'altra, evitando di precipitare nel mare di lava. Nel secondo caso invece dovrete salire a bordo di un esoscheletro meccanico, la Probe Ride Armor, ed avanzare all'interno del magma.

Percorso superiore • rimanendo fuori dal mare di lava

Una volta iniziato il percorso, verrete subito inseguiti dal Pteranoid e dovrete evitare le sue Rocce incandescenti, saltando da una pedana all'altra. Lungo il percorso dovrete fare attenzione ai vari Batton Bone che appariranno e dovrete demolire alcuni massi che ostruiscono il percorso. Una volta giunti nella zona delle pedane mobili, inizierà la battaglia vera e propria.

mini boss: PTERANOID \						
ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	1	giallo	1	Cometa	1
Dark Hold	no		verde	1	Falcon Giga	1
Firefly Laser	1	1	sfera	4	Gaea Giga	2
Goo Shaver	4	6			Nova Strike	8
Ground Fire	.	.	SPECIALI			
Spike Ball	1	1	Plasma	4		
Tri-Thunder	1	1	Laser	1		
Wing Spiral	1	1	Gaea	1	1	

1. Roccia incandescente [4 PV]

il Pteranoid emette dalla bocca un globo marrone in direzione del Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere la Roccia con le Armi.

2. Carica [4 PV]

il Pteranoid si lancia con violenza contro la parete, genera un'onda d'urto che fa perdere la presa al personaggio, nel caso in cui questi si trovi su di essa. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il Pteranoid saltando ed atterrare sulle pedane mobili.

.. Contatto [4 PV]

Il Pteranoid è un grosso dinosauro volante. Il mini boss non è molto rapido nel muoversi, nè particolarmente aggressivo. Lo scontro si svolge in una piccola stanza dove il pavimento è interamente coperto di lava, sono presenti due pedane mobili nella parte orientale mentre il Pteranoid è posizionato sul lato sinistro. Durante la battaglia dovrete rimanere sempre nella zona più alta dello schermo, scivolando lungo la parete est, in modo tale da evitare più facilmente la Carica del mini boss. Le due pedane mobili sono in grado anche di proteggervi dalle Rocce incandescenti del nemico.

Caricate il Super Colpo dell'X-Buster ed usatelo contro il Pteranoid, per danneggiarlo e distruggere anche le sue Rocce incandescenti. State attenti a non colpire le pedane mobili, le quali annulleranno il proiettile. Non appena il mini boss sta per eseguire la Carica, lasciate la presa e tenete premuta la direzione Sinistra, per atterrare agevolmente sulle pedane mobili. In seguito tornate nella parte alta dello schermo per riprendere ad attaccare il Pteranoid con il Super Colpo dell'X-Buster.

Dopo aver sconfitto il mini boss, attraversate il cancello per raggiungere la zona successiva e ricongiungervi con l'altro Percorso.

Percorso inferiore • avanzando a bordo della Probe Ride Armor

I comandi per usare questo veicolo sono:

Pulsante X -----: salire sulla Probe Ride Armor / saltare

Destra / Sinistra --: avanzare verso destra o sinistra

Pulsante Quadrato --: Attacco

Pulsante Triangolo -: Attacco

Pulsante Cerchio ---: Scatto

Su + Pulsante X ----: scendere dalla Probe Ride Armor

Sino a quando rimarrete a bordo del veicolo, non subirete danni dagli attacchi nemici e potrete ripristinare i vostri PV, raccogliendo oggetti curativi. La Probe Ride Armor invece potrà ricevere circa 10 colpi prima di venire distrutta.

Scendete nella lava e qui affronterete i Batton Bone ed i Raiden, un soldato a bordo di un esoscheletro. Questo nemico è molto rapido, aggressivo e resistente, quindi eliminatelo subito con la Probe Ride Armor. Giunti al

termine del cammino, risalite verso nord ovest e posizionatevi sul gradino più alto del blocco di roccia. Da qui, noterete in alto a destra un'altra Probe Ride Armor e accanto ad essa una capsula. Una volta pronti, eseguite un Salto con Scatto verso est e, quando siete fuori dalla lava, raggiungendo l'altezza massima del balzo, sganciatevi dal veicolo e, se fatto in modo corretto, potrete scalare la pavimentazione a nord est oppure atterrare direttamente all'interno dell'altra Probe Ride Armor. In seguito andate verso destra per entrare nella capsula del CANNONE GAEA.

Questo metodo tuttavia è piuttosto rischioso perchè dovrete sganciarvi dal veicolo con un tempismo quasi perfetto: sbagliando anche solo di pochi istanti, il personaggio cadrà nella lava, perdendo la vita. In alternativa potrete raggiungere la capsula molto più facilmente usando la Falcon Armor, dopo aver attraversato il Percorso superiore.

Una volta ottenuta la componente dell'Armatura, salite sulla Probe Ride Armor e da qui saltate verso sinistra, atterrando sul gradino di roccia che si trova appena sotto la superficie della lava e da qui potrete raggiungere facilmente le funi, per ricongiungervi così con l'altro percorso.

Procedete verso nord, muovendovi da una struttura verde all'altra, ed infine entrate nella stanza del boss.

*** MATTREX ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	3	giallo	1	Cometa	.
Dark Hold	no		verde	1	Falcon Giga	4
Firefly Laser	2	3	sfera	3	Gaea Giga	2
Goo Shaver	2	3			Nova Strike	8
Ground Fire	.	.	SPECIALI			
Spike Ball	2	3	Plasma	3		
Tri-Thunder	2	3	Laser	3		
Wing Spiral	5	8 <>	Gaea	2	4	

ATTACCHI

1. Carica terrestre [8 PV]
quando si trova sul pavimento, Mattrex si lancia in orizzontale contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare una parete.
2. Super Carica [5 PV]
+ Fiamme verticali [6 PV]
quando si trova sul pavimento, Mattrex si ricopre di energia e si lancia in orizzontale contro il personaggio. Dal suolo intanto vengono generate una serie di fiammate verticali equidistanti. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare sia la Super Carica che le Fiamme verticali è necessario scalare una parete.
3. Carica aerea [5 PV]
quando è aggrappato alla parete, Mattrex si lancia contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare una parete e lasciarsi cadere non appena il boss si avvicina.
4. Globo di fuoco [4 PV]
+ Fiammella [3 PV]
Mattrex emette un globo infuocato che, una volta sul pavimento, emette due

piccole fiammelle verso i lati. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare sia il Globo che le Fiammelle bisogna allontanarsi dal punto di impatto oppure scalare una parete.

5. Raffica [4 PV]

quando è aggrappato alla parete, Mattrex scaglia tre globi di fuoco in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento oppure scalare il muro più vicino e scivolare gradualmente.

6. Fiammata [4 PV]

Mattrex si posiziona ad un'estremità del pavimento ed emette una lunga fiammata che ricopre gradualmente tutto il suolo. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario scalare la parete più lontana dal boss.

.. Contatto [5 PV]

Mattrex è un tirannosauro umanoide. Il boss si sposta compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro non possiede ostacoli perciò potrete schivare liberamente gli assalti del nemico.

Inizialmente Mattrex attacca usando il Globo di fuoco e la Carica orizzontale, perciò dovrete rimanere sempre a media distanza dal boss, in modo tale da avere poi la possibilità di schivare agilmente i suoi assalti. Non fatevi mai chiudere nell'angolo da Mattrex: sfruttate i momenti in cui salta per eseguire lo Scatto ed oltrepassarlo da sotto oppure usate il Super Rimbalzo quando il boss si trova sul pavimento.

Successivamente Mattrex inizierà a spostarsi con più frequenza, scagliando i suoi attacchi anche mentre è aggrappato ad una parete. In questo caso scalate sempre il muro opposto, dal quale poi potrete schivare facilmente i suoi assalti. Il momento migliore per attaccare il bersaglio è durante il breve periodo di tempo compreso tra l'atterraggio del boss, subito dopo un balzo o una Carica, ed il suo attacco successivo.

Mantenete sempre una certa distanza da Mattrex e colpitelo con il Cannone al Plasma, sfruttando molto le pareti laterali per spostarvi ed evitare i suoi attacchi. Quando il boss si aggrappa ad un muro invece, portatevi alla sua stessa altezza per colpirlo sempre con il Cannone al Plasma, poi lasciatevi subito cadere per rimanere feriti dalla Carica Aerea o dalla Raffica.

Usando il Wing Spiral, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre ogni suo attacco verrà interrotto. Ricordate però che questa Arma viene scagliata verso l'alto quando siete fermi ed in diagonale mentre avanzate, perciò valutate bene gli spostamenti del boss prima di aprire il fuoco con essa.

```
#####  
#                                                                 #  
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma GROUND FIRE,   #  
#   alla quale risulta debole Axle the Red, ed il BOOSTER ENGINE per #  
#   lo Space Shuttle.                                             #  
#                                                                 #  
#   Gli Accessori che si possono ricevere da questo boss sono:   #  
#   Bonus Life ----> SPEED SHOT                                   #  
#   .aumenta la velocità dei colpi dell'X-Buster e dello Z-Buster #  
#                                                                 #  
#   Bonus Energy --> BUSTER PLUS                                  #
```


Dopo essere tornati sul pavimento, procedete verso destra, superando le varie Purple Rose, sino ad arrivare nella zona dove sono presenti le spine sul fondo dello schermo. In corrispondenza delle aperture nel terreno, compariranno dal soffitto i Togeroid, perciò procedete con cautela. Infine seguite il percorso sino ad entrare nella stanza del boss.

*** AXLE THE RED ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	3	giallo	1	Cometa	.
Dark Hold	no		verde	1	Falcon Giga	4
Firefly Laser	2	3	sfera	3	Gaea Giga	2
Goo Shaver	2	3			Nova Strike	8
Ground Fire	5	8	<>	SPECIALI		
Spike Ball	.	.	Plasma	3		
Tri-Thunder	2	3	Laser	3		
Wing Spiral	5	8	Gaea	2	4	

ATTACCHI

1. Doppia frusta [6 PV per colpo]

+ Clone vegetale [5 PV]

Axle the Red genera un clone di sè stesso: i due nemici si posizionano ad entrambi i lati della stanza ed estendono la loro frusta verso il centro della camera. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area.

Per evitarlo è necessario rimanere su una parete. Una volta stretti nella morsa bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi dalla presa.

2. Frusta di spine [6 PV per colpo]

Axle the Red estende il suo braccio in orizzontale generando una frusta di spine per afferrare il personaggio ed infliggergli danni gradualmente. Il boss può estendere la frusta a due altezze diverse. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per non essere afferrati dalla frusta alta è necessario accovacciarsi mentre per non venire intrappolati da quella bassa è necessario allontanarsi dal boss. Una volta stretti nella morsa bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi dalla presa.

3. Clone vegetale [5 PV]

Axle the Red rilascia un seme dal quale nasce un clone del boss. Il nemico non possiede attacchi propri e si limita a compiere balzi all'interno della stanza. Il clone svanirà automaticamente dopo diversi secondi.

4. Petali di rosa [4 PV]

Axle the Red emette verso l'alto una serie di petali che poi ricadono oscillando sul pavimento. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario distruggere i Petali con le Armi.

5. Sfera verde [4 PV]

Axle the Red estende il suo braccio scagliando in orizzontale una sfera acuminata verde che, giunta a contatto con una parete, ruota su sè stessa per alcuni istanti prima di svanire. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario superare la Sfera verde con un salto inoltre è possibile distruggerla con le Armi.

6. Sfera viola [4 PV]

Axle the Red estende il suo braccio scagliando una sfera acuminata viola che rimbalza sulle pareti della stanza. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento

inoltre è possibile distruggere la Sfera viola con le Armi.

.. Contatto [5 PV]

Axle the Red è una sorta di rosa umanoide. Il boss si sposta compiendo balzi ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò potrete schivare facilmente i suoi assalti.

All'inizio dello scontro Axle the Red attaccherà maggiormente scagliandovi contro le Sfere verdi e le Sfere viola. Quando ciò accade, concentratevi prima sulla distruzione di questi proiettili e poi iniziate a colpire il boss. In seguito Axle the Red smetterà di usare le Sfere e cercherà di afferrarvi con la sua Frusta di spine, per infliggervi danni gradualmente: in questo caso rimanete lontani dal boss e contrattaccate al termine del suo assalto.

Nella parte finale della battaglia, il boss evocherà molto più spesso il suo Clone vegetale ed assieme a lui proverà di intrappolarvi sempre con la frusta: rifugiatevi sulle pareti ed attendete che termini l'attacco, prima di tornare sul pavimento.

Preparate il Cannone al Plasma e rilasciate il proiettile solo quando Axle the Red scaglierà una delle sue Sfere: in questo modo riuscirete sia a distruggere il globo acuminato che a ferire il boss. Quando invece Axle the Red inizia ad usare la Frusta di spine, allontanatevi il più possibile da lui ed usate sempre il Cannone al Plasma per attaccarlo dalla distanza.

Usando il Ground Fire, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In genere, dopo essersi ripreso dall'attacco, Axle the Red compirà sempre un balzo perciò spostatevi leggermente ed attaccate di nuovo il boss con questa Arma non appena atterra sul pavimento.

```
#####
#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma SPIKE BALL,
# alla quale risulta debole Grizzly Slash, e l'ORBITER ENGINE per
# lo Space Shuttle.
#
# Gli Accessori che si possono ricevere da questo boss sono:
# Bonus Life ----> ULTIMATE BUSTER
# .permette di sparare di continuo il Super Colpo dell'Arma in uso
#
# Bonus Energy --> Z-SABER PLUS
# .aumenta la potenza offensiva della Z-Saber
#
# Al termine dello scontro completerete il Bonus di Mattrex.
#
#####
```

Prima di procedere oltre, salvate l'avventura.

```
=====
INTERMEZZO 3: lo schianto dello Shuttle [08XMC]
===== 'X' =====
```

Se non l'avete già usato manualmente in precedenza, dopo aver raccolto le quattro componenti per lo Space Shuttle, i Maverick Hunter lanceranno il veicolo, pilotato da Zero, contro Eurasia nel tentativo di abbattere la colonia

spaziale.

Esito positivo:

- la colonia Eurasia viene distrutta
- Zero non diventa un Maverick

Esito negativo:

- la colonia Eurasia precipita sulla Terra
- Zero diventa un Maverick e non può più essere utilizzato per il resto dell'avventura

<< Poichè l'esito è deciso casualmente dal gioco, ricaricate il salvataggio effettuato dopo aver sconfitto Axle the Red sino a quando non otterrete il risultato desiderato. >>

=====

RECUPERO OGGETTI

[@8XRC]

===== 'X' =====

Ora nella schermata generale delle località apparirà al centro il riquadro dello Zero Space 1. Prima di accedervi però è consigliato esplorare nuovamente le varie località dei Maverick per raccogliere i vari Potenzamenti rimasti. Per tornare indietro, selezionate l'icona della porta in basso a sinistra, dalla Schermata Armi oppure raggiungete la rispettiva stanza del boss.

Indipendentemente dall'ordine in cui decidete di recuperare i vari oggetti, riceverete:

- il Bonus di Axle the Red e l'Accessorio di Mattrex, dopo essere usciti dalla prima località
- l'Accessorio di Axle the Red, dopo essere usciti dalla seconda località

OGGETTI

Corazza Falcon

Corazza Gaea

Cuore x5

EX Item

Stivali Gaea

DUFF McWHALEN

Dopo aver sconfitto la coda dell'U-555, entrate nella nave affondata e seguite il percorso, sino a scendere lungo il condotto verticale. Una volta atterrati, sulla sinistra noterete la capsula ed un piccolo barile, mentre il passaggio risulterà chiuso da una trave di legno. Posizionatevi alla giusta distanza, accovacciatevi ed aprite il fuoco con il Goo Shaver verso ovest, in modo tale che la lama attraversi lo stretto passaggio e colpisca il piccolo barile. Esso, detonando, demolirà la trave di legno e vi permetterà così di raggiungere la capsula della CORAZZA FALCON, completando così l'Armatura.

Uscite dalla località e rientratevi, questa volta però equipaggiando la Falcon Armor. Ritornate nel relitto affondato, procedete verso destra sino ad arrivare alla parete orientale ricoperta di spine. Tramite la Cometa della Falcon Armor, attraversate l'apertura nel soffitto per raggiungere il piano superiore. Dopo averlo fatto, procedete in direzione ovest, stando attenti alle spine ed ai Dejira, sino a trovare il CUORE lungo il percorso.

THE SKIVER

Equipaggiate la Falcon Armor e recatevi nella zona all'aperto, dove è presente la pedana mobile che si muove in diagonale. Posizionatevi sull'estremità orientale della pavimentazione e, senza salire sul montacarichi, eseguite la Cometa della Falcon Armor volando verso nord. Aggirate la pavimentazione superiore per salirvi sopra ed in questo modo raggiungere la capsula della CORAZZA GAEA.

MATTREX

Se non avete già ottenuto il Cannone Gaea in precedenza, recatevi in questa località equipaggiando la Falcon Armor. Raggiungete l'Area 2, attraversate il Percorso Superiore sino ad arrivare alle funi verdi. Aggrappatevi ad esse, saltate verso destra e da qui attivate la Cometa della Falcon Armor per andare in direzione est e raggiungere la capsula del Potenziamento.

AXLE THE RED

Equipaggiate la Falcon Armor e recatevi nella zona dove sono presenti le varie funi gialle. Aggrappatevi a quella più orientale e qui noterete un'apertura nel soffitto. Eseguite la Cometa della Falcon Armor per andare verso l'alto e raggiungere una rientranza dove è situata la capsula degli STIVALI GAEA, completando così l'Armatura.

Uscite dalla località e rientratevi, questa volta però equipaggiando la Gaea Armor. Procedete verso destra sino a raggiungere il condotto verticale, dove sono presenti le funi verdi. Non andate verso l'alto bensì, tramite il Gaea Shot, demolite i mattoni neri situati nell'angolo di sud est per accedere così nel corridoio segreto. Proseguite al suo interno, abbattendo i vari ostacoli, arrivando poi ad una colonna composta da tre mattoni neri.

Distruggeteli tutti quanti, facendo attenzione a non demolire i due situati sulla destra. Una volta abbattuta la colonna, tramite lo Scatto, spingete il mattone nero del pavimento verso est, facendolo entrare nella piccola buca. In seguito salite sulla piattaforma e, sempre usando lo Scatto, fate cadere il mattone nero sul pavimento e spingetelo sino all'estremità destra del terreno, senza farlo cadere nel precipizio. Successivamente salitevi sopra e da qui eseguite un Salto con Scatto verso est per raggiungere la piccola piattaforma dove è posizionato il CUORE.

GRIZZLY SLASH

Equipaggiate la Gaea Armor, andate in direzione est, distruggete il secondo Shishimaru Dump ed entrate nel grande rimorchio munito di spine. Al suo interno procedete verso destra per arrivare al confine con il rimorchio successivo. Scalate il condotto verticale che separa i due veicoli e, una volta in cima, recatevi nella parte orientale per raccogliere il CUORE.

SQUID ADLER

Equipaggiate la Gaea Armor e recatevi nell'Area 2. Una volta giunti in questa sezione, seguite il percorso ed attivate i vari interruttori colorati. Dopo aver salito l'unica scala presente in questa Area, andate a sinistra ed

attivate l'interruttore elettrico arancione. Entrate nella zona superiore ed usate il Gaea Shot per demolire due dei tre mattoni neri, sulla destra. In seguito, tramite lo Scatto, spingete in direzione est l'ultimo mattone nero rimasto ed usatelo come pedana per attivare più facilmente l'interruttore elettrico arancione qui presente. Una volta fatto, superate il cancello e raccogliete il CUORE.

DARK DIZZY

Se non avete già ottenuto il Sub Tank ed il Cuore presenti in questa località, tornateci equipaggiando la Falcon Armor. Nell'ultima parte dell'Area 1 usate la Cometa della Falcon Armor per salire facilmente sulla pedana dove è situato il Sub Tank.

Nell'Area 2 invece, dopo aver attivato due volte il quarto dispositivo di inversione, posizionatevi alla sinistra della pedana precedente a quella dove è situato il Cuore e da qui activate la Cometa della Falcon Armor. Andate prima verso l'alto e poi verso destra, rimanendo il più radenti possibile rispetto alle piattaforme, in modo tale da non venire a contatto con le spine situate lungo il soffitto. Procedete in questo modo in direzione est sino a raccogliere il Cuore. In alternativa, tramite la Gaea Armor, potete salire direttamente sulla pedana dove è situato l'oggetto, senza preoccuparvi delle spine.

IZZY GLOW

Equipaggiando la Falcon Armor, una volta iniziata l'esplorazione di questa località, procedete verso destra sino a trovare il piccolo ponte levatoio da far cadere. Scendete nel condotto sottostante, lasciandovi scivolare lungo la parete destra, e da qui activate la Cometa della Falcon Armor per raggiungere l'angolo di sud ovest, dove è situato un Replloid da salvare. Partendo poi dall'estremità occidentale del pavimento con le spine, eseguite la Cometa della Falcon Armor verso destra, rimanendo abbastanza vicini al suolo per raccogliere il CUORE. Al termine del volo, scalate subito la piccola parete orientale e da qui, con il giusto tempismo, usate nuovamente la Cometa della Falcon Armor per tornare sul lato sinistro della zona ed infine risalire in superficie. In alternativa, tramite la Gaea Armor, potete raccogliere direttamente il Cuore senza preoccuparvi delle spine.

Successivamente raggiungete la zona dove sono presenti le trappole acuminate che scendono dall'alto. Dopo aver superato le prime due, lungo il soffitto noterete un'asse di legno che bloccherà i movimenti di un'altra coppia di trappole. Aprite il fuoco con il Ground Fire, in modo tale che le piccole fiamme colpiscano l'asse di legno, bruciandola ed aprendo il passaggio. Evitando di farvi colpire dalle trappole, scalate la sporgenza di destra con il giusto tempismo, e così facendo riuscirete a salvare un Replloid ed a recuperare l'EX ITEM.

=====

ZERO SPACE 1

[@8X11]

===== 'X' =====

NEMICI

OGGETTI

Eagle G [11 pg]

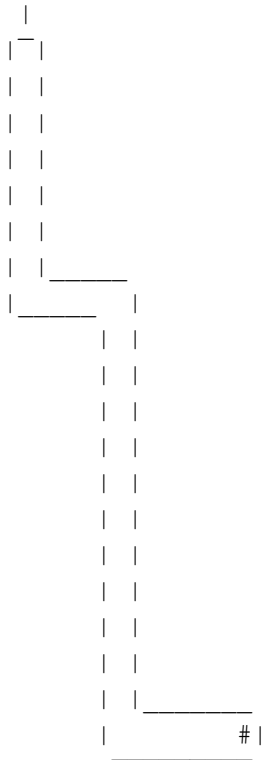
(nessuno)

Spike Marl [2 pg]

Zero Virus [1 pg]

• boss • Shadow Devil

AREA 1



AREA 1 Una volta iniziata l'esplorazione della località, potrete subito raccogliere una Vita Bonus sul gradino in alto a sinistra.

Ora scendete nel condotto, eliminate i due Spike Marl e continuate la discesa. Quando il canale verticale si allargherà, noterete un cannone montato nel muro occidentale: non appena vi lascerete cadere, il mortaio emetterà in orizzontale un raggio laser che vi causerà morte immediata al contatto, perciò dovrete essere rapidi e precisi nell'evitarlo.

Saltate verso sinistra e, durante la discesa, entrate con precisione nella strettoia. Dopo essere atterrati sul blocco inferiore, lasciatevi cadere dalla sua destra per evitare i laser e raccogliere un'altra Vita Bonus. Una volta scesi ulteriormente, procedete verso destra dove incontrerete uno Zero Virus ed un Eagle G.

Il primo possiede le stesse proprietà del Sigma Virus e potrà infettarvi: una volta comparso sullo schermo, lo Zero Virus si allineerà con il personaggio e poi scatterà contro di voi. Il nemico eseguirà questi movimenti due volte prima di svanire automaticamente quindi dovrete evitare il suo assalto con precisione. L'Eagle G invece è un soldato a bordo di un esoscheletro volante verde che potrà attaccarvi con la sua Raffica e potrà difendersi con il suo scudo: per eliminarlo rapidamente usate la Spike Ball.

Fatevi strada tra i nemici, per poi attraversare il condotto successivo. Dal primo gradino, scendete verso sinistra per atterrare su quello inferiore e da qui nuovamente verso sinistra. Dopo aver raggiunto la zona inferiore, entrate subito nell'apertura centrale, prima dell'arrivo del laser, e durante la caduta tenete premuta la direzione Sinistra per superare anche il piano successivo. Una volta atterrati in cima ai gradini, attivate il Dark Hold e poi eseguite ripetutamente lo Scatto per attraversare in pochi secondi il resto del percorso, prima che il tempo riprenda a scorrere. Lasciatevi cadere tra i vari blocchi, sino a raggiungere il piano più basso.

Dopo essere atterrati, dovrete attraversare un corridoio dove i cannoni questa volta emetteranno i laser verticalmente: usate più volte il Salto con Scatto per oltrepassare facilmente le trappole ed entrare nella stanza del boss.

*** SHADOW DEVIL ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	3	giallo	2	Cometa	.
Dark Hold	no		verde	1	Falcon Giga	4
Firefly Laser	2	3	sfera	5	Gaea Giga	5
Goo Shaver	.	.			Nova Strike	8
Ground Fire	.	.	SPECIALI			
Spike Ball	.	.	Plasma	5		
Tri-Thunder	6	12	<> Laser	5		
Wing Spiral	.	.	Gaea	2	5	

ATTACCHI

1. Sagoma [32 PV]

durante la scomposizione in Blocchi Singoli, lo Shadow Devil rilascia sul posto la sua sagoma verde. Essa rimane immobile per poi svanire quando tutti i piccoli quadrati hanno raggiunto il lato opposto della camera. Per evitare di subire danni dalla Sagoma è necessario rimanere lontani da essa.

2. Spine del teschio [24 PV]

dopo aver assunto la forma di un teschio, lo Shadow Devil insegue il Robot compiendo balzi, per poi schiacciarlo sotto le spine situate nella zona inferiore del boss. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario usare lo Scatto per allontanarsi dal nemico oppure per attraversarlo da sotto mentre si trova ancora in aria.

3. Sfere di energia [12 PV]

quando è in forma umanoide, lo Shadow Devil apre il suo occhio rosso e scaglia verso il personaggio una coppia di globi, in rapida successione. L'attacco è molto veloce e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare le Sfere saltando.

4. Blocchi Singoli [6 PV]

lo Shadow Devil divide il suo corpo in un grande quadrato, composto a sua volta da sedici quadrati più piccoli, disposti in quattro colonne da quattro unità. Partendo sempre dalla colonna rivolta verso il centro della stanza, ogni piccolo quadrato attraversa lo schermo in orizzontale, uno per volta, per poi andare a ricomporre il grande quadrato dall'altro lato della camera. Una volta esaurita una colonna, si passerà alla successiva. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. L'ordine con cui si spostano i piccoli quadrati è casuale perciò il metodo migliore per non subire danni consiste nel rimanere accovacciati al centro della stanza per tutta la durata di questo assalto e saltare sul posto per schivare solo i quadrati situati nella riga più bassa. Al termine dello spostamento, il boss assumerà nuovamente la sua forma umanoide.

5. Blocchi Doppi [6 PV]

nella fase finale dello scontro, lo Shadow Devil esegue la scomposizione in Blocchi Singoli tuttavia, dopo aver terminato lo spostamento delle prime due colonne, l'assalto si interromperà brevemente. Dopo qualche istante, i piccoli quadrati che compongono le due colonne interne, si scambieranno di posto, attraversando orizzontalmente lo schermo, a gruppi di due, anche non allineati. Una volta che i piccoli quadrati che compongono le colonne interne si saranno scambiati tutti di posto, faranno lo stesso quelli che formano le colonne esterne. In seguito, lo Shadow Devil terminerà la scomposizione in Blocchi Singoli per poi assumere nuovamente

la sua forma umanoide. L'ordine con cui si spostano i gruppi è casuale perciò il metodo migliore per non subire danni consiste nel rimanere accovacciati al centro della stanza per tutta la durata dello scambio di posto e saltare sul posto per schivare solo i piccoli quadrati situati nella riga più bassa.

.. Contatto Umanoide [32 PV]

.. Contatto Teschio [24 PV]

Lo Shadow Devil è un nemico umanoide composto da una gelatina nera. Il boss si sposta scomponendosi oppure cambiando forma ed è piuttosto aggressivo. Il suo unico punto debole è l'occhio rosso che compare solo per pochi istanti, in un punto casuale del colpo del boss. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti nemici.

Durante la prima fase dello scontro, lo Shadow Devil alternerà lo spostamento in Blocchi Singoli con il rilascio delle Sfere di energia. Posizionatevi al centro della stanza per poter schivare più facilmente i piccoli quadrati e, una volta che il boss si sarà riformato dall'altro lato dello schermo, siate subito pronti ad attaccare l'occhio rosso. Una volta ferito il boss, schivate le due Sfere di energia che verranno scagliate e poi preparatevi ed evitare nuovamente i piccoli quadrati.

Dopo aver perso circa la metà dei PV, lo Shadow Devil assumerà la forma di un grosso teschio ed inizierà ad inseguirvi per la stanza, nel tentativo di schiacciarvi sotto le sue spine. Dopo ogni balzo, il boss mostrerà sempre il suo occhio rosso ma in questo caso non scaglierà le Sfere di energia perciò dovrete sfruttare questa conformazione dello Shadow Devil per causargli la maggior quantità possibile di danni.

Nell'ultima fase dello scontro, lo Shadow Devil tornerà in forma umanoide ma userà anche la scomposizione in Blocchi Doppi per spostarsi all'interno della camera. In questo caso, schivate le coppie di piccoli quadrati nello stesso modo in cui avete evitato i Blocchi Singoli.

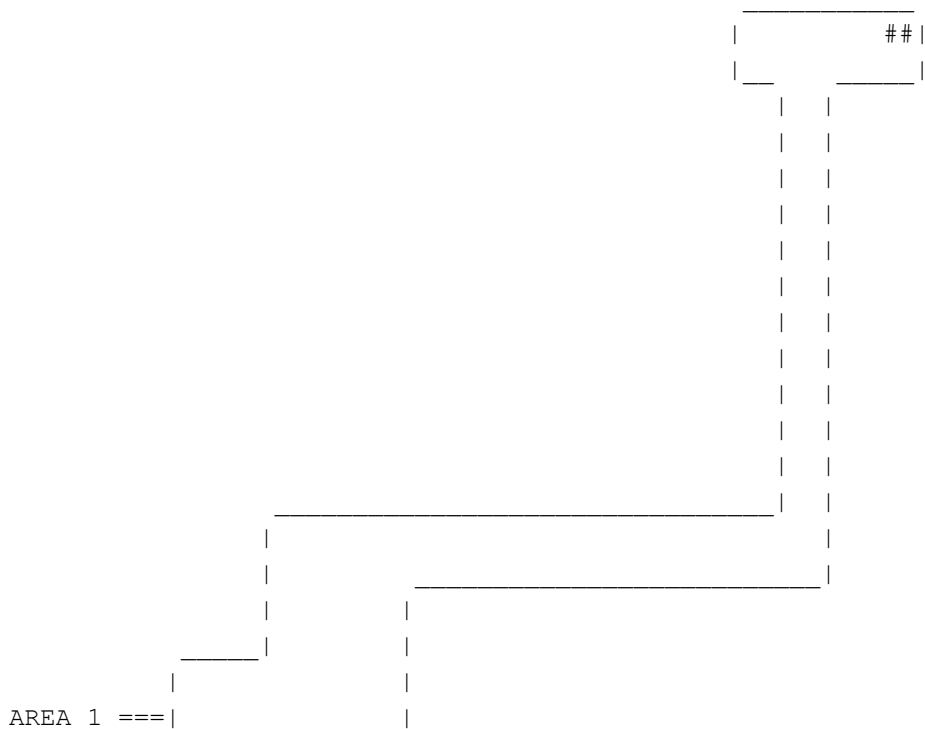
L'Arma che causa danni maggiori al boss è il Tri-Thunder, tuttavia la scarica elettrica centrale, che è quella che dovrà colpire l'occhio rosso dello Shadow Devil, è piuttosto sottile, perciò dovrete essere piuttosto precisi nel mirare al punto debole del boss. In caso di difficoltà, aprite il fuoco con il Cannone al Plasma della Fourth Armor: il proiettile causa danni minori rispetto al Tri-Thunder però, essendo più grosso, permette di colpire con più facilità l'occhio dello Shadow Devil.

In fase difensiva invece, potrete usare anche la Cometa della Falcon Armor per schivare facilmente i Blocchi Singoli e quelli Doppi: ricordate però di tenere premuta la direzione Su, una volta arrivati a contatto con il soffitto, e di fare attenzione alla posizione dei piccoli quadrati quando il volo termina.

=====
ZERO SPACE 2 [08X12]
===== 'X' =====

NEMICI	OGGETTI
Crusher Neo [.. pg]	(nessuno)
Eagle G [11 pg]	
Hover Gunner [2 pg]	
Sniper [2 pg]	

Walk Shooter [3 pg]
 Zero Virus [1 pg]
 • boss • Rangda Bangda W



AREA 1 Per completare facilmente questa località è consigliato indossare la Gaea Armor, oppure la Falcon Armor. Procedete verso destra, facendo attenzione agli Eagle G ed ai Zero Virus. Nella zona successiva troverete una serie di pedane mobili e di pedane cadenti: tramite la Falcon Armor potrete procedere facilmente usando la Cometa mentre, equipaggiando la Gaea Armor, dovrete saltare da una pedana all'altra, andando verso nord est.

In seguito troverete i Walk Shooter, già affrontati durante il Training, ed un Crusher Neo, già incontrato durante il Prologo. Il primo è in grado di aprire il fuoco verso di voi, quindi oltrepassate i suoi proiettili saltando; l'altro ora sarà integrato nel soffitto, risultando indistruttibile, perciò superatelo con il giusto tempismo. Fatevi strada tra i nemici, stando particolarmente attenti agli Zero Virus, e superate le spine situate sul pavimento.

Successivamente dovrete procedere verso l'alto, dove troverete diversi Eagle G, Hover Gunner e Sniper. Con la Falcon Armor potrete eseguire la Cometa per avanzare rapidamente e senza difficoltà, mentre con la Gaea Armor dovrete scalare le varie pareti, sfruttando il Gaea Shot per distruggere i proiettili nemici. In seguito utilizzate la fune per aiutarvi nella risalita e per raggiungere la sommità della sezione.

Una volta qui, salite sulla pedana in alto a sinistra e, attraversando la parete, potrete accedere in una zona segreta dove saranno presenti una Vita Bonus ed un Globo Arancione grande. Infine procedete in direzione est per entrare nella stanza del boss.

 *** RANGDA BANGDA W ***

[Occhio Blu]

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	3	giallo	1	Cometa	.
Dark Hold	no		verde	1	Falcon Giga	4
Firefly Laser	.	.	sfera	3	Gaea Giga	2

Goo Shaver	.	.				Nova Strike	8
Ground Fire	5	8	<>	SPECIALI			
Spike Ball	.	.		Plasma	3		
Tri-Thunder	.	.		Laser	3		
Wing Spiral	.	3		Gaea	2	4	
[Occhio Rosso]							
ARMI DI 'X'	nor	sup		X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	3	.		giallo	1	Cometa	.
Dark Hold	no			verde	1	Falcon Giga	4
Firefly Laser	.	.		sfera	3	Gaea Giga	2
Goo Shaver	.	.				Nova Strike	8
Ground Fire	.	.		SPECIALI			
Spike Ball	.	.		Plasma	3		
Tri-Thunder	5	8	<>	Laser	3		
Wing Spiral	2	3		Gaea	2	4	
[Occhio Verde]							
ARMI DI 'X'	nor	sup		X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	5	8	<>	giallo	1	Cometa	.
Dark Hold	no			verde	1	Falcon Giga	4
Firefly Laser	.	.		sfera	3	Gaea Giga	2
Goo Shaver	.	.				Nova Strike	8
Ground Fire	.	.		SPECIALI			
Spike Ball	.	.		Plasma	3		
Tri-Thunder	.	.		Laser	3		
Wing Spiral	.	.		Gaea	2	4	
[Sole]							
ARMI DI 'X'	nor	sup		X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	3		giallo	1	Cometa	.
Dark Hold	no			verde	1	Falcon Giga	4
Firefly Laser	.	.		sfera	3	Gaea Giga	2
Goo Shaver	5	8	<>			Nova Strike	8
Ground Fire	.	.		SPECIALI			
Spike Ball	.	.		Plasma	3		
Tri-Thunder	.	.		Laser	3		
Wing Spiral	2	3		Gaea	2	4	

ATTACCHI

1. Occhio Rosso [8 PV]

+ Raffica [6 PV]

Rangda Bangda W sgancia il suo occhio rosso che, ruotando su sè stesso, emette due raffiche di proiettili in direzioni opposte. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario scalare la parete più vicina al nemico per poi oltrepassarlo eseguendo un Super Rimbalzo verso il centro della stanza.

2. Occhio Verde [8 PV]

+ Raffica [6 PV]

Rangda Bangda W apre il suo occhio verde, dal quale rilascia una serie di proiettili in direzione del Robot. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi gradualmente dal nemico oppure è possibile distruggere i proiettili usando le Armi.

3. Occhio Blu [8 PV]

Rangda Bangda W scaglia contro il Robot il suo occhio blu, il quale si muove eseguendo brevi scatti. L'attacco è abbastanza rapido e copre una

vasta area. Per schivarlo bisogna allontanarsi costantemente dal globo colorato. È sempre possibile colpire l'Occhio Blu durante tutto il suo tragitto.

4. Sole [8 PV]
+ Spine [morte]

Rangda Bangda W chiude le pareti, riducendo la stanza ad uno stretto condotto verticale, che termina con le spine sul pavimento. Il Sole si stacca dallo sfondo ed inizia ad inseguire il personaggio, compiendo brevi scatti orizzontali o verticali. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per schivarlo bisogna scivolare lungo le pareti oppure eseguire il Super Rimbazzo, a seconda dei casi, per non venire a contatto con il Sole. In generale, le spine sono presenti solo sul pavimento, nella fase finale dello scontro invece, esse potranno apparire per qualche secondo anche dai fori sulle pareti. Per questo motivo è necessario posizionarsi nelle zone del muro prive di ostacoli.

.. Contatto [no]

Rangda Bangda W è un gigantesco volto presente sullo sfondo della sua stanza. Il boss è composto da quattro parti distinte: i tre occhi ed il sole centrale. Durante lo scontro esse attaccheranno a turno quindi dovrete concentrarvi solo su una parte del volto alla volta.

Anche se la barra di vita è unica, le varie parti del boss possiedono una propria quantità di PV, un quarto del valore massimo ciascuna, e quindi possono essere eliminate singolarmente. È molto importante che distruggiate il Sole per ultimo poichè, una volta demolita questa parte di Rangda Bangda W, le pareti si chiuderanno e sareste costretti a proseguire lo scontro avendo pochissimo spazio per evitare gli attacchi dei vari Occhi.

La strategia migliore per sconfiggere il boss consiste nell'eliminare i tre globi colorati ed intanto danneggiare il Sole, senza però distruggerlo. Una volta che questi sarà rimasto l'unica parte di Rangda Bangda W ancora attiva, infliggergli il colpo di grazia e con la sua eliminazione scompariranno anche le spine sul pavimento.

Le debolezze delle varie parti del boss sono:

Occhio Blu --> Ground Fire
Occhio Rosso --> Tri-Thunder
Occhio Verde --> Crescent Shot
Sole --> Goo Shaver

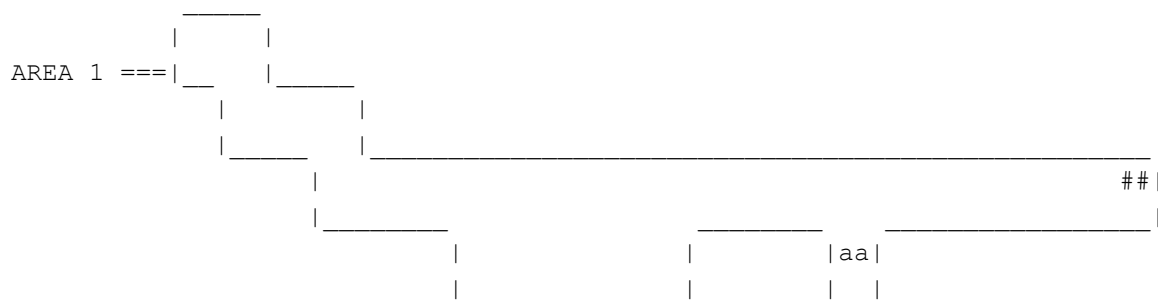
Poichè gli Occhi ed il Sole si attivano molto rapidamente, il metodo migliore per non perdere tempo prezioso, una volta che essi compaiono nella stanza, è quello di accedere subito alla Schermata Armi e selezionare quella a cui risulta debole la parte di Rangda Bangda W attualmente in uso.

Per colpire facilmente l'Occhio Blu, usate il Ground Fire quando questi si ferma, tra uno scatto e l'altro. Quando il boss attiva l'Occhio Rosso invece, equipaggiate il Tri-Thunder e posizionatevi quasi sotto di lui, in modo tale che la scarica elettrica che si muove verso l'alto riesca a colpire il globo colorato. L'Occhio Verde invece è abbastanza complicato da distruggere poichè dovrete avvicinarvi molto per usare il Crescent Shot ed aprire il fuoco prima o dopo che il nemico abbia scagliato la sua Raffica. Quando dovrete affrontare il Sole, attiratelo prima nella zona inferiore dello stretto condotto verticale, poi risalite leggermente e colpitelo con il Goo Shaver.

Equipaggiando la Falcon Armor potrete schivare molto facilmente gli attacchi dell'Occhio Verde e soprattutto del Sole; con la Gaea Armor invece non dovrete

preoccuparvi delle spine quando il boss restringe la stanza, tuttavia non avrete a disposizione le varie Armi e dovrete usare sempre il Gaea Shot per distruggere le diverse parti di Rangda Bangda W.

```
=====
ZERO SPACE 3                                     [@8X13]
===== 'X' =====
NEMICI                                           OGGETTI
Hover Gunner   [2 pg]                            (aa) Black Armor
Metall T       [1 pg]                            (aa) Ultimate Armor
Seil Gabyoall  [. pg]
• boss • Zero
• boss • Zero Maverick
```



AREA 1 Entrate in questa località usando la versione semplice 'X'.
Scendete lungo le rampe, superando i Metall T, sino ad aggrapparvi alle funi. Saltate con precisione da una all'altra, in modo tale da non cadere sulle spine, e più avanti dovrete stare attenti sia ai proiettili degli Hover Gunner, sia ai movimenti dei Seil Gabyoall. Usate il Super Colpo dell'X-Buster per eliminare facilmente i primi e ricordate di tenere premuta la direzione Su, nel caso in cui veniate colpiti mentre siete aggrappati alla fune.

Una volta giunti nella zona successiva, saltate subito da una pedana all'altra, senza precipitare sulle spine, sino a trovare uno stretto passaggio: posizionandovi su una pedana mobile, dovrete attraversare lo spazio compreso tra le spine del soffitto e quelle del pavimento. Usando con precisione il Salto con Scatto, superate lo stretto passaggio ed atterrate sulla pedana cadente successiva. Una volta qui, eseguite subito un piccolo salto per raggiungere la pavimentazione successiva. Prima di procedere, noterete una apertura nel pavimento. Scivolote lungo la parete destra del condotto, arrivando così in una zona segreta, all'interno della quale è posizionata la capsula dell'ULTIMATE ARMOR.

Dopo averla ottenuta, lasciatevi cadere nel precipizio per perdere la vita ed in seguito consumate tutte quelle possedute, andando sulle spine, in modo tale da tornare alla schermata di selezione delle località. Una volta qui potrete equipaggiare finalmente l'Ultimate Armor e tornare nello Zero Space 3. Se Zero non è diventato un Maverick, potrete utilizzare il Robot rosso per accedere in questa località ed ottenere la Black Armor dalla stessa capsula da cui avete appena ricevuto l'Armatura per 'X'.

Entrate nuovamente nello Zero Space 3, questa volta equipaggiando l'Ultimate Armor, e rifate il percorso, superando l'apertura nel pavimento che conduceva alla capsula del Potenziamento. Seguite il percorso, saltando sulle varie pedane, stando attenti a quelli che cadono, sino ad entrare nella stanza del boss.

Se Zero non è diventato un Maverick:

|| 'X' è preoccupato dello stato fisico del compagno di avventure poichè il
|| corpo del Robot rosso reagisce in maniera anomala al Virus Sigma. Il Robot
|| blu vorrebbe che Zero abbandonasse la missione e tornasse alla Base degli
|| Hunter sino a quando la situazione non verrà risolta. Il Robot rosso non
|| intende seguire il consiglio di 'X' perchè è convinto di trovare in questo
|| posto alcuni indizi riguardo il suo passato e lo scontro tra i due diventa
|| inevitabile.

*** ZERO ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	.	.	giallo	1	Cometa	.
Dark Hold	.	.	verde	1	Falcon Giga	8
Firefly Laser	.	.	sfera	6	Gaea Giga	8
Goo Shaver	.	.			Nova Strike	8
Ground Fire	.	.	SPECIALI			
Spike Ball	.	.	Plasma	6		
Tri-Thunder	.	.	Laser	6		
Wing Spiral	.	.	Gaea	2	6	

ATTACCHI

1. Doppio Z-Buster [8 PV]

+ Lama Saber [16 PV]

Zero scaglia orizzontalmente due grossi proiettili celesti, seguiti da una lama di energia verde che si muove in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario scalare la parete per evitare i proiettili e lasciarsi cadere per schivare la lama di energia.

2. Chaos Flasher [8 PV]

Zero colpisce il suolo con un pugno, generando una serie di proiettili che si innalza dal pavimento, partendo dal punto d'impatto verso i lati dello schermo. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi con precisione in uno spazio vuoto compreso tra due proiettili.

.. Contatto [10 PV]

Zero è il Maverick Hunter armato di spada laser. Il nemico si sposta eseguendo scatti ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti del boss.

Per sconfiggere Zero dovrete rimanere il più possibile sul pavimento perchè il boss esegue maggiormente il Chaos Flasher quando vi trovate più in alto di lui e questo attacco è piuttosto complicato da evitare.

Caricate subito il Super Colpo dell'X-Buster e rimanete sempre lontani da Zero. Evitate il Doppio Z-Buster scalando la parete e lasciatevi cadere non appena il boss scaglia la Lama Saber. Una volta atterrati, rilasciate il vostro attacco ed attendete che Zero apra nuovamente il fuoco per ripetere questa sequenza di movimenti.

Nel caso in cui il boss si avvicini a voi, oltrepassatelo con un Super Rimbalzo ed eseguite subito una serie di Scatti, sino ad arrivare alla parete opposta. Se fatto correttamente, riuscirete ad evitare il suo Chaos Flasher rimanendo a contatto con il muro appena raggiunto.

Dopo aver sconfitto Zero:

|| Lo scontro è stato molto duro ed entrambi i Robot giacciono al suolo.
|| Comparendo dal nulla, Sigma cerca di approfittare della situazione per
|| eliminare 'X' ma Zero si frappone tra i due, riuscendo così a salvare il suo
|| compagno di avventure. Il leader dei Maverick decide allora di ritirarsi
|| temporaneamente, in attesa dello scontro finale con i due Robot.

Se Zero è diventato un Maverick:

|| 'X' incontra Zero, il quale sembra incredibilmente euforico per essere
|| tornato alla sua natura originale. Il Robot blu rileva che il suo compagno
|| di avventure sta emettendo un'energia ancora più grande e malvagia di quella
|| e per questo deve essere fermato. Inizia così lo scontro tra i due Maverick
|| Hunter.

*** ZERO MAVERICK ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	.	.	giallo	1	Cometa	.
Dark Hold	.	.	verde	1	Falcon Giga	8
Firefly Laser	.	.	sfera	6	Gaea Giga	8
Goo Shaver	.	.			Nova Strike	8
Ground Fire	.	.	SPECIALI			
Spike Ball	.	.	Plasma	6		
Tri-Thunder	.	.	Laser	6		
Wing Spiral	.	.	Gaea	2	6	

ATTACCHI

1. Genmurei [morte]

se lo scontro si protrae oltre i due minuti, Zero Maverick esegue di continuo un grande fendente verticale dal quale vengono scagliate in avanti due lame di energia. Esse causano morte immediata e possono essere evitate solo eseguendo un Giga Attack. Zero Maverick diventa invincibile quando inizia ad usare questo attacco.

2. Shingetsurin [8 PV]

+ Lama Saber [16 PV]

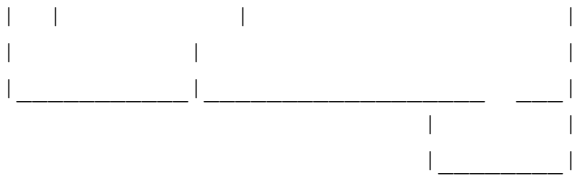
Zero Maverick scaglia orizzontalmente due anelli celesti, seguiti da una lama di energia verde. I primi avanzano brevemente, si fermano per qualche istante e poi si muovono in direzione del personaggio, la seconda invece viene scagliata direttamente verso 'X'. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare gli anelli è necessario allontanarsi dal boss e poi eseguire un Super Rimbalzo; per schivare la Lama Saber bisogna rimanere sempre in movimento oppure oltrepassarla saltando.

3. Chaos Flasher [8 PV]

Zero Maverick colpisce il suolo con un pugno, generando una serie di proiettili che si innalza dal pavimento, partendo dal punto d'impatto verso i lati dello schermo. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi con precisione in uno spazio vuoto compreso tra due proiettili.

.. Contatto [12 PV]

Zero Maverick è il Robot rosso che ha risvegliato la sua vera natura violenta.

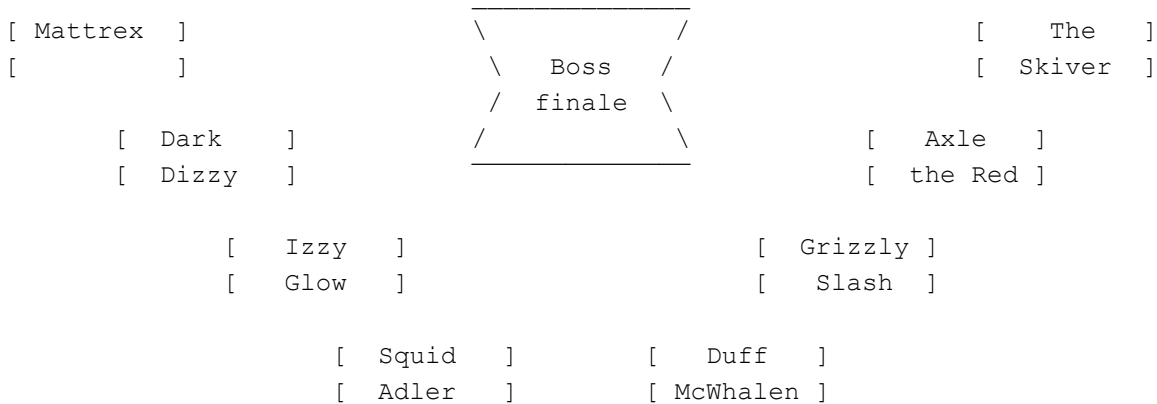


AREA 1 Una volta iniziata l'esplorazione di questa località lasciatevi cadere dal gradino e raggiungete il pavimento della sezione. Ora procedete verso destra, stando attenti alle spine presenti sul soffitto, ed eliminate gli Spike Marl ed i Dejira che compariranno. Scendete dai gradini con cautela e superate lo Spark Gunner, prima di scendere lungo il condotto successivo.

In seguito saltate da una piattaforma all'altra ed usate la Spike Ball per eliminare rapidamente gli Eagle G, mentre sfuggite all'assalto degli Hotarion. Una volta raggiunto il pavimento, recatevi nella zona orientale per trovare una Vita Bonus ed un Globo Arancione, infine entrate nell'apertura.

Giungerete in questo modo all'interno di un corridoio dove sono presenti otto teletrasporti che conducono ognuno allo scontro con un preciso Maverick. Sulla piccola pedana centrale sono situati due Globi Arancioni medi. Per spostarvi facilmente tra i teletrasporti sono presenti due lunghe funi.

Potete eliminare i vari Maverick in un ordine qualsiasi inoltre, dopo averne sconfitto uno, il rispettivo teletrasporto si disattiverà e gli oggetti curativi verranno rigenerati. In questi scontri, ogni boss possiederà 127 PV inoltre la posizione dei Maverick sarà la seguente:



AXLE THE RED

Usando il Ground Fire, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In genere, dopo essersi ripreso dall'attacco, Axle the Red compirà sempre un balzo perciò spostatevi leggermente ed attaccate di nuovo il boss con questa Arma non appena atterra sul pavimento.

DARK DIZZY

Usando il Firefly Laser, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito, per poi cadere al suolo. Fate attenzione quando usate questa Arma perchè 'X' non può muoversi mentre guidate il proiettile.

DUFF McWHALEN

Usando il Crescent Shot, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre tutti i blocchi di ghiaccio presenti sullo schermo andranno in frantumi all'istante. Per questo motivo

la Sfera Azzurra grande prima di accedere nella stanza del boss finale del gioco.

|| 'X' incontra Sigma, il quale gli rivela il reale scopo delle sue azioni.
|| Lo scopo del leader dei Maverick era quello di risvegliare la vera natura di
|| Zero e per fare questo necessitava di una grande quantità di Virus Sigma.
|| Quella presente sulla Terra però non sarebbe stata sufficiente per poter
|| realizzare il suo piano, quindi Sigma aveva infettato e fatto precipitare la
|| colonia spaziale Eurasia sul pianeta. Disgustato dalle folle intenzioni del
|| leader dei Maverick, 'X' decide di distruggerlo una volta per tutte.

*** SIGMA: la forma ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	.	.	giallo	1	Cometa	.
Dark Hold	no		verde	1	Falcon Giga	4
Firefly Laser	.	.	sfera	3	Gaea Giga	2
Goo Shaver	.	.			Nova Strike	8
Ground Fire	.	.	SPECIALI			
Spike Ball	.	.	Plasma	3		
Tri-Thunder	5	8 <>	Laser	3		
Wing Spiral	.	.	Gaea	2	4	

ATTACCHI

1. Grandi Lama [20 PV]

quando si trova in volo, Sigma rilascia orizzontalmente una serie di grandi lame di energia. Esse possono essere scagliate in basso, in alto oppure divise in una coppia di lame più piccole che avanzano contemporaneamente lungo il soffitto ed il pavimento. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per schivare la Lama bassa è necessario scalare la parete; per evitare quella alta bisogna accovacciarsi; per non subire danni dalla coppia di lame bisogna scalare il muro e posizionarsi nello spazio vuoto tra i due proiettili.

2. Scatto [12 PV]

Sigma si lancia contro il personaggio eseguendo uno scatto. Se il Robot si trova più in alto del boss, questi compie diversi movimenti veloci in successione, rimbalzando sulle pareti. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario scalare le pareti o lasciarsi cadere, a seconda dei casi.

3. Sfere blu [10 PV]

quando si trova sul pavimento, Sigma rilascia frontalmente una serie di globi energetici che avanzano oscillando. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario scalare le pareti.

4. Scudo Virus [8 PV]

Sigma genera attorno a sè tre Sigma Virus che ruotano costantemente attorno al boss. Essi non infettano il personaggio ma causano danni al contatto. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario rimanere lontani da Sigma inoltre è possibile distruggere i droni con le Armi. Il boss rigenererà i tre Sigma Virus nel caso questi vengano tutti distrutti.

.. Contatto [12 PV]

Sigma è il leader dei Maverick Hunter ed in questo scontro combatterà a piena potenza. Il boss si sposta compiendo scatti oppure teletrasportandosi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di dimensioni

ridotte perciò dovrete essere precisi nell'evitare gli attacchi del boss.

Durante la prima parte dello scontro, Sigma vi verrà continuamente incontro con gli scatti e vi attaccherà con le Sfere blu. Sfruttate la parete per evitare entrambi gli assalti e contrattaccate non appena il boss si ferma.

Dopo aver perso la metà dei PV, Sigma cambierà strategia e diventerà molto più pericoloso. Il boss adesso potrà spostarsi anche con il teletrasporto ed apparirà spesso negli angoli inferiori della stanza, perciò spostatevi al centro del pavimento quando Sigma svanisce. In fase offensiva invece il boss genererà costantemente attorno a sé uno Scudo composto da vari Sigma Virus: essi potranno essere tutti distrutti ma, una volta fatto, verranno rigenerati dopo alcuni secondi, perciò lasciatene attivo solo uno, in modo tale che il boss non ricostruisca l'intero Scudo.

In aggiunta, Sigma attaccherà scagliando orizzontalmente le Grandi Lame, che vi costringeranno a scalare la parete per poterle evitare in maniera efficace. Per attaccare il boss, sfruttate i momenti in cui compare sul pavimento oppure quando rimane immobile in volo.

L'Arma che causa danni maggiori al boss è il Tri-Thunder: rimanete sempre vicini alla parete sinistra ed aprite il fuoco mentre Sigma rimbalza sui muri per raggiungervi. Lasciate la presa non appena il boss si avvicina e, grazie ai tre fulmini, potrete ferire Sigma facilmente. Sempre rimanendo sulla parete, con la scarica elettrica che si muove verso il basso, riuscirete a colpire il boss quando scaglia le Sfere blu, nel caso in cui questi si trovi sotto di voi.

La strategia di rimanere lungo la parete sinistra è efficace anche quando Sigma inizia ad attaccare in maniera più aggressiva, con le Grandi Lame e lo Scudo Virus. In questo caso ricordate di lasciare attivo almeno un drone a difesa del boss e di non posizionarvi mai negli angoli inferiori della stanza quando Sigma si teletrasporta.

|| Sigma riconosce le capacità di 'X' e per questo motivo è intenzionato ad
|| eliminarlo definitivamente. Il leader dei Maverick rivela alla sua nemesi
|| che esiste anche qualcun altro che odia mortalmente 'X' e questa figura ha
|| fornito a Sigma un potente corpo da combattimento per distruggere il Robot
|| blu.

*** SIGMA: 2a forma ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	.	.	giallo .	Cometa .
Dark Hold	no		verde .	Falcon Giga 4
Firefly Laser	.	.	sfera 5	Gaea Giga 4
Goo Shaver	.	.		Nova Strike 8
Ground Fire	.	.	SPECIALI	
Spike Ball	5	8 <>	Plasma 5	
Tri-Thunder	.	.	Laser 5	
Wing Spiral	.	.	Gaea 2	5

ATTACCHI

1. Quadrato viola [20 PV]
+ Carica [20 PV]

quando le mani non sono visibili, Sigma genera in corrispondenza del Robot una serie di grossi quadrati viola. Successivamente il boss scaglia queste figure contro il personaggio, le quali si muovono in orizzontale ed in verticale. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare la

materializzazione è necessario rimanere sempre in movimento; per schivare le varie Cariche bisogna muoversi lungo il perimetro della stanza.

2. Carica doppia [16 PV]
entrambe le mani di Sigma si lanciano contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna accovacciarsi oppure salire su una mano, a seconda dei casi.
 3. Gabbia di fulmini [12 PV]
una mano di Sigma si posiziona sul soffitto e, spostandosi lateralmente, scaglia verso il basso tre scariche elettriche. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni, bisogna posizionarsi nello spazio vuoto tra due fulmini e spostarsi seguendo i movimenti della mano.
 4. Carica singola [8 PV]
una mano di Sigma si lancia in orizzontale contro il personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna accovacciarsi oppure salire su una mano, a seconda dei casi.
 5. Sfera di energia [8 PV]
dal palmo di una mano di Sigma viene emesso in orizzontale un grosso globo energetico. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario accovacciarsi oppure scalare una parete.
 6. Raffica celeste [8 PV]
quando le mani non sono visibili, Sigma emette dalla sua gemma frontale quattro sfere luminose che si posizionano sul pavimento. Dopo qualche istante, esse si lanciano in successione contro il personaggio per due volte, prima di svanire. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare l'emissione delle sfere luminose è necessario scalare una parete mentre per non farsi colpire da loro bisogna muoversi lungo il perimetro della stanza.
- .. Contatto [8 PV]
si subiscono danni al contatto solamente toccando le spine situate sulle nocche delle mani del boss.

Sigma è il leader dei Maverick Hunter ed in questo scontro combatterà usando un gigantesco corpo meccanico. Il boss non si sposta mai dalla sua posizione ed è molto aggressivo. L'unico punto vulnerabile di Sigma è la gemma posta sulla sua fronte, la quale a volte diventa intangibile, perciò dovrete essere rapidi a colpirla, quando è presente sullo schermo.

Sigma possiede due assetti da combattimento: con le mani e senza le mani. Nel primo caso il boss farà comparire nella stanza due grossi pugni, i quali si muoveranno nel tentativo di colpirvi. Essi possono essere distrutti ma Sigma li farà ricomparire ugualmente nel turno successivo. Sfruttate i pugni come pedane per portarvi all'altezza della gemma ed attaccate ripetutamente il boss. Quando invece le mani escono dallo schermo, Sigma inizierà ad eseguire la Raffica, che vi costringerà a muovervi continuamente lungo il perimetro della stanza.

Dopo aver perso diversi PV, il boss inizierà ad eseguire anche la Gabbia di fulmini, che vi costringerà a muovervi in sincronia con la sua mano, e potrà materializzare i Quadrati viola, che vi inseguiranno costantemente. Nel primo caso potete sacrificare alcuni PV per uscire dalla Gabbia e sfruttare la durata di questo attacco per infliggere danni ingenti al boss.

L'Arma a cui risulta vulnerabile Sigma è la Spike Ball ed il metodo migliore


```

##          ##
##   ZERO   ##
##          ##
#####

```

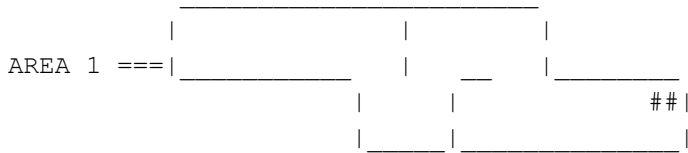
Per avere un'idea di massima riguardo la quantità di vita posseduta da un nemico, all'inizio di ogni missione viene mostrato, accanto al suo nome, il numero di volte in cui bisogna colpirlo con il Primo Fendente per poterlo eliminare. Per i boss ed i mini boss invece viene indicato il numero di PV di danno causati dal singolo attacco di ogni Tecnica.

```

=====
TRAINING: Boot Camp                                     [@8ZTR]
===== ZERO =====

```

NEMICI	OGGETTI
Giga Death B [8 pf]	nessuno
Hover Gunner [2 pf]	
Spike Marl [2 pf]	
Trap Blast [2 pf]	
Walk Shooter [3 pf]	
• boss • Magma Dragoon	



AREA 1 In questa piccola località potrete imparare alcuni concetti di base del gioco. Procedete verso destra per trovare uno Spike Marl, un nemico munito di corazza: attaccatelo quando cammina oppure oltrepassatelo con un salto. Più avanti ne incontrerete un secondo esemplare all'interno di una buca e per questo motivo potrete superarlo facilmente saltando.

Successivamente dovrete affrontare un Walk Shooter ed un Giga Death B. Il primo è un piccolo automa munito di cannoni, mentre il secondo è un grosso nemico nero in grado di sparare missili indistruttibili. Eliminate subito il Walk Shooter poi evitate con precisione gli attacchi del Giga Death B, mentre lo colpite con la Tripla Combinazione.

Dopo averli sconfitti entrambi dovrete fare attenzione al Trap Blast che comparirà dalla parete del gradino. Questo nemico apre il fuoco periodicamente contro di voi, perciò schivate i suoi proiettili. In seguito scendete le scale, oppure lasciatevi cadere, e procedete verso destra.

Nella zona successiva dovrete rimbalzare sulle pareti per attraversare il condotto ed arrivarne in cima. Qui troverete una serie di Spike Marl e due funi gialle a cui aggrapparvi per superare i nemici senza difficoltà. Lungo il percorso dovrete fare attenzione all'Hover Gunner, il drone volante che aprirà il fuoco contro di voi.

Più avanti usate le funi verticali, oppure lasciatevi cadere, per scendere nella zona inferiore e fatevi strada tra i nemici, sino a raggiungere l'ultima parte di questa località. Usate la Tripla Combinazione ed il Fendente Aereo per eliminare i Walk Shooter, gli Hover Gunner ed i Trap Blast, oltrepassando le spine presenti sul pavimento, ed infine entrate nella stanza del boss.

```

-----
*** MAGMA DRAGOON ***

```

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Chaos Flasher	.	Primo	2
Crescent Sword	.	Secondo	2
Dark Hold	.	Terzo	3
Electric Blade	. .	Rotante	2
Flying Splasher	.	Aereo	2
Quake Blazer	.	Basso	3
Twin Dream	.	Muro	2
Wind Shredder	.		
Z-Buster	.		

ATTACCHI

1. Fiammata [6 PV]

Magma Dragoon si posiziona ad un'estremità del pavimento ed emette una lunga fiammata orizzontale dalla sua bocca. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti.

2. Tenmakujinkyaku [5 PV]

Magma Dragoon compie un balzo e poi esegue un calcio volante in picchiata diagonale. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal boss.

3. Hadouken [3 PV]

Magma Dragoon emette orizzontalmente dalle mani una fiammata. L'attacco è molto rapido, possiede un notevole raggio d'azione e può essere eseguito a mezz'altezza oppure radente al pavimento. Per non subire danni dalla fiammata alta bisogna accovacciarsi; per schivare quella bassa è necessario oltrepassarla saltando.

.. Contatto [4 PV]

Magma Dragoon è una grossa lucertola umanoide. Il boss si sposta compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nello schivare gli assalti del boss.

Nella fase iniziale dello scontro, Magma Dragoon scaglierà solo l'Hadouken quindi dovrete accovacciarvi per schivare l'attacco alto e saltare per evitare quello basso. Quando il boss si sposta con un balzo, eseguite lo Scatto per raggiungere l'altro lato della stanza, prima di riprendere l'offensiva. Una volta rimasto con pochi PV, Magma Dragoon inizierà ad attaccare anche con la Fiammata ed il Tenmakujinkyaku: in entrambi i casi colpite il boss solo dopo che questi ha terminato il suo assalto.

Sfruttate l'intera lunghezza della Z-Saber per attaccare Magma Dragoon con il Fendente Basso ed eseguite la Tripla Combinazione mentre il boss atterra dopo un balzo. Siate molto aggressivi durante lo scontro ed in pochi secondi riuscirete a sconfiggere il boss.

=====

PROLOGO: Damaged Highway

[@8Z00]

===== ZERO =====

|| Due figure misteriose progettano di far precipitare la colonia spaziale
 || Eurasia sulla Terra e di diffondere un virus sul pianeta. Tra gli obiettivi
 || del loro piano criminale sembra esserci anche Zero.
 ||

*** SIGMA HEAD ***

TECNICHE DI ZERO	Z-SABER
Chaos Flasher .	Primo 3
Crescent Sword .	Secondo 3
Dark Hold .	Terzo 2
Electric Blade . .	Rotante 3
Flying Splasher .	Aereo 5
Quake Blazer .	Basso 5
Twin Dream .	Muro 5
Wind Shredder .	
Z-Buster 1	

ATTACCHI

1. Laser viola [8 PV]

la Sigma Head emette orizzontalmente un grande fascio luminoso. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna accovacciarsi oppure scalare la parete sinistra.

2. Globi verdi [4 PV]

la Sigma Head emette dagli occhi una coppia di sfere verdi le quali si lanciano contro il personaggio, dopo alcuni istanti. Al termine di questo assalto, la Sigma Head eseguirà un breve scatto in direzione del Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna scalare la parete sinistra e poi lasciarsi cadere, non appena i Globi verdi iniziano a muoversi.

3. Raffica [4 PV]

la Sigma Head emette frontalmente dalla bocca una gran quantità di sfere di energia in varie direzioni. L'attacco è molto rapido e copre un'area vasta. Per evitarlo è necessario accovacciarsi.

.. Contatto [6 PV]

La Sigma Head è una gigantesca testa cibernetica fluttuante. Il boss si sposta volando oppure teletrasportandosi, è discretamente aggressivo ed il suo unico punto vulnerabile è il cannone situato nella sua bocca. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni e la Sigma Head si trova sul lato destro della camera.

Il boss mostra il suo punto vulnerabile ogni volta che esegue la Raffica ed il Laser e subito dopo aver scagliato i Globi verdi. Per questo motivo dovrete essere rapidi nell'attaccare la Sigma Head, per poi schivare i suoi proiettili. Dopo aver perso diversi PV, il boss inizierà ad usare anche il Laser.

Rimanete sul lato sinistro dello schermo ed attendete l'attacco del boss. Non appena la Sigma Head esegue la Raffica, accovacciatevi per schivare i proiettili e, una volta che l'assalto è terminato, rialzatevi per poi usare subito la Tripla Combinazione. Quando la Sigma Head rilascia i Globi Verdi, scalate prima la parete sinistra e poi siate precisi ad attaccare il boss con il Fendente Aereo o con la Tripla Combinazione.

|| L'esplosione del capo dei Maverick causa la fuoriuscita di una gran quantità
|| di Virus Sigma, il quale si diffonde rapidamente sul pianeta, causando danni
|| a tutti i Replid: per raggiungere questo scopo, Sigma si è volontariamente
|| lasciato sconfiggere.

|| Presso la Base degli Hunter, il leader Signas fa il punto della situazione:
 || il Virus Sigma non solo sta infettando umani e Replod ma ha danneggiato
 || anche la colonia spaziale Eurasia, la quale è in rotta di collisione con la
 || Terra, perciò è necessario distruggerla prima che sia troppo tardi.

|| Sono due i piani proposti dai Maverick Hunter per abbattere Eurasia:
 || aprire il fuoco con il cannone Enigma oppure far schiantare uno Space
 || Shuttle contro la colonia. In entrambi i casi però è necessario recuperare
 || prima le componenti per potenziare il cannone ed il veicolo spaziale,
 || possedute da alcuni Maverick.

|| Mancano 16 ore alla caduta di Eurasia.

Ora apparirà la schermata generale delle località: sul lato sinistro sono presenti i Maverick che possiedono le componenti per Enigma mentre sulla destra vengono elencati i boss da cui ottenere le componenti per lo Space Shuttle.

... ENIGMA ...

... SHUTTLE ...

+-----+		+-----+	
1. GRIZZLY SLASH		5. THE SKIVER	
"Chase the		"Destroy the	
truck!"		time bombs!"	
+-----+		+-----+	
+-----+		+-----+	
2. SQUID ADLER	4	3	6. AXLE THE RED
"Electric	5	1	"Into the
trap!"		2	jungle!"
+-----+			+-----+
	6		
+-----+		+-----+	
3. IZZY GLOW	7	7. DARK DIZZY	
"Fortress lab		"Escape the	
infiltration!"	8	space trap!"	
+-----+		+-----+	
+-----+		+-----+	
4. DUFF McWHALEN		8. MATTREX	
"Obliterate the		"Red-hot	
battleship!"		world!"	
+-----+		+-----+	

Dopo aver selezionato un Maverick potrete scegliere il Robot da comandare durante l'esplorazione della rispettiva località. Una volta sconfitto un boss, il suo ritratto in questa schermata si oscurerà ma potrete sempre tornare nella sua località.

Il conto alla rovescia per la caduta di Eurasia, fissato a 16 ore, diminuirà di una unità ogni volta che accederete in una nuova località oppure continuando l'avventura, dopo aver terminato tutte le vite a disposizione. Dalla schermata generale, premendo il pulsante R1, potrete visualizzare le componenti raccolte per Enigma e lo Space Shuttle oppure usare subito questi due dispositivi. Indipendentemente dal numero di componenti recuperate, l'esito dei due piani è deciso casualmente dal gioco: più componenti avrete ottenuto, più aumenterà la probabilità di successo.

Ricordatevi che, per essere sicuri di ottenere otto Accessori, prima di

AREA 1 ===|

AREA 1 Questa sezione è composta da un convoglio formato dai diversi Shishimaru Dump, grossi veicoli dalla motrice marrone, assieme ai loro rimorchi: per questo motivo dovrete saltare da un vagone all'altro, evitando di cadere dai veicoli. Procedete verso destra sino ad incontrare il Rollin' Gear, il quale vi verrà incontro saltando. Per eliminarlo facilmente usate il Fendente Aereo.

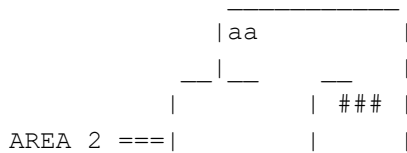
Successivamente vi verrà incontro uno Spiky MK-II, una grossa ruota acuminata; questo nemico è in grado di avanzare rimbalzando sul pavimento perciò evitatelo con il giusto tempismo, passandovi da sotto. Una volta qui dovrete distruggere il primo Shishimaru Dump. Usate prima il Fendente Aereo, seguito subito dopo dalla Tripla Combinazione, per demolire il cannone oscillante, poi avanzate con cautela, evitando i Missili che cadono verticalmente. Giunti sulla motrice, rimanete in cima ad essa e posizionatevi alla sinistra del cannone frontale: da qui eseguite più volte il Terzo Fendente per colpirlo senza correre rischi. Dopo aver danneggiato uno Shishimaru Dump, partirà un breve conto alla rovescia, che annuncia l'esplosione del veicolo, ed avrete pochi secondi per salire sul rimorchio successivo.

Più avanti affronterete subito un Mad Taxi verde che vi attaccherà con i Missili e le Lame rotanti: rimanete lontani dal nemico ed usate più volte la Tripla Combinazione per eliminarlo facilmente. In seguito distruggete il Shishimaru Dump e raggiungete il veicolo successivo. Questa volta troverete un Mad Taxi verde che vi verrà subito incontro perciò superatelo con uno Scatto Aereo. Dopo aver demolito il Shishimaru Dump entrerete in un rimorchio diverso dai precedenti.

Al suo interno, scendete le scale, stando attenti al Rollin' Gear, e poi avanzate verso destra, dove troverete gli Hover Gunner. Questi piccoli mortai volanti apriranno il fuoco verso di voi ma potrete distruggere facilmente i loro proiettili usando le Tecniche di Zero. Qui affronterete anche un Mad Taxi che, rispetto alla variante verde, scaglierà bombe anziché missili: pure in questo caso potrete eliminarlo facilmente tramite la Tripla Combinazione. Raggiungete il rimorchio successivo e raccogliete il Globo Arancione medio, situato a nord ovest delle scale. Successivamente aggrappatevi alla fune rossa e proseguite verso destra, facendo attenzione all'Hover Gunner.

Tornati sui Shishimaru Dump, demolite il veicolo sul quale vi trovate e, dopo essere saliti sul successivo, noterete che quest'ultimo avrà già iniziato la fase di autodistruzione, perciò adesso dovrete raggiungere la fine del convoglio, prima che scada il conto alla rovescia. Muovetevi rapidamente in direzione est ed oltrepassate il Mad Taxi verde eseguendo lo Scatto Aereo, per poi raggiungere i rimorchi successivi. Su di essi troverete le Mad Drill, coppie di trivelle che, come le spine, causano la morte immediata al solo contatto, perciò siate precisi nell'evitarle. Arrivati alla motrice di questo veicolo, raccogliete il SUB TANK posizionato proprio sull'estremità destra e, dopo essere atterrati sull'ultimo Shishimaru Dump, il conto alla rovescia avrà termine.

Proseguite in direzione est, eliminando i vari Hover Gunner presenti, e dopo aver raggiunto la cima dell'ultima motrice, il convoglio verrà fermato da uno Shishimaru Dump che si muove in direzione opposta, lanciandovi così nella sezione successiva.



AREA 2 Una volta entrati in questa Area, noterete un'apertura nel soffitto sulla destra. Posizionatevi sotto di essa e scivolte lungo la piccola parete verticale, quella dove sono situati i tubi grigi orizzontali: da qui, eseguite un Super Rimbalzo ad Effetto per aggirare la sporgenza e poi scalate il muro superiore. Arrivati in cima alla parete, saltate verso sinistra per raggiungere la capsula degli STIVALI FALCON.

Tornate sul pavimento, eliminate il Mad Taxi verde sulla destra e poi procedete lungo il percorso nord, facendo attenzione sia agli Spiky MK-II che all'Hover Gunner. Dopo essere arrivati in cima alla sezione, andate verso destra per accedere alla stanza del boss.

 *** GRIZZLY SLASH ***

TECNICHE DI ZERO			Z-SABER	
Chaos Flasher	8		Primo	2
Crescent Sword	.		Secondo	2
Dark Hold	no		Terzo	5
Electric Blade	5	1	Rotante	2
Flying Splasher	3		Aereo	4
Quake Blazer	5		Basso	5
Twin Dream	8	<>	Muro	4
Wind Shredder	5			
Z-Buster	2			

ATTACCHI

1. Tuffo [6 PV]

Grizzly Slash compie un balzo sul posto, uscendo dallo schermo. Dopo pochi istanti, il boss ricade sul pavimento, per poi immergersi nel terreno tramite la sua trivella. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo, posizionarsi su uno dei gradini quando il boss salta e poi lasciarsi cadere in una buca mentre questi ricompare sullo schermo.

2. Affondo [6 PV]

dopo essere scomparso nel terreno, se il personaggio si trova su una delle buche, Grizzly Slash ricompare in corrispondenza del Robot e lo colpisce con un affondo della sua trivella. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

3. Artiglio [6 PV]

dopo essere scomparso nel terreno, se il personaggio si trova su uno dei gradini, Grizzly Slash ricompare dallo sfondo della stanza ed attacca con il suo braccio rosso. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Il boss può apparire a due altezze diverse: per evitare l'assalto alto è necessario accovacciarsi, per schivare quello basso bisogna scendere dal gradino.

4. Grandi lame [6 PV]

Grizzly Slash ruota il suo braccio rosso verso l'alto, rilasciando due grandi lame che si muovono in orizzontale, ad altezze diverse. L'attacco è

piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare le lame saltando.

5. Piccole lame [4 PV]

Grizzly Slash ruota il suo braccio rosso verso l'alto, rilasciando tre piccole lame che si muovono verso l'alto in varie direzioni. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario accovacciarsi oppure entrare in una buca.

.. Contatto [5 PV]

Grizzly Slash è un orso umanoide che possiede un braccio rosso più grosso dell'altro. Il boss si sposta saltando e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro possiede tre gradini sul pavimento.

Nella prima fase dello scontro, Grizzly Slash attaccherà solo con le Piccole lame, compiendo balzi all'interno della stanza ed atterrando sempre su uno dei tre gradini. Dopo aver perso alcuni PV, il boss uscirà dallo schermo per poi eseguire il Tuffo. Adesso Grizzly Slash attaccherà comparso dallo sfondo oppure dal pavimento, perciò dovrete essere rapidi nello spostarvi ed in seguito contrattaccare. Nella fase finale della battaglia il boss si comporterà come all'inizio dello scontro, ma stavolta scaglierà le Grandi lame.

Una volta iniziata la battaglia, entrate in una buca e, sfruttando l'intera lunghezza della Z-Saber, usate la Tripla Combinazione per danneggiare il boss facilmente. Quando il boss inizierà ad attaccarvi dallo sfondo o dal terreno, posizionatevi sul gradino centrale e da qui potrete schivare facilmente i suoi assalti, allontanandovi da lui oppure accovacciandovi. In questa fase dello scontro, entrate in una buca, per costringere Grizzly Slash ad usare l'Affondo, e, non appena il boss lo esegue, uscite subito e colpitelo sempre con la Tripla Combinazione. Nell'ultima parte della battaglia, riprendete la strategia iniziale, ma questa volta dovrete fare attenzione alle Grandi lame.

Usando il Twin Dream, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Se Grizzly Slash viene ferito da questa Tecnica mentre si trova all'interno delle pareti della stanza, il nemico non rimarrà stordito e continuerà ad attaccare normalmente.

```
#####  
#                                                                 #  
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete la tecnica CRESCENT SWORD, #  
# alla quale risulta debole Duff McWhalen, il DOPPIO SALTO e poi il #  
# CRYSTAL BALL per il cannone Enigma.                               #  
#                                                                 #  
# Gli Accessori che si possono ricevere da questo boss sono:      #  
# Bonus Life ----> SHOCK BUFFER                                     #  
# .riduce il periodo di stordimento e dimezza i danni subiti     #  
#                                                                 #  
# Bonus Energy --> HYPER DASH                                       #  
# .aumenta la velocità con la quale viene eseguito lo Scatto     #  
#                                                                 #  
#####
```

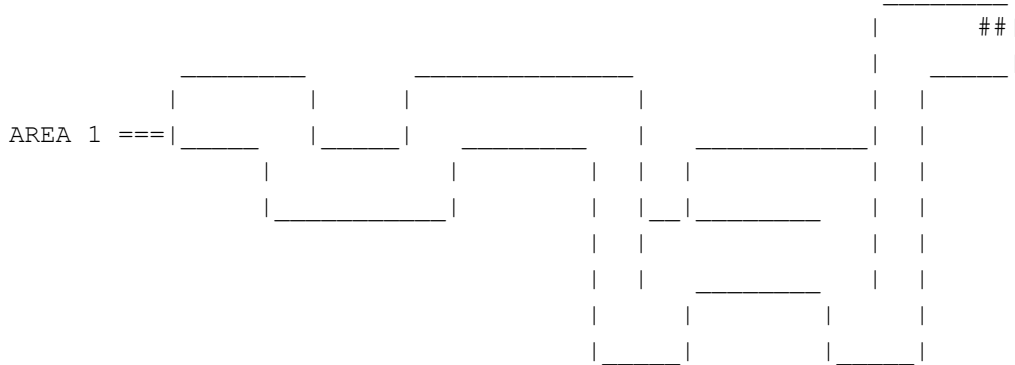
|| La Base degli Hunter riceve uno strano messaggio da parte di un Replid
|| misterioso: il suo nome è Dynamo ed è intenzionato ad affrontare 'X' e Zero,
|| annunciando che prima o poi attaccherà il loro quartier generale.

NEMICI

Dejira [1 pf]
 Dejira GR [1 pf]
 Gulpfer R [4 pf]
 Star Mine [. pf]
 • mini boss • U-555

OGGETTI

Flying Splasher
 Hydrogen



AREA 1 All'interno di questa località sarete costantemente assaliti dall'U-555, un enorme sottomarino a forma di balena. Nella prima fase del percorso, il nemico vi attaccherà alle spalle perciò dovrete sia schivare i suoi assalti, sia non rimanere schiacciati tra lui e gli ostacoli.

L'U-555 potrà emettere raffiche di proiettili dalle protuberanze presenti sul muso oppure rilasciare dalla bocca tre Dejira GR, pesci robotici che poi si lanceranno contro di voi: evitate le raffiche rimanendo sempre in movimento e state attenti ai movimenti dei Dejira GR. Usando la Crescent Sword potrete distruggere facilmente i pesci robotici, quando sono ancora raggruppati, e riuscirete anche a demolire le protuberanze che emettono le raffiche, rendendo così l'U-555 meno pericoloso. Tuttavia esse verranno rigenerate dopo pochi istanti, perciò concentrate i vostri attacchi sul muso del nemico sino a danneggiarlo in maniera irreparabile, impedendo così la rigenerazione delle protuberanze.

Durante il percorso dovrete fare attenzione ai Gulpfer G ed alle Star Mine. I primi sono pesci palla in grado di risucchiarvi ed ingoiarvi: usate la Tripla Combinazione per eliminarli rapidamente mentre, nel caso veniate imprigionati, premete ripetutamente il pulsante d'Attacco per liberarvi in pochi istanti. Le seconde invece sono stelle marine indistruttibili che oscillano perciò evitatele con il giusto tempismo. Durante l'inseguimento potrà capitare che l'U-555 rilasci uno o più Reploid da salvare: sfruttate questa possibilità per ripristinare i vostri PV, stando sempre attenti a non farvi schiacciare dal sottomarino.

In seguito arriverete in una zona dove sono presenti diverse rientranze sia nel soffitto che nel pavimento, causando un cambiamento nell'U-555. Il sottomarino farà comparire dalla sua bocca un cannone con il quale emetterà periodicamente un potente raggio laser orizzontale. Rifugiatevi nelle rientranze e, quando il nemico non attacca, colpitelo ripetutamente per allontanarlo gradualmente da voi. Procedete in direzione est, superate le spine, e, dopo essere tornati sul pavimento, il laser non potrà più colpirvi. Dopo alcuni secondi inizierà il primo scontro reale con il sottomarino.

mini boss: U-555 (muso) \		Z-SABER	
TECNICHE DI ZERO		Primo	4
Chaos Flasher	4	Secondo	.
Crescent Sword	8	Terzo	4
Dark Hold	no	Rotante	.
Electric Blade	8	Aereo	4
Flying Splasher	.	Basso	.
Quake Blazer	.	Muro	.
Twin Dream	5		
Wind Shredder	5		
Z-Buster	.		

- 1. Laser [6 PV]**

L'U-555 emette dal cannone montato nella sua bocca un fascio di luce orizzontale. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario posizionarsi più in alto oppure più in basso rispetto alla bocca dell'U-555.
- 2. Generazione Dejira GR [4 PV]**

L'U-555 è in grado di emettere tre Dejira GR che poi si lanciano contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area vasta. Per non subire danni è necessario eliminare i pesci robotici usando le Tecniche.
- 3. Raffica [3 PV]**

L'U-555 emette dalle protuberanze presenti sul muso una serie di proiettili gialli in direzione del personaggio. Questo attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna rimanere sempre in movimento oppure superare la Raffica saltando.

.. Contatto [6 PV]

L'U-555 è un gigantesco sottomarino a forma di pesce che insegue il Robot costantemente. Una volta iniziato lo scontro posizionatevi vicino all'U-555 e, rimanendo sul pavimento, riuscirete a danneggiarlo tramite il Primo ed il Terzo Fendente della Z-Saber, anche mentre il nemico emette il Laser. Perciò attaccate il mini boss ripetutamente, sino alla sua sconfitta.

Dopo essere stato temporaneamente sconfitto, l'U-555 vi supererà e si andrà a posizionare davanti a voi, attaccandovi scagliando i Missili dalla sua pinna caudale. All'inizio essi avanzeranno in orizzontale ma, una volta arrivati in corrispondenza del personaggio, si muoveranno in verticale, perciò potranno colpirvi dall'alto oppure dal basso. Così come avveniva in precedenza, potrete distruggere i cannoni del nemico, ma in questo caso non sarà possibile danneggiare il sottomarino in maniera irreparabile, perciò dovrete stare attenti alla loro rigenerazione.

Durante la discesa, l'inquadratura si muoverà verso il basso assieme all'U-555 quindi non potrete allontanarvi da lui. Rimanete nella parte inferiore dello schermo, dove comunque non potrete precipitare, ed usate la Crescent Sword per distruggere i Missili e danneggiare i cannoni contemporaneamente. State attenti al Gulpfer R e raccogliete i due Globi Arancioni piccoli per ripristinare i vostri PV. Una volta giunti sul fondale marino, avrà inizio il secondo scontro con il sottomarino.

mini boss: U-555 (coda) \			
TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Chaos Flasher	4	Primo	4
Crescent Sword	8	Secondo	4
Dark Hold	no	Terzo	4
Electric Blade	8	Rotante	6
Flying Splasher	.	Aereo	4
Quake Blazer	.	Basso	6
Twin Dream	5	Muro	.
Wind Shredder	8		
Z-Buster	1		
1. Missile [4 PV]			
L'U-555 emette da ogni cannone un razzo. Esso avanza in orizzontale e, una volta arrivato in corrispondenza del personaggio, si muoverà in verticale per colpirlo. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi tramite lo Scatto, non appena si muove in verticale, oppure è possibile distruggere il Missile con le Tecniche.			
.. Contatto [6 PV]			
L'U-555 è un gigantesco sottomarino a forma di pesce che insegue il Robot costantemente. Posizionatevi vicino all'U-555 ed eseguite la Crescent Sword mentre saltate sul posto: in questo modo riuscirete contemporaneamente a distruggere i Missili scagliati dal nemico ed a demolire tutti i tubi che li rilasciano. Gli unici razzi ai quali dovrete fare attenzione saranno quelli scagliati dal tubo più basso, che potrebbero colpirvi mentre atterrate. Perciò, se necessario, spostatevi leggermente, quando state nella fase discendente del salto.			

Al termine della battaglia, l'U-555 fuggirà e potrete accedere così in un relitto affondato, dove non ci sarà acqua. Scalate la parete destra ed in cima troverete uno dei Dejira. Questa volta i pesci robotici si muoveranno a scatti, seguendo il perimetro del pavimento perciò, per poterli eliminare facilmente, accovacciatevi e colpiteli con il Fendente Basso oppure eseguite il Terzo Fendente. Procedete verso destra, facendo attenzione alle spine, e lasciatevi cadere nel condotto verticale situato più avanti. Una volta atterrati ignorate la capsula sulla sinistra poichè non potrete raggiungerla e procedete in direzione ovest.

Dopo essere usciti dal relitto affondato, tornerete nella zona sottomarina e questa volta l'U-555 comparirà dalla parte bassa dello schermo. Adesso dovrete risalire il canale evitando i proiettili scagliati dal dorso del nemico, senza rimanere schiacciati tra i blocchi di pietra. Tramite il Terzo Fendente potrete distruggere i vari cannoni dell'U-555 tuttavia essi verranno rigenerati dopo alcuni secondi, costringendovi così a ripetere periodicamente l'assalto. Raccogliete i vari oggetti curativi, stando attenti al Gulpfer R e, una volta arrivati in cima al canale acquatico, comincerà lo scontro finale con il sottomarino.

mini boss: U-555 (dorso) \			
TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Chaos Flasher	4	Primo	4

Crescent Sword	8		Secondo	.
Dark Hold	no		Terzo	4
Electric Blade	8	.	Rotante	.
Flying Splasher	.		Aereo	4
Quake Blazer	.		Basso	.
Twin Dream	5		Muro	.
Wind Shredder	8			
Z-Buster	1			
1. Raffica [3 PV]				
l'U-555 emette dai cannoni presenti sul dorso una serie di sfere				
gialle in direzione del personaggio. L'attacco è discretamente				
rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna				
rimanere sempre in movimento oppure oltrepassare la Raffica saltando.				
2. Richiamo Gulpfer R [graduale]				
l'U-555 è in grado di richiamare una serie di Gulpfer R, i quali				
proveranno a risucchiare il personaggio. Per eliminarli bisogna				
usare gli attacchi più potenti a disposizione.				
.. Contatto [6 PV]				
si subiscono danni solamente venendo a contatto con il nucleo				
celeste, sia quando è esposto, sia quando è protetto dalla cupola				
gialla.				
L'U-555 è un gigantesco sottomarino a forma di pesce che insegue il				
Robot costantemente. Una volta iniziato lo scontro finale posizionatevi				
alla sinistra del pannello celeste e da qui eseguite di continuo la				
Tripla Combinazione sia per distruggerlo, che per danneggiare il nucleo				
celeste. Spostatevi di qualche passo per schivare le Raffiche				
dell'U-555 e state attenti ai Gulpfer R che compariranno sullo schermo.				

Al termine della battaglia, scalate subito la parete destra, per non affondare assieme al sottomarino, e superate il cancello per accedere alla stanza del boss.

*** DUFF McWHALEN ***

TECNICHE DI ZERO			Z-SABER	
Chaos Flasher	8	<>	Primo	2
Crescent Sword	8		Secondo	2
Dark Hold	no		Terzo	5
Electric Blade	5	1	Rotante	2
Flying Splasher	.		Aereo	4
Quake Blazer	5		Basso	5
Twin Dream	4		Muro	4
Wind Shredder	5			
Z-Buster	2			

ATTACCHI

1. Missile [8 PV]
quando il Percorso gelido si muove in direzione opposta, Duff McWhalen rilascia una serie di missili che avanzano verso il personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare i Missili saltando inoltre è possibile distruggerli con le Tecniche.

2. Percorso gelido [6 PV]

+ Spine gelide [morte]

Duff McWhalen produce una serie di blocchi di ghiaccio, realizzando una sorta di percorso, che poi fa muovere in orizzontale. Essi non causano danni al contatto ma può ferire il Robot schiacciandolo contro la parete sinistra della stanza. Dopo alcuni secondi, il boss fa muovere il Percorso in verso contrario, ma la sua conformazione ora sarà diversa da quella iniziale ed alcuni blocchi di ghiaccio verranno sostituiti dalle spine. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Nella prima fase dell'assalto, è necessario saltare sui vari blocchi di ghiaccio per evitare di essere schiacciati contro la parete. Quando invece il Percorso gelido si muoverà in direzione opposta, bisognerà anche evitare di atterrare sulle diverse Spine gelide e di venire a contatto con quelle posizionate sul lato destro della stanza.

3. Lama d'acqua [6 PV]

prima di far muovere il Percorso gelido in direzione opposta, Duff McWhalen rilascia verso l'alto una o più lame d'acqua. Esse poi ricadono sui blocchi di ghiaccio per poi muoversi lungo il loro perimetro. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare le varie Lame saltando.

4. Righe gelide [no]

Duff McWhalen scaglia orizzontalmente diversi gruppi composti da tre blocchi di ghiaccio allineati. Essi non causano danni al contatto ma sono in grado di spingere il personaggio contro le spine situate lungo la parete destra della stanza. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare saltando le varie Righe gelide.

.. Contatto [5 PV]

Duff McWhalen è una balena umanoide. Il boss si sposta nuotando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro si trova completamente al di sotto del livello del mare inoltre possiede le spine lungo la parete destra.

Nella parte iniziale dello scontro, Duff McWhalen è posizionato sul lato orientale della stanza e da qui genera il Percorso gelido, emettendo una serie di blocchi di ghiaccio. Avvicinatevi al boss, saltando sui vari mattoni del Percorso gelido e sfruttate questo periodo di tempo per danneggiare il più possibile il boss. In seguito evitate la sua Lama d'acqua e fate attenzione alle Spine gelide ed ai Missili che compariranno, una volta che Duff McWhalen attirerà a sé il Percorso gelido.

Dopo aver perso diversi PV, Duff McWhalen si sposterà sul lato sinistro della stanza e questa volta cercherà di spingervi contro le spine, emettendo le Righe gelide. In questo caso dovrete essere abili nell'oltrepassare saltando i vari gruppi di blocchi di ghiaccio e veloci nell'attaccare il boss.

Quando Duff McWhalen inizia a generare il Percorso gelido, avvicinatevi il più possibile a lui e, rimanendo sui blocchi di ghiaccio, attaccatelo con la Tripla Combinazione. Quando invece il boss attrae a sé il Percorso gelido, smettete di attaccare e concentratevi solo nel distruggere i Missili che vi scaglierà contro e nell'evitare le Spine gelide. Nella fase finale dello scontro invece dovrete usare il Salto con Scatto per avvicinarvi a Duff McWhalen per poi colpirlo senza farvi spingere via dalle Righe gelide.

Usando la Crescent Sword, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre tutti i blocchi di ghiaccio presenti sullo schermo andranno in frantumi all'istante. Per questo motivo

rimanete molto vicini a Duff McWhalen ed eseguite questa Tecnica non appena il boss inizia a muoversi.

```
#####  
#                                                                 #  
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete la tecnica FLYING SPLASHER, #  
# alla quale risulta debole Squid Adler, e l'HYDROGEN per il cannone #  
# Enigma.                                                                 #  
#                                                                 #  
# Gli Accessori che si possono ricevere da questo boss sono:          #  
# Bonus Life ----> SUPER RECOVER                                       #  
# .aumenta i PV e le munizioni ripristinate dagli oggetti             #  
#                                                                 #  
# Bonus Energy --> W-ENERGY SAVER                                       #  
# .raddoppia le munizioni possedute dal personaggio                   #  
#                                                                 #  
# In aggiunta completerete il Bonus di Grizzly Slash.                 #  
#                                                                 #  
#####
```

```
=====
```

LA SFIDA DI DYNAMO [@8Z03]

```
=====
```

ZERO

```
=====
```

Eliminando i primi due Maverick partirà un breve dialogo.

|| La Base degli Hunter viene attaccata da Dynamo. Il guerriero intende
|| solamente provocare 'X' e Zero affinché si scontrino con lui. Il Robot rosso
|| decide di accettare la sfida di Dynamo e scende sul campo di battaglia.

*** DYNAMO ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Chaos Flasher	8	Primo	2
Crescent Sword	6	Secondo	2
Dark Hold	no	Terzo	5
Electric Blade	. .	Rotante	2
Flying Splasher	.	Aereo	4
Quake Blazer	.	Basso	5
Twin Dream	.	Muro	4
Wind Shredder	8 <>		
Z-Buster	2		

ATTACCHI

1. Lama boomerang [6 PV]
Dynamo scaglia in orizzontale una lama rotante che poi torna nelle mani del boss. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti.
2. Proiettile diviso [4 PV]
Dynamo esegue un salto e spara un proiettile in verticale verso il suolo. Giunto alla stessa altezza di Zero, il colpo si divide in due proiettili che si muovono in orizzontale, in direzioni opposte. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare il proiettile verticale è necessario non posizionarsi sotto il boss mentre per schivare quelli orizzontali bisogna oltrepassarli saltando.

.. Difesa [no]
Dynamo può proteggersi dagli attacchi del personaggio facendo roteare davanti a sè le proprie lame. Il boss rimane ugualmente vulnerabile se colpito alle spalle.

.. Contatto [4 PV]

Dynamo è un repleid armato con una doppia lama. Il boss si sposta saltando ed è abbastanza aggressivo. La sala dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete a disposizione tutto lo spazio necessario per evitare gli assalti del boss.

Durante la battaglia, Dynamo rimane spesso fermo sul pavimento per diversi secondi, lasciandovi così la possibilità di attaccare liberamente. Siate molto aggressivi in fase offensiva per sconfiggere il boss in pochi secondi.

Attendete che Dynamo scagli la Lama boomerang e che l'arma torni nelle sue mani e poi lanciatevi subito all'attacco, usando la Tripla Combinazione. Al termine dell'assalto, allontanatevi dal boss ed attendete il suo prossimo assalto. Quando Dynamo apre il fuoco con il Proiettile diviso, andategli incontro con la Crescent Sword e, dopo aver schivato il colpo orizzontale, avvicinatevi al boss per attaccarlo nuovamente la Tripla Combinazione.

Usando il Wind Shredder, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre ogni suo attacco verrà interrotto. Ricordate però che questa Tecnica possiede un raggio d'azione non molto elevato e che Zero rimane immobile ed indifeso mentre la sagoma avanza, perciò valutate bene gli spostamenti del boss prima di usarla.

|| Il guerriero riconosce le capacità di Zero e decide per ora di allontanarsi.

Dopo aver sconfitto Dynamo potrete riprendere l'esplorazione delle località dei Maverick.

```
#####  
#                                                                 #  
#   Al termine dello scontro completerete il Bonus di   #  
#   Duff McWhalen e l'Accessorio di Grizzly Slash.      #  
#                                                                 #  
#####
```

```
=====
```

ENIGMA - SQUID ADLER: missione 'Electric trap!'	[@8Z04]
=====	ZERO =====

NEMICI	OGGETTI
Death Press D [1 pf]	Electric Blade
Spark Gunner [12 pf]	(aa) Elmo Falcon [Area 2]
	Energy Cartridge

AREA 1 Nella prima sezione di questa località vi muoverete a bordo dell'Adion Ride Chaser, una moto futuristica. I comandi per questo

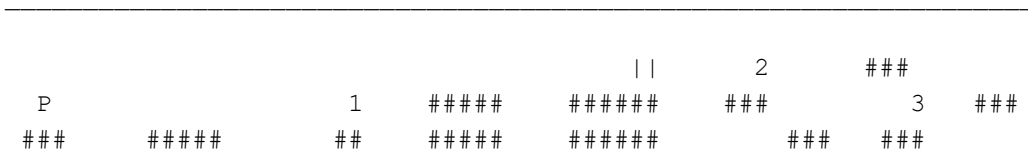
veicolo sono:

- Pulsante Quadrato --: Cannone
- Pulsante Triangolo -: Cannone
- Pulsante X -----: Saltare

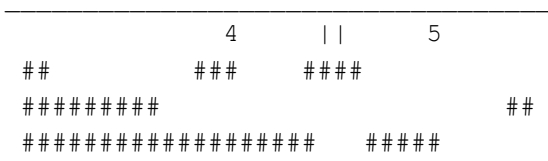
Non è possibile scendere dall'Adion Ride Chaser, nè rallentare, nè cambiare direzione. Durante il percorso non incontrerete nemici mentre saranno presenti alcune colonne, con spessore diverso, che potrete demolire usando il Cannone oppure il Turbo. Lo scopo di questo tracciato è quello di raccogliere otto sfere celesti, che saranno necessarie successivamente per ottenere una parte della Falcon Armor. Nel caso in cui perdiate una vita, dovrete ricominciare il percorso dall'inizio.

Legenda:

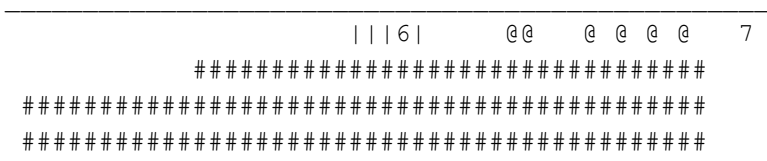
- P partenza
- 1~8 posizione delle sfere celesti
- | colonna sottile
- @ colonna grossa



- P. una volta iniziata l'esplorazione della località, saltate subito per evitare di cadere nel precipizio.
1. per raccogliere la prima sfera saltate sulla piccola colonna verde e da qui eseguite subito un altro balzo per raggiungere la pavimentazione seguente.
 2. in seguito, aprite il fuoco con il Cannone per demolire le due colonne sottili e saltate sulla prima piattaforma sospesa per ottenere la sfera.
 3. subito dopo aver raccolto la seconda sfera, lasciatevi cadere verso il basso e raggiungete le due piattaforme inferiori dove potrete ottenere la terza sfera con un piccolo salto. Successivamente seguite il percorso sino a raggiungere una discesa



4. una volta arrivati alla discesa, saltate per raggiungere la piattaforma sospesa e da qui raccogliete la quarta sfera con un piccolo balzo.
5. subito dopo aver ottenuto la quarta sfera, saltate ed eseguite il Turbo: in questo modo demolirete le due colonne grosse e riuscirete a raccogliere la quinta sfera.



6. dopo essere arrivati sulla grande pavimentazione, saltate per superare il gradino, poi aprite ripetutamente il fuoco con il Cannone per demolire le colonne sottili e recuperare la sesta sfera.

7. una volta raccolta la sesta sfera, continuate a sparare proiettili per distruggere le varie colonne grosse e, giunti all'estremità della pavimentazione, saltate per recuperare la sfera sospesa.

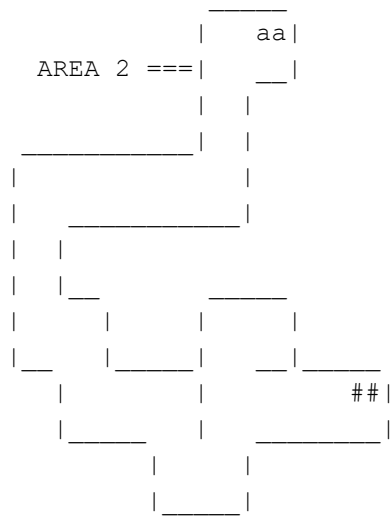
```

_____
      || @@@@ 8 #####
    @  #####  #####
#####      @@@      Fine
#####
_____

```

8. dopo essere atterrati sull'ultima pavimentazione, posizionatevi sul lato sinistro della schermata, avvicinatevi il più possibile alla colonna grossa e demolitela usando il Turbo. Durante lo scatto, eseguite un piccolo salto per superare il gradino e, se fatto correttamente, riuscirete a distruggere tutte le colonne ed a raccogliere l'ottava sfera. Una volta raggiunta la zona inferiore, eseguite nuovamente il Turbo per demolire le ultime colonne e terminare il percorso.

Lungo il rettilineo finale, il personaggio salterà via dall'Adion Ride Chaser, la quale si distruggerà contro la parete orientale, aprendo così un passaggio nel pavimento.



AREA 2 Avvicinandovi all'apertura nel suolo, il Robot userà le sfere celesti raccolte nell'Area 1 per abbattere il muro di destra e, se le avete ottenute tutte, potrete accedere in una piccola stanza dove è situata la capsula dell'ELMO FALCON. In caso contrario invece, dovrete rifare l'intero percorso a bordo dell'Adion Ride Chaser per provarle a raccogliercle tutte quante in una volta sola.

Successivamente scendete nel condotto e qui troverete un Replid da salvare, controllato da uno Spark Gunner. Questi automi possono essere danneggiati solo all'altezza del petto e solo quando scagliano i loro Globi elettrici, i quali si muovono lungo il perimetro del pavimento e delle pareti. Eseguite la Tripla Combinazione non appena lo Spark Gunner inizia l'offensiva per distruggerlo in pochi istanti. Nella zona inferiore è presente un Death Press D: il nemico è in grado di difendersi con il suo scudo perciò attaccatelo solo quando la sua protezione è alzata oppure oltrepassatelo e colpitelo alle spalle.

Montato sulla parete sinistra troverete un interruttore elettrico colorato: per attivarlo, dovete colpirlo ripetutamente con le Tecniche, in modo tale da spingere la spina nella sua base. Se interrompete l'attacco, dopo alcuni

istanti, essa si estenderà lentamente di nuovo. Una volta inserita la spina nella rispettiva base, il cancello si aprirà; tuttavia, dopo alcuni secondi, essa verrà espulsa violentemente, tornando nella posizione iniziale.

Il contatto con la spina non vi causerà danni, mentre rimarrete feriti dalla scarica di corrente elettrica.

Attivate il primo interruttore e superate il cancello. Seguite il percorso e fate attenzione alle trappole elettriche: esse sono scariche di corrente che oscillano lungo tratti fissi, perciò superatele con il giusto tempismo.

Eliminate lo Spark Gunner ed aggrappatevi alla fune verticale per poter attivare l'interruttore successivo.

Fatevi strada tra i nemici e più avanti troverete un Reploid da salvare e due interruttori: in questo caso ognuno di essi aprirà un cancello perciò dovrete attivarli entrambi per poter proseguire. Spingete le spine in modo alternato, aiutandovi con la Crescent Sword ed il Doppio Salto, in maniera tale che procedano assieme, e così facendo riuscirete a farle entrare nelle rispettive basi: attivate prima l'interruttore verticale e subito dopo quello orizzontale.

Seguendo il percorso, giungerete ad un'altra coppia di interruttori. In questo caso dovrete fare attenzione alla trappola elettrica ed essere più precisi con gli attacchi per poter aprire i due cancelli. Successivamente potrete salvare diversi Reploid, aggirando le varie trappole elettriche presenti, per poi raggiungere un'altra coppia di interruttori colorati. All'interno di questa zona dovrete sfruttare sia la pedana mobile che la fune orizzontale per colpire le spine e poi proseguire.

In seguito procedete lungo il percorso, facendovi strada tra i nemici, e salite le scale. Una volta in cima, ignorate il sentiero sulla sinistra ed avanzate in direzione est. Attivate gli ultimi due interruttori colorati, che in questo caso non presenteranno alcun ostacolo, ed infine entrate nella stanza del boss.

*** SQUID ADLER ***

TECNICHE DI ZERO

Chaos Flasher	8
Crescent Sword	5
Dark Hold	no
Electric Blade	.
Flying Splasher	8
Quake Blazer	5
Twin Dream	4
Wind Shredder	5
Z-Buster	2

Z-SABER

Primo	2
Secondo	2
Terzo	5
Rotante	2
Aereo	4
Basso	5
Muro	4

ATTACCHI

1. Doppio Tentacolo [4 PV]
+ Fulmini [4 PV]
+ Sfere celesti [4 PV]

Squid Adler estende i suoi due tentacoli in orizzontale o in verticale, per poi emettere, in maniera perpendicolare ad essi, quattro fulmini.

A contatto con una parete, la scarica elettrica si trasforma in una sfera di energia che si muove lungo il perimetro del muro toccato. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario scalare la parete più lontana dal boss, quando i tentacoli sono orizzontali; se invece essi sono estesi in verticale, bisogna posizionarsi più in alto oppure più in basso rispetto a Squid Adler.

2. Triplo Fulmine [4 PV]

+ Sfere celesti [4 PV]

Squid Adler scaglia tre fulmini contemporaneamente: uno in orizzontale e due lungo la verticale, in direzioni opposte. A contatto con una parete, la scarica elettrica si trasforma in una sfera di energia che si muove lungo il perimetro del muro toccato. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario oltrepassare saltando ogni Fulmine o Sfera che si avvicina.

3. Blocchi quadrati [no]

+ Blocchi elettrici [4 PV]

Squid Adler è in grado di generare un grosso blocco quadrato in un punto qualsiasi della stanza. Esso non causa danno al contatto e può essere usato dal personaggio come piattaforma. Il boss può anche produrre una varietà di blocchi il cui perimetro è composto da scariche elettriche in grado di ferire il Robot.

4. Scarica orizzontale [4 PV]

Squid Adler tocca il pavimento, generando una scarica elettrica che ricopre tutto il suolo. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti della stanza. La Scarica orizzontale si esaurirà automaticamente dopo diversi secondi.

.. Contatto [4 PV]

Squid Adler è un calamaro umanoide. Il nemico si sposta volando ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è più stretta ma anche più alta del normale, perciò dovrete sfruttare molto le pareti laterali per evitare gli attacchi del boss.

Nella prima fase dello scontro, Squid Adler emetterà di continuo il Triplo Fulmine ed in poco tempo un gran numero di Sfere celesti sarà presente lungo tutto il perimetro della stanza: per questo motivo sarete costretti ad eseguire un gran numero di salti per evitarle. Il metodo migliore per contrastare il boss consiste nell'oltrepassarlo con un Super Rimbalzo e poi attaccarlo alle spalle, non appena atterrate. Per evitare i Fulmini e le Sfere potete anche sfruttare i Blocchi quadrati generati da Squid Adler stesso, ma fate attenzione a quelli ricoperti di scariche elettriche.

Dopo aver perso diversi PV, il boss inizierà ad attaccare anche con i suoi Tentacoli, producendo così un numero maggiore di Fulmini e di Sfere. In questo caso dovrete essere rapidi nel posizionarvi nel punto più adatto per non farvi colpire da loro per poi attaccare Squid Adler quando questi ritira i Tentacoli.

All'inizio usate il Doppio Salto e la Crescent Sword per colpire il boss, stando attenti al suo Triplo Fulmine. Per evitare che il boss concentri tutte le Sfere celesti solo in un punto della camera, rifugiatevi negli angoli superiori della stanza, per attirare Squid Adler verso di voi, e poi colpitelo mentre vi lasciate cadere.

Usando il Flying Splasher, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In genere, dopo essersi ripreso dall'attacco, Squid Adler si lancerà contro di voi, perciò dopo aver colpito il boss con questa Tecnica, allontanatevi subito da lui.

Dopo aver sconfitto il boss riceverete la tecnica ELECTRIC BLADE, #
alla quale risulta debole Izzy Glow, e l'ENERGY CARTRIDGE per il #
cannone Enigma.

```

#                                                                 #
#  Gli Accessori che si possono ricevere da questo boss sono:   #
#  Bonus Life ----> QUICK CHARGE                               #
#  .dimezza il tempo necessario per preparare il Super Colpo   #
#                                                                 #
#  Bonus Energy --> Z-SABER EXTEND                             #
#  .aumenta lievemente il raggio d'azione della Z-Saber      #
#                                                                 #
#  In aggiunta completerete l'Accessorio di Duff McWhalen.    #
#                                                                 #
#####

```

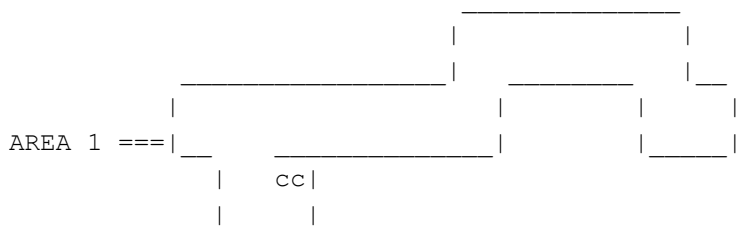
```

=====
ENIGMA - IZZY GLOW: missione 'Fortress lab infiltration!'      [@8Z05]
===== ZERO =====

```

NEMICI		OGGETTI	
Death Press D	[1 pf]	(aa) Cannone Falcon	[Area 3]
Hotarion	[1 pf]	Chaos Flasher	
Metall T	[1 pf]	(cc) Cuore	[Area 1]
Prism Generator	[. pf]	Laser Device	
Sigma Virus	[4 pf]		
Spiky MK-II	[1 pf]		

• mini boss • Prism Guardian

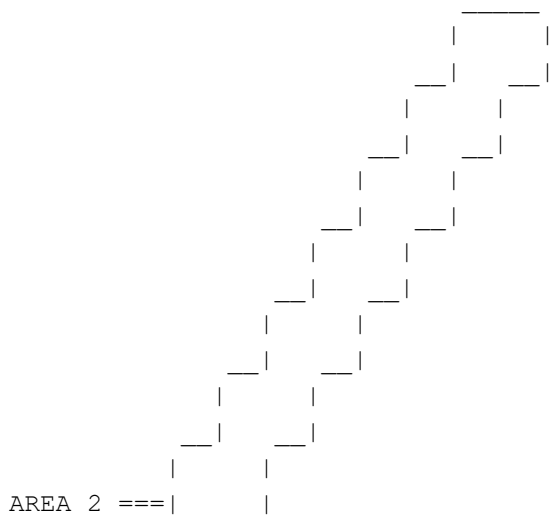


AREA 1 Una volta entrati in questa sezione, procedete verso destra e colpite ripetutamente il piccolo ponte levatoio per abbassarlo. Scendete nel condotto sottostante, lasciandovi scivolare lungo la parete destra. Una volta arrivati all'estremità inferiore del muro, eseguite subito lo Scatto Aereo verso destra per recuperare il CUORE. Al termine di questa procedura però perderete necessariamente la vita, atterrando sulle spine. Successivamente, seguite il percorso sino ad incontrare un Metall T: il piccolo automa indossa un grosso casco in grado di proteggerlo quando è abbassato, perciò è necessario attaccare il nemico solo mentre cammina.

Procedete lungo il percorso, superando il Death Press D, e più avanti dovrete fare attenzione alle trappole con le spine. Esse si calano periodicamente dal soffitto, potranno distruggere i nemici, non vi elimineranno al contatto ma potranno causarvi danni molto elevati. Per questo motivo superatele mentre si issano dal pavimento e, se sarà necessario, potrete anche camminare sulla pedana alla quale sono agganciate le spine, senza subire alcun danno. Ignorate il Reploid situato oltre le assi di legno perchè Zero non ha la possibilità di raggiungerlo ed avanzate in direzione est.

In seguito salite le scale, stando attenti alle trappole ed ai Death Press D, e più avanti dovrete superare il pavimento di spine, saltando sulle pedane che compongono le trappole. Tornati sulla pavimentazione, oltrepassate le trappole con il giusto tempismo, passando anche sopra di esse, se necessario, e poi salvate il Reploid. Nella fase finale del percorso, dovrete essere rapidi nel superare le trappole, quando entrambe sono abbassate, ed infine demolite la

porta sulla destra.



AREA 2 Questa seconda stanza della località è composta da una scalinata abbastanza lunga dove la visuale rimarrà sempre fissa su di voi. Iniziate la salita e fate attenzione agli Spiky MK-II che compariranno dopo qualche istante. Successivamente troverete gli Hotarion, piccoli droni volanti che aprono continuamente il fuoco verso il basso: l'unico modo per procedere senza subire danni è quello distruggerli perciò usate la Crescent Sword contro di loro.

Procedete verso destra, facendovi strada tra i nemici, sino a trovare alcune luci che compariranno dal nulla. In questo caso si tratterà nuovamente degli Hotarion, i quali ora si lanceranno contro di voi. Per questo motivo siate rapidi ad allontanarvi tramite lo Scatto e più avanti affronterete un mini boss.

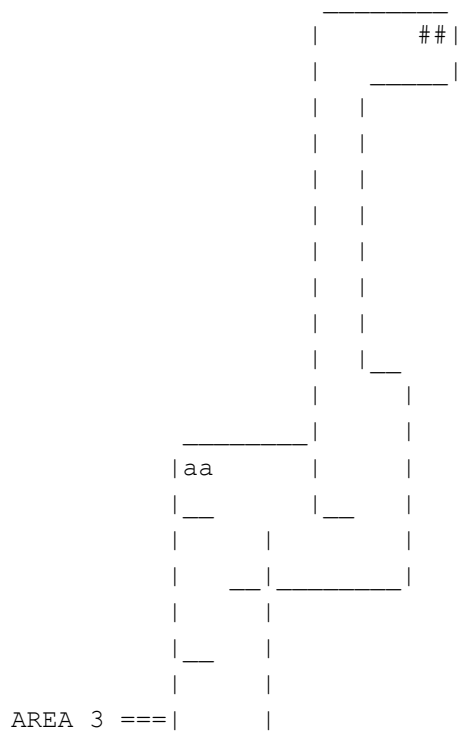
mini boss: PRISM GUARDIAN \	
TECNICHE DI ZERO	
Chaos Flasher	4
Crescent Sword	3
Dark Hold	no
Electric Blade	8 3 <>
Flying Splasher	6
Quake Blazer	8 <>
Twin Dream	5
Wind Shredder	.
Z-Buster	4
Z-SABER	
Primo	4
Secondo	6
Terzo	4
Rotante	6
Aereo	4
Basso	6
Muro	.
1. Laser [4 PV]	
ogni drone del Prism Guardian emette orizzontalmente un raggio luminoso. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario posizionarsi alle spalle di uno dei droni, sfruttando le funi presenti.	
.. Contatto [8 PV]	
Il Prism Guardian è un nemico composto da diversi droni che possono essere viola oppure neri. I primi sono indistruttibili mentre demolendo i secondi si causeranno danni al mini boss. La stanza dove si svolge lo	

| scontro è di piccole dimensioni, priva di pareti laterali inoltre
| presenta quattro funi verticali. Il comportamento del Prism Guardian è
| sempre lo stesso: ad ogni turno tre droni scendono lungo le corde,
| emettono orizzontalmente il loro Laser per poi risalire ed uscire dalla
| schermata.

| Per danneggiare il Prism Guardian dovrete colpire frontalmente ogni
| volta il drone nero; in caso non riusciate a farlo, posizionatevi alle
| spalle di un drone qualsiasi per non rimanere feriti dai Laser.
| Per questo motivo dovrete essere rapidi nel trovare subito la posizione
| migliore per attaccare oppure per proteggervi dai nemici.

| Affrontando questo mini boss con Zero, passate all'offensiva solamente
| quando il drone nero si trova all'altezza del pavimento, usando la
| Tripla Combinazione per distruggerlo rapidamente. Quando invece il
| bersaglio si trova più in alto, attaccate con la Crescent Sword,
| anzichè aggrappandovi alle funi. In questo caso fate attenzione alla
| posizione degli altri droni ed al punto in cui atterrerete.

Dopo aver sconfitto il Prism Guardian, raggiungete la cima della scalinata e salite sul dispositivo, per accedere nella sezione successiva.



AREA 3 Una volta qui, procedete in direzione est, stando attenti agli Spiky MK-II, e, lungo la parete troverete un Prism Generator. Questo cannone apre periodicamente il fuoco, generando grosse sfere di plasma, le quali si muovono lungo il perimetro del pavimento e delle pareti. Usando le Tecniche potrete demolire le sfere di plasma mentre, per abbattere il cannone, dovrete colpirlo necessariamente con la Crescent Sword.

Dopo essere risaliti, procedete verso destra, sino ad arrivare alla terza rampa. Qui noterete un'apertura nel soffitto, dalla quale compariranno i proiettili di un Prism Generator. Scalate la parete grigia sul lato destro dell'apertura ed usate la Crescent Sword per distruggere il Prism Generator ed accedere così in una zona segreta. Al suo interno troverete la capsula del

CANNONE FALCON.

In seguito tornate sul pavimento e riprendete l'esplorazione della località, sempre aiutandovi con la Crescent Sword. Fate attenzione ai Sigma Virus che compariranno lungo il percorso e scalate il condotto verticale per entrare infine nella stanza del boss.

*** IZZY GLOW ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Chaos Flasher	.	Primo	2
Crescent Sword	5	Secondo	2
Dark Hold	no	Terzo	5
Electric Blade	8 5 <>	Rotante	2
Flying Splasher	3	Aereo	4
Quake Blazer	5	Basso	5
Twin Dream	4	Muro	4
Wind Shredder	5		
Z-Buster	2		

ATTACCHI

1. Laser orizzontale [7 PV]

Izzy Glow si posiziona vicino al soffitto ed emette un fascio di luce in orizzontale, abbassandosi gradualmente di quota. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario accovacciarsi.

2. Laser verticale [7 PV]

Izzy Glow si posiziona vicino ad una parete ed emette un fascio di luce in verticale, attraversando tutta la stanza. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss da sotto, usando lo Scatto, prima che emetta il Laser.

3. Sfere luminose [5 PV]

Izzy Glow si posiziona in un angolo superiore della stanza ed emette una serie di globi arancioni che si posizionano nel pavimento, In seguito il boss raggiunge l'angolo superiore opposto e attira nuovamente a sè tutte le Sfere luminose, dalla più lontana alla più vicina. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare di essere colpiti dai globi arancioni, sia quando vengono emessi, sia quando Izzy Glow li attira a sè, bisogna posizionarsi sempre nell'angolo superiore opposto a quello dove è situato il boss.

4. Missile a ricerca [4 PV]

+ Scia luminosa [4 PV]

Izzy Glow scaglia un missile che si muove in direzione del personaggio, compiendo spostamenti in orizzontale ed in verticale. Il razzo lascia dietro di sè una scia luminosa che ne mostra la traiettoria e che è in grado di danneggiare il personaggio al contatto. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico inoltre è possibile distruggere il Missile con le Tecniche. Nella fase finale dello scontro, il razzo si muoverà più rapidamente e la Scia luminosa sarà di dimensioni maggiori.

.. Contatto [4 PV]

Izzy Glow è una lucciola umanoide. Il boss si sposta sia volando che tramite il teletrasporto ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete a disposizione tutto lo spazio necessario per evitare gli assalti del boss.

All'interno della camera, Izzy Glow si muove compiendo scatti in orizzontale, ad altezze diverse, per poi teletrasportarsi. Per questo motivo dovrete essere rapidi nel colpire il boss, prima che svanisca. All'inizio Izzy Glow volerà lentamente ed attaccherà solo con il Missile a ricerca; dopo aver perso diversi PV, il boss inizierà ad usare i Laser e si muoverà molto più rapidamente.

Posizionatevi in un angolo inferiore ed attendete che Izzy Glow vi venga incontro per colpirlo poi con la Crescent Sword, con la quale potrete anche distruggere il Missile a ricerca. Eseguite un Super Rimbalzo per oltrepassare il boss, nel caso in cui questi si avvicini troppo a voi ed usate lo Scatto per raggiungere rapidamente l'angolo inferiore opposto. Una volta che il boss inizierà ad usare i Laser, rimanete sempre sotto di lui ed in questo modo riuscirete a schivare facilmente il Laser verticale. In questa fase dello scontro, attaccate Izzy Glow alle spalle mentre emette il Laser orizzontale.

Usando l'Electric Blade, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito, per poi cadere sul pavimento. Per questo motivo fate attenzione alla posizione del boss ed attaccatelo con il giusto tempismo per non dargli la possibilità di passare all'offensiva.

```
#####  
#                                                                 #  
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete la tecnica CHAOS FLASHER, #  
#   alla quale risulta debole Dark Dizzy, ed il LASER DEVICE per il #  
#   cannone Enigma.                                               #  
#                                                                 #  
#   Gli Accessori che si possono ricevere da questo boss sono:   #  
#   Bonus Life ----> BURST SHOTS                                  #  
#   .consente di sparare sino a cinque colpi con l'X-Buster     #  
#                                                                 #  
#   Bonus Energy --> SHOT ERASER                                  #  
#   .consente alla Z-Saber di distruggere i proiettili nemici   #  
#                                                                 #  
#   In aggiunta completerete il Bonus di Squid Adler.          #  
#                                                                 #  
#####
```

```
=====
```

INTERMEZZO 2: Enigma apre il fuoco [08ZMB]

```
===== ZERO =====
```

Se non l'avete già usato manualmente in precedenza, dopo aver raccolto le quattro componenti per il cannone Enigma, i Maverick Hunter attiveranno l'arma, nel tentativo di abbattere la colonia spaziale Eurasia.

- Esito positivo:
- la colonia Eurasia viene distrutta
 - diventa subito disponibile lo Zero Space 1

- Esito negativo:
- la colonia Eurasia non viene distrutta
 - i Maverick Hunter decidono di raccogliere le componenti per lo Space Shuttle

Indipendentemente dall'esito, il quale viene deciso casualmente dal gioco, recatevi nella località di Dark Dizzy.

```

=====
SHUTTLE - DARK DIZZY: missione 'Escape the space trap!'           [@8Z06]
===== ZERO =====

```

NEMICI	OGGETTI
Batton Bone B81 [1 pf]	(cc) Cuore [Area 2]
Batton Bone B82 [1 pf]	Dark Hold
Killer Sphere [4 pf]	Fuel Tank
Pararoid Jumbo [8 pf]	(tt) Sub Tank [Area 1]
Sigma Virus [4 pf]	
Sniper [1 pf]	
Spark Gunner [12 pf]	
Star Dust [.. pf]	

```

|_____ tt|
AREA 1 ===|_____|

```

AREA 1 In questa prima zona della sezione, noterete sullo sfondo un buco nero che compare periodicamente: quando il vortice è presente sullo schermo, i movimenti del personaggio risulteranno rallentati, perciò fate attenzione quando saltate da una pedana all'altra. Fatevi strada tra gli Spark Gunner ed in seguito compariranno i segni zodiacali sullo sfondo, dai quali poi emergeranno sia i Batton Bone B81, muniti di bombe, che i Batton Bone B82, disarmati. I pipistrelli meccanici sono molto deboli perciò usate la Crescent Sword per distruggerli tutti rapidamente.

Oltre ai Batton Bone, dovrete fare specialmente attenzione agli Star Dust. Questi dardi compaiono assieme ai pipistrelli e si conficcano nel pavimento, diventando poi letali come le spine, prima di svanire dopo alcuni secondi. Superateli con attenzione, sfruttando il Flying Splasher se necessario.

Avanzando in direzione est raggiungerete una pedana mobile: posizionatevi su di essa per proseguire lungo il percorso. La piattaforma però si muove sempre in orizzontale, perciò sarete costretti a superare rapidamente i vari nemici, per poi tornare su di essa. Arrivati all'altezza della costellazione del Capricorno, la pedana mobile inizierà a muoversi in maniera più irregolare quindi dovrete fare maggiore attenzione mentre eliminate i nemici ed evitate gli ostacoli.

Nel tratto finale del percorso, accovacciatevi per non venire a contatto con le spine situate nella parte inferiore di un ostacolo e poi eseguite il Doppio Salto per salire sulla piattaforma, dove è presente il SUB TANK. Raggiungete la pavimentazione sulla destra per entrare automaticamente nella sezione successiva.

```

|_____ cc _____##|
AREA 2 ===|_____|
| |
|__|

```

AREA 2 Il primo nemico che vi verrà incontro sarà il Pararoid Jumbo: il grosso insetto verde è in grado di aprire il fuoco sia dal pavimento, che appeso sul soffitto. Per questo motivo non lasciate l'iniziativa

al nemico ed usate la Tripla Combinazione per eliminarlo subito. Procedete in direzione est e troverete un dispositivo particolare: attraversando le frecce invertirete il soffitto con il pavimento. Fatevi strada tra i nemici, superando anche il secondo dispositivo per invertire la posizione delle spine. Dopo terzo dispositivo è presente una cassa viola: essa non causa danni al contatto ma potrà ferirvi nel caso in cui vi cada addosso. State attenti agli Sniper ed ai Sigma Virus prima di arrivare al quarto dispositivo.

Questa volta attivatelo due volte, in modo tale che le spine si trovino poi sul pavimento, ai piedi del dispositivo di inversione. In seguito avanzate verso destra sino a trovare il CUORE in cima ad una piccola pedana. Scalate con cautela il lato destro della piattaforma, in modo tale da non venire a contatto con le spine situate lungo il soffitto, e superate appena il piano della pedana. Una volta fatto, eseguite subito il Flying Splasher verso sinistra, rimanendo il più radenti possibile rispetto alla piattaforma, per raccogliere il Cuore. Riprendete il cammino e più avanti affronterete le Killer Sphere, grossi globi che rotolano lungo il pavimento. I nemici non possiedono attacchi diretti e non si curano dei vostri movimenti quindi potrete oltrepassarli facilmente saltando.

Giunti al termine del percorso, ignorate la zona presente nell'apertura situata nel pavimento, in quanto Zero non può raggiungere la capsula, ed infine entrate nella stanza del boss.

*** DARK DIZZY ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Chaos Flasher	10	<>	Primo 2
Crescent Sword	5		Secondo 2
Dark Hold	no		Terzo 5
Electric Blade	5	1	Rotante 2
Flying Splasher	3		Aereo 4
Quake Blazer	5		Basso 5
Twin Dream	4		Muro 4
Wind Shredder	5		
Z-Buster	2		

ATTACCHI

1. Assalto vampiro [8 PV]
Dark Dizzy si lancia in picchiata contro il personaggio per afferrarlo. Una volta fatto, il boss morde il Robot, causandogli danni gradualmente. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico. Una volta stretti nella morsa, non c'è modo di liberarsi prima della fine dell'attacco.
2. Grande Sonar [7 PV]
Dark Dizzy emette orizzontalmente una serie di grandi circonferenze. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna scalare la parete per posizionarsi nei punti non coperti dal Grande Sonar.
3. Orda di pipistrelli [3 PV]
Dark Dizzy genera un gran numero di pipistrelli meccanici che si lanciano contro il personaggio. L'attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per evitarlo è necessario distruggere i pipistrelli meccanici con le Tecniche.
4. Tempo congelato [no]
Dark Dizzy ferma lo scorrere del tempo per qualche secondo, invertendo i colori dello schermo e paralizzando il personaggio. Durante questi istanti,

il boss si avvicina al Robot per poi attaccarlo con il Grande Sonar oppure con l'Orda di pipistrelli, non appena il tempo torna a scorrere.

.. Contatto [4 PV]

Dark Dizzy è un pipistrello umanoide. Il boss si sposta volando e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per evitare gli assalti del boss.

L'unico attacco davvero pericoloso di Dark Dizzy è l'Assalto vampiro, che il boss esegue quando si trova nella zona superiore della camera: per questo motivo siate molto aggressivi quando Dark Dizzy si muove lungo il pavimento e distruggete tutti i pipistrelli che vi scaglia contro. Quando il boss ferma il tempo, fate in modo di trovarvi vicini ad una parete, in modo tale da schivare più facilmente l'attacco che Dark Dizzy poi andrà ad eseguire.

Tramite la Crescent Sword potrete sia danneggiare il boss, sia eliminare con facilità facilmente l'intero gruppo di pipistrelli. Oltrepassate Dark Dizzy con un Super Rimbalzo, nel caso in cui si avvicini troppo a voi, ed in seguito riprendete ad attaccarlo.

Usando il Chaos Flasher, il boss subirà un danno pari a 10 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito, per poi cadere sul pavimento. Ricordate che questa Tecnica possiede colpi limitati perciò dovrete usarla solo quando sarete in difficoltà.

```
#####  
#                                                                 #  
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete la tecnica DARK HOLD, #  
# alla quale risulta debole The Skiver, ed il FUEL TANK per lo #  
# Space Shuttle.                                               #  
#                                                                 #  
# Gli Accessori che si possono ricevere da questo boss sono:  #  
# Bonus Life ----> ANTI-VIRUS GUARD                            #  
# .raddoppia i Sigma Virus necessari per essere infettati     #  
#                                                                 #  
# Bonus Energy --> VIRUS BUSTER                                #  
# .permette ai personaggi di distruggere i Sigma Virus         #  
#                                                                 #  
# Al termine dello scontro completerete il Bonus di Izzy Glow #  
# e l'Accessorio di Squid Adler.                                #  
#                                                                 #  
#####
```

|| Signas viene informato da Lifesaver riguardo la situazione di Zero: pare che
|| il Robot rosso non subisca gli effetti nefasti dell'infezione scatenata dal
|| leader dei Maverick, anzi il Virus Sigma sembra potenziare lo stesso Zero.
|| La tecnologia dietro la costruzione del Robot rosso è ancora un mistero e
|| questo potrebbe avere effetti imprevedibili. Per tale motivo Lifesaver
|| consiglia a Signas di tenere Zero lontano dal campo di battaglia.

```
=====
```

SHUTTLE - THE SKIVER: missione 'Destroy the time bombs'	[@8Z07]
=====	ZERO =====

Nella zona successiva troverete un altro ascensore, il quale procederà in diagonale. Posizionatevi sul lato destro di esso, rimanendo così a distanza dal Sigma Virus che comparirà a breve, ed accovacciatevi per non venire a contatto con le spine fluttuanti. Una volta arrivati in cima, avanzate verso destra per attivare un ultimo ascensore e, durante la salita, dovrete nuovamente demolire le bombe. Alla prima fermata, eliminate lo Shitappers blu e salvate subito i due Replid per occuparvi poi dell'esplosivo. Tornati sulla pedana, evitate le spine ed in seguito distruggete il Giga Death B che comparirà a breve sulla destra. Dopo aver eliminato il nemico, entrate nella zona orientale per trovare la bomba da distruggere ed il CUORE. Nella fase finale del percorso state attenti agli Shitappers ed infine entrate nella stanza del boss.

*** THE SKIVER ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Chaos Flasher	8	Primo	2
Crescent Sword	5	Secondo	2
Dark Hold	si <>	Terzo	5
Electric Blade	5 1	Rotante	2
Flying Splasher	3	Aereo	4
Quake Blazer	5	Basso	5
Twin Dream	4	Muro	4
Wind Shredder	.		
Z-Buster	2		

ATTACCHI

1. Super Carica [8 PV]
The Skiver esce dallo schermo ed in seguito attraversa più volte tutta la stanza, eseguendo una serie di scatti in direzione del personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario rimanere sempre in movimento oppure bisogna oltrepassare il boss saltando. Venendo colpiti dalla Super Carica si rischierà anche di essere scagliati oltre la piattaforma.
2. Carica orizzontale [8 PV]
quando è sul pavimento, The Skiver si lancia in orizzontale contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss saltando. Venendo colpiti dalla Carica si rischierà anche di essere scagliati oltre la piattaforma.
3. Attacco in picchiata [8 PV]
quando si trova in aria, The Skiver si lancia in diagonale contro il Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss oppure oltrepassarlo con un salto. Venendo colpiti dall'Attacco in picchiata si rischierà anche di essere scagliati oltre la piattaforma.
4. Sagoma celeste [6 PV]
quando è sul pavimento, The Skiver emette in orizzontale una sagoma celeste di sé stesso. L'attacco è abbastanza rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure superare la sagoma saltando.
5. Tornado [4 PV]
quando si trova in aria, The Skiver emette un turbine che avanza lungo il pavimento, aumentando gradualmente di dimensioni. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario posizionarsi sotto il boss.

The Skiver è un pegaso umanoide. Il boss si sposta compiendo scatti ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di pareti laterali inoltre possiede un precipizio ad ogni estremità del pavimento, perciò dovrete fare attenzione a non farvi spingere in essi dagli attacchi di The Skiver.

Per via della sua notevole aggressività, il boss si lancerà di continuo contro di voi, costringendovi ad evitare tutte le sue Cariche. Rimanete sempre al centro del pavimento, facendo in modo che The Skiver si trovi sul bordo dello schermo, e da qui potrete schivare facilmente i suoi assalti.

Dopo aver perso diversi PV, il boss uscirà dallo schermo per poi attaccarvi con una serie di scatti più veloci del solito. Ora dovrete rimanere sempre in movimento per evitare gli assalti di The Skiver, i quali potranno anche farvi cadere nei precipizi laterali.

Ogni volta che il boss si lancia contro di voi andategli incontro saltando ed in questo modo potrete sia oltrepassarlo che colpirlo in volo con la Crescent Sword. Rimanete sempre in movimento, per evitare di essere poi scagliati nei precipizi.

Usando il Dark Hold, il boss rimarrà paralizzato e potrete colpirlo senza correre alcun rischio. Fate in modo di fermare il tempo quando The Skiver si trova sul pavimento per poterlo attaccare più facilmente. Una volta paralizzato il boss, colpitelo ripetutamente con la Tripla Combinazione per causargli danni ingenti in pochi secondi.

```
#####
#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete la tecnica WIND SHREDDER, #
# alla quale risulta debole Mattrex, e l'ORBITER WING per lo Space #
# Shuttle. #
# #
# Gli Accessori che si possono ricevere da questo boss sono: #
# Bonus Life ----> JUMPER #
# .aumenta l'altezza massima raggiunta dal salto del Robot #
# #
# Bonus Energy --> SPEEDSTER #
# .aumenta la velocità con il quale il Robot cammina #
# #
# Al termine dello scontro completerete il Bonus di Dark Dizzy #
# e l'Accessorio di Izzy Glow. #
# #
#####
```

```
=====
IL RITORNO DI DYNAMO [08Z08]
===== ZERO =====
```

Dopo aver sconfitto il sesto Maverick partirà un breve dialogo.

|| La Base degli Hunter viene attaccata nuovamente da Dynamo. Questa volta il || guerriero è intenzionato a combattere seriamente contro 'X' e Zero.

```
- - - - -
*** DYNAMO ***
```

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Chaos Flasher	8	Primo	2
Crescent Sword	6	Secondo	2
Dark Hold	no	Terzo	5
Electric Blade	. .	Rotante	2
Flying Splasher	.	Aereo	4
Quake Blazer	.	Basso	5
Twin Dream	.	Muro	4
Wind Shredder	8 <>		
Z-Buster	2		

ATTACCHI

1. Colonne di energia [8 PV]

Dynamo colpisce il pavimento, generando per tre volte una serie di colonne di energia che si innalzano da esso. La prima volta le colonne sono disposte in maniera, la seconda volta sono concentrate nei pressi della parete più lontana dal boss e nella terza sono concentrate nella zona di Dynamo. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare la prima serie è necessario posizionarsi in uno spazio vuoto tra una colonna e l'altra; per schivare la seconda e la terza invece bisogna allontanarsi dalla zona in cui stanno per innalzarsi le colonne.

2. Lama boomerang [6 PV]

Dynamo scaglia in orizzontale una lama rotante che poi torna nelle mani del boss. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti.

3. Proiettili divisi [4 PV]

Dynamo esegue un salto e spara, uno dopo l'altro, due proiettili in verticale verso il suolo. Giunti alla stessa altezza di Zero, i colpi si dividono in due proiettili che si muovono in orizzontale, in direzioni opposte. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare i proiettili verticali è necessario non posizionarsi sotto il boss mentre per schivare quelli orizzontali bisogna oltrepassarli saltando.

.. Difesa [no]

Dynamo può proteggersi dagli attacchi del personaggio facendo roteare davanti a sé le proprie lame. Il boss rimane ugualmente vulnerabile se colpito alle spalle.

.. Contatto [4 PV]

Dynamo è un repleoid armato con una doppia lama. Il boss si sposta saltando ed è abbastanza aggressivo. La sala dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete a disposizione tutto lo spazio necessario per evitare gli assalti del boss.

La strategia è identica a quella utilizzata nel primo scontro, solo che ora Dynamo potrà attaccare anche con le Colonne di energia. Durante la battaglia, il boss rimane spesso fermo sul pavimento per diversi secondi, lasciandovi così la possibilità di attaccare liberamente. Siate molto aggressivi in fase offensiva per sconfiggere il boss in pochi secondi.

Rispetto al primo scontro, ora Dynamo potrà sparare due Proiettili divisi. Attendete che il boss scagli la Lama boomerang e che l'arma torni nelle sue mani e poi lanciatevi subito all'attacco, usando la Tripla Combinazione. Al termine dell'assalto, allontanatevi da Dynamo ed attendete il suo prossimo assalto. Quando il boss apre il fuoco con i Proiettili divisi, andate incontro

al nemico con la Crescent Sword e, dopo aver schivato il colpo orizzontale, avvicinatevi a Dynamo per attaccarlo nuovamente la Tripla Combinazione.

Usando il Wind Shredder, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre ogni suo attacco verrà interrotto. Ricordate però che questa Tecnica possiede un raggio d'azione non molto elevato e che Zero rimane immobile ed indifeso mentre la sagoma avanza, perciò valutate bene gli spostamenti del boss prima di usarla.

|| Il guerriero ammette la sconfitta e decide di non farsi più coinvolgere
|| da questa vicenda.

Dopo aver sconfitto Dynamo potrete riprendere l'esplorazione delle località dei Maverick.

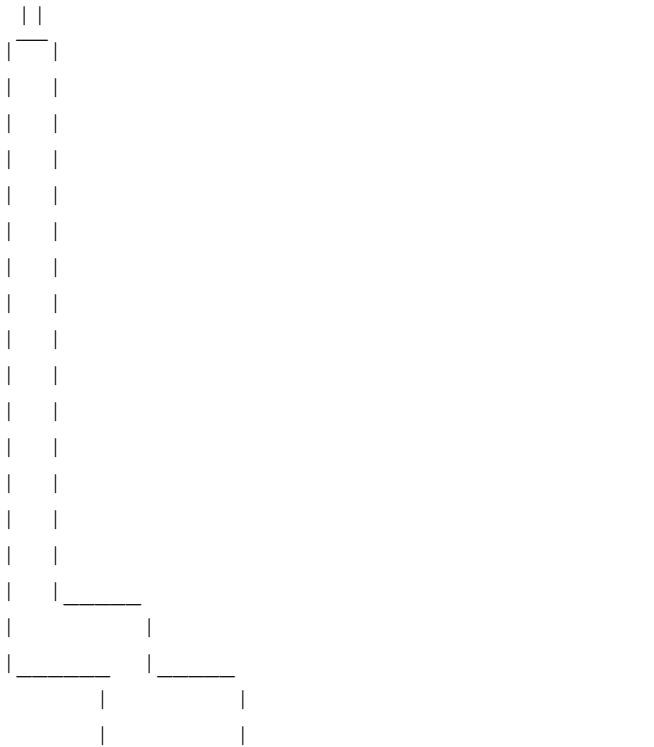
```
#####  
#                                                                 #  
#   Al termine dello scontro completerete il Bonus di         #  
#   The Skiver e l'Accessorio di Dark Dizzy.                   #  
#                                                                 #  
#####
```

```
=====
```

SHUTTLE - MATTREX: missione 'Red-hot world!'	[@8Z09]
=====	ZERO =====

NEMICI		OGGETTI	
Batton Bone B81	[1 pf]	Booster Engine	
Batton Bone B82	[1 pf]	(aa) Cannone Gaea	[Area 2]
Dragon Magma	[. pf]	(cc) Cuore	[Area 1]
Pararoid Jumbo	[8 pf]	Quake Blazer	
Raiden	[. pf]		
Sniper	[1 pf]		
• mini boss • Pteranoid			

AREA 1



TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Chaos Flasher	1	Primo	2
Crescent Sword	2	Secondo	2
Dark Hold	no	Terzo	3
Electric Blade	1	Rotante	2
Flying Splasher	4	Aereo	2
Quake Blazer	.	Basso	3
Twin Dream	3	Muro	2
Wind Shredder	2		
Z-Buster	1		

1. Roccia incandescente [4 PV]
 il Pteranoid emette dalla bocca un globo marrone in direzione del Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere la Roccia con le Tecniche.

2. Carica [4 PV]
 il Pteranoid si lancia con violenza contro la parete, genera un'onda d'urto che fa perdere la presa al personaggio, nel caso in cui questi si trovi su di essa. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il Pteranoid saltando ed atterrare sulle pedane mobili.

.. Contatto [4 PV]

Il Pteranoid è un grosso dinosauro volante. Il mini boss non è molto rapido nel muoversi, nè particolarmente aggressivo. Lo scontro si svolge in una piccola stanza dove il pavimento è interamente coperto di lava, sono presenti due pedane mobili nella parte orientale mentre il Pteranoid è posizionato sul lato sinistro. Durante la battaglia dovete rimanere sempre nella zona più alta dello schermo, scivolando lungo la parete est, in modo tale da evitare più facilmente la Carica del mini boss. Le due pedane mobili sono in grado anche di proteggervi dalle Rocce incandescenti del nemico.

Posizionatevi sulla pedana mobile di sinistra e da qui eseguite di continuo la Tripla Combinazione: in questo modo riuscirete sia a ferire il Pteranoid, sia a distruggere le Rocce incandescenti che vi scaglierà contro. Per evitare la sua Carica, sfruttate le pedane mobili oppure usate il Doppio Salto.

Dopo aver sconfitto il mini boss, attraversate il cancello per raggiungere la zona successiva e ricongiungervi con l'altro Percorso.

Percorso inferiore • avanzando a bordo della Probe Ride Armor

I comandi per usare questo veicolo sono:

Pulsante X -----: salire sulla Probe Ride Armor / saltare

Destra / Sinistra --: avanzare verso destra o sinistra

Pulsante Quadrato --: Attacco

Pulsante Triangolo -: Attacco

Pulsante Cerchio ---: Scatto

Su + Pulsante X ----: scendere dalla Probe Ride Armor

Sino a quando rimarrete a bordo del veicolo, non subirete danni dagli

attacchi nemici e potrete ripristinare i vostri PV, raccogliendo oggetti curativi. La Probe Ride Armor invece potrà ricevere circa 10 colpi prima di venire distrutta.

Scendete nella lava e qui affronterete i Batton Bone ed i Raiden, un soldato a bordo di un esoscheletro. Questo nemico è molto rapido, aggressivo e resistente, quindi eliminatelo subito con la Probe Ride Armor. Giunti al termine del cammino, risalite verso nord ovest e posizionatevi sul gradino più alto del blocco di roccia. Da qui, noterete in alto a destra un'altra Probe Ride Armor e accanto ad essa una capsula. Una volta pronti, eseguite un Salto con Scatto verso est e, quando siete fuori dalla lava, raggiungendo l'altezza massima del balzo, sganciatevi dal veicolo e, se fatto in modo corretto, potrete scalare la pavimentazione a nord est oppure atterrare direttamente all'interno dell'altra Probe Ride Armor. In seguito andate verso destra per entrare nella capsula del CANNONE GAEA.

Questo metodo tuttavia è piuttosto rischioso perchè dovrete sganciarvi dal veicolo con un tempismo quasi perfetto: sbagliando anche solo di pochi istanti, il personaggio cadrà nella lava, perdendo la vita. In alternativa potrete raggiungere la capsula molto più facilmente dal percorso superiore. Dopo aver sconfitto il Pteranoid, arriverete alle funi verdi. Aggrappatevi ad esse, saltate verso destra e da qui eseguite lo Scatto Aereo per andare in direzione est e raggiungere la capsula.

Una volta ottenuta la componente dell'Armatura, salite sulla Probe Ride Armor e da qui saltate verso sinistra, atterrando sul gradino di roccia che si trova appena sotto la superficie della lava e da qui potrete raggiungere facilmente le funi, per ricongiungervi così con l'altro percorso.

Procedete verso nord, muovendovi da una struttura verde all'altra, ed infine entrate nella stanza del boss.

*** MATTREX ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Chaos Flasher	8	Primo	2
Crescent Sword	5	Secondo	2
Dark Hold	no	Terzo	5
Electric Blade	5 1	Rotante	2
Flying Splasher	3	Aereo	4
Quake Blazer	.	Basso	5
Twin Dream	4	Muro	4
Wind Shredder	8 <>		
Z-Buster	2		

ATTACCHI

1. Carica terrestre [8 PV]

quando si trova sul pavimento, Mattrex si lancia in orizzontale contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare una parete.

2. Super Carica [5 PV]

+ Fiamme verticali [6 PV]

quando si trova sul pavimento, Mattrex si ricopre di energia e si lancia in orizzontale contro il personaggio. Dal suolo intanto vengono generate una serie di fiammate verticali equidistanti. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare sia la Super Carica che le Fiamme verticali è necessario scalare una parete.

3. Carica aerea [5 PV]
quando è aggrappato alla parete, Mattrex si lancia contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare una parete e lasciarsi cadere non appena il boss si avvicina.
4. Globo di fuoco [4 PV]
+ Fiammella [3 PV]
Mattrex emette un globo infuocato che, una volta sul pavimento, emette due piccole fiammelle verso i lati. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare sia il Globo che le Fiammelle bisogna allontanarsi dal punto di impatto oppure scalare una parete.
5. Raffica [4 PV]
quando è aggrappato alla parete, Mattrex scaglia tre globi di fuoco in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento oppure scalare il muro più vicino e scivolare gradualmente.
6. Fiammata [4 PV]
Mattrex si posiziona ad un'estremità del pavimento ed emette una lunga fiammata che ricopre gradualmente tutto il suolo. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario scalare la parete più lontana dal boss.
- .. Contatto [5 PV]

Mattrex è un tirannosauro umanoide. Il boss si sposta compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro non possiede ostacoli perciò potrete schivare liberamente gli assalti del nemico.

Inizialmente Mattrex attacca usando il Globo di fuoco e la Carica orizzontale, perciò dovrete rimanere sempre a media distanza dal boss, in modo tale da avere poi la possibilità di schivare agilmente i suoi assalti. Non fatevi mai chiudere nell'angolo da Mattrex: sfruttate i momenti in cui salta per eseguire lo Scatto ed oltrepassarlo da sotto oppure usate il Super Rimbazzo quando il boss si trova sul pavimento.

Successivamente Mattrex inizierà a spostarsi con più frequenza, scagliando i suoi attacchi anche mentre è aggrappato ad una parete. In questo caso scalate sempre il muro opposto, dal quale poi potrete schivare facilmente i suoi assalti. Il momento migliore per attaccare il bersaglio è durante il breve periodo di tempo compreso tra l'atterraggio del boss, subito dopo un balzo o una Carica, ed il suo attacco successivo.

Rimanete a media distanza da Mattrex ed attendete che questi compia un balzo. Non appena il boss sta per atterrare, colpitelo con la Crescent Sword ed allontanatevi di nuovo da lui. Quando il boss si aggrappa ad un muro invece, portatevi alla sua stessa altezza e poi lasciatevi cadere per rimanere feriti dalla Carica Aerea o dalla Raffica.

Usando il Wind Shredder, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre ogni suo attacco verrà interrotto. Ricordate però che questa Tecnica possiede un raggio d'azione non molto elevato e che Zero rimane immobile ed indifeso mentre la sagoma avanza, perciò valutate bene gli spostamenti del boss prima di usarla.

#####

Rose. Ignorate i nemici, proseguite in direzione sud e lasciatevi cadere nel condotto verticale. Durante la discesa, spostatevi verso sinistra, in modo tale da atterrare sulla pedana sottostante. Ora dovrete avanzare lungo le funi gialle, dove troverete i Seil Gabyoall, indistruttibili droni acuminati agganciati alle strutture. Rimanendo aggrappati alla fune non subirete danni passando sotto ai Seil Gabyoall, mentre questi si trovano nella parte superiore della struttura. Nel caso in cui rimaniate feriti, tenete subito premuta la direzione Su per aggrapparvi nuovamente alla fune e non precipitare. Una volta giunti sulla quarta fune, avanzate lentamente perchè dalla sporgenza del soffitto comparirà un Togeroid.

Dopo essere tornati sul pavimento, procedete verso destra, superando le varie Purple Rose, sino ad arrivare nella zona dove sono presenti le spine sul fondo dello schermo. In corrispondenza delle aperture nel terreno, compariranno dal soffitto i Togeroid, perciò procedete con cautela. Infine seguite il percorso sino ad entrare nella stanza del boss.

*** AXLE THE RED ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Chaos Flasher	8	Primo	2
Crescent Sword	5	Secondo	2
Dark Hold	no	Terzo	5
Electric Blade	5 1	Rotante	2
Flying Splasher	3	Aereo	4
Quake Blazer	8 <>	Basso	5
Twin Dream	.	Muro	4
Wind Shredder	5		
Z-Buster	2		

ATTACCHI

1. Doppia frusta [6 PV per colpo]
+ Clone vegetale [5 PV]

Axle the Red genera un clone di sè stesso: i due nemici si posizionano ad entrambi i lati della stanza ed estendono la loro frusta verso il centro della camera. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area.

Per evitarlo è necessario rimanere su una parete. Una volta stretti nella morsa bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi dalla presa.

2. Frusta di spine [6 PV per colpo]

Axle the Red estende il suo braccio in orizzontale generando una frusta di spine per afferrare il personaggio ed infliggergli danni gradualmente. Il boss può estendere la frusta a due altezze diverse. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per non essere afferrati dalla frusta alta è necessario accovacciarsi mentre per non venire intrappolati da quella bassa è necessario allontanarsi dal boss. Una volta stretti nella morsa bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi dalla presa.

3. Clone vegetale [5 PV]

Axle the Red rilascia un seme dal quale nasce un clone del boss. Il nemico non possiede attacchi propri e si limita a compiere balzi all'interno della stanza. Il clone svanirà automaticamente dopo diversi secondi.

4. Petali di rosa [4 PV]

Axle the Red emette verso l'alto una serie di petali che poi ricadono oscillando sul pavimento. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario distruggere i Petali con le Tecniche.

5. Sfera verde [4 PV]

Axle the Red estende il suo braccio scagliando in orizzontale una sfera acuminata verde che, giunta a contatto con una parete, ruota su se stessa per alcuni istanti prima di svanire. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario superare la Sfera verde con un salto inoltre è possibile distruggerla con le Tecniche.

6. Sfera viola [4 PV]

Axle the Red estende il suo braccio scagliando una sfera acuminata viola che rimbalza sulle pareti della stanza. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggere la Sfera viola con le Tecniche.

.. Contatto [5 PV]

Axle the Red è una sorta di rosa umanoide. Il boss si sposta compiendo balzi ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò potrete schivare facilmente i suoi assalti.

All'inizio dello scontro Axle the Red attaccherà maggiormente scagliandovi contro le Sfere verdi e le Sfere viola. Quando ciò accade, concentratevi prima sulla distruzione di questi proiettili e poi iniziate a colpire il boss. In seguito Axle the Red smetterà di usare le Sfere e cercherà di afferrarvi con la sua Frusta di spine, per infliggervi danni gradualmente: in questo caso rimanete lontani dal boss e contrattaccate al termine del suo assalto.

Nella parte finale della battaglia, il boss evocherà molto più spesso il suo Clone vegetale ed assieme a lui proverà di intrappolarvi sempre con la frusta: rifugiatevi sulle pareti ed attendete che termini l'attacco, prima di tornare sul pavimento.

Rimanete a media distanza da Axle the Red ed attendete che questi compia un balzo. Non appena il boss sta per atterrare, avvicinatevi per colpirlo con la Tripla Combinazione e poi allontanatevi subito da lui. Distruggete la Sfera viola con la Crescent Sword ed oltrepassate saltando quella verde, in modo tale da avere poi la possibilità di attaccare di nuovo il boss.

Usando il Quake Blazer, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In genere, dopo essersi ripreso dall'attacco, Axle the Red compirà sempre un balzo perciò spostatevi leggermente ed attaccate di nuovo il boss con questa Tecnica non appena atterra sul pavimento.

```
#####
#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete la tecnica TWIN DREAM,
# alla quale risulta debole Grizzly Slash, e l'ORBITER ENGINE per
# lo Space Shuttle.
#
# Gli Accessori che si possono ricevere da questo boss sono:
# Bonus Life ----> ULTIMATE BUSTER
# .permette di sparare di continuo il Super Colpo dell'Arma in uso
#
# Bonus Energy --> Z-SABER PLUS
# .aumenta la potenza offensiva della Z-Saber
#
# Al termine dello scontro completerete il Bonus di Mattrex.
#
```

#####

Prima di procedere oltre, salvate l'avventura.

===== INTERMEZZO 3: Lo schianto dello Shuttle [08ZMC]

===== ZERO =====

Se non l'avete già usato manualmente in precedenza, dopo aver raccolto le quattro componenti per lo Space Shuttle, i Maverick Hunter lanceranno il veicolo, pilotato da Zero, contro Eurasia nel tentativo di abbattere la colonia spaziale.

Esito positivo:

- la colonia Eurasia viene distrutta
- Zero non diventa un Maverick

Esito negativo:

- la colonia Eurasia precipita sulla Terra
- Zero diventa un Maverick e non può più essere utilizzato per il resto dell'avventura

<< Nel caso in cui Zero diventi un Maverick, dovrete necessariamente comandare 'X' per il resto dell'avventura. La rimanente soluzione per 'X' è quella già indicata a partire dal segnalibro [08X11].

Poichè l'esito è deciso casualmente dal gioco, ricaricate il salvataggio effettuato dopo aver sconfitto Axle the Red sino a quando non otterrete il risultato desiderato. >>

===== RECUPERO OGGETTI [08ZRC]

===== ZERO =====

Ora nella schermata generale delle località apparirà al centro il riquadro dello Zero Space 1. Prima di accedervi però è consigliato esplorare nuovamente le varie località dei Maverick per raccogliere i vari Potenziameti rimasti. Per tornare indietro, selezionate l'icona della porta in basso a sinistra, dalla Schermata Armi oppure raggiungete la rispettiva stanza del boss.

Indipendentemente dall'ordine in cui decidete di recuperare i vari oggetti, riceverete:

- il Bonus di Axle the Red e l'Accessorio di Mattrex, dopo essere usciti dalla prima località
- l'Accessorio di Axle the Red, dopo essere usciti dalla seconda località

OGGETTI

Cuore x1

DUFF McWHALEN

Dopo aver sconfitto la coda dell'U-555, entrate nella nave affondata e avanzate verso destra sino a trovare lungo il soffitto un mattone grigio incrinato. Usate l'Electric Blade per demolirlo e generare così un'apertura. Saltate al

suo interno e scalate la parete per salire al piano superiore. Una volta qui, superate le spine sul pavimento con lo Scatto Aereo e poi salite sulla piattaforma superiore per raccogliere il CUORE. In alternativa, potrete anche distruggere l'altro mattone grigio incrinato ed attraversare l'apertura generata, stando attenti alle spine presenti sul soffitto.

I seguenti Potenziammenti possono essere recuperati anche da Zero, ma per fare questo è necessario equipaggiare determinati Accessori inoltre la procedura può essere abbastanza complessa. Per questo motivo è consigliato usare 'X' per recuperarli, poichè il Robot blu può raccogliarli in modo molto più semplice.

AXLE THE RED / Stivali Gaea

- accessorio Jumper [Bonus Life di The Skiver]

Nella zona delle funi, salite sulla penultima di esse e posizionatevi alla sua estremità destra: da qui eseguite il Doppio Salto, in modo tale da aggirare le spine presenti sulla parete in alto e raggiungere la piccola sporgenza. Una volta su di essa, usate subito il Flying Splasher in direzione est, spostandovi leggermente verso l'alto, per evitare le spine posizionate sul muro di fronte. In seguito eseguite il Doppio Salto per aggirare la sporgenza, evitando con cautela l'ultimo gruppo di spine, e raggiungete infine la capsula.

GRIZZLY SLASH / Cuore

- accessorio Hyper Dash [Bonus Energy di Grizzly Slash]

Raggiungete il rimorchio munito di spine ed attraversatelo senza però eliminare l'Hover Gunner che si trova nei pressi della fune rossa. Oltrepassate il nemico ed attendete che apra il fuoco verso l'alto. Con il giusto tempismo dovrete eseguire un balzo verso destra, farvi colpire dal proiettile ed usare subito il Doppio Salto per salire in cima al rimorchio. Sfruttate il breve periodo di invulnerabilità, causato dal danno appena ricevuto, ed eseguite un Salto con Scatto verso sinistra per raccogliere infine il Cuore. Al termine di questa procedura però perderete necessariamente la vita, atterrando sulle spine.

THE SKIVER / Corazza Gaea

- accessorio Hyper Dash [Bonus Energy di Grizzly Slash]
- accessorio Jumper [Bonus Life di The Skiver]

Una volta arrivati in questa sezione, recatevi nella zona all'aperto, dove è presente la pedana mobile che si muove in diagonale. Una volta qui, eseguite un Doppio Salto per far comparire il Sigma Virus ed atterrate sul pavimento. Fatevi colpire dal drone e poi salite sulla pedana mobile. Adesso dovrete scivolare lungo il lato destro della piattaforma, eseguire una serie di Super Rimbaldi verso est e tornare subito indietro per non precipitare nel vuoto.

Dopo averne compiuti tre, saltate in direzione ovest per far rigenerare il Sigma Virus e fatevi nuovamente colpire da lui. Ripetete di nuovo la procedura per farvi toccare da un terzo drone e poi fatene comparire un quarto. Non dovrete però venire subito a contatto con quest'ultimo Sigma Virus bensì attendete che esso si trovi poco più in alto della pedana con le spine sulla sinistra.

un raggio laser che vi causerà morte immediata al contatto, perciò dovrete essere rapidi e precisi nell'evitarlo.

Saltate verso sinistra e, durante la discesa, entrate con precisione nella strettoia. Dopo essere atterrati sul blocco inferiore, lasciatevi cadere dalla sua destra per evitare i laser e raccogliere un'altra Vita Bonus. Una volta scesi ulteriormente, procedete verso destra dove incontrerete uno Zero Virus ed un Eagle G.

Il primo possiede le stesse proprietà del Sigma Virus e potrà infettarvi: una volta comparso sullo schermo, lo Zero Virus si allineerà con il personaggio e poi scatterà contro di voi. Il nemico eseguirà questi movimenti due volte prima di svanire automaticamente quindi dovrete evitare il suo assalto con precisione. L'Eagle G invece è un soldato a bordo di un esoscheletro volante verde che potrà attaccarvi con la sua Raffica e potrà difendersi con il suo scudo: per superarlo rapidamente usate il Flying Splasher.

Fatevi strada tra i nemici, per poi attraversare il condotto successivo. Dal primo gradino, scendete verso sinistra per atterrare su quello inferiore e da qui nuovamente verso sinistra. Dopo aver raggiunto la zona inferiore, entrate subito nell'apertura centrale, prima dell'arrivo del laser, e durante la caduta tenete premuta la direzione Sinistra per superare anche il piano successivo. Una volta atterrati in cima ai gradini, attivate il Dark Hold e poi eseguite ripetutamente lo Scatto per attraversare in pochi secondi il resto del percorso, prima che il tempo riprenda a scorrere. Lasciatevi cadere tra i vari blocchi, sino a raggiungere il piano più basso.

Dopo essere atterrati, dovrete attraversare un corridoio dove i cannoni questa volta emetteranno i laser verticalmente: usate più volte il Salto con Scatto per oltrepassare facilmente le trappole ed entrare nella stanza del boss.

*** SHADOW DEVIL ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Chaos Flasher	8	Primo	2
Crescent Sword	5	Secondo	2
Dark Hold	no	Terzo	4
Electric Blade	8 5 <>	Rotante	2
Flying Splasher	.	Aereo	4
Quake Blazer	.	Basso	5
Twin Dream	.	Muro	4
Wind Shredder	.		
Z-Buster	.		

ATTACCHI

1. Sagoma [32 PV]

durante la scomposizione in Blocchi Singoli, lo Shadow Devil rilascia sul posto la sua sagoma verde. Essa rimane immobile per poi svanire quando tutti i piccoli quadrati hanno raggiunto il lato opposto della camera. Per evitare di subire danni dalla Sagoma è necessario rimanere lontani da essa.

2. Spine del teschio [24 PV]

dopo aver assunto la forma di un teschio, lo Shadow Devil insegue il Robot compiendo balzi, per poi schiacciarlo sotto le spine situate nella zona inferiore del boss. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario usare lo Scatto per allontanarsi dal nemico oppure per attraversarlo da sotto mentre si trova ancora in aria.

3. Sfere di energia [12 PV]

quando è in forma umanoide, lo Shadow Devil apre il suo occhio rosso e scaglia verso il personaggio una coppia di globi, in rapida successione. L'attacco è molto veloce e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare le Sfere saltando.

4. Blocchi Singoli [6 PV]

lo Shadow Devil divide il suo corpo in un grande quadrato, composto a sua volta da sedici quadrati più piccoli, disposti in quattro colonne da quattro unità. Partendo sempre dalla colonna rivolta verso il centro della stanza, ogni piccolo quadrato attraversa lo schermo in orizzontale, uno per volta, per poi andare a ricomporre il grande quadrato dall'altro lato della camera. Una volta esaurita una colonna, si passerà alla successiva. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. L'ordine con cui si spostano i piccoli quadrati è casuale perciò il metodo migliore per non subire danni consiste nel rimanere accovacciati al centro della stanza per tutta la durata di questo assalto e saltare sul posto per schivare solo i quadrati situati nella riga più bassa. Al termine dello spostamento, il boss assumerà nuovamente la sua forma umanoide.

5. Blocchi Doppi [6 PV]

nella fase finale dello scontro, lo Shadow Devil esegue la scomposizione in Blocchi Singoli tuttavia, dopo aver terminato lo spostamento delle prime due colonne, l'assalto si interromperà brevemente. Dopo qualche istante, i piccoli quadrati che compongono le due colonne interne, si scambieranno di posto, attraversando orizzontalmente lo schermo, a gruppi di due, anche non allineati. Una volta che i piccoli quadrati che compongono le colonne interne si saranno scambiati tutti di posto, faranno lo stesso quelli che formano le colonne esterne. In seguito, lo Shadow Devil terminerà la scomposizione in Blocchi Singoli per poi assumere nuovamente la sua forma umanoide. L'ordine con cui si spostano i gruppi è casuale perciò il metodo migliore per non subire danni consiste nel rimanere accovacciati al centro della stanza per tutta la durata dello scambio di posto e saltare sul posto per schivare solo i piccoli quadrati situati nella riga più bassa.

.. Contatto Umanoide [32 PV]

.. Contatto Teschio [24 PV]

Lo Shadow Devil è un nemico umanoide composto da una gelatina nera. Il boss si sposta scomponendosi oppure cambiando forma ed è piuttosto aggressivo. Il suo unico punto debole è l'occhio rosso che compare solo per pochi istanti, in un punto casuale del colpo del boss. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti nemici.

Durante la prima fase dello scontro, lo Shadow Devil alternerà lo spostamento in Blocchi Singoli con il rilascio delle Sfere di energia. Posizionatevi al centro della stanza per poter schivare più facilmente i piccoli quadrati e, una volta che il boss si sarà riformato dall'altro lato dello schermo, siate subito pronti ad attaccare l'occhio rosso. Una volta ferito il boss, schivate le due Sfere di energia che verranno scagliate e poi preparatevi ed evitare nuovamente i piccoli quadrati.

Dopo aver perso circa la metà dei PV, lo Shadow Devil assumerà la forma di un grosso teschio ed inizierà ad inseguirvi per la stanza, nel tentativo di schiacciarvi sotto le sue spine. Dopo ogni balzo, il boss mostrerà sempre il suo occhio rosso ma in questo caso non scaglierà le Sfere di energia perciò

ora sarà integrato nel soffitto, risultando indistruttibile, perciò superatelo con il giusto tempismo. Fatevi strada tra i nemici, stando particolarmente attenti agli Zero Virus, e superate le spine situate sul pavimento.

Successivamente dovrete procedere verso l'alto, dove troverete diversi Eagle G, Hover Gunner e Sniper. Sfruttate molto il Flying Splasher per oltrepassare i vari proiettili ed il Chaos Flasher per eliminare rapidamente i nemici. In seguito utilizzate la fune per aiutarvi nella risalita e per raggiungere la sommità della sezione.

Una volta qui, salite sulla pedana in alto a sinistra e, attraversando la parete, potrete accedere in una zona segreta dove saranno presenti una Vita Bonus ed un Globo Arancione grande. Infine procedete in direzione est per entrare nella stanza del boss.

*** RANGDA BANGDA W ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	[Occhio Blu]
Chaos Flasher	.	Primo 2	
Crescent Sword	5	Secondo 2	
Dark Hold	no	Terzo 5	
Electric Blade	. .	Rotante 2	
Flying Splasher	.	Aereo 4	
Quake Blazer	8 <>	Basso 5	
Twin Dream	.	Muro 4	
Wind Shredder	5		
Z-Buster	2		

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	[Occhio Rosso]
Chaos Flasher	.	Primo 2	
Crescent Sword	6	Secondo .	
Dark Hold	no	Terzo 5	
Electric Blade	8 . <>	Rotante .	
Flying Splasher	.	Aereo 4	
Quake Blazer	.	Basso .	
Twin Dream	.	Muro 4	
Wind Shredder	.		
Z-Buster	.		

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	[Occhio Verde]
Chaos Flasher	.	Primo .	
Crescent Sword	8 <>	Secondo .	
Dark Hold	no	Terzo .	
Electric Blade	. .	Rotante .	
Flying Splasher	.	Aereo 4	
Quake Blazer	.	Basso .	
Twin Dream	.	Muro 4	
Wind Shredder	.		
Z-Buster	.		

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	[Sole]
Chaos Flasher	.	Primo 2	
Crescent Sword	5	Secondo 2	
Dark Hold	no	Terzo 5	
Electric Blade	. .	Rotante 2	
Flying Splasher	8 <>	Aereo 4	
Quake Blazer	.	Basso 5	

Twin Dream	.	Muro	4
Wind Shredder	5		
Z-Buster	2		

ATTACCHI

1. Occhio Rosso [8 PV]
+ Raffica [6 PV]

Rangda Bangda W sgancia il suo occhio rosso che, ruotando su sè stesso, emette due raffiche di proiettili in direzioni opposte. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario scalare la parete più vicina al nemico per poi oltrepassarlo eseguendo un Super Rimbalzo verso il centro della stanza.

2. Occhio Verde [8 PV]
+ Raffica [6 PV]

Rangda Bangda W apre il suo occhio verde, dal quale rilascia una serie di proiettili in direzione del Robot. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi gradualmente dal nemico oppure è possibile distruggere i proiettili usando le Tecniche.

3. Occhio Blu [8 PV]

Rangda Bangda W scaglia contro il Robot il suo occhio blu, il quale si muove eseguendo brevi scatti. L'attacco è abbastanza rapido e copre una vasta area. Per schivarlo bisogna allontanarsi costantemente dal globo colorato. È sempre possibile colpire l'Occhio Blu durante tutto il suo tragitto.

4. Sole [8 PV]
+ Spine [morte]

Rangda Bangda W chiude le pareti, riducendo la stanza ad uno stretto condotto verticale, che termina con le spine sul pavimento. Il Sole si stacca dallo sfondo ed inizia ad inseguire il personaggio, compiendo brevi scatti orizzontali o verticali. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per schivarlo bisogna scivolare lungo le pareti oppure eseguire il Super Rimbalzo, a seconda dei casi, per non venire a contatto con il Sole. In generale, le spine sono presenti solo sul pavimento, nella fase finale dello scontro invece, esse potranno apparire per qualche secondo anche dai fori sulle pareti. Per questo motivo è necessario posizionarsi nelle zone del muro prive di ostacoli.

- .. Contatto [no]

Rangda Bangda W è un gigantesco volto presente sullo sfondo della sua stanza. Il boss è composto da quattro parti distinte: i tre occhi ed il sole centrale. Durante lo scontro esse attaccheranno a turno quindi dovrete concentrarvi solo su una parte del volto alla volta.

Anche se la barra di vita è unica, le varie parti del boss possiedono una propria quantità di PV, un quarto del valore massimo ciascuna, e quindi possono essere eliminate singolarmente. È molto importante che distruggiate il Sole per ultimo poichè, una volta demolita questa parte di Rangda Bangda W, le pareti si chiuderanno e sareste costretti a proseguire lo scontro avendo pochissimo spazio per evitare gli attacchi dei vari Occhi.

La strategia migliore per sconfiggere il boss consiste nell'eliminare i tre globi colorati ed intanto danneggiare il Sole, senza però distruggerlo. Una volta che questi sarà rimasto l'unica parte di Rangda Bangda W ancora attiva, infliggergli il colpo di grazia e con la sua eliminazione scompariranno

anche le spine sul pavimento.

Le debolezze delle varie parti del boss sono:

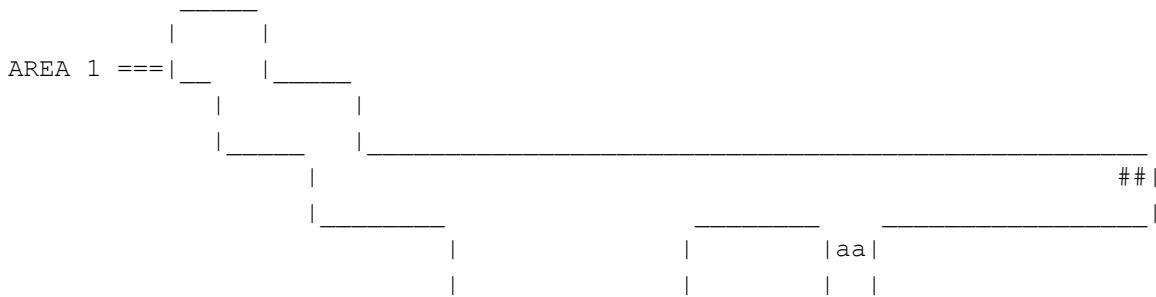
Occhio Blu --> Quake Blazer
Occhio Rosso --> Electric Blade
Occhio Verde --> Crescent Sword
Sole --> Flying Splasher

Per colpire facilmente l'Occhio Blu, usate il Quake Blazer quando questi si ferma, tra uno scatto e l'altro. Quando il boss attiva l'Occhio Rosso invece, posizionatevi sotto di lui ed eseguite l'Electric Blade mentre la sua Raffica è verticale. L'Occhio Verde invece è abbastanza complicato da distruggere poiché dovrete avvicinarvi molto per usare la Crescent Sword e colpire il bersaglio prima o dopo che il nemico abbia scagliato la sua Raffica. Quando dovrete affrontare il Sole, andategli incontro con il Flying Splasher per causargli danni e contemporaneamente raggiungere la parete opposta.

```
=====
ZERO SPACE 3                                     [@8Z13]
===== ZERO =====
```

NEMICI		OGGETTI
Hover Gunner	[2 pf]	(aa) Black Armor
Metall T	[1 pf]	(aa) Ultimate Armor
Seil Gabyoall	[. pf]	

• boss • 'X'



AREA 1 Scendete lungo le rampe, superando i Metall T, sino ad aggrapparvi alle funi. Saltate con precisione da una all'altra, in modo tale da non cadere sulle spine, e più avanti dovrete stare attenti sia ai proiettili degli Hover Gunner, sia ai movimenti dei Seil Gabyoall. Usate la Crescent Sword oppure il Flying Splasher per eliminare facilmente i primi e ricordate di tenere premuta la direzione Su, nel caso in cui veniate colpiti mentre siete aggrappati alla fune.

Una volta giunti nella zona successiva, saltate subito da una pedana all'altra, senza precipitare sulle spine, sino a trovare uno stretto passaggio: posizionandovi su una pedana mobile, dovrete attraversare lo spazio compreso tra le spine del soffitto e quelle del pavimento. Usando con precisione il Flying Splasher, superate lo stretto passaggio ed atterrate sulla pedana cadente successiva. Una volta qui, eseguite subito un piccolo salto per raggiungere la pavimentazione successiva. Prima di procedere, noterete una apertura nel pavimento. Scivolate lungo la parete destra del condotto, arrivando così in una zona segreta, all'interno della quale è posizionata la capsula della BLACK ARMOR.

A differenza delle Armature di 'X', la Black Armor sarà subito indossata da Zero ed andrà a rimpiazzare la versione semplice del Robot rosso per il resto

dell'avventura. Arrivando in questa camera nascosta usando la versione semplice di 'X', riceverete invece l'Ultimate Armor. Tornate in superficie e seguite il percorso, saltando sulle varie pedane e stando attenti a quelli che cadono, sino ad entrare nella stanza del boss.

|| Zero incontra 'X', accompagnato da una coppia di Lifesaver. Il Robot blu è || preoccupato dello stato fisico del compagno di avventure poichè il corpo di || Zero reagisce in maniera anomala al Virus Sigma. 'X' vorrebbe che il Robot || rosso abbandonasse la missione e tornasse alla Base degli Hunter sino a || quando la situazione non verrà risolta. Zero tuttavia non intende seguire il || consiglio di 'X' perchè è convinto di trovare in questo posto alcuni indizi || riguardo il suo passato e lo scontro tra i due diventa inevitabile.

*** 'X' ***

TECNICHE DI ZERO			Z-SABER	
Chaos Flasher	8		Primo	2
Crescent Sword	5		Secondo	2
Dark Hold	no		Terzo	5
Electric Blade	5	3	Rotante	2
Flying Splasher	3		Aereo	4
Quake Blazer	8	<>	Basso	5
Twin Dream	4		Muro	4
Wind Shredder	5			
Z-Buster	2			

ATTACCHI

1. Pioggia di massi [12 PV] (celeste)
dopo essersi caricato di energia, 'X' genera un singolo blocco di ghiaccio, seguito da una coppia blocchi di blocchi ed in seguito da tre blocchi.
L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarla bisogna posizionarsi negli spazi vuoti tra un blocco di ghiaccio e l'altro.
Questa Arma, chiamata Frost Tower, proviene da Mega Man X4.
 2. Doppio turbine [10 PV] (verde)
dopo essersi caricato di energia, 'X' scaglia ai suoi lati due tornadi verdi contemporaneamente. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassarlo con un salto oppure scalare la parete. Quest'Arma, chiamata Double Cyclone, proviene da Mega Man X4.
 3. Cannone al Plasma [10 PV] (blu)
dopo essersi caricato di energia, 'X' scaglia orizzontalmente un enorme globo azzurro. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassarlo con un salto oppure scalare la parete.
 4. Raffica di cloni [8 PV] (marrone)
dopo essersi caricato di energia, 'X' rilascia in direzione di Zero una serie di sagome colorate. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna scalare la parete più lontana dal boss, lasciarsi cadere e poi oltrepassare saltando le ultime sagome che arriveranno. Questa Arma, chiamata Soul Body, proviene da Mega Man X4.
- .. Contatto [10 PV]

'X' è il Maverick Hunter che indossa l'Ultimate Armor. Il nemico si sposta eseguendo scatti ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli

assalti del boss.

Durante lo scontro potrete prevedere facilmente gli attacchi di 'X' poichè il boss inizia l'offensiva solamente dopo aver accumulato energia. Fate molta attenzione al colore dell'armatura di 'X' perchè andrà ad indicare l'attacco in arrivo:

Blu --> Cannone al Plasma
Marrone --> Raffica di cloni
Verde --> Doppio turbine
Celeste --> Pioggia di massi

Rimanete lontani dal boss ed avvicinatevi per danneggiarlo solamente quando la sua armatura non è marrone, poichè avrete bisogno di spazio per schivare la Raffica di cloni. Oltre ad essa, all'inizio della battaglia il boss aprirà il fuoco anche con il Cannone al Plasma, che potrete evitare facilmente oltrepassando il proiettile saltando. Successivamente, 'X' comincerà ad usare anche il Doppio turbine e, dopo aver compiuto un salto, la Pioggia di massi.

In fase offensiva, avvicinatevi al boss mentre rimane immobile per accumulare energia ed attaccatelo con il Fendente Basso, sfruttando tutta la lunghezza della Z-Saber. In alternativa potete usare anche il Chaos Flasher mentre rimanete lontani da 'X'. Quest'ultima Tecnica, assieme al Flying Splasher, rendono Zero temporaneamente invincibile quindi sfruttatele anche per non subire danni dagli attacchi del boss.

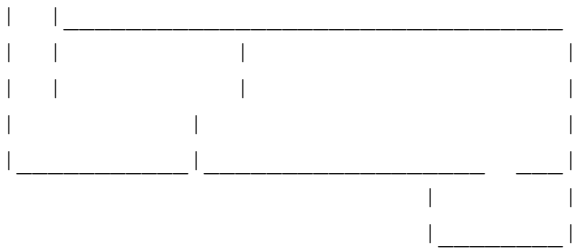
|| Lo scontro è stato molto duro ed entrambi i Robot giacciono al suolo.
|| Comparendo dal nulla, Sigma cerca di approfittare della situazione per
|| eliminare 'X' ma Zero si frappone tra i due, riuscendo così a salvare il suo
|| compagno di avventure. Il leader dei Maverick decide allora di ritirarsi
|| temporaneamente, in attesa dello scontro finale con i due Robot.

=====
ZERO SPACE 4 [08Z14]
===== ZERO =====

NEMICI		OGGETTI
Axle the Red	[64 pf]	(nessuno)
Dark Dizzy	[64 pf]	
Dejira	[1 pf]	
Duff McWhalen	[64 pf]	
Eagle G	[8 pf]	
Grizzly Slash	[64 pf]	
Hotarion	[1 pf]	
Izzy Glow	[64 pf]	
Killer Sphere	[4 pf]	
Mattrex	[64 pf]	
Spark Gunner	[12 pf]	
Spike Marl	[2 pf]	
Squid Adler	[64 pf]	
The Skiver	[64 pf]	
TriScan Gold	[1 pf]	

• boss • Sigma

AREA 1
||
|_|
| |
| |

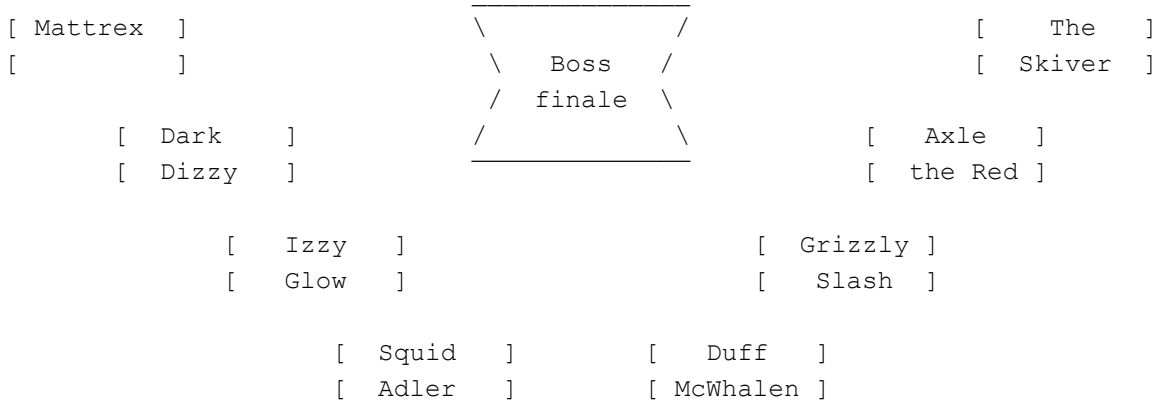


AREA 1 Una volta iniziata l'esplorazione di questa località lasciatevi cadere dal gradino e raggiungete il pavimento della sezione. Ora procedete verso destra, stando attenti alle spine presenti sul soffitto, ed eliminate gli Spike Marl ed i Dejira che compariranno. Scendete dai gradini con cautela e superate lo Spark Gunner, prima di scendere lungo il condotto successivo.

In seguito saltate da una piattaforma all'altra ed usate il Flying Splasher per superare rapidamente gli Eagle G, mentre sfuggite all'assalto degli Hotarion. Una volta raggiunto il pavimento, recatevi nella zona orientale per trovare una Vita Bonus ed un Globo Arancione, infine entrate nell'apertura.

Giungerete in questo modo all'interno di un corridoio dove sono presenti otto teletrasporti che conducono ognuno allo scontro con un preciso Maverick. Sulla piccola pedana centrale sono situati due Globi Arancioni medi. Per spostarvi facilmente tra i teletrasporti sono presenti due lunghe funi.

Potete eliminare i vari Maverick in un ordine qualsiasi inoltre, dopo averne sconfitto uno, il rispettivo teletrasporto si disattiverà e gli oggetti curativi verranno rigenerati. In questi scontri, ogni boss possiederà 127 PV inoltre la posizione dei Maverick sarà la seguente:



AXLE THE RED

Usando il Quake Blazer, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In genere, dopo essersi ripreso dall'attacco, Axle the Red compirà sempre un balzo perciò spostatevi leggermente ed attaccate di nuovo il boss con questa Tecnica non appena atterra sul pavimento.

DARK DIZZY

Usando il Chaos Flasher, il boss subirà un danno pari a 10 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito, per poi cadere al suolo. Ricordate che questa Tecnica possiede colpi limitati perciò dovrete usarla solo quando sarete in difficoltà.

DUFF MCWHALEN

Usando la Crescent Sword, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo

subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre tutti i blocchi di ghiaccio presenti sullo schermo andranno in frantumi all'istante. Per questo motivo rimanete molto vicini a Duff McWhalen ed eseguite questa Tecnica non appena il boss inizia a muoversi.

GRIZZLY SLASH

Usando il Twin Dream, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Se Grizzly Slash viene ferito da questa Tecnica mentre si trova all'interno delle pareti della stanza, il nemico non rimarrà stordito e continuerà ad attaccare normalmente.

IZZY GLOW

Usando l'Electric Blade, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito, per poi cadere al suolo. Per questo motivo fate attenzione alla posizione del boss ed attaccatelo con il giusto tempismo per non dargli la possibilità di passare all'offensiva.

MATTREX

Usando il Wind Shredder, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre ogni suo attacco verrà interrotto. Ricordate però che questa Tecnica possiede un raggio d'azione non molto elevato e che Zero rimane immobile ed indifeso mentre la sagoma avanza, perciò valutate bene gli spostamenti del boss prima di usarla.

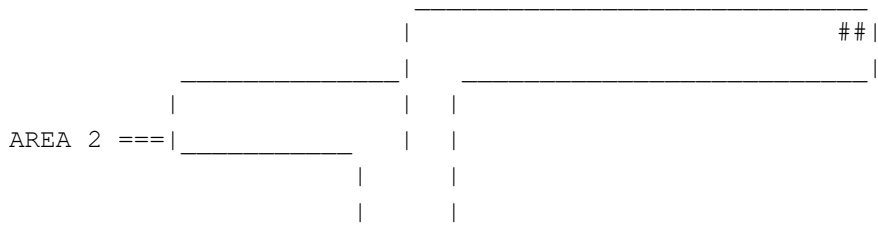
SQUID ADLER

Usando il Flying Splasher, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In genere, dopo essersi ripreso dall'attacco, Squid Adler si lancerà contro di voi, perciò dopo aver colpito il boss con questa Tecnica, allontanatevi subito da lui.

THE SKIVER

Usando il Dark Hold, il boss rimarrà paralizzato e potrete colpirlo senza correre alcun rischio. Fate in modo di fermare il tempo quando The Skiver si trova sul pavimento per poterlo attaccare più facilmente. Una volta paralizzato il boss, colpitelo ripetutamente con la Tripla Combinazione per causargli danni ingenti in pochi secondi.

Dopo aver eliminato l'ultimo Maverick, comparirà sulla piccola pedana centrale un teletrasporto dorato che ora dovrete utilizzare per proseguire.



AREA 2 Procedete verso destra, distruggendo le varie Killer Sphere che compariranno e più avanti incontrerete i TriScan Gold: i prismi triangolari si lanceranno contro di voi, perciò usate la Crescent Sword per eliminarli oppure oltrepassateli con un salto. Seguite il percorso e, su una sporgenza a nord est potrete ottenere un Globo Arancione medio ed uno grande.

In seguito scendete lungo i gradini, facendovi strada tra i globi rotolanti e più avanti dovrete distruggere diversi prismi triangolari. Nell'ultima parte di questa sezione troverete le pedane fantasma: esse compaiono e scompaiono in serie, secondo intervalli regolari, perciò dovrete essere rapidi nel saltare da

una all'altra. Al termine del percorso, raccogliete il Globo Arancione grande e la Sfera Azzurra grande prima di accedere nella stanza del boss finale del gioco.

|| Zero incontra Sigma, il quale gli rivela che il suo unico scopo era quello
|| di risvegliare la vera natura violenta del Robot rosso. Il capo dei Maverick
|| aveva incontrato in passato un misterioso personaggio e, su suo consiglio,
|| ha diffuso grandi quantità di Virus Sigma per realizzare il suo piano.
|| Zero tuttavia rifiuta questa verità sulla sua natura e decide di distruggere
|| Sigma una volta per tutte.

*** SIGMA: la forma ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Chaos Flasher	.	Primo	2
Crescent Sword	6	Secondo	2
Dark Hold	no	Terzo	5
Electric Blade	8 5 <>	Rotante	2
Flying Splasher	.	Aereo	4
Quake Blazer	.	Basso	5
Twin Dream	.	Muro	4
Wind Shredder	.		
Z-Buster	2		

ATTACCHI

1. Grandi Lame [20 PV]

quando si trova in volo, Sigma rilascia orizzontalmente una serie di grandi lame di energia. Esse possono essere scagliate in basso, in alto oppure divise in una coppia di lame più piccole che avanzano contemporaneamente lungo il soffitto ed il pavimento. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per schivare la Lama bassa è necessario scalare la parete; per evitare quella alta bisogna accovacciarsi; per non subire danni dalla coppia di lame bisogna scalare il muro e posizionarsi nello spazio vuoto tra i due proiettili.

2. Scatto [12 PV]

Sigma si lancia contro il personaggio eseguendo uno scatto. Se il Robot si trova più in alto del boss, questi compie diversi movimenti veloci in successione, rimbalzando sulle pareti. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario scalare le pareti o lasciarsi cadere, a seconda dei casi.

3. Sfere blu [10 PV]

quando si trova sul pavimento, Sigma rilascia frontalmente una serie di globi energetici che avanzano oscillando. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario scalare le pareti.

4. Scudo Virus [8 PV]

Sigma genera attorno a sè tre Sigma Virus che ruotano costantemente attorno al boss. Essi non infettano il personaggio ma causano danni al contatto. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario rimanere lontani da Sigma inoltre è possibile distruggere i droni con le Tecniche. Il boss rigenererà i tre Sigma Virus nel caso questi vengano tutti distrutti.

.. Contatto [12 PV]

Sigma è il leader dei Maverick Hunter ed in questo scontro combatterà a piena potenza. Il boss si sposta compiendo scatti oppure teletrasportandosi ed è

piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di dimensioni ridotte perciò dovrete essere precisi nell'evitare gli attacchi del boss.

Durante la prima parte dello scontro, Sigma vi verrà continuamente incontro con gli scatti e vi attaccherà con le Sfere blu. Sfruttate la parete per evitare entrambi gli assalti e contrattaccate non appena il boss si ferma.

Dopo aver perso la metà dei PV, Sigma cambierà strategia e diventerà molto più pericoloso. Il boss adesso potrà spostarsi anche con il teletrasporto ed apparirà spesso negli angoli inferiori della stanza, perciò spostatevi al centro del pavimento quando Sigma svanisce. In fase offensiva invece il boss genererà costantemente attorno a sé uno Scudo composto da vari Sigma Virus: essi potranno essere tutti distrutti ma, una volta fatto, verranno rigenerati dopo alcuni secondi, perciò lasciatene attivo solo uno, in modo tale che il boss non ricostruisca l'intero Scudo.

In aggiunta, Sigma attaccherà scagliando orizzontalmente le Grandi Lame, che vi costringeranno a scalare la parete per poterle evitare in maniera efficace. Per attaccare il boss, sfruttate i momenti in cui compare sul pavimento oppure quando rimane immobile in volo.

Sigma risulta debole all'Electric Blade, tuttavia questa Tecnica è piuttosto pericolosa da usare perchè rischiereste di venire a contatto con il boss durante la sua esecuzione. Per questo motivo attaccatelo con la Crescent Blade, sfruttando l'intera lunghezza della Z-Saber. Sigma inoltre rimane immobile sino a quando l'ultima Sfera blu non esce dallo schermo perciò potrete sfruttare questi istanti per avvicinarvi a lui e colpirlo con la Tripla Combinazione. Con il giusto di tempismo, potrete danneggiare il boss usando la scia azzurra dell'Electric Blade, eseguendo la Tecnica poco prima che Sigma atterri.

Una volta che il boss inizia ad utilizzare le Grandi Lame e lo Scudo Virus, ricordate di lasciare attivo almeno un drone a difesa del boss e di non posizionarvi mai negli angoli inferiori della stanza quando Sigma si teletrasporta.

|| Sigma riconosce le capacità di Zero e gli confida che il misterioso uomo da || lui incontrata è probabilmente il creatore del Robot rosso. Zero però non || conosce questa persona ed intende solamente eliminare il capo dei Maverick.

*** SIGMA: 2a forma ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Chaos Flasher	.	Primo	2
Crescent Sword	6	Secondo	2
Dark Hold	no	Terzo	5
Electric Blade	. 3	Rotante	2
Flying Splasher	6	Aereo	4
Quake Blazer	.	Basso	5
Twin Dream	8 <>	Muro	4
Wind Shredder	.		
Z-Buster	2		

ATTACCHI

1. Quadrato viola [20 PV]
+ Carica [20 PV]

quando le mani non sono visibili, Sigma genera in corrispondenza del Robot una serie di grossi quadrati viola. Successivamente il boss scaglia queste

figure contro il personaggio, le quali si muovono in orizzontale ed in verticale. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare la materializzazione è necessario rimanere sempre in movimento; per schivare le varie Cariche bisogna muoversi lungo il perimetro della stanza.

2. Carica doppia [16 PV]
entrambe le mani di Sigma si lanciano contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna accovacciarsi oppure salire su una mano, a seconda dei casi.
 3. Gabbia di fulmini [12 PV]
una mano di Sigma si posiziona sul soffitto e, spostandosi lateralmente, scaglia verso il basso tre scariche elettriche. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni, bisogna posizionarsi nello spazio vuoto tra due fulmini e spostarsi seguendo i movimenti della mano.
 4. Carica singola [8 PV]
una mano di Sigma si lancia in orizzontale contro il personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna accovacciarsi oppure salire su una mano, a seconda dei casi.
 5. Sfera di energia [8 PV]
dal palmo di una mano di Sigma viene emesso in orizzontale un grosso globo energetico. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario accovacciarsi oppure scalare una parete.
 6. Raffica celeste [8 PV]
quando le mani non sono visibili, Sigma emette dalla sua gemma frontale quattro sfere luminose che si posizionano sul pavimento. Dopo qualche istante, esse si lanciano in successione contro il personaggio per due volte, prima di svanire. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare l'emissione delle sfere luminose è necessario scalare una parete mentre per non farsi colpire da loro bisogna muoversi lungo il perimetro della stanza.
- .. Contatto [8 PV]
si subiscono danni al contatto solamente toccando le spine situate sulle nocche delle mani del boss.

Sigma è il leader dei Maverick Hunter ed in questo scontro combatterà usando un gigantesco corpo meccanico. Il boss non si sposta mai dalla sua posizione ed è molto aggressivo. L'unico punto vulnerabile di Sigma è la gemma posta sulla sua fronte, la quale a volte diventa intangibile, perciò dovrete essere rapidi a colpirla, quando è presente sullo schermo.

Sigma possiede due assetti da combattimento: con le mani e senza le mani. Nel primo caso il boss farà comparire nella stanza due grossi pugni, i quali si muoveranno nel tentativo di colpirvi. Essi possono essere distrutti ma Sigma li farà ricomparire ugualmente nel turno successivo. Sfruttate i pugni come pedane per portarvi all'altezza della gemma ed attaccate ripetutamente il boss. Quando invece le mani escono dallo schermo, Sigma inizierà ad eseguire la Raffica, che vi costringerà a muovervi continuamente lungo il perimetro della stanza.

Dopo aver perso diversi PV, il boss inizierà ad eseguire anche la Gabbia di fulmini, che vi costringerà a muovervi in sincronia con la sua mano, e potrà materializzare i Quadrati viola, che vi inseguiranno costantemente. Nel primo caso potete sacrificare alcuni PV per uscire dalla Gabbia e sfruttare la durata di questo attacco per infliggere danni ingenti al boss.

La Tecnica a cui risulta vulnerabile Sigma è il Twin Dream ed il modo migliore per colpirlo consiste nel lasciarvi scivolare lungo la parete destra della stanza ed eseguire il Fendente sul Muro, lasciando che sia la sagoma a colpire la gemma del boss. Questa strategia è facilmente attuabile quando sono presenti sullo schermo le mani di Sigma.

Nei momenti in cui Sigma attacca con la Raffica o con i Quadrati viola invece, alternate il Twin Dream alla Crescent Sword per ferire il boss, man mano che vi muovete per la stanza.

=====

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

```
##### FINALE 3 - sconfiggendo Sigma comandando Zero #####
#
# 'X' si avvicina al corpo dilaniato di Zero quando, alle sue spalle,
# Sigma emerge dal pavimento. Emettendo un potente raggio luminoso,
# il leader dei Maverick trafigge i due Robot, ferendoli in maniera grave
# Raccogliendo le sue ultime forze, Zero spara un ultimo colpo ed elimina
# così i resti di Sigma.
#
# Negli ultimi istanti di vita, Zero riesce a rivedere alcuni frammenti
# del suo passato: il primo scontro con Sigma, quando Zero era ancora un
# automa incontrollabile; un'immagine del Dr Wily, il suo creatore;
# Zero ancora in fase di costruzione; un'immagine di Iris, una Replid
# molto cara al Robot rosso. Prima di spirare, Zero capisce di essere
# stato costruito dal Dr Wily per distruggere tutti i Replid e che con
# la sua morte finalmente tornerà la pace sul pianeta.
#
#####
```

.....

```
+-----+
| SVILUPPO DELL'AVVENTURA | [08SV]
+-----+
```

A seconda delle scelte che si compiono durante l'avventura, alcuni eventi cambieranno e ciò influirà sul cammino da intraprendere. In questa sezione verranno indicati gli eventi che modificano lo svolgimento del gioco.

Gli eventi importanti sono essenzialmente quattro:

- a) le 16 ore
bisogna distruggere la colonia spaziale Eurasia prima che scada il tempo richiesto, indicato nel gioco con un conto alla rovescia di 16 ore. Se allo scadere di questo lasso di tempo non si sono utilizzati sia il cannone Enigma che lo Space Shuttle, la colonia spazia Eurasia precipiterà sulla Terra e Zero diventerà un Maverick.

DOVE SI TROVA

luoghi dove si può trovare questo nemico

TABELLA ARMI

numeri di colpi necessari per eliminare il nemico con ogni Arma e Tecnica. Per 'X', il numero di sinistra indica il numero di proiettili normali richiesti, mentre quello di destra il numero di volte in cui bisogna eseguire il Super Colpo. In seguito sono indicati i valori analoghi per le Tecniche di Zero:

Note per 'X':

- Per il Dark Hold è indicato solo se il bersaglio è vulnerabile o meno a questa Arma.
- Per l'X-Buster i tre valori indicano, dall'alto verso il basso: il proiettile giallo, la cometa verde ed il Super Colpo. In seguito sono presenti: il Cannone al Plasma della Fourth Armor e dell'Ultimate Armor, il Laser penetrante della Falcon Armor, il proiettile semplice ed il Gaea Shot della Gaea Armor.
- Infine sono presenti gli attacchi speciali delle varie Armature.

Note per Zero:

- Per la Z-Saber, i sette valori indicano, dall'alto verso il basso: Primo, Secondo e Terzo Fendente, Fendente Rotante, Fendente Aereo, Fendente Basso e Fendente sul Muro.
- Per il Chaos Flasher è indicato il numero di proiettili necessari per eliminare il bersaglio.
- Per l'Electric Blade, il primo valore indica il numero di fendenti necessari per sconfiggere il nemico, mentre il secondo la quantità di scariche elettriche per ottenere lo stesso risultato.
- Per il Twin Dream, la voce "var" indica che il numero dei colpi necessari è variabile perchè dipende dall'attacco che si intende utilizzare dopo aver fatto comparire la sagoma luminosa.

".." = il nemico non è vulnerabile a quell'Arma o a quella Tecnica oppure esse non si possono possedere quando lo si affronta

Per quanto riguarda i boss ed i mini boss invece, sia per 'X' che per Zero, viene indicato il numero di PV di danno causati dal singolo attacco di ogni Arma e Tecnica.

"<>" = indica l'Arma o la Tecnica a cui i boss ed i mini boss sono particolarmente vulnerabili. Questi ultimi di solito non godono della dell'invulnerabilità temporanea dopo aver subito un danno, perciò è indicata la quantità di danno subita dal singolo attacco di quell'Arma o di quella Tecnica. Per questo motivo non è detto che l'Arma o la Tecnica che causano singolarmente danni maggiori siano anche le più efficaci per eliminare quel mini boss.

ATTACCHI

attacchi a disposizione del nemico; accanto ad ognuno di essi è indicata la quantità di danni, espressi in PV persi, inflitta ai personaggi. Per le varie Armature questi valori saranno dimezzati: in caso di numeri dispari, il risultato verrà arrotondato per difetto.

"Maverick a guardia della giungla robotizzata"

DOVE SI TROVA

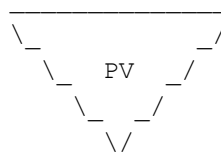
Into the jungle! - Area 1 (boss)

Zero Space 4 ----- Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	2	3	giallo 1	Cometa .
Dark Hold	no		verde 1	Falcon Giga 4
Firefly Laser	2	3	sfera 3	Gaea Giga 2
Goo Shaver	2	3		Nova Strike 8
Ground Fire	5	8 <>	SPECIALI	
Spike Ball	.	.	Plasma 3	
Tri-Thunder	2	3	Laser 3	
Wing Spiral	5	8	Gaea 2	4

TECNICHE DI ZERO

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER
Chaos Flasher	8	Primo 2
Crescent Sword	5	Secondo 2
Dark Hold	no	Terzo 5
Electric Blade	5 1	Rotante 2
Flying Splasher	3	Aereo 4
Quake Blazer	8 <>	Basso 5
Twin Dream	.	Muro 4
Wind Shredder	5	
Z-Buster	2	



ATTACCHI

1. Doppia frusta [6 PV per colpo]

+ Clone vegetale [5 PV]

Axle the Red genera un clone di sè stesso: i due nemici si posizionano ad entrambi i lati della stanza ed estendono la loro frusta verso il centro della camera. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area.

Per evitarlo è necessario rimanere su una parete. Una volta stretti nella morsa bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi dalla presa.

2. Frusta di spine [6 PV per colpo]

Axle the Red estende il suo braccio in orizzontale generando una frusta di spine per afferrare il personaggio ed infliggergli danni gradualmente. Il boss può estendere la frusta a due altezze diverse. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per non essere afferrati dalla frusta alta è necessario accovacciarsi mentre per non venire intrappolati da quella bassa è necessario allontanarsi dal boss. Una volta stretti nella morsa bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi dalla presa.

3. Clone vegetale [5 PV]

Axle the Red rilascia un seme dal quale nasce un clone del boss. Il nemico non possiede attacchi propri e si limita a compiere balzi all'interno della stanza. Il clone svanirà automaticamente dopo diversi secondi.

4. Petali di rosa [4 PV]

Axle the Red emette verso l'alto una serie di petali che poi ricadono oscillando sul pavimento. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario distruggere i Petali con le Armi oppure con

le Tecniche.

5. Sfera verde [4 PV]

Axle the Red estende il suo braccio scagliando in orizzontale una sfera acuminata verde che, giunta a contatto con una parete, ruota su sè stessa per alcuni istanti prima di svanire. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario superare la Sfera verde con un salto inoltre è possibile distruggerla con le Armi o con le Tecniche.

6. Sfera viola [4 PV]

Axle the Red estende il suo braccio scagliando una sfera acuminata viola che rimbalza sulle pareti della stanza. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggere la Sfera viola con le Armi oppure con le Tecniche.

.. Contatto [5 PV]

Axle the Red è una sorta di rosa umanoide. Il boss si sposta compiendo balzi ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò potrete schivare facilmente i suoi assalti.

All'inizio dello scontro Axle the Red attaccherà maggiormente scagliandovi contro le Sfere verdi e le Sfere viola. Quando ciò accade, concentratevi prima sulla distruzione di questi proiettili e poi iniziate a colpire il boss. In seguito Axle the Red smetterà di usare le Sfere e cercherà di afferrarvi con la sua Frusta di spine, per infliggervi danni gradualmente: in questo caso rimanete lontani dal boss e contrattaccate al termine del suo assalto.

Nella parte finale della battaglia, il boss evocherà molto più spesso il suo Clone vegetale ed assieme a lui proverà di intrappolarvi sempre con la frusta: rifugiatevi sulle pareti ed attendete che termini l'attacco, prima di tornare sul pavimento.

---+--- 'X'

Preparate il Cannone al Plasma e rilasciate il proiettile solo quando Axle the Red scaglierà una delle sue Sfere: in questo modo riuscirete sia a distruggere il globo acuminato che a ferire il boss. Quando invece Axle the Red inizia ad usare la Frusta di spine, allontanatevi il più possibile da lui ed usate sempre il Cannone al Plasma per attaccarlo dalla distanza.

Usando il Ground Fire, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In genere, dopo essersi ripreso dall'attacco, Axle the Red compirà sempre un balzo perciò spostatevi leggermente ed attaccate di nuovo il boss con questa Arma non appena atterra sul pavimento.

---+--- ZERO

Rimanete a media distanza da Axle the Red ed attendete che questi compia un balzo. Non appena il boss sta per atterrare, avvicinatevi per colpirlo con la Tripla Combinazione e poi allontanatevi subito da lui. Distruggete la Sfera viola con la Crescent Sword ed oltrepassate saltando quella verde, in modo tale da avere poi la possibilità di attaccare di nuovo il boss.

Usando il Quake Blazer, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In genere, dopo essersi ripreso dall'attacco, Axle the Red compirà sempre un balzo perciò spostatevi

leggermente ed attaccate di nuovo il boss con questa Tecnica non appena atterra sul pavimento.

BATTON BONE B81

"Pipistrello da bombardamento"

DOVE SI TROVA

Escape the space trap! - Area 1

Escape the space trap! - Area 2

Red-hot world! ----- Area 2

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	1	1	giallo	1	Cometa	1
Dark Hold	si		verde	1	Falcon Giga	1
Firefly Laser	1	1	sfera	1	Gaea Giga	1
Goo Shaver	1	1			Nova Strike	1
Ground Fire	1	1	SPECIALI			
Spike Ball	1	1	Plasma	1		
Tri-Thunder	1	1	Laser	1		
Wing Spiral	1	1	Gaea	1	1	

TECNICHE DI ZERO			Z-SABER	
Chaos Flasher	1		Primo	1
Crescent Sword	1		Secondo	1
Dark Hold	si		Terzo	1
Electric Blade	1	1	Rotante	1
Flying Splasher	1		Aereo	1
Quake Blazer	1		Basso	1
Twin Dream	1		Muro	1
Wind Shredder	1			
Z-Buster	1			

ATTACCHI

1. Bomba [5 PV]

il Batton Bone B81 fa cadere una bomba in corrispondenza del personaggio per poi fuggire via. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere la Bomba con le Armi o con le Tecniche.

.. Contatto [3 PV]

Il Batton Bone B81 è un pipistrello che porta con sé una bomba. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Batton Bone B81 si limita a far cadere la sua Bomba sul personaggio per poi fuggire via. Per questo motivo è necessario attaccarlo dalla distanza, prima che possa rilasciare il suo esplosivo.

---- 'X'

Poiché il nemico è molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo con facilità.

---- ZERO

Il Batton Bone B81 si può sconfiggere facilmente usando il Fendente Aereo oppure la Crescent Sword.

BATTON BONE B82

"Pipistrello che si muove in stormi"

DOVE SI TROVA

Escape the space trap! - Area 1
Red-hot world! ----- Area 2

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	1	1	giallo	1	Cometa	1
Dark Hold	si		verde	1	Falcon Giga	1
Firefly Laser	1	1	sfera	1	Gaea Giga	1
Goo Shaver	1	1			Nova Strike	1
Ground Fire	1	1	SPECIALI			
Spike Ball	1	1	Plasma	1		
Tri-Thunder	1	1	Laser	1		
Wing Spiral	1	1	Gaea	1	1	

TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Chaos Flasher	1		Primo	1
Crescent Sword	1		Secondo	1
Dark Hold	si		Terzo	1
Electric Blade	1	1	Rotante	1
Flying Splasher	1		Aereo	1
Quake Blazer	1		Basso	1
Twin Dream	1		Muro	1
Wind Shredder	1			
Z-Buster	1			

ATTACCHI

.. Contatto [3 PV]

Il Batton Bone B82 è un semplice pipistrello meccanico. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Batton Bone B82 si limita a muoversi verso il personaggio per poi fuggire via. Per questo motivo è necessario attaccarlo dalla distanza, prima che possa avvicinarsi troppo al Robot.

---+--- 'X'

Poichè il nemico è molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo con facilità.

---+--- ZERO

Il Batton Bone B82 si può sconfiggere facilmente usando il Fendente Aereo oppure la Crescent Sword.

CRUSHER NEO

"Automa munito di maglio"

DOVE SI TROVA

Damaged Highway - Area 1

Zero Space 2 ---- Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	.	.	giallo 2	Cometa .
Dark Hold	.	.	verde 1	Falcon Giga .
Firefly Laser	.	.	sfera .	Gaea Giga .
Goo Shaver	.	.		Nova Strike 1
Ground Fire	.	.	SPECIALI	
Spike Ball	.	.	Plasma 1	
Tri-Thunder	.	.	Laser .	
Wing Spiral	.	.	Gaea .	.

TECNICHE DI ZERO	Z-SABER
Chaos Flasher .	Primo 1
Crescent Sword .	Secondo 1
Dark Hold .	Terzo 1
Electric Blade . .	Rotante 1
Flying Splasher .	Aereo 1
Quake Blazer .	Basso 1
Twin Dream .	Muro .
Wind Shredder .	
Z-Buster 1	

ATTACCHI

1. Maglio chiodato [4 PV]

il Crusher Neo fa cadere verticalmente il suo maglio chiodato. L'attacco possiede un breve raggio d'azione ed è discretamente rapido. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [4 PV]

Il Crusher Neo è un drone che possiede un maglio chiodato nella sua parte inferiore. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Crusher Neo si limita a posizionarsi sulla verticale del personaggio per poi colpirlo con il suo Maglio chiodato. È consentito distruggere quest'ultimo, tuttavia il nemico ne rigenererà un altro in pochi istanti. Presso lo Zero Space 2 è presente una variante rossa del Crusher Neo che però sarà integrata nel soffitto, risultando così indistruttibile. In questo caso è necessario oltrepassare il Maglio chiodato del nemico con il giusto tempismo.

--+-- 'X'

Poichè il nemico è molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo con facilità.

--+-- ZERO

Per sconfiggere facilmente il Crusher Neo è consigliato usare il Primo Fendente della Z-Saber oppure il Fendente Aereo.

DARK DIZZY

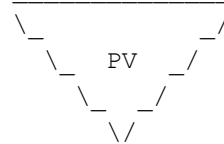
"Maverick a guardia del planetario"

DOVE SI TROVA

Escape the space trap! - Area 2 (boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	2	3	giallo 1	Cometa .
Dark Hold	no		verde 1	Falcon Giga 4
Firefly Laser	5	8 <>	sfera 3	Gaea Giga 2
Goo Shaver	2	3		Nova Strike 8
Ground Fire	2	3	SPECIALI	
Spike Ball	2	3	Plasma 3	
Tri-Thunder	2	3	Laser 3	
Wing Spiral	2	3	Gaea 2	4

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER
Chaos Flasher	10 <>	Primo 2
Crescent Sword	5	Secondo 2
Dark Hold	no	Terzo 5
Electric Blade	5 1	Rotante 2
Flying Splasher	3	Aereo 4
Quake Blazer	5	Basso 5
Twin Dream	4	Muro 4
Wind Shredder	5	
Z-Buster	2	



ATTACCHI

1. Assalto vampiro [8 PV]
Dark Dizzy si lancia in picchiata contro il personaggio per afferrarlo. Una volta fatto, il boss morde il Robot, causandogli danni gradualmente. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico. Una volta stretti nella morsa, non c'è modo di liberarsi prima della fine dell'attacco.
 2. Grande Sonar [7 PV]
Dark Dizzy emette orizzontalmente una serie di grandi circonferenze. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna scalare la parete per posizionarsi nei punti non coperti dal Grande Sonar.
 3. Orda di pipistrelli [3 PV]
Dark Dizzy genera un gran numero di pipistrelli meccanici che si lanciano contro il personaggio. L'attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per evitarlo è necessario distruggere i pipistrelli meccanici con le Armi oppure con le Tecniche.
 4. Tempo congelato [no]
Dark Dizzy ferma lo scorrere del tempo per qualche secondo, invertendo i colori dello schermo e paralizzando il personaggio. Durante questi istanti, il boss si avvicina al Robot per poi attaccarlo con il Grande Sonar oppure con l'Orda di pipistrelli, non appena il tempo torna a scorrere.
- .. Contatto [4 PV]

Dark Dizzy è un pipistrello umanoide. Il boss si sposta volando e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per evitare gli assalti del boss.

L'unico attacco davvero pericoloso di Dark Dizzy è l'Assalto vampiro, che il boss esegue quando si trova nella zona superiore della camera: per questo motivo siate molto aggressivi quando Dark Dizzy si muove lungo il pavimento e

distruggete tutti i pipistrelli che vi scaglia contro. Quando il boss ferma il tempo, fate in modo di trovarvi vicini ad una parete, in modo tale da schivare più facilmente l'attacco che Dark Dizzy poi andrà ad eseguire.

----- 'X'

Usate sempre il Cannone al Plasma, sia per danneggiare il boss quando si trova sul pavimento, sia per eliminare facilmente l'intero gruppo di pipistrelli. Oltrepassate Dark Dizzy con un Super Rimbalzo, nel caso in cui si avvicini troppo a voi, ed in seguito riprendete ad attaccarlo.

Usando il Firefly Laser, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito, per poi cadere sul pavimento. Fate attenzione quando usate questa Arma perchè 'X' non può muoversi mentre guidate il proiettile.

----- ZERO

Tramite la Crescent Sword potrete sia danneggiare il boss, sia eliminare con facilità facilmente l'intero gruppo di pipistrelli. Oltrepassate Dark Dizzy con un Super Rimbalzo, nel caso in cui si avvicini troppo a voi, ed in seguito riprendete ad attaccarlo.

Usando il Chaos Flasher, il boss subirà un danno pari a 10 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito, per poi cadere sul pavimento. Ricordate che questa Tecnica possiede colpi limitati perciò dovrete usarla solo quando sarete in difficoltà.

DEATH PRESS D

"Piccolo drone munito di uno scudo resistente"

DOVE SI TROVA

Fortress lab infiltration! - Area 1

Electric trap! ----- Area 2

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	1	giallo	2	Cometa	1
Dark Hold	si		verde	1	Falcon Giga	1
Firefly Laser	1	1	sfera	1	Gaea Giga	.
Goo Shaver	1	1			Nova Strike	1
Ground Fire	1	1	SPECIALI			
Spike Ball	1	1	Plasma	1		
Tri-Thunder	1	1	Laser	1		
Wing Spiral	1	1	Gaea	2	1	

TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Chaos Flasher	1		Primo	1
Crescent Sword	1		Secondo	1
Dark Hold	si		Terzo	1
Electric Blade	1	1	Rotante	1
Flying Splasher	1		Aereo	1
Quake Blazer	1		Basso	1
Twin Dream	1		Muro	1
Wind Shredder	1			
Z-Buster	2			

ATTACCHI

1. Raffica [3 PV]

il Death Press D scaglia diversi proiettili in direzione del personaggio.
L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione.
Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare i proiettili saltando.

.. Contatto [6 PV]

Il Death Press D è un drone arancione munito di scudo. Il nemico si sposta volando ed è molto aggressivo. La caratteristica del Death Press D risiede nel suo scudo, il quale, quando è abbassato, è in grado di proteggere il drone da ogni assalto. Per questo motivo, prima di attaccare, bisognerà attendere che il Death Press D rialzi lo scudo; in alternativa è possibile eliminarlo facilmente colpendolo alle spalle.

---+--- 'X'

Poichè il Death Press D è un avversario molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo, usando il giusto tempismo.

---+--- ZERO

Per sconfiggere facilmente il nemico è consigliato usare la Tripla Combinazione non appena solleva il suo scudo.

DEJIRA

"Piccolo drone volante"

DOVE SI TROVA

Obliterate the battleship! - Area 1
Zero Space 4 ----- Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	1	1	giallo	1	Cometa	1
Dark Hold	si		verde	1	Falcon Giga	1
Firefly Laser	1	1	sfera	1	Gaea Giga	1
Goo Shaver	1	1			Nova Strike	1
Ground Fire	1	1	SPECIALI			
Spike Ball	1	1	Plasma	1		
Tri-Thunder	1	1	Laser	1		
Wing Spiral	1	1	Gaea	1	1	

TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Chaos Flasher	1		Primo	1
Crescent Sword	1		Secondo	1
Dark Hold	si		Terzo	1
Electric Blade	1	1	Rotante	1
Flying Splasher	1		Aereo	1
Quake Blazer	1		Basso	1
Twin Dream	1		Muro	1
Wind Shredder	1			
Z-Buster	1			

ATTACCHI

.. Contatto [4 PV]

Il Dejira è un piccolo pesce robotico. Il nemico è discretamente rapido nel muoversi e non è molto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Dejira si limita ad attraversare la stanza, muovendosi a scatti lungo il perimetro del pavimento e delle pareti che incontra. Per via delle sue ridotte dimensioni, è consigliato attaccare il Dejira rimanendo accovacciati.

----- 'X'

Poichè il nemico è molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo con facilità.

----- ZERO

Per sconfiggere facilmente il Dejira è consigliato usare il Primo Fendente della Z-Saber oppure il Fendente Basso.

DEJIRA GR

"Drone prodotto dall'U-555"

DOVE SI TROVA

Obliterate the battleship! - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	1	1	giallo	1	Cometa	1
Dark Hold	no		verde	1	Falcon Giga	1
Firefly Laser	1	1	sfera	1	Gaea Giga	1
Goo Shaver	1	1			Nova Strike	1
Ground Fire	1	1	SPECIALI			
Spike Ball	1	1	Plasma	1		
Tri-Thunder	1	1	Laser	1		
Wing Spiral	1	1	Gaea	1	1	

TECNICHE DI ZERO

			Z-SABER	
Chaos Flasher	1		Primo	1
Crescent Sword	1		Secondo	1
Dark Hold	no		Terzo	1
Electric Blade	1	1	Rotante	1
Flying Splasher	1		Aereo	1
Quake Blazer	1		Basso	1
Twin Dream	1		Muro	1
Wind Shredder	1			
Z-Buster	1			

ATTACCHI

.. Contatto [4 PV]

I Dejira GR sono pesci robotici prodotti a gruppi di tre dal muso dell'U-555. I nemici non sono molto rapidi ma possiedono una discreta aggressività. Una volta sullo schermo, i Dejira GR compiono un breve tratto in avanti per poi lanciarsi contro il personaggio. Il modo migliore per distruggere i pesci robotici è quello di colpirli tutti assieme contemporaneamente quando sono ancora uno vicino all'altro, non appena escono dalla bocca dell'U-555.

---+--- 'X'

Poichè i Dejira GR sono avversari molto deboli, è sufficiente colpirli con il Super Colpo dell'X-Buster per eliminarli tutti con un solo attacco, usando il giusto tempismo.

---+--- ZERO

Per sconfiggere rapidamente i Dejira GR è consigliato usare la Crescent Sword quando sono ancora raggruppati, per colpirli tutti con un solo attacco.

DRAGON MAGMA

"Lanciafiamme a forma di drago"

DOVE SI TROVA

Red-hot world! - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	.	.	giallo .	Cometa .
Dark Hold	si		verde .	Falcon Giga .
Firefly Laser	.	.	sfera .	Gaea Giga .
Goo Shaver	.	.		Nova Strike .
Ground Fire	.	.	SPECIALI	
Spike Ball	.	.	Plasma .	
Tri-Thunder	.	.	Laser .	
Wing Spiral	.	.	Gaea .	.

TECNICHE DI ZERO

		Z-SABER
Chaos Flasher	.	Primo .
Crescent Sword	.	Secondo .
Dark Hold	si	Terzo .
Electric Blade	.	Rotante .
Flying Splasher	.	Aereo .
Quake Blazer	.	Basso .
Twin Dream	.	Muro .
Wind Shredder	.	
Z-Buster	.	

ATTACCHI

1. Fiammata [16 PV]

il Dragon Magma emette periodicamente una fiammata. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. A seconda delle situazioni, la Fiammata può avere una durata più o meno lunga e può essere emessa ripetutamente nell'arco di pochi secondi.

.. Contatto [no]

Il Dragon Magma è un lanciafiamme a forma di testa di drago. Il nemico è montato sulle varie pareti della stanza e non può essere distrutto in alcun modo. Il Dragon Magma emette periodicamente una fiammata in orizzontale o in verticale, a seconda di dove sia posizionato il nemico, perciò è necessario superare la trappola con il giusto tempismo.

"Maverick a guardia dell'oceano"

DOVE SI TROVA

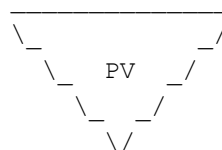
Obliterate the battleship! - Area 1 (boss)

Zero Space 4 ----- Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO
Crescent Shot	5	8 <>	giallo	1	Cometa .
Dark Hold	no		verde	1	Falcon Giga 4
Firefly Laser	2	3	sfera	3	Gaea Giga 2
Goo Shaver	.	.			Nova Strike 8
Ground Fire	2	3	SPECIALI		
Spike Ball	2	3	Plasma	3	
Tri-Thunder	2	3	Laser	3	
Wing Spiral	2	3	Gaea	2 4	

TECNICHE DI ZERO

			Z-SABER	
Chaos Flasher	8		Primo	2
Crescent Sword	8	<>	Secondo	2
Dark Hold	no		Terzo	5
Electric Blade	5	1	Rotante	2
Flying Splasher	.		Aereo	4
Quake Blazer	5		Basso	5
Twin Dream	4		Muro	4
Wind Shredder	5			
Z-Buster	2			



ATTACCHI

1. Missile [8 PV]

quando il Percorso gelido si muove in direzione opposta, Duff McWhalen rilascia una serie di missili che avanzano verso il personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare i Missili saltando inoltre è possibile distruggerli con le Armi oppure con le Tecniche.

2. Percorso gelido [6 PV]

+ Spine gelide [morte]

Duff McWhalen produce una serie di blocchi di ghiaccio, realizzando una sorta di percorso, che poi fa muovere in orizzontale. Essi non causano danni al contatto ma può ferire il Robot schiacciandolo contro la parete sinistra della stanza. Dopo alcuni secondi, il boss fa muovere il Percorso in verso contrario, ma la sua conformazione ora sarà diversa da quella iniziale ed alcuni blocchi di ghiaccio verranno sostituiti dalle spine. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Nella prima fase dell'assalto, è necessario saltare sui vari blocchi di ghiaccio per evitare di essere schiacciati contro la parete. Quando invece il Percorso gelido si muoverà in direzione opposta, bisognerà anche evitare di atterrare sulle diverse Spine gelide e di venire a contatto con quelle posizionate sul lato destro della stanza.

3. Lama d'acqua [6 PV]

prima di far muovere il Percorso gelido in direzione opposta, Duff McWhalen rilascia verso l'alto una o più lame d'acqua. Esse poi ricadono sui blocchi di ghiaccio per poi muoversi lungo il loro perimetro. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare le varie Lame saltando.

4. Righe gelide [no]

Duff McWhalen scaglia orizzontalmente diversi gruppi composti da tre blocchi di ghiaccio allineati. Essi non causano danni al contatto ma sono in grado di spingere il personaggio contro le spine situate lungo la parete destra della stanza. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare saltando le varie Righe gelide.

.. Contatto [5 PV]

Duff McWhalen è una balena umanoide. Il boss si sposta nuotando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro si trova completamente al di sotto del livello del mare inoltre possiede le spine lungo la parete destra.

Nella parte iniziale dello scontro, Duff McWhalen è posizionato sul lato orientale della stanza e da qui genera il Percorso gelido, emettendo una serie di blocchi di ghiaccio. Avvicinatevi al boss, saltando sui vari mattoni del Percorso gelido e sfruttate questo periodo di tempo per danneggiare il più possibile il boss. In seguito evitate la sua Lama d'acqua e fate attenzione alle Spine gelide ed ai Missili che compariranno, una volta che Duff McWhalen attirerà a sé il Percorso gelido.

Dopo aver perso diversi PV, Duff McWhalen si sposterà sul lato sinistro della stanza e questa volta cercherà di spingervi contro le spine, emettendo le Righe gelide. In questo caso dovrete essere abili nell'oltrepassare saltando i vari gruppi di blocchi di ghiaccio e veloci nell'attaccare il boss.

---+--- 'X'

Tenete sempre pronto il Cannone al Plasma ed usatelo contro Duff McWhalen mentre questi genera il Percorso gelido, in modo tale da ferirlo facilmente. Quando invece il boss attrae a sé i blocchi di ghiaccio, usate questo attacco solo per distruggere i Missili che vi scaglierà contro ed intanto evitate le Spine gelide. Nella fase finale dello scontro invece siate precisi nell'usare il Cannone al Plasma per sconfiggere Duff McWhalen perché il proiettile si infrangerà a contatto con i blocchi di ghiaccio.

Usando il Crescent Shot, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre tutti i blocchi di ghiaccio presenti sullo schermo andranno in frantumi all'istante. Per questo motivo rimanete molto vicini a Duff McWhalen ed aprite il fuoco con questa Arma non appena il boss inizia a muoversi.

---+--- ZERO

Quando Duff McWhalen inizia a generare il Percorso gelido, avvicinatevi il più possibile a lui e, rimanendo sui blocchi di ghiaccio, attaccatelo con la Tripla Combinazione. Quando invece il boss attrae a sé il Percorso gelido, smettete di attaccare e concentratevi solo nel distruggere i Missili che vi scaglierà contro e nell'evitare le Spine gelide. Nella fase finale dello scontro invece dovrete usare il Salto con Scatto per avvicinarvi a Duff McWhalen per poi colpirlo senza farvi spingere via dalle Righe gelide.

Usando la Crescent Sword, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre tutti i blocchi di ghiaccio presenti sullo schermo andranno in frantumi all'istante. Per questo motivo rimanete molto vicini a Duff McWhalen ed eseguite questa Tecnica non appena il boss inizia a muoversi.

DYNAMO (1° scontro)

"Mercenario ingaggiato da Sigma"

DOVE SI TROVA

La sfida di Dynamo - Area 1 (boss; dopo aver sconfitto il secondo Maverick)

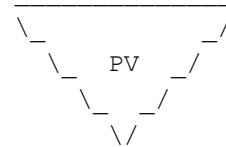
ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	3	giallo	1	Cometa	.
Dark Hold	no		verde	1	Falcon Giga	4
Firefly Laser	2	3	sfera	3	Gaea Giga	.
Goo Shaver	.	.			Nova Strike	8
Ground Fire	.	.	SPECIALI			
Spike Ball	.	.	Plasma	3		
Tri-Thunder	.	.	Laser	3		
Wing Spiral	5	8 <>	Gaea	.	.	

TECNICHE DI ZERO

Chaos Flasher	8	
Crescent Sword	6	
Dark Hold	no	
Electric Blade	.	.
Flying Splasher	.	
Quake Blazer	.	
Twin Dream	.	
Wind Shredder	8	<>
Z-Buster	2	

Z-SABER

Primo	2
Secondo	2
Terzo	5
Rotante	2
Aereo	4
Basso	5
Muro	4



ATTACCHI

1. Lama boomerang [6 PV]
Dynamo scaglia in orizzontale una lama rotante che poi torna nelle mani del boss. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti.
 2. Fendente circolare [4 PV] (solo contro 'X')
Dynamo esegue un salto in avanti ed attacca con un fendente circolare verso il basso. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario andare incontro al boss ed usare lo Scatto per oltrepassarlo da sotto.
 3. Proiettile diviso [4 PV] (solo contro Zero)
Dynamo esegue un salto e spara un proiettile in verticale verso il suolo. Giunto alla stessa altezza di Zero, il colpo si divide in due proiettili che si muovono in orizzontale, in direzioni opposte. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare il proiettile verticale è necessario non posizionarsi sotto il boss mentre per schivare quelli orizzontali bisogna oltrepassarli saltando.
- .. Difesa [no]
Dynamo può proteggersi dagli attacchi del personaggio facendo roteare davanti a sè le proprie lame. Il boss rimane ugualmente vulnerabile se colpito alle spalle.

.. Contatto [4 PV]

Dynamo è un repleid armato con una doppia lama. Il boss si sposta saltando ed è abbastanza aggressivo. La sala dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete a disposizione tutto lo spazio necessario per evitare gli assalti del boss.

Durante la battaglia, Dynamo rimane spesso fermo sul pavimento per diversi secondi, lasciandovi così la possibilità di attaccare liberamente. Siate molto aggressivi in fase offensiva per sconfiggere il boss in pochi secondi.

---+--- 'X'

Rimanete lontani da Dynamo e caricate il Super Colpo dell'X-Buster. Saltate per evitare la Lama boomerang e rilasciate il proiettile solo dopo che l'arma torna nelle mani del boss. Quando Dynamo è in posizione di difesa, attendete che il nemico smetta di far ruotare le lame prima di tornare all'attacco. Eseguite lo Scatto per oltrepassare il boss ed evitare il Fendente circolare e poi usate il Super Colpo dell'X-Buster per colpirlo nuovamente.

Usando il Wing Spiral, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre ogni suo attacco verrà interrotto. Ricordate però che questa Arma viene scagliata verso l'alto quando siete fermi ed in diagonale mentre avanzate, perciò valutate bene gli spostamenti del boss prima di aprire il fuoco con essa.

---+--- ZERO

Attendete che Dynamo scagli la Lama boomerang e che l'arma torni nelle sue mani e poi lanciatevi subito all'attacco, usando la Tripla Combinazione. Al termine dell'assalto, allontanatevi dal boss ed attendete il suo prossimo assalto. Quando Dynamo apre il fuoco con il Proiettile diviso, andategli incontro con la Crescent Sword e, dopo aver schivato il colpo orizzontale, avvicinatevi al boss per attaccarlo nuovamente la Tripla Combinazione.

Usando il Wind Shredder, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre ogni suo attacco verrà interrotto. Ricordate però che questa Tecnica possiede un raggio d'azione non molto elevato e che Zero rimane immobile ed indifeso mentre la sagoma avanza, perciò valutate bene gli spostamenti del boss prima di usarla.

DYNAMO (2° scontro)

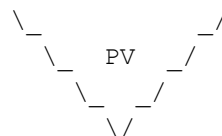
"Mercenario ingaggiato da Sigma"

DOVE SI TROVA

Il ritorno di Dynamo - Area 1 (boss; dopo aver sconfitto il sesto Maverick)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	2	3	giallo 1	Cometa .
Dark Hold	no		verde 1	Falcon Giga 4
Firefly Laser	2	3	sfera 3	Gaea Giga .
Goo Shaver	.	.		Nova Strike 8
Ground Fire	.	.	SPECIALI	
Spike Ball	.	.	Plasma 3	
Tri-Thunder	.	.	Laser 3	
Wing Spiral	5	8 <>	Gaea . .	

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Chaos Flasher	8	Primo	2
Crescent Sword	6	Secondo	2
Dark Hold	no	Terzo	5
Electric Blade	.	Rotante	2
Flying Splasher	.	Aereo	4
Quake Blazer	.	Basso	5
Twin Dream	.	Muro	4
Wind Shredder	8	<>	
Z-Buster	2		



ATTACCHI

1. Colonne di energia [8 PV]

Dynamo colpisce il pavimento, generando per tre volte una serie di colonne di energia che si innalzano da esso. La prima volta le colonne sono disposte in maniera, la seconda volta sono concentrate nei pressi della parete più lontana dal boss e nella terza sono concentrate nella zona di Dynamo. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare la prima serie è necessario posizionarsi in uno spazio vuoto tra una colonna e l'altra; per schivare la seconda e la terza invece bisogna allontanarsi dalla zona in cui stanno per innalzarsi le colonne.

2. Lama boomerang [6 PV]

Dynamo scaglia in orizzontale una lama rotante che poi torna nelle mani del boss. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti.

3. Fendente circolare [4 PV] (solo contro 'X')

Dynamo esegue un salto in avanti ed attacca con un fendente circolare verso il basso. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario andare incontro al boss ed usare lo Scatto per oltrepassarlo da sotto.

4. Proiettili divisi [4 PV] (solo contro Zero)

Dynamo esegue un salto e spara, uno dopo l'altro, due proiettili in verticale verso il suolo. Giunti alla stessa altezza di Zero, i colpi si dividono in due proiettili che si muovono in orizzontale, in direzioni opposte. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare i proiettili verticali è necessario non posizionarsi sotto il boss mentre per schivare quelli orizzontali bisogna oltrepassarli saltando.

.. Difesa [no]

Dynamo può proteggersi dagli attacchi del personaggio facendo roteare davanti a sé le proprie lame. Il boss rimane ugualmente vulnerabile se colpito alle spalle.

.. Contatto [4 PV]

Dynamo è un repleid armato con una doppia lama. Il boss si sposta saltando ed è abbastanza aggressivo. La sala dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete a disposizione tutto lo spazio necessario per evitare gli assalti del boss.

La strategia è identica a quella utilizzata nel primo scontro, solo che ora Dynamo potrà attaccare anche con le Colonne di energia. Durante la battaglia, il boss rimane spesso fermo sul pavimento per diversi secondi, lasciandovi così la possibilità di attaccare liberamente. Siate molto aggressivi in fase offensiva per sconfiggere il boss in pochi secondi.

---+--- 'X'

Rimanete lontani da Dynamo e caricate il Super Colpo dell'X-Buster. Saltate per evitare la Lama boomerang e rilasciate il proiettile solo dopo che l'arma torna nelle mani del boss. Quando Dynamo è in posizione di difesa, attendete che il nemico smetta di far ruotare le lame prima di tornare all'attacco. Eseguite lo Scatto per oltrepassare il boss ed evitare il Fendente circolare e poi usate il Super Colpo dell'X-Buster per colpirlo nuovamente.

Usando il Wing Spiral, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre ogni suo attacco verrà interrotto. Ricordate però che questa Arma viene scagliata verso l'alto quando siete fermi ed in diagonale mentre avanzate, perciò valutate bene gli spostamenti del boss prima di aprire il fuoco con essa.

---+--- ZERO

Rispetto al primo scontro, ora Dynamo potrà sparare due Proiettili divisi. Attendete che il boss scagli la Lama boomerang e che l'arma torni nelle sue mani e poi lanciatevi subito all'attacco, usando la Tripla Combinazione. Al termine dell'assalto, allontanatevi da Dynamo ed attendete il suo prossimo assalto. Quando il boss apre il fuoco con i Proiettili divisi, andate incontro al nemico con la Crescent Sword e, dopo aver schivato il colpo orizzontale, avvicinatevi a Dynamo per attaccarlo nuovamente la Tripla Combinazione.

Usando il Wind Shredder, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre ogni suo attacco verrà interrotto. Ricordate però che questa Tecnica possiede un raggio d'azione non molto elevato e che Zero rimane immobile ed indifeso mentre la sagoma avanza, perciò valutate bene gli spostamenti del boss prima di usarla.

EAGLE G

"Soldato a bordo di un esoscheletro volante"

DOVE SI TROVA

Zero Space 1 - Area 1
Zero Space 2 - Area 1
Zero Space 4 - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	.	.	giallo	11	Cometa	1
Dark Hold	si		verde	6	Falcon Giga	1
Firefly Laser	5	1	sfera	3	Gaea Giga	1
Goo Shaver	.	.			Nova Strike	1
Ground Fire	.	.	SPECIALI			
Spike Ball	1	1	Plasma	2		
Tri-Thunder	.	.	Laser	2		
Wing Spiral	7	2	Gaea	8	5	

TECNICHE DI ZERO

			Z-SABER	
Chaos Flasher	1		Primo	8
Crescent Sword	2		Secondo	6
Dark Hold	si		Terzo	3
Electric Blade	1	11	Rotante	6

Flying Splasher	.	Aereo	3
Quake Blazer	1	Basso	6
Twin Dream	var	Muro	3
Wind Shredder	2		
Z-Buster	8		

ATTACCHI

1. Raffica [8 PV]

l'Eagle G scaglia in orizzontale, oppure in diagonale verso il basso, uno o più proiettili viola. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile oltrepassare i proiettili saltando.

.. Difesa [no]

l'Eagle G può proteggersi dagli attacchi del personaggio sollevando il suo scudo. Il nemico rimane ugualmente vulnerabile se colpito alle spalle.

.. Contatto [10 PV]

L'Eagle G è un soldato a bordo di un esoscheletro volante verde. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è discretamente aggressivo. La caratteristica dell'Eagle G è quella di potersi difendere con il suo scudo perciò bisognerà attaccarlo mentre apre il fuoco oppure subito dopo che ha eseguito la Raffica, prima che sollevi la sua protezione.

---- 'X'

Poichè l'Eagle G è piuttosto resistente, l'Arma migliore per eliminarlo in pochi istanti è il proiettile semplice della Spike Ball.

---- ZERO

Per sconfiggere facilmente questo nemico è consigliato usare il Chaos Flasher; in alternativa è possibile anche oltrepassarlo indenni tramite il Flying Splasher.

GIGA DEATH B

"Possente automa lanciamissili"

DOVE SI TROVA

Training ----- Area 1

Destroy the time bombs! - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	.	.	giallo	10	Cometa	1
Dark Hold	si		verde	6	Falcon Giga	1
Firefly Laser	5	1	sfera	2	Gaea Giga	1
Goo Shaver	.	.			Nova Strike	1
Ground Fire	.	.	SPECIALI			
Spike Ball	.	.	Plasma	2		
Tri-Thunder	1	1	Laser	1		
Wing Spiral	.	.	Gaea	8	5	

TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Chaos Flasher	1	Primo	8
Crescent Sword	2	Secondo	5

Dark Hold	si		Terzo	2
Electric Blade	1	4	Rotante	5
Flying Splasher	.		Aereo	3
Quake Blazer	.		Basso	5
Twin Dream	var		Muro	4
Wind Shredder	.			
Z-Buster	6			

ATTACCHI

1. Razzo corazzato [6 PV]

Giga Death B scaglia orizzontalmente dalla sua testa o dai suoi cannoni un missile indistruttibile. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassarlo saltando.

2. Coppia di missili [5 PV]

Giga Death B scaglia dal suo dorso una coppia di razzi che si posizionano all'altezza del personaggio per poi avanzare orizzontalmente. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare i missili saltando oppure è possibile distruggerli con le Armi o con le Tecniche.

.. Contatto [4 PV]

Giga Death B è un grosso automa nero munito di tre bocche di fuoco. Il nemico non si sposta mai dalla sua ed è molto aggressivo. La particolarità di questo automa è quella di sparare Razzi indistruttibili perciò bisogna fare molta attenzione ad essi quando ci si avvicina al nemico. L'automa non è in grado di voltarsi quindi è facilmente eliminabile colpendolo alle spalle.

----- 'X'

Poichè il Giga Death B è piuttosto resistente, l'Arma migliore per eliminarlo rapidamente è il proiettile semplice del Tri-Thunder.

----- ZERO

Per sconfiggere rapidamente l'automa nero è necessario utilizzare l'Electric Blade dalla giusta distanza, in modo tale da non venire a contatto con il nemico mentre la si esegue.

GRIZZLY SLASH

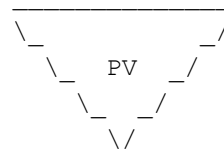
"Maverick a guardia del convoglio"

DOVE SI TROVA

Chase the truck! - Area 2 (boss)
Zero Space 4 ----- Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO
Crescent Shot	.	.	giallo	1	Cometa .
Dark Hold	no		verde	1	Falcon Giga 4
Firefly Laser	2	3	sfera	3	Gaea Giga 2
Goo Shaver	2	3			Nova Strike 8
Ground Fire	2	3	SPECIALI		
Spike Ball	5	8	Plasma	3	
Tri-Thunder	2	3	Laser	3	
Wing Spiral	2	3	Gaea	2	4

TECNICHE DI ZERO			Z-SABER	
Chaos Flasher	8		Primo	2
Crescent Sword	.		Secondo	2
Dark Hold	no		Terzo	5
Electric Blade	5	1	Rotante	2
Flying Splasher	3		Aereo	4
Quake Blazer	5		Basso	5
Twin Dream	8	<>	Muro	4
Wind Shredder	5			
Z-Buster	2			



ATTACCHI

1. Tuffo [6 PV]

Grizzly Slash compie un balzo sul posto, uscendo dallo schermo. Dopo pochi istanti, il boss ricade sul pavimento, per poi immergersi nel terreno tramite la sua trivella. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo, posizionarsi su uno dei gradini quando il boss salta e poi lasciarsi cadere in una buca mentre questi ricompare sullo schermo.

2. Affondo [6 PV]

dopo essere scomparso nel terreno, se il personaggio si trova su una delle buche, Grizzly Slash ricompare in corrispondenza del Robot e lo colpisce con un affondo della sua trivella. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

3. Artiglio [6 PV]

dopo essere scomparso nel terreno, se il personaggio si trova su uno dei gradini, Grizzly Slash ricompare dallo sfondo della stanza ed attacca con il suo braccio rosso. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Il boss può apparire a due altezze diverse: per evitare l'assalto alto è necessario accovacciarsi, per schivare quello basso bisogna scendere dal gradino.

4. Grandi lame [6 PV]

Grizzly Slash ruota il suo braccio rosso verso l'alto, rilasciando due grandi lame che si muovono in orizzontale, ad altezze diverse. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare le lame saltando.

5. Piccole lame [4 PV]

Grizzly Slash ruota il suo braccio rosso verso l'alto, rilasciando tre piccole lame che si muovono verso l'alto in varie direzioni. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario accovacciarsi oppure entrare in una buca.

.. Contatto [5 PV]

Grizzly Slash è un orso umanoide che possiede un braccio rosso più grosso dell'altro. Il boss si sposta saltando e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro possiede tre gradini sul pavimento.

Nella prima fase dello scontro, Grizzly Slash attaccherà solo con le Piccole lame, compiendo balzi all'interno della stanza ed atterrando sempre su uno dei tre gradini. Dopo aver perso alcuni PV, il boss uscirà dallo schermo per poi eseguire il Tuffo. Adesso Grizzly Slash attaccherà comparando dallo sfondo oppure dal pavimento, perciò dovrete essere rapidi nello spostarvi ed in seguito contrattaccare. Nella fase finale della battaglia il boss si comporterà

come all'inizio dello scontro, ma stavolta scaglierà le Grandi lame.

--++-- 'X'

Preparate il Cannone al Plasma ed usatelo più volte contro Grizzly Slash, rimanendo vicino a lui. In questo modo potrete ferirlo restando accovacciati ed evitando contemporaneamente le Piccole lame. Quando il boss inizierà ad attaccarvi dallo sfondo o dal terreno, posizionatevi sul gradino centrale e da qui potrete schivare facilmente i suoi assalti, allontanandovi da lui oppure accovacciandovi. In questa fase dello scontro potrete danneggiare Grizzly Slash facilmente con il Cannone al Plasma, quando questi fuoriesce dal terreno. Nell'ultima parte della battaglia, colpite il boss dalla distanza, in modo tale da avere la possibilità di oltrepassare le Grandi lame saltando.

Usando la Spike Ball, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Se Grizzly Slash viene ferito da questa Arma mentre si trova all'interno delle pareti della stanza, il nemico non rimarrà stordito e continuerà ad attaccare normalmente.

--++-- ZERO

Una volta iniziata la battaglia, entrate in una buca e, sfruttando l'intera lunghezza della Z-Saber, usate la Tripla Combinazione per danneggiare il boss facilmente. Quando il boss inizierà ad attaccarvi dallo sfondo o dal terreno, posizionatevi sul gradino centrale e da qui potrete schivare facilmente i suoi assalti, allontanandovi da lui oppure accovacciandovi. In questa fase dello scontro, entrate in una buca, per costringere Grizzly Slash ad usare l'Affondo, e, non appena il boss lo esegue, uscite subito e colpitelo sempre con la Tripla Combinazione. Nell'ultima parte della battaglia, riprendete la strategia iniziale, ma questa volta dovrete fare attenzione alle Grandi lame.

Usando il Twin Dream, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Se Grizzly Slash viene ferito da questa Tecnica mentre si trova all'interno delle pareti della stanza, il nemico non rimarrà stordito e continuerà ad attaccare normalmente.

GULPFER R

"Pesce vorace"

DOVE SI TROVA

Obliterate the battleship! - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	5	1	giallo	5	Cometa	1
Dark Hold	si		verde	3	Falcon Giga	1
Firefly Laser	3	1	sfera	1	Gaea Giga	1
Goo Shaver	4	2			Nova Strike	1
Ground Fire	1	1	SPECIALI			
Spike Ball	2	1	Plasma	1		
Tri-Thunder	2	2	Laser	1		
Wing Spiral	5	2	Gaea	4	3	

TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Chaos Flasher	2	Primo	4
Crescent Sword	1	Secondo	3

Dark Hold	si		Terzo	1
Electric Blade	1	2	Rotante	3
Flying Splasher	3		Aereo	2
Quake Blazer	1		Basso	3
Twin Dream	var		Muro	1
Wind Shredder	2			
Z-Buster	4			

ATTACCHI

1. Risucchio [graduale]

il Gulpfer R ingoia il Robot, causandogli lentamente danni graduali. Questa tecnica ha un breve raggio d'azione ma è molto difficile sfuggirle. Dopo essere stati ingoiati, per liberarsi del nemico bisogna colpirlo ripetutamente con le Armi o con le Tecniche, in modo tale da eliminarlo dall'interno.

.. Contatto [no]

Il Gulpfer R è un pesce palla in grado di aspirare acqua. Il nemico nuota lentamente e non è molto aggressivo. Il suo unico attacco è abbastanza particolare perchè non causa danni immediatamente, bensì con il passare del tempo. Poichè si affronta il Gulpfer R mentre si viene inseguiti dall'U-555, è necessario eliminarlo il prima possibile, usando gli attacchi più potenti a disposizione.

---+--- 'X'

Poichè il Gulpfer R è discretamente resistente, l'Arma migliore per eliminarlo rapidamente è il proiettile semplice del Ground Fire oppure il Cannone al Plasma.

---+--- ZERO

Usando il Robot rosso, il modo migliore per sconfiggere il Gulpfer R è quello di colpirlo con la Crescent Sword, in modo tale da poter avanzare ed attaccare allo stesso momento.

HOTARION

"Piccoli droni luminosi"

DOVE SI TROVA

Fortress lab infiltration! - Area 2
 Fortress lab infiltration! - Area 3
 Zero Space 4 ----- Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO
Crescent Shot	1	1	giallo	2	Cometa 1
Dark Hold	si		verde	1	Falcon Giga 1
Firefly Laser	1	1	sfera	1	Gaea Giga 1
Goo Shaver	1	1			Nova Strike 1
Ground Fire	1	1	SPECIALI		
Spike Ball	1	1	Plasma	1	
Tri-Thunder	1	1	Laser	1	
Wing Spiral	1	1	Gaea	1	1

TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Chaos Flasher	1		Primo	1
Crescent Sword	1		Secondo	1
Dark Hold	si		Terzo	1
Electric Blade	1	1	Rotante	1
Flying Splasher	1		Aereo	1
Quake Blazer	1		Basso	1
Twin Dream	1		Muro	1
Wind Shredder	1			
Z-Buster	1			

ATTACCHI

1. Laser [3 PV]

l'Hotarion emette verticalmente una serie di fasci luminosi. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Carica [2 PV]

l'Hotarion compare da una sfera luminosa per poi lanciarsi contro il Robot. L'attacco è discretamente rapido, possiede un notevole raggio d'azione ed è in grado di attraversare le pareti e gli ostacoli. Per evitarlo bisogna allontanarsi dalla sfera luminosa, prima dell'assalto del nemico.

.. Contatto [2 PV]

L'Hotarion è un piccolo drone volante viola e può comportarsi in due modi diversi. Nel primo caso, l'Hotarion oscilla verticalmente, emettendo di continuo i Laser verso il basso. Poichè non è possibile attraversare i fasci luminosi senza subire danni, è necessario distruggere l'Hotarion per poter proseguire. Nel secondo caso invece, la comparsa dei droni sarà annunciata da una serie di sfere luminose dalle quali poi gli Hotarion si lanceranno contro il personaggio. In questa situazione è consigliato allontanarsi subito tramite lo Scatto.

---+--- 'X'

Poichè l'Hotarion è un avversario molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo, usando il giusto tempismo.

---+--- ZERO

Per sconfiggere facilmente questo nemico è consigliato usare il Primo Fendente oppure la Crescent Sword.

HOVER GUNNER

"Piccolo mortaio volante"

DOVE SI TROVA

Training ----- Area 1
 Chase the truck! - Area 1
 Chase the truck! - Area 2
 Into the jungle! - Area 1
 Zero Space 2 ----- Area 1
 Zero Space 3 ----- Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	1	giallo	2	Cometa	1
Dark Hold	si		verde	1	Falcon Giga	1

Firefly Laser	1	1	sfera	1	Gaea Giga	1
Goo Shaver	2	1			Nova Strike	1
Ground Fire	1	1	SPECIALI			
Spike Ball	1	1	Plasma	1		
Tri-Thunder	1	1	Laser	1		
Wing Spiral	2	1	Gaea	2	1	

TECNICHE DI ZERO

Chaos Flasher	1	
Crescent Sword	1	
Dark Hold	si	
Electric Blade	1	2
Flying Splasher	1	
Quake Blazer	1	
Twin Dream	var	
Wind Shredder	1	
Z-Buster	2	

Z-SABER

Primo	2
Secondo	1
Terzo	1
Rotante	1
Aereo	1
Basso	1
Muro	1

ATTACCHI

1. Raffica [3 PV]

l'Hover Gunner scaglia diversi proiettili in varie direzioni. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare i proiettili saltando inoltre è possibile distruggerli con le Armi o con le Tecniche.

.. Contatto [3 PV]

L'Hover Gunner è un piccolo mortaio rosso. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, l'Hover Gunner apre il fuoco in varie direzioni per poi fuggire via. Per questo motivo è consigliato ignorare il nemico oppure distruggerlo prima che possa eseguire la sua Raffica.

----- 'X'

Poichè il nemico è molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo con facilità.

----- ZERO

Per sconfiggere l'Hover Gunner facilmente è consigliato usare la Tripla Combinazione oppure la Crescent Sword, in modo tale da distruggere anche i proiettili che il nemico scaglia.

IZZY GLOW

"Maverick a guardia del laboratorio"

DOVE SI TROVA

Fortress lab infiltration! - Area 3 (boss)
Zero Space 4 ----- Area 1

ARMI DI 'X'

	nor	sup
Crescent Shot	2	3
Dark Hold	no	
Firefly Laser	.	.
Goo Shaver	2	3
Ground Fire	2	3

X-BUSTER

giallo	1
verde	1
sfera	3
SPECIALI	

ALTRO

Cometa	.
Falcon Giga	4
Gaea Giga	2
Nova Strike	8

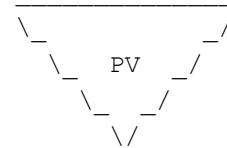
Spike Ball	2	3	Plasma	3
Tri-Thunder	5	8 <>	Laser	3
Wing Spiral	2	3	Gaea	2 4

TECNICHE DI ZERO

Chaos Flasher	.
Crescent Sword	5
Dark Hold	no
Electric Blade	8 5 <>
Flying Splasher	3
Quake Blazer	5
Twin Dream	4
Wind Shredder	5
Z-Buster	2

Z-SABER

Primo	2
Secondo	2
Terzo	5
Rotante	2
Aereo	4
Basso	5
Muro	4



ATTACCHI

1. Laser orizzontale [7 PV]

Izzy Glow si posiziona vicino al soffitto ed emette un fascio di luce in orizzontale, abbassandosi gradualmente di quota. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario accovacciarsi.

2. Laser verticale [7 PV]

Izzy Glow si posiziona vicino ad una parete ed emette un fascio di luce in verticale, attraversando tutta la stanza. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss da sotto, usando lo Scatto, prima che emetta il Laser.

3. Sfere luminose [5 PV]

Izzy Glow si posiziona in un angolo superiore della stanza ed emette una serie di globi arancioni che si posizionano nel pavimento. In seguito il boss raggiunge l'angolo superiore opposto e attira nuovamente a sé tutte le Sfere luminose, dalla più lontana alla più vicina. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare di essere colpiti dai globi arancioni, sia quando vengono emessi, sia quando Izzy Glow li attira a sé, bisogna posizionarsi sempre nell'angolo superiore opposto a quello dove è situato il boss.

4. Missile a ricerca [4 PV]

+ Scia luminosa [4 PV]

Izzy Glow scaglia un missile che si muove in direzione del personaggio, compiendo spostamenti in orizzontale ed in verticale. Il razzo lascia dietro di sé una scia luminosa che ne mostra la traiettoria e che è in grado di danneggiare il personaggio al contatto. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico inoltre è possibile distruggere il Missile con le Armi oppure con le Tecniche. Nella fase finale dello scontro, il razzo si muoverà più rapidamente e la Scia luminosa sarà di dimensioni maggiori.

.. Contatto [4 PV]

Izzy Glow è una lucciola umanoide. Il boss si sposta sia volando che tramite il teletrasporto ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete a disposizione tutto lo spazio necessario per evitare gli assalti del boss.

All'interno della camera, Izzy Glow si muove compiendo scatti in orizzontale, ad altezze diverse, per poi teletrasportarsi. Per questo motivo dovrete essere rapidi nel colpire il boss, prima che svanisca. All'inizio Izzy Glow volerà

lentamente ed attaccherà solo con il Missile a ricerca; dopo aver perso diversi PV, il boss inizierà ad usare i Laser e si muoverà molto più rapidamente.

--++-- 'X'

Posizionatevi in un angolo inferiore della stanza e caricate il Cannone al Plasma. Rimanete immobili ed aprite subito il fuoco solo quando Izzy Glow si trova alla vostra stessa altezza oppure quando si trova poco più in alto di voi. Eseguite un Super Rimbalzo per oltrepassare il boss, nel caso in cui questi si avvicini troppo a voi ed usate lo Scatto per raggiungere rapidamente l'angolo inferiore opposto, quando Izzy Glow attacca con il Missile a ricerca. Una volta che il boss inizierà ad usare i Laser, rimanete sempre sotto di lui ed in questo modo riuscirete a schivare facilmente il Laser verticale. In questa fase dello scontro, attaccate Izzy Glow alle spalle mentre emette il Laser orizzontale.

Usando il Tri-Thunder, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito, per poi cadere sul pavimento. Per questo motivo fate attenzione alla posizione del boss ed attaccatelo con il giusto tempismo per non dargli la possibilità di passare all'offensiva.

---+-- ZERO

Posizionatevi in un angolo inferiore ed attendete che Izzy Glow vi venga incontro per colpirlo poi con la Crescent Sword, con la quale potrete anche distruggere il Missile a ricerca. Eseguite un Super Rimbalzo per oltrepassare il boss, nel caso in cui questi si avvicini troppo a voi ed usate lo Scatto per raggiungere rapidamente l'angolo inferiore opposto. Una volta che il boss inizierà ad usare i Laser, rimanete sempre sotto di lui ed in questo modo riuscirete a schivare facilmente il Laser verticale. In questa fase dello scontro, attaccate Izzy Glow alle spalle mentre emette il Laser orizzontale.

Usando l'Electric Blade, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito, per poi cadere sul pavimento. Per questo motivo fate attenzione alla posizione del boss ed attaccatelo con il giusto tempismo per non dargli la possibilità di passare all'offensiva.

KILLER SPHERE

"Globo viola automatizzato"

DOVE SI TROVA

Escape the space trap! - Area 2
Zero Space 4 ----- Area 2

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	6	1	giallo	6	Cometa	1
Dark Hold	si		verde	3	Falcon Giga	1
Firefly Laser	3	1	sfera	2	Gaea Giga	1
Goo Shaver	4	3			Nova Strike	1
Ground Fire	1	1	SPECIALI			
Spike Ball	2	1	Plasma	1		
Tri-Thunder	2	2	Laser	1		
Wing Spiral	6	2	Gaea	4	3	

Chaos Flasher	1		Primo	4
Crescent Sword	2		Secondo	3
Dark Hold	si		Terzo	1
Electric Blade	1	6	Rotante	3
Flying Splasher	3		Aereo	2
Quake Blazer	1		Basso	3
Twin Dream	var		Muro	1
Wind Shredder	2			
Z-Buster	4			

ATTACCHI

.. Contatto [8 PV]

La Killer Sphere è un grosso globo viola. Una volta comparso sullo schermo, il nemico si limita a rotolare lentamente sul pavimento, ignorando i movimenti e la posizione del personaggio. La Killer Sphere smetterà di rotolare dopo essere venuta a contatto con un ostacolo oppure una parete. Per questo motivo è consigliato oltrepassare questo nemico e proseguire lungo il percorso.

--++-- 'X'

Poichè la Killer Sphere è discretamente resistente, l'Arma migliore per distruggerla rapidamente è il proiettile semplice del Ground Fire.

--++-- ZERO

Per sconfiggere la sfera in pochi istanti bisogna usare l'Electric Blade oppure il Quake Blazer.

MAD DRILL

"Trivelle che difendono il convoglio"

DOVE SI TROVA

Chase the truck! - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	.	.	giallo	Cometa .
Dark Hold	si		verde	Falcon Giga .
Firefly Laser	.	.	sfera	Gaea Giga .
Goo Shaver	.	.		Nova Strike .
Ground Fire	.	.	SPECIALI	
Spike Ball	.	.	Plasma	.
Tri-Thunder	.	.	Laser	.
Wing Spiral	.	.	Gaea	. .

TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Chaos Flasher	.		Primo	.
Crescent Sword	.		Secondo	.
Dark Hold	si		Terzo	.
Electric Blade	.	.	Rotante	.
Flying Splasher	.		Aereo	.
Quake Blazer	.		Basso	.
Twin Dream	.		Muro	.
Wind Shredder	.			
Z-Buster	.			

ATTACCHI

.. Contatto [morte]

Le Mad Drill sono trivelle montate sui muretti presenti lungo i rimorchi dei Shishimaru Dump. Questi nemici si estendono e si ritraggono periodicamente dalle loro basi ed hanno le stesse caratteristiche delle spine: non possono essere distrutti e causano morte immediata al solo contatto. Per questo motivo è necessario superarle con cautela, possibilmente quando non si sono ancora estese.

MAD TAXI

"Veicoli contaminati dal Virus Sigma"

DOVE SI TROVA

Damaged Highway -- Area 1
Chase the truck! - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	11	1	giallo	11	Cometa	1
Dark Hold	si		verde	7	Falcon Giga	1
Firefly Laser	5	1	sfera	3	Gaea Giga	1
Goo Shaver	8	6			Nova Strike	1
Ground Fire	2	1	SPECIALI			
Spike Ball	3	1	Plasma	2		
Tri-Thunder	2	2	Laser	2		
Wing Spiral	3	2	Gaea	8	5	

TECNICHE DI ZERO

		Z-SABER	
Chaos Flasher	2	Primo	4
Crescent Sword	3	Secondo	4
Dark Hold	si	Terzo	2
Electric Blade	1	Rotante	3
Flying Splasher	1	Aereo	3
Quake Blazer	3	Basso	2
Twin Dream	var	Muro	2
Wind Shredder	1		
Z-Buster	8		

ATTACCHI

1. Lama rotante [5 PV] (tutti)

il Mad Taxi estende orizzontalmente le sue lame rotanti. Questo attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure saltare. La Lama rotante è in grado di annullare i proiettili dei personaggi.

2. Bomba [3 PV] (blu)

il Mad Taxi scaglia contro il personaggio, lungo una traiettoria parabolica tre esplosivi che detonano al contatto con il pavimento. L'attacco è abbastanza rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico.

3. Missile [3 PV] (verde)

il Mad Taxi scaglia orizzontalmente una coppia di missili. L'attacco è

discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassarlo saltando oppure è possibile distruggerlo con le Armi o con le Tecniche.

.. Contatto [5 PV]

Il Mad Taxi è un veicolo con quattro ruote e può essere di diverso colore, verde, viola oppure blu. In genere questo nemico rimane fermo sul posto ad attaccare ma può capitare anche che attraversi tutto lo schermo in orizzontale, senza curarsi della posizione e dei movimenti del personaggio. Il Mad Taxi solitamente usa attacchi a medio oppure a lungo raggio perciò bisognerà colpirlo dalla lunga distanza, mentre si schivano i suoi assalti. La variante viola rimane immobile e può attaccare solo con le Lame rotanti; quella blu può scagliare anche le Bombe; il Mad Taxi verde invece può anche muoversi ed attaccare con i Missili. Affrontando queste ultime due varianti, è possibile demolire sia il lanciagranate che il lanciamissili nemico, colpendo i Mad Taxi alle spalle.

---+--- 'X'

Per sconfiggere facilmente questo nemico è necessario allontanarsi il più possibile ed aprire il fuoco dalla distanza con l'X-Buster oppure con il Tri-Thunder, in modo tale che il Mad Taxi non possa distruggere i proiettili con la sua Lama rotante.

---+--- ZERO

Il metodo migliore per eliminare il Mad Taxi usando il Robot rosso consiste nell'usare due volte il Fendente Basso, sfruttando al massimo il raggio d'azione della spada laser.

MAGMA DRAGOON

"Copia di un Maverick Hunter traditore"

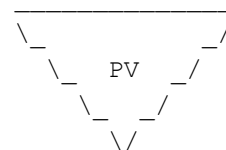
DOVE SI TROVA

Training - Area 1 (boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	.	.	giallo 2	Cometa .
Dark Hold	.	.	verde 3	Falcon Giga .
Firefly Laser	.	.	sfera .	Gaea Giga .
Goo Shaver	.	.		Nova Strike .
Ground Fire	.	.	SPECIALI	
Spike Ball	.	.	Plasma 4	
Tri-Thunder	.	.	Laser .	
Wing Spiral	.	.	Gaea .	.

TECNICHE DI ZERO

		Z-SABER	
Chaos Flasher	.	Primo	2
Crescent Sword	.	Secondo	2
Dark Hold	.	Terzo	3
Electric Blade	.	Rotante	2
Flying Splasher	.	Aereo	2
Quake Blazer	.	Basso	3
Twin Dream	.	Muro	2
Wind Shredder	.		
Z-Buster	.		



<> 32 PV <>

ATTACCHI

1. Fiammata [6 PV]

Magma Dragoon si posiziona ad un'estremità del pavimento ed emette una lunga fiammata orizzontale dalla sua bocca. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti.

2. Tenmakujinkyaku [5 PV]

Magma Dragoon compie un balzo e poi esegue un calcio volante in picchiata diagonale. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal boss.

3. Hadouken [3 PV]

Magma Dragoon emette orizzontalmente dalle mani una fiammata. L'attacco è molto rapido, possiede un notevole raggio d'azione e può essere eseguito a mezz'altezza oppure radente al pavimento. Per non subire danni dalla fiammata alta bisogna accovacciarsi; per schivare quella bassa è necessario oltrepassarla saltando.

.. Contatto [4 PV]

Magma Dragoon è una grossa lucertola umanoide. Il boss si sposta compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nello schivare gli assalti del boss.

Nella fase iniziale dello scontro, Magma Dragoon scaglierà solo l'Hadouken quindi dovrete accovacciarvi per schivare l'attacco alto e saltare per evitare quello basso. Quando il boss si sposta con un balzo, eseguite lo Scatto per raggiungere l'altro lato della stanza, prima di riprendere l'offensiva. Una volta rimasto con pochi PV, Magma Dragoon inizierà ad attaccare anche con la Fiammata ed il Tenmakujinkyaku: in entrambi i casi colpite il boss solo dopo che questi ha terminato il suo assalto.

---+--- 'X'

All'inizio della battaglia, aprite il fuoco con il Cannone al Plasma rimanendo accovacciati, in modo tale da schivare l'Hadouken alto, e poi eseguite un salto sul posto per non farvi colpire da quello basso. In seguito attaccate Magma Dragoon, sempre usando il Cannone al Plasma, quando il boss atterra dopo il Tenmakujinkyaku.

---+--- ZERO

Sfruttate l'intera lunghezza della Z-Saber per attaccare Magma Dragoon con il Fendente Basso ed eseguite la Tripla Combinazione mentre il boss atterra dopo un balzo. Siate molto aggressivi durante lo scontro ed in pochi secondi riuscirete a sconfiggere il boss.

MATTREX

"Maverick a guardia del vulcano"

DOVE SI TROVA

Red-hot world! - Area 2 (boss)

Zero Space 4 --- Area 1

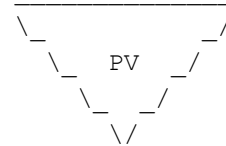
ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	3	giallo	1	Cometa	.
Dark Hold	no		verde	1	Falcon Giga	4
Firefly Laser	2	3	sfera	3	Gaea Giga	2
Goo Shaver	2	3			Nova Strike	8
Ground Fire	.	.	SPECIALI			
Spike Ball	2	3	Plasma	3		
Tri-Thunder	2	3	Laser	3		
Wing Spiral	5	8 <>	Gaea	2	4	

TECNICHE DI ZERO

Chaos Flasher	8		
Crescent Sword	5		
Dark Hold	no		
Electric Blade	5	1	
Flying Splasher	3		
Quake Blazer	.		
Twin Dream	4		
Wind Shredder	8	<>	
Z-Buster	2		

Z-SABER

Primo	2
Secondo	2
Terzo	5
Rotante	2
Aereo	4
Basso	5
Muro	4



ATTACCHI

1. Carica terrestre [8 PV]

quando si trova sul pavimento, Mattrex si lancia in orizzontale contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare una parete.

2. Super Carica [5 PV]

+ Fiamme verticali [6 PV]

quando si trova sul pavimento, Mattrex si ricopre di energia e si lancia in orizzontale contro il personaggio. Dal suolo intanto vengono generate una serie di fiammate verticali equidistanti. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare sia la Super Carica che le Fiamme verticali è necessario scalare una parete.

3. Carica aerea [5 PV]

quando è aggrappato alla parete, Mattrex si lancia contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare una parete e lasciarsi cadere non appena il boss si avvicina.

4. Globo di fuoco [4 PV]

+ Fiammella [3 PV]

Mattrex emette un globo infuocato che, una volta sul pavimento, emette due piccole fiammelle verso i lati. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare sia il Globo che le Fiammelle bisogna allontanarsi dal punto di impatto oppure scalare una parete.

5. Raffica [4 PV]

quando è aggrappato alla parete, Mattrex scaglia tre globi di fuoco in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento oppure scalare il muro più vicino e scivolare gradualmente.

6. Fiammata [4 PV]

Mattrex si posiziona ad un'estremità del pavimento ed emette una lunga

fiammata che ricopre gradualmente tutto il suolo. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario scalare la parete più lontana dal boss.

.. Contatto [5 PV]

Mattrex è un tirannosauro umanoide. Il boss si sposta compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro non possiede ostacoli perciò potrete schivare liberamente gli assalti del nemico.

Inizialmente Mattrex attacca usando il Globo di fuoco e la Carica orizzontale, perciò dovrete rimanere sempre a media distanza dal boss, in modo tale da avere poi la possibilità di schivare agilmente i suoi assalti. Non fatevi mai chiudere nell'angolo da Mattrex: sfruttate i momenti in cui salta per eseguire lo Scatto ed oltrepassarlo da sotto oppure usate il Super Rimbalzo quando il boss si trova sul pavimento.

Successivamente Mattrex inizierà a spostarsi con più frequenza, scagliando i suoi attacchi anche mentre è aggrappato ad una parete. In questo caso scalate sempre il muro opposto, dal quale poi potrete schivare facilmente i suoi assalti. Il momento migliore per attaccare il bersaglio è durante il breve periodo di tempo compreso tra l'atterraggio del boss, subito dopo un balzo o una Carica, ed il suo attacco successivo.

---+--- 'X'

Mantenete sempre una certa distanza da Mattrex e colpitelo con il Cannone al Plasma, sfruttando molto le pareti laterali per spostarvi ed evitare i suoi attacchi. Quando il boss si aggrappa ad un muro invece, portatevi alla sua stessa altezza per colpirlo sempre con il Cannone al Plasma, poi lasciatevi subito cadere per rimanere feriti dalla Carica Aerea o dalla Raffica.

Usando il Wing Spiral, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre ogni suo attacco verrà interrotto. Ricordate però che questa Arma viene scagliata verso l'alto quando siete fermi ed in diagonale mentre avanzate, perciò valutate bene gli spostamenti del boss prima di aprire il fuoco con essa.

---+--- ZERO

Rimanete a media distanza da Mattrex ed attendete che questi compia un balzo. Non appena il boss sta per atterrare, colpitelo con la Crescent Sword ed allontanatevi di nuovo da lui. Quando il boss si aggrappa ad un muro invece, portatevi alla sua stessa altezza e poi lasciatevi cadere per rimanere feriti dalla Carica Aerea o dalla Raffica.

Usando il Wind Shredder, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre ogni suo attacco verrà interrotto. Ricordate però che questa Tecnica possiede un raggio d'azione non molto elevato e che Zero rimane immobile ed indifeso mentre la sagoma avanza, perciò valutate bene gli spostamenti del boss prima di usarla.

METALL T

"Piccolo automa munito di casco"

DOVE SI TROVA

Fortress lab infiltration! - Area 1

Zero Space 3 ----- Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	1	1	giallo	1	Cometa	1
Dark Hold	si		verde	1	Falcon Giga	1
Firefly Laser	1	1	sfera	1	Gaea Giga	1
Goo Shaver	1	1			Nova Strike	1
Ground Fire	1	1	SPECIALI			
Spike Ball	1	1	Plasma	1		
Tri-Thunder	1	1	Laser	1		
Wing Spiral	1	1	Gaea	1	1	

TECNICHE DI ZERO			Z-SABER	
Chaos Flasher	1		Primo	1
Crescent Sword	1		Secondo	1
Dark Hold	si		Terzo	1
Electric Blade	1	1	Rotante	1
Flying Splasher	1		Aereo	1
Quake Blazer	1		Basso	1
Twin Dream	1		Muro	1
Wind Shredder	1			
Z-Buster	1			

ATTACCHI

1. Proiettile [2 PV]

il Metall T scaglia un proiettile orizzontalmente. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure superare il proiettile saltando.

.. Contatto [1 PV]

Il Metall T è un piccolo automa munito di casco marrone. Il nemico si sposta camminando e non è molto aggressivo. La particolarità del Metall T è quella di proteggersi con il suo casco, il quale è in grado di bloccare ogni attacco. Per questo motivo è necessario attaccare il nemico solo quando cammina.

---+--- 'X'

Poichè il Metall T è un avversario molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo.

---+--- ZERO

Per sconfiggere facilmente questo nemico è consigliato usare il Primo Fendente.

 PARAROID JUMBO

"Grosso insetto robotico"

DOVE SI TROVA

Escape the space trap! - Area 2
 Red-hot world! ----- Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	6	1	giallo	11	Cometa	1
Dark Hold	si		verde	7	Falcon Giga	1

Firefly Laser	11	1	sfera	3	Gaea Giga	1
Goo Shaver	11	6			Nova Strike	1
Ground Fire	.	.	SPECIALI			
Spike Ball	8	3	Plasma	2		
Tri-Thunder	6	4	Laser	2		
Wing Spiral	11	4	Gaea	8	5	

TECNICHE DI ZERO

Chaos Flasher	1	
Crescent Sword	1	
Dark Hold	si	
Electric Blade	1	8
Flying Splasher	6	
Quake Blazer	.	
Twin Dream	var	
Wind Shredder	4	
Z-Buster	8	

Z-SABER

Primo	8
Secondo	6
Terzo	2
Rotante	6
Aereo	4
Basso	6
Muro	.

ATTACCHI

1. Laser [4 PV]

rimanendo sul pavimento, il Pararoid Jumbo emette orizzontalmente una serie di fasci luminosi. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare saltando ogni fascio luminoso.

2. Missile [2 PV]

aggrappandosi al soffitto, il Pararoid Jumbo rilascia verso il basso un razzo che poi si muove in orizzontale. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare il Missile saltando oppure è possibile distruggerlo con le Armi o con le Tecniche. Raramente il nemico può eseguire questo attacco anche quando si trova sul pavimento.

.. Contatto [4 PV]

Il Pararoid Jumbo è un grosso insetto verde munito di ali. Il nemico non è molto rapido, nè particolarmente aggressivo. La caratteristica del Pararoid Jumbo è quella di spostarsi in maniera alternata dal pavimento al soffitto e di attaccare da queste posizioni. Per tale motivo è consigliato ignorare il nemico ed oltrepassarlo quando si trova aggrappato al soffitto.

---+--- 'X'

Per via della grande resistenza del nemico, l'Arma migliore per distruggere il Pararoid Jumbo è il Super Colpo del Firefly Laser.

---+--- ZERO

Per sconfiggere facilmente il Pararoid Jumbo è consigliato usare la Crescent Sword oppure l'Electric Blade.

PRISM GENERATOR

"Cannoni che proteggono il laboratorio"

DOVE SI TROVA

Fortress lab infiltration! - Area 3

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	6	1	giallo .	Cometa .
Dark Hold	si		verde .	Falcon Giga .
Firefly Laser	.	.	sfera .	Gaea Giga .
Goo Shaver	.	.		Nova Strike .
Ground Fire	.	.	SPECIALI	
Spike Ball	.	.	Plasma .	
Tri-Thunder	.	.	Laser .	
Wing Spiral	.	.	Gaea .	.

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER
Chaos Flasher	.	Primo .
Crescent Sword	1	Secondo .
Dark Hold	si	Terzo .
Electric Blade	.	Rotante .
Flying Splasher	.	Aereo .
Quake Blazer	.	Basso .
Twin Dream	.	Muro .
Wind Shredder	.	
Z-Buster	.	

ATTACCHI

1. Sfera al plasma [4 PV]

il Prism Generator rilascia un grosso globo di energia che si muove lungo il perimetro del pavimento e delle pareti. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario saltare per oltrepassarlo oppure è possibile distruggerlo con le Armi o con le Tecniche.

.. Contatto [no]

Il Prism Generator è un grosso cannone verde montato all'interno delle pareti del laboratorio di Izzy Glow. Il nemico non si sposta mai dalla sua posizione ed attacca periodicamente senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio.

---+--- 'X'

L'unica Arma in grado di distruggere il Prism Generator è il Crescent Shot, per questo motivo, è possibile scegliere se distruggere questo nemico oppure proseguire ignorandolo.

---+--- ZERO

L'unica Tecnica che può demolire il grosso cannone verde è la Crescent Sword, perciò potrete proseguire lungo il percorso eseguendo sempre questo attacco, distruggendo sia il Prism Generator che le sue Sfere al plasma.

PRISM GUARDIAN

"Droni a difesa del laboratorio"

DOVE SI TROVA

Fortress lab infiltration! - Area 2 (mini boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
-------------	-----	-----	----------	-------

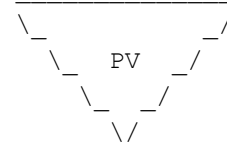
Crescent Shot	3	6	giallo	3	Cometa	1
Dark Hold	no		verde	7	Falcon Giga	4
Firefly Laser	7	15	sfera	15	Gaea Giga	8
Goo Shaver	4	6			Nova Strike	15
Ground Fire	6	15	SPECIALI			
Spike Ball	3	8	Plasma	15		
Tri-Thunder	10	8 <>	Laser	10		
Wing Spiral	3	8	Gaea	4	7	

TECNICHE DI ZERO

Chaos Flasher	4		
Crescent Sword	3		
Dark Hold	no		
Electric Blade	8	3 <>	
Flying Splasher	6		
Quake Blazer	8	<>	
Twin Dream	5		
Wind Shredder	.		
Z-Buster	4		

Z-SABER

Primo	4
Secondo	6
Terzo	4
Rotante	6
Aereo	4
Basso	6
Muro	.



<> 120 PV <>
(15 PV ogni drone nero)

ATTACCHI

1. Laser [4 PV]

ogni drone del Prism Guardian emette orizzontalmente un raggio luminoso. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario posizionarsi alle spalle di uno dei droni, sfruttando le funi presenti.

.. Contatto [8 PV]

Il Prism Guardian è un nemico composto da diversi droni che possono essere viola oppure neri. I primi sono indistruttibili mentre demolendo i secondi si causeranno danni al mini boss. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni, priva di pareti laterali inoltre presenta quattro funi verticali. Il comportamento del Prism Guardian è sempre lo stesso: ad ogni turno tre droni scendono lungo le corde, emettono orizzontalmente il loro Laser per poi risalire ed uscire dalla schermata.

Per danneggiare il Prism Guardian dovrete colpire frontalmente ogni volta il drone nero; in caso non riusciate a farlo, posizionatevi alle spalle di un drone qualsiasi per non rimanere feriti dai Laser. Per questo motivo dovrete essere rapidi nel trovare subito la posizione migliore per attaccare oppure per proteggervi dai nemici.

---+--- 'X'

Usando il Robot blu, caricate il Super Colpo dell'X-Buster e posizionatevi subito di fronte al drone nero. Non appena il nemico smette di ruotare, rilasciate il proiettile e rimanete immobili, in attesa che gli altri droni terminino il loro attaccano ed escano dallo schermo.

---+--- ZERO

Affrontando questo mini boss con Zero, passate all'offensiva solamente quando il drone nero si trova all'altezza del pavimento, usando la Tripla Combinazione per distruggerlo rapidamente. Quando invece il bersaglio si trova più in alto, attaccate con la Crescent Sword, anzichè aggrappandovi alle funi. In questo caso fate attenzione alla posizione degli altri droni ed al punto in cui atterrerete.

rimanere sempre nella zona più alta dello schermo, scivolando lungo la parete est, in modo tale da evitare più facilmente la Carica del mini boss. Le due pedane mobili sono in grado anche di proteggervi dalle Rocce incandescenti del nemico.

----- 'X'

Caricate il Super Colpo dell'X-Buster e rilasciatelo contro il Pteranoid, per danneggiarlo e distruggere anche le sue Rocce incandescenti. State attenti però a non colpire le pedane mobili, le quali annulleranno il proiettile. Non appena il mini boss sta per eseguire la Carica, lasciate la presa e tenete premuta la direzione Sinistra, per atterrare agevolmente sulle pedane mobili. In seguito tornate nella parte alta dello schermo per riprendere ad attaccare il Pteranoid con il Super Colpo dell'X-Buster.

----- ZERO

Posizionatevi sulla pedana mobile di sinistra e da qui eseguite di continuo la Tripla Combinazione: in questo modo riuscirete sia a danneggiare il Pteranoid, sia a distruggere le Rocce incandescenti che vi scaglierà contro. Per evitare la sua Carica, sfruttate le pedane mobili oppure usate il Doppio Salto.

PURPLE ROSE

"Fiore che produce piccoli ragni"

DOVE SI TROVA

Into the jungle! - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	3	1	giallo	6	Cometa	1
Dark Hold	si		verde	4	Falcon Giga	1
Firefly Laser	4	1	sfera	2	Gaea Giga	1
Goo Shaver	.	.			Nova Strike	1
Ground Fire	1	1	SPECIALI			
Spike Ball	.	.	Plasma	1		
Tri-Thunder	2	2	Laser	1		
Wing Spiral	2	1	Gaea	4	3	

TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Chaos Flasher	1		Primo	4
Crescent Sword	1		Secondo	3
Dark Hold	si		Terzo	1
Electric Blade	1	4	Rotante	3
Flying Splasher	.		Aereo	2
Quake Blazer	1		Basso	3
Twin Dream	var		Muro	2
Wind Shredder	2			
Z-Buster	4			

ATTACCHI

1. Presa [graduale]

la Purple Rose si scuote leggermente e poi estende in orizzontale un ramo, intrappolando il personaggio e causandogli danni gradualmente. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare il ramo saltando oppure allontanarsi dal nemico. Una volta stretti nella morsa, premere rapidamente tutti i pulsanti e le direzioni

per liberarsi.

2. Ragni [3 PV]

la Purple Rose apre la corolla e rilascia sul pavimento quattro piccoli ragni che poi si muovono lungo il terreno, scalando anche le pareti. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare saltando i vari Ragni oppure distruggerli con le Armi o con le Tecniche.

.. Contatto [4 PV]

La Purple Rose è un grande fiore viola. Il nemico rimane immobile sul pavimento e non è molto aggressivo. Fino a quando la corolla è chiusa, la Purple Rose è inattaccabile perciò bisogna attendere che il nemico rilasci i Ragni per poterlo danneggiare. Poichè il fiore viola non è molto aggressivo, si consiglia di oltrepassarlo subito e continuare lungo il percorso.

----- 'X'

Poichè la Purple Rose è un avversario molto debole, è sufficiente attaccarlo con il Super Colpo dell'X-Buster per eliminarlo oppure il semplice Ground Fire.

----- ZERO

Per sconfiggere questo nemico è consigliato usare la Crescent Sword, in modo tale da colpire il fiore ed i Ragni contemporaneamente. In alternativa è anche possibile eliminarlo con il Quake Blazer.

RAIDEN

"Soldato a bordo di un esoscheletro"

DOVE SI TROVA

Red-hot world! - Area 2

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	.	.	giallo .	Cometa .
Dark Hold	.	.	verde .	Falcon Giga .
Firefly Laser	.	.	sfera .	Gaea Giga .
Goo Shaver	.	.		Nova Strike .
Ground Fire	.	.	SPECIALI	
Spike Ball	.	.	Plasma .	
Tri-Thunder	.	.	Laser .	
Wing Spiral	.	.	Gaea .	.

TECNICHE DI ZERO

TECNICHE DI ZERO	Z-SABER
Chaos Flasher .	Primo .
Crescent Sword .	Secondo .
Dark Hold .	Terzo .
Electric Blade . .	Rotante .
Flying Splasher .	Aereo .
Quake Blazer .	Basso .
Twin Dream .	Muro .
Wind Shredder .	
Z-Buster .	

ATTACCHI

1. Affondo [no]

il Raiden esegue un affondo orizzontale con il suo esoscheletro. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.

2. Fendente [no]

il Raiden esegue un fendente verticale con il suo esoscheletro. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [no]

Il Raiden è un soldato a bordo di un esoscheletro, che si incontra quando si comanda la Probe Ride Armor. Il nemico si muove a gran velocità ed è molto aggressivo. Per via della sua notevole aggressività e resistenza, non si deve mai dargli l'opportunità di attaccare per primo e bisogna colpirlo subito con la Probe Ride Armor.

RANGDA BANGDA W

"Volto del guardiano"

DOVE SI TROVA

Zero Space 2 - Area 1 (boss)

[Occhio Blu]

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	2	3	giallo 1	Cometa .
Dark Hold	no		verde 1	Falcon Giga 4
Firefly Laser	.	.	sfera 3	Gaea Giga 2
Goo Shaver	.	.		Nova Strike 8
Ground Fire	5	8 <>	SPECIALI	
Spike Ball	.	.	Plasma 3	
Tri-Thunder	.	.	Laser 3	
Wing Spiral	.	3	Gaea 2	4

[Occhio Rosso]

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	3	.	giallo 1	Cometa .
Dark Hold	no		verde 1	Falcon Giga 4
Firefly Laser	.	.	sfera 3	Gaea Giga 2
Goo Shaver	.	.		Nova Strike 8
Ground Fire	.	.	SPECIALI	
Spike Ball	.	.	Plasma 3	
Tri-Thunder	5	8 <>	Laser 3	
Wing Spiral	2	3	Gaea 2	4

[Occhio Verde]

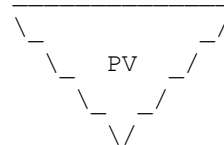
ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	5	8 <>	giallo 1	Cometa .
Dark Hold	no		verde 1	Falcon Giga 4
Firefly Laser	.	.	sfera 3	Gaea Giga 2
Goo Shaver	.	.		Nova Strike 8
Ground Fire	.	.	SPECIALI	
Spike Ball	.	.	Plasma 3	
Tri-Thunder	.	.	Laser 3	
Wing Spiral	.	.	Gaea 2	4

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	3	giallo	1	Cometa	.
Dark Hold	no		verde	1	Falcon Giga	4
Firefly Laser	.	.	sfera	3	Gaea Giga	2
Goo Shaver	5	8 <>			Nova Strike	8
Ground Fire	.	.	SPECIALI			
Spike Ball	.	.	Plasma	3		
Tri-Thunder	.	.	Laser	3		
Wing Spiral	2	3	Gaea	2	4	

TECNICHE DI ZERO

TECNICHE DI ZERO			Z-SABER	
Chaos Flasher	.		Primo	2
Crescent Sword	5		Secondo	2
Dark Hold	no		Terzo	5
Electric Blade	.	.	Rotante	2
Flying Splasher	.		Aereo	4
Quake Blazer	8	<>	Basso	5
Twin Dream	.		Muro	4
Wind Shredder	5			
Z-Buster	2			

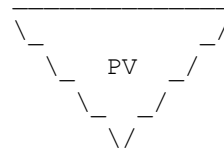
[Occhio Blu]



TECNICHE DI ZERO

TECNICHE DI ZERO			Z-SABER	
Chaos Flasher	.		Primo	2
Crescent Sword	6		Secondo	.
Dark Hold	no		Terzo	5
Electric Blade	8	<>	Rotante	.
Flying Splasher	.		Aereo	4
Quake Blazer	.		Basso	.
Twin Dream	.		Muro	4
Wind Shredder	.			
Z-Buster	.			

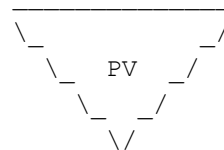
[Occhio Rosso]



TECNICHE DI ZERO

TECNICHE DI ZERO			Z-SABER	
Chaos Flasher	.		Primo	.
Crescent Sword	8	<>	Secondo	.
Dark Hold	no		Terzo	.
Electric Blade	.	.	Rotante	.
Flying Splasher	.		Aereo	4
Quake Blazer	.		Basso	.
Twin Dream	.		Muro	4
Wind Shredder	.			
Z-Buster	.			

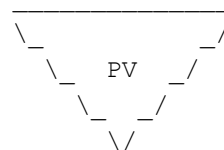
[Occhio Verde]



TECNICHE DI ZERO

TECNICHE DI ZERO			Z-SABER	
Chaos Flasher	.		Primo	2
Crescent Sword	5		Secondo	2
Dark Hold	no		Terzo	5
Electric Blade	.	.	Rotante	2
Flying Splasher	8	<>	Aereo	4
Quake Blazer	.		Basso	5
Twin Dream	.		Muro	4
Wind Shredder	5			
Z-Buster	2			

[Sole]



1. Occhio Rosso [8 PV]

+ Raffica [6 PV]

Rangda Bangda W sgancia il suo occhio rosso che, ruotando su sè stesso, emette due raffiche di proiettili in direzioni opposte. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario scalare la parete più vicina al nemico per poi oltrepassarlo eseguendo un Super Rimbalzo verso il centro della stanza.

2. Occhio Verde [8 PV]

+ Raffica [6 PV]

Rangda Bangda W apre il suo occhio verde, dal quale rilascia una serie di proiettili in direzione del Robot. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi gradualmente dal nemico oppure è possibile distruggere i proiettili usando le Armi o le Tecniche.

3. Occhio Blu [8 PV]

Rangda Bangda W scaglia contro il Robot il suo occhio blu, il quale si muove eseguendo brevi scatti. L'attacco è abbastanza rapido e copre una vasta area. Per schivarlo bisogna allontanarsi costantemente dal globo colorato. È sempre possibile colpire l'Occhio Blu durante tutto il suo tragitto.

4. Sole [8 PV]

+ Spine [morte]

Rangda Bangda W chiude le pareti, riducendo la stanza ad uno stretto condotto verticale, che termina con le spine sul pavimento. Il Sole si stacca dallo sfondo ed inizia ad inseguire il personaggio, compiendo brevi scatti orizzontali o verticali. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per schivarlo bisogna scivolare lungo le pareti oppure eseguire il Super Rimbalzo, a seconda dei casi, per non venire a contatto con il Sole. In generale, le spine sono presenti solo sul pavimento, nella fase finale dello scontro invece, esse potranno apparire per qualche secondo anche dai fori sulle pareti. Per questo motivo è necessario posizionarsi nelle zone del muro prive di ostacoli.

.. Contatto [no]

Rangda Bangda W è un gigantesco volto presente sullo sfondo della sua stanza. Il boss è composto da quattro parti distinte: i tre occhi ed il sole centrale. Durante lo scontro esse attaccheranno a turno quindi dovrete concentrarvi solo su una parte del volto alla volta.

Anche se la barra di vita è unica, le varie parti del boss possiedono una propria quantità di PV, un quarto del valore massimo ciascuna, e quindi possono essere eliminate singolarmente. È molto importante che distruggiate il Sole per ultimo poichè, una volta demolita questa parte di Rangda Bangda W, le pareti si chiuderanno e sareste costretti a proseguire lo scontro avendo pochissimo spazio per evitare gli attacchi dei vari Occhi.

La strategia migliore per sconfiggere il boss consiste nell'eliminare i tre globi colorati ed intanto danneggiare il Sole, senza però distruggerlo. Una volta che questi sarà rimasto l'unica parte di Rangda Bangda W ancora attiva, infliggergli il colpo di grazia e con la sua eliminazione scompariranno anche le spine sul pavimento.

---+--- 'X'

Le debolezze delle varie parti del boss sono:

Occhio Blu --> Ground Fire

Occhio Rosso --> Tri-Thunder
Occhio Verde --> Crescent Shot
Sole --> Goo Shaver

Poichè gli Occhi ed il Sole si attivano molto rapidamente, il metodo migliore per non perdere tempo prezioso, una volta che essi compaiono nella stanza, è quello di accedere subito alla Schermata Armi e selezionare quella a cui risulta debole la parte di Rangda Bangda W attualmente in uso.

Per colpire facilmente l'Occhio Blu, usate il Ground Fire quando questi si ferma, tra uno scatto e l'altro. Quando il boss attiva l'Occhio Rosso invece, equipaggiate il Tri-Thunder e posizionatevi quasi sotto di lui, in modo tale che la scarica elettrica che si muove verso l'alto riesca a colpire il globo colorato. L'Occhio Verde invece è abbastanza complicato da distruggere poichè dovrete avvicinarvi molto per usare il Crescent Shot ed aprire il fuoco prima o dopo che il nemico abbia scagliato la sua Raffica. Quando dovrete affrontare il Sole, attiratelo prima nella zona inferiore dello stretto condotto verticale, poi risalite leggermente e colpitelo con il Goo Shaver.

Equipaggiando la Falcon Armor potrete schivare molto facilmente gli attacchi dell'Occhio Verde e soprattutto del Sole; con la Gaea Armor invece non dovrete preoccuparvi delle spine quando il boss restringe la stanza, tuttavia non avrete a disposizione le varie Armi e dovrete usare sempre il Gaea Shot per distruggere le diverse parti di Rangda Bangda W.

---+--- ZERO

Le debolezze delle varie parti del boss sono:

Occhio Blu --> Quake Blazer
Occhio Rosso --> Electric Blade
Occhio Verde --> Crescent Sword
Sole --> Flying Splasher

Per colpire facilmente l'Occhio Blu, usate il Quake Blazer quando questi si ferma, tra uno scatto e l'altro. Quando il boss attiva l'Occhio Rosso invece, posizionatevi sotto di lui ed eseguite l'Electric Blade mentre la sua Raffica è verticale. L'Occhio Verde invece è abbastanza complicato da distruggere poichè dovrete avvicinarvi molto per usare la Crescent Sword e colpire il bersaglio prima o dopo che il nemico abbia scagliato la sua Raffica. Quando dovrete affrontare il Sole, andategli incontro con il Flying Splasher per causargli danni e contemporaneamente raggiungere la parete opposta.

ROLLIN' GEAR

"Automa munito di grosse ruote"

DOVE SI TROVA

Chase the truck! - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	6	1	giallo 6	Cometa 1
Dark Hold	si		verde 3	Falcon Giga 1
Firefly Laser	2	1	sfera 2	Gaea Giga 1
Goo Shaver	4	2		Nova Strike 1
Ground Fire	1	1	SPECIALI	
Spike Ball	2	1	Plasma 1	
Tri-Thunder	2	2	Laser 1	

Wing Spiral 6 2 Gaea 4 3

TECNICHE DI ZERO

Chaos Flasher 1
Crescent Sword 2
Dark Hold si
Electric Blade 1 2
Flying Splasher 3
Quake Blazer 1
Twin Dream var
Wind Shredder 2
Z-Buster 4

Z-SABER

Primo 4
Secondo 3
Terzo 1
Rotante 3
Aereo 2
Basso 3
Muro 1

ATTACCHI

.. Contatto [5 PV]

Il Rollin' Gear è un nemico cilindrico di colore rosso e grigio, composto da due grosse ruote e da un corpo centrale. Il nemico si sposta muovendosi lungo il pavimento oppure compiendo balzi ed è discretamente aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Rollin' Gear si limita solamente a muoversi in direzione del personaggio perciò è necessario eliminarlo prima che si avvicini troppo.

----- 'X'

A causa dell'aggressività del nemico, bisogna usare Armi potenti per eliminarlo rapidamente, come il Super Colpo dell'X-Buster oppure il Tri-Thunder.

----- ZERO

Per eliminare facilmente il Rollin' Gear è consigliato usare l'Electric Blade, se il nemico si lancia contro il Robot rosso, oppure il Quake Blazer, se Zero si trova più in alto del nemico.

SEIL GABYOALL

"Trappola montata sulle funi"

DOVE SI TROVA

Into the jungle! - Area 1
Zero Space 3 ----- Area 1

ARMI DI 'X'

 nor sup
Crescent Shot . .
Dark Hold si
Firefly Laser . .
Goo Shaver . .
Ground Fire . .
Spike Ball . .
Tri-Thunder . .
Wing Spiral . .

X-BUSTER

 giallo .
 verde .
 sfera .
SPECIALI
 Plasma .
 Laser .
 Gaea . .

ALTRO

 Cometa .
 Falcon Giga .
 Gaea Giga .
 Nova Strike .

TECNICHE DI ZERO

Chaos Flasher .
Crescent Sword .
Dark Hold si

Z-SABER

Primo .
Secondo .
Terzo .

Electric Blade	.	.	Rotante	.
Flying Splasher	.	.	Aereo	.
Quake Blazer	.	.	Basso	.
Twin Dream	.	.	Muro	.
Wind Shredder	.	.		
Z-Buster	.	.		

ATTACCHI

.. Contatto [4 PV]

Il Seil Gabyoall è un drone viola acuminato che si muove lungo le funi. Il nemico è abbastanza rapido nel muoversi e non si cura della posizione o dei movimenti del personaggio. Non è possibile distruggere il Seil Gabyoall perciò bisognerà evitarlo con cautela. Rimanendo in posizione verticale sopra la fune, il drone percorre tutta la struttura per poi abbassarsi ed attraversarla di nuovo, in senso contrario. In alcuni casi, il Seil Gabyoall, restando fermo sul posto, ruoterà più volte attorno alla fune prima di riprendere ad avanzare. Quando si è aggrappati alla struttura, non si subiranno danni dal nemico quando questi si trova nella parte superiore della fune. Nel caso in cui si rimanga feriti, tenere subito premuta la direzione Su per aggrapparsi nuovamente alla struttura e non precipitare.

SHADOW DEVIL

"Creatura composta da un gel oscuro"

DOVE SI TROVA

Zero Space 1 - Area 1 (boss)

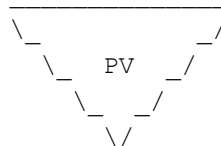
ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	3	giallo	2	Cometa	.
Dark Hold	no		verde	1	Falcon Giga	4
Firefly Laser	2	3	sfera	5	Gaea Giga	5
Goo Shaver	.	.			Nova Strike	8
Ground Fire	.	.	SPECIALI			
Spike Ball	.	.	Plasma	5		
Tri-Thunder	6	12	Laser	5		
Wing Spiral	.	.	Gaea	2	5	

TECNICHE DI ZERO

Chaos Flasher	8		
Crescent Sword	5		
Dark Hold	no		
Electric Blade	8	5	<>
Flying Splasher	.		
Quake Blazer	.		
Twin Dream	.		
Wind Shredder	.		
Z-Buster	.		

Z-SABER

Primo	2
Secondo	2
Terzo	4
Rotante	2
Aereo	4
Basso	5
Muro	4



ATTACCHI

1. Sagoma [32 PV]

durante la scomposizione in Blocchi Singoli, lo Shadow Devil rilascia sul posto la sua sagoma verde. Essa rimane immobile per poi svanire quando

tutti i piccoli quadrati hanno raggiunto il lato opposto della camera. Per evitare di subire danni dalla Sagoma è necessario rimanere lontani da essa.

2. Spine del teschio [24 PV]

dopo aver assunto la forma di un teschio, lo Shadow Devil insegue il Robot compiendo balzi, per poi schiacciarlo sotto le spine situate nella zona inferiore del boss. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario usare lo Scatto per allontanarsi dal nemico oppure per attraversarlo da sotto mentre si trova ancora in aria.

3. Sfere di energia [12 PV]

quando è in forma umanoide, lo Shadow Devil apre il suo occhio rosso e scaglia verso il personaggio una coppia di globi, in rapida successione. L'attacco è molto veloce e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare le Sfere saltando.

4. Blocchi Singoli [6 PV]

lo Shadow Devil divide il suo corpo in un grande quadrato, composto a sua volta da sedici quadrati più piccoli, disposti in quattro colonne da quattro unità. Partendo sempre dalla colonna rivolta verso il centro della stanza, ogni piccolo quadrato attraversa lo schermo in orizzontale, uno per volta, per poi andare a ricomporre il grande quadrato dall'altro lato della camera. Una volta esaurita una colonna, si passerà alla successiva. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. L'ordine con cui si spostano i piccoli quadrati è casuale perciò il metodo migliore per non subire danni consiste nel rimanere accovacciati al centro della stanza per tutta la durata di questo assalto e saltare sul posto per schivare solo i quadrati situati nella riga più bassa. Al termine dello spostamento, il boss assumerà nuovamente la sua forma umanoide.

5. Blocchi Doppi [6 PV]

nella fase finale dello scontro, lo Shadow Devil esegue la scomposizione in Blocchi Singoli tuttavia, dopo aver terminato lo spostamento delle prime due colonne, l'assalto si interromperà brevemente. Dopo qualche istante, i piccoli quadrati che compongono le due colonne interne, si scambieranno di posto, attraversando orizzontalmente lo schermo, a gruppi di due, anche non allineati. Una volta che i piccoli quadrati che compongono le colonne interne si saranno scambiati tutti di posto, faranno lo stesso quelli che formano le colonne esterne. In seguito, lo Shadow Devil terminerà la scomposizione in Blocchi Singoli per poi assumere nuovamente la sua forma umanoide. L'ordine con cui si spostano i gruppi è casuale perciò il metodo migliore per non subire danni consiste nel rimanere accovacciati al centro della stanza per tutta la durata dello scambio di posto e saltare sul posto per schivare solo i piccoli quadrati situati nella riga più bassa.

.. Contatto Umanoide [32 PV]

.. Contatto Teschio [24 PV]

Lo Shadow Devil è un nemico umanoide composto da una gelatina nera. Il boss si sposta scomponendosi oppure cambiando forma ed è piuttosto aggressivo. Il suo unico punto debole è l'occhio rosso che compare solo per pochi istanti, in un punto casuale del colpo del boss. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti nemici.

Durante la prima fase dello scontro, lo Shadow Devil alternerà lo spostamento

in Blocchi Singoli con il rilascio delle Sfere di energia. Posizionatevi al centro della stanza per poter schivare più facilmente i piccoli quadrati e, una volta che il boss si sarà riformato dall'altro lato dello schermo, siate subito pronti ad attaccare l'occhio rosso. Una volta ferito il boss, schivate le due Sfere di energia che verranno scagliate e poi preparatevi ed evitare nuovamente i piccoli quadrati.

Dopo aver perso circa la metà dei PV, lo Shadow Devil assumerà la forma di un grosso teschio ed inizierà ad inseguirvi per la stanza, nel tentativo di schiacciarvi sotto le sue spine. Dopo ogni balzo, il boss mostrerà sempre il suo occhio rosso ma in questo caso non scaglierà le Sfere di energia perciò dovrete sfruttare questa conformazione dello Shadow Devil per causargli la maggior quantità possibile di danni.

Nell'ultima fase dello scontro, lo Shadow Devil tornerà in forma umanoide ma userà anche la scomposizione in Blocchi Doppi per spostarsi all'interno della camera. In questo caso, schivate le coppie di piccoli quadrati nello stesso modo in cui avete evitato i Blocchi Singoli.

--++-- 'X'

L'Arma che causa danni maggiori al boss è il Tri-Thunder, tuttavia la scarica elettrica centrale, che è quella che dovrà colpire l'occhio rosso dello Shadow Devil, è piuttosto sottile, perciò dovrete essere piuttosto precisi nel mirare al punto debole del boss. In caso di difficoltà, aprite il fuoco con il Cannone al Plasma della Fourth Armor: il proiettile causa danni minori rispetto al Tri-Thunder però, essendo più grosso, permette di colpire con più facilità l'occhio dello Shadow Devil.

In fase difensiva invece, potrete usare anche la Cometa della Falcon Armor per schivare facilmente i Blocchi Singoli e quelli Doppi: ricordate però di tenere premuta la direzione Su, una volta arrivati a contatto con il soffitto, e di fare attenzione alla posizione dei piccoli quadrati quando il volo termina.

--++-- ZERO

Lo Shadow Devil risulta debole all'Electric Blade, tuttavia questa Tecnica è piuttosto pericolosa da usare perchè rischiereste di venire a contatto con il boss durante la sua esecuzione. Per questo motivo attaccatelo con la Crescent Blade, sfruttando l'intera lunghezza della Z-Saber. Nel caso in cui il punto debole dello Shadow Devil si trovi oltre la portata della Crescent Sword, usate il Chaos Flasher per danneggiare il boss.

SHISHIMARU DUMP

"Veicolo che compone il convoglio"

DOVE SI TROVA

Chase the truck! - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	4	1	giallo 11	Cometa 2
Dark Hold	si		verde 7	Falcon Giga 1
Firefly Laser	4	1	sfera 3	Gaea Giga 1
Goo Shaver	8	6		Nova Strike 1
Ground Fire	2	1	SPECIALI	
Spike Ball	3	1	Plasma 2	

Tri-Thunder	6	6	Laser	2	
Wing Spiral	11	4	Gaea	8	5

TECNICHE DI ZERO

Chaos Flasher	2	
Crescent Sword	2	
Dark Hold	si	
Electric Blade	2	.
Flying Splasher	6	
Quake Blazer	1	
Twin Dream	var	
Wind Shredder	.	
Z-Buster	8	

Z-SABER

Primo	8
Secondo	6
Terzo	2
Rotante	6
Aereo	4
Basso	6
Muro	.

ATTACCHI

1. Laser grande [6 PV]

il cannone frontale del Shishimaru Dump scaglia orizzontalmente un grosso raggio luminoso azzurro. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario accovacciarsi.

2. Missile [4 PV]

il mortaio laterale del Shishimaru Dump scaglia verticalmente un razzo che poi ricade sul veicolo. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario spostarsi in orizzontale oppure è consentito distruggere il Missile con le Armi o con le Tecniche.

3. Laser piccolo [3 PV]

il cannone oscillante del Shishimaru Dump scaglia orizzontalmente un piccolo raggio luminoso azzurro. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassarlo saltando oppure accovacciarsi, a seconda dell'altezza alla quale viene emesso.

.. Contatto [6 PV]

si subiscono danni solo venendo a contatto con il cannone oscillante che spara i Laser piccoli.

Il Shishimaru Dump è un grosso veicolo su ruote che possiede una motrice marrone. Il nemico è composto da una zona piana, un cannone oscillante, un mortaio laterale ed un cannone frontale. Il veicolo avanza lungo la strada e compone il convoglio di cui è formata l'Area 1 della località presieduta da Grizzly Slash. Il Shishimaru Dump può essere eliminato solo distruggendo il cannone principale, posizionato sul muso del nemico. Per raggiungerlo però è necessario evitare sia i Laser piccoli che i Missili, scagliati rispettivamente dal cannone oscillante e dal mortaio laterale.

---+--- 'X'

Usando il Robot blu bisogna prima distruggere il cannone oscillante utilizzando l'X-Buster dalla distanza, poi procedere sulla motrice del Shishimaru Dump, evitando i Missili. In seguito, posizionarsi davanti al cannone frontale ed accovacciarsi subito, per non venire colpiti dal Laser grande. Infine aprire il fuoco con il Super Colpo dell'X-Buster per distruggere il Shishimaru Dump.

---+--- ZERO

Comandando Zero, avvicinarsi al cannone oscillante e demolirlo tramite la Tripla Combinazione. Giunti sulla motrice, rimanere in cima ad essa e posizionarsi alla sinistra del cannone frontale: da qui eseguire più volte il Terzo Fendente per colpirlo senza correre rischi, sino a distruggerlo.

SHITAPPERS

"Fante armato colorato"

DOVE SI TROVA

Destroy the time bombs! - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	1	giallo	2	Cometa	1
Dark Hold	si		verde	1	Falcon Giga	1
Firefly Laser	1	1	sfera	1	Gaea Giga	1
Goo Shaver	2	1			Nova Strike	1
Ground Fire	1	1	SPECIALI			
Spike Ball	1	1	Plasma	1		
Tri-Thunder	1	1	Laser	1		
Wing Spiral	2	1	Gaea	2	1	

TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Chaos Flasher	1		Primo	2
Crescent Sword	1		Secondo	1
Dark Hold	si		Terzo	1
Electric Blade	1	1	Rotante	1
Flying Splasher	1		Aereo	1
Quake Blazer	1		Basso	1
Twin Dream	var		Muro	1
Wind Shredder	1			
Z-Buster	2			

ATTACCHI

1. Bomba [5 PV]

lo Shitappers giallo lancia una bomba con una traiettoria parabolica. L'attacco è discretamente rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Proiettile [2 PV]

lo Shitappers blu spara un proiettile in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare il Proiettile con un salto.

.. Contatto [3 PV]

Lo Shitappers è un soldato colorato e ne esistono due varietà: una blu armata di pistola ed una gialla, che utilizza esplosivi. I nemici si spostano camminando e non sono molto aggressivi. I loro attacchi sono semplici da schivare però possono diventare pericolosi nel caso in cui i nemici si trovino più in alto del personaggio.

---- 'X'

Poichè gli Shitappers sono molto deboli, è sufficiente colpirli con l'X-Buster per eliminarli con facilità.

---- ZERO

Per sconfiggere rapidamente i soldati colorati è sufficiente usare la Tripla Combinazione.

SIGMA (1a forma)

"Il capo dei Maverick combatte sfruttando il Virus Sigma"

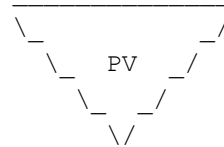
DOVE SI TROVA

Zero Space 4 - Area 2 (boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	.	.	giallo 1	Cometa .
Dark Hold	no		verde 1	Falcon Giga 4
Firefly Laser	.	.	sfera 3	Gaea Giga 2
Goo Shaver	.	.		Nova Strike 8
Ground Fire	.	.	SPECIALI	
Spike Ball	.	.	Plasma 3	
Tri-Thunder	5	8 <>	Laser 3	
Wing Spiral	.	.	Gaea 2	4

TECNICHE DI ZERO

			Z-SABER
Chaos Flasher	.		Primo 2
Crescent Sword	6		Secondo 2
Dark Hold	no		Terzo 5
Electric Blade	8	5 <>	Rotante 2
Flying Splasher	.		Aereo 4
Quake Blazer	.		Basso 5
Twin Dream	.		Muro 4
Wind Shredder	.		
Z-Buster	2		



ATTACCHI

1. Grandi Lama [20 PV]

quando si trova in volo, Sigma rilascia orizzontalmente una serie di grandi lame di energia. Esse possono essere scagliate in basso, in alto oppure divise in una coppia di lame più piccole che avanzano contemporaneamente lungo il soffitto ed il pavimento. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per schivare la Lama bassa è necessario scalare la parete; per evitare quella alta bisogna accovacciarsi; per non subire danni dalla coppia di lame bisogna scalare il muro e posizionarsi nello spazio vuoto tra i due proiettili.

2. Scatto [12 PV]

Sigma si lancia contro il personaggio eseguendo uno scatto. Se il Robot si trova più in alto del boss, questi compie diversi movimenti veloci in successione, rimbalzando sulle pareti. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario scalare le pareti o lasciarsi cadere, a seconda dei casi.

3. Sfere blu [10 PV]

quando si trova sul pavimento, Sigma rilascia frontalmente una serie di globi energetici che avanzano oscillando. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario scalare le pareti.

4. Scudo Virus [8 PV]

Sigma genera attorno a sè tre Sigma Virus che ruotano costantemente attorno al boss. Essi non infettano il personaggio ma causano danni al contatto.

L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario rimanere lontani da Sigma inoltre è possibile distruggere i droni con le Armi oppure con le Tecniche. Il boss rigenererà i tre Sigma Virus nel caso questi vengano tutti distrutti.

.. Contatto [12 PV]

Sigma è il leader dei Maverick Hunter ed in questo scontro combatterà a piena potenza. Il boss si sposta compiendo scatti oppure teletrasportandosi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di dimensioni ridotte perciò dovrete essere precisi nell'evitare gli attacchi del boss.

Durante la prima parte dello scontro, Sigma vi verrà continuamente incontro con gli scatti e vi attaccherà con le Sfere blu. Sfruttate la parete per evitare entrambi gli assalti e contrattaccate non appena il boss si ferma.

Dopo aver perso la metà dei PV, Sigma cambierà strategia e diventerà molto più pericoloso. Il boss adesso potrà spostarsi anche con il teletrasporto ed apparirà spesso negli angoli inferiori della stanza, perciò spostatevi al centro del pavimento quando Sigma svanisce. In fase offensiva invece il boss genererà costantemente attorno a sé uno Scudo composto da vari Sigma Virus: essi potranno essere tutti distrutti ma, una volta fatto, verranno rigenerati dopo alcuni secondi, perciò lasciatene attivo solo uno, in modo tale che il boss non ricostruisca l'intero Scudo.

In aggiunta, Sigma attaccherà scagliando orizzontalmente le Grandi Lame, che vi costringeranno a scalare la parete per poterle evitare in maniera efficace. Per attaccare il boss, sfruttate i momenti in cui compare sul pavimento oppure quando rimane immobile in volo.

---+--- 'X'

L'Arma che causa danni maggiori al boss è il Tri-Thunder: rimanete sempre vicini alla parete sinistra ed aprite il fuoco mentre Sigma rimbalza sui muri per raggiungervi. Lasciate la presa non appena il boss si avvicina e, grazie ai tre fulmini, potrete ferire Sigma facilmente. Sempre rimanendo sulla parete, con la scarica elettrica che si muove verso il basso, riuscirete a colpire il boss quando scaglia le Sfere blu, nel caso in cui questi si trovi sotto di voi.

La strategia di rimanere lungo la parete sinistra è efficace anche quando Sigma inizia ad attaccare in maniera più aggressiva, con le Grandi Lame e lo Scudo Virus. In questo caso ricordate di lasciare attivo almeno un drone a difesa del boss e di non posizionarvi mai negli angoli inferiori della stanza quando Sigma si teletrasporta.

---+--- ZERO

Sigma risulta debole all'Electric Blade, tuttavia questa Tecnica è piuttosto pericolosa da usare perchè rischiereste di venire a contatto con il boss durante la sua esecuzione. Per questo motivo attaccatelo con la Crescent Blade, sfruttando l'intera lunghezza della Z-Saber. Sigma inoltre rimane immobile sino a quando l'ultima Sfera blu non esce dallo schermo perciò potrete sfruttare questi istanti per avvicinarvi a lui e colpirlo con la Tripla Combinazione. Con il giusto di tempismo, potrete danneggiare il boss usando la scia azzurra dell'Electric Blade, eseguendo la Tecnica poco prima che Sigma atterri.

Una volta che il boss inizia ad utilizzare le Grandi Lame e lo Scudo Virus, ricordate di lasciare attivo almeno un drone a difesa del boss e di non posizionarvi mai negli angoli inferiori della stanza quando Sigma si teletrasporta.

 SIGMA (2a forma)

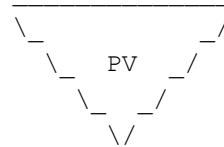
"Il leader degli automi ribelli si è impossessato di un corpo gigantesco"

DOVE SI TROVA

Zero Space 4 - Area 2 (boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	.	.	giallo .	Cometa .
Dark Hold	no		verde .	Falcon Giga 4
Firefly Laser	.	.	sfera 5	Gaea Giga 4
Goo Shaver	.	.		Nova Strike 8
Ground Fire	.	.	SPECIALI	
Spike Ball	5	8 <>	Plasma 5	
Tri-Thunder	.	.	Laser 5	
Wing Spiral	.	.	Gaea 2	5

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER
Chaos Flasher	.	Primo 2
Crescent Sword	6	Secondo 2
Dark Hold	no	Terzo 5
Electric Blade	. 3	Rotante 2
Flying Splasher	6	Aereo 4
Quake Blazer	.	Basso 5
Twin Dream	8 <>	Muro 4
Wind Shredder	.	
Z-Buster	2	



ATTACCHI

1. Quadrato viola [20 PV]
 + Carica [20 PV]
 quando le mani non sono visibili, Sigma genera in corrispondenza del Robot una serie di grossi quadrati viola. Successivamente il boss scaglia queste figure contro il personaggio, le quali si muovono in orizzontale ed in verticale. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare la materializzazione è necessario rimanere sempre in movimento; per schivare le varie Cariche bisogna muoversi lungo il perimetro della stanza.
2. Carica doppia [16 PV]
 entrambe le mani di Sigma si lanciano contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna accovacciarsi oppure salire su una mano, a seconda dei casi.
3. Gabbia di fulmini [12 PV]
 una mano di Sigma si posiziona sul soffitto e, spostandosi lateralmente, scaglia verso il basso tre scariche elettriche. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni, bisogna posizionarsi nello spazio vuoto tra due fulmini e spostarsi seguendo i movimenti della mano.
4. Carica singola [8 PV]
 una mano di Sigma si lancia in orizzontale contro il personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna accovacciarsi oppure salire su una mano, a seconda dei casi.

5. Sfera di energia [8 PV]

dal palmo di una mano di Sigma viene emesso in orizzontale un grosso globo energetico. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario accovacciarsi oppure scalare una parete.

6. Raffica celeste [8 PV]

quando le mani non sono visibili, Sigma emette dalla sua gemma frontale quattro sfere luminose che si posizionano sul pavimento. Dopo qualche istante, esse si lanciano in successione contro il personaggio per due volte, prima di svanire. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare l'emissione delle sfere luminose è necessario scalare una parete mentre per non farsi colpire da loro bisogna muoversi lungo il perimetro della stanza.

.. Contatto [8 PV]

si subiscono danni al contatto solamente toccando le spine situate sulle nocche delle mani del boss.

Sigma è il leader dei Maverick Hunter ed in questo scontro combatterà usando un gigantesco corpo meccanico. Il boss non si sposta mai dalla sua posizione ed è molto aggressivo. L'unico punto vulnerabile di Sigma è la gemma posta sulla sua fronte, la quale a volte diventa intangibile, perciò dovrete essere rapidi a colpirla, quando è presente sullo schermo.

Sigma possiede due assetti da combattimento: con le mani e senza le mani. Nel primo caso il boss farà comparire nella stanza due grossi pugni, i quali si muoveranno nel tentativo di colpirvi. Essi possono essere distrutti ma Sigma li farà ricomparire ugualmente nel turno successivo. Sfruttate i pugni come pedane per portarvi all'altezza della gemma ed attaccate ripetutamente il boss. Quando invece le mani escono dallo schermo, Sigma inizierà ad eseguire la Raffica, che vi costringerà a muovervi continuamente lungo il perimetro della stanza.

Dopo aver perso diversi PV, il boss inizierà ad eseguire anche la Gabbia di fulmini, che vi costringerà a muovervi in sincronia con la sua mano, e potrà materializzare i Quadrati viola, che vi inseguiranno costantemente. Nel primo caso potete sacrificare alcuni PV per uscire dalla Gabbia e sfruttare la durata di questo attacco per infliggere danni ingenti al boss.

---+--- 'X'

L'Arma a cui risulta vulnerabile Sigma è la Spike Ball ed il metodo migliore per colpirlo consiste nel lasciarvi scivolare lungo la parete destra della stanza ed aprire il fuoco una volta che vi trovate all'altezza della gemma del boss. Questa strategia è facilmente attuabile quando sono presenti sullo schermo le mani di Sigma.

Nei momenti in cui il boss attacca con la Raffica o con i Quadrati viola, alternate la Spike Ball al Cannone al Plasma per ferire Sigma, man mano che vi muovete per la stanza.

---+--- ZERO

La Tecnica a cui risulta vulnerabile Sigma è il Twin Dream ed il modo migliore per colpirlo consiste nel lasciarvi scivolare lungo la parete destra della stanza ed eseguire il Fendente sul Muro, lasciando che sia la sagoma a colpire la gemma del boss. Questa strategia è facilmente attuabile quando sono presenti sullo schermo le mani di Sigma.

Nei momenti in cui Sigma attacca con la Raffica o con i Quadrati viola invece, alternate il Twin Dream alla Crescent Sword per ferire il boss, man mano che vi muovete per la stanza.

SIGMA HEAD

"Un grande volto di Sigma nascosto all'interno della statua"

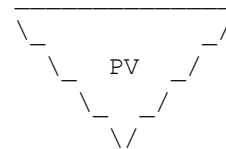
DOVE SI TROVA

Damaged Highway - Area 1 (boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	.	.	giallo 1	Cometa .
Dark Hold	.	.	verde 1	Falcon Giga .
Firefly Laser	.	.	sfera .	Gaea Giga .
Goo Shaver	.	.		Nova Strike 8
Ground Fire	.	.	SPECIALI	
Spike Ball	.	.	Plasma 5	
Tri-Thunder	.	.	Laser .	
Wing Spiral	.	.	Gaea .	.

TECNICHE DI ZERO

		Z-SABER	
Chaos Flasher	.	Primo	3
Crescent Sword	.	Secondo	3
Dark Hold	.	Terzo	2
Electric Blade	.	Rotante	3
Flying Splasher	.	Aereo	5
Quake Blazer	.	Basso	5
Twin Dream	.	Muro	5
Wind Shredder	.		
Z-Buster	1		



<> 48 PV <>

ATTACCHI

1. Laser viola [8 PV]

la Sigma Head emette orizzontalmente un grande fascio luminoso. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna accovacciarsi oppure scalare la parete sinistra.

2. Globi verdi [4 PV]

la Sigma Head emette dagli occhi una coppia di sfere verdi le quali si lanciano contro il personaggio, dopo alcuni istanti. Al termine di questo assalto, la Sigma Head eseguirà un breve scatto in direzione del Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna scalare la parete sinistra e poi lasciarsi cadere, non appena i Globi verdi iniziano a muoversi.

3. Raffica [4 PV]

la Sigma Head emette frontalmente dalla bocca una gran quantità di sfere di energia in varie direzioni. L'attacco è molto rapido e copre un'area vasta. Per evitarlo è necessario accovacciarsi.

.. Contatto [6 PV]

La Sigma Head è una gigantesca testa cibernetica fluttuante. Il boss si sposta volando oppure teletrasportandosi, è discretamente aggressivo ed il suo unico

punto vulnerabile è il cannone situato nella sua bocca. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni e la Sigma Head si trova sul lato destro della camera.

Il boss mostra il suo punto vulnerabile ogni volta che esegue la Raffica ed il Laser e subito dopo aver scagliato i Globi verdi. Per questo motivo dovrete essere rapidi nell'attaccare la Sigma Head, per poi schivare i suoi proiettili. Dopo aver perso diversi PV, il boss inizierà ad usare anche il Laser.

---+--- 'X'

Rimanete sul lato sinistro dello schermo e da qui preparate il Cannone al Plasma. Non appena la Sigma Head esegue la Raffica, rilasciate il proiettile ed accovacciatevi per schivare le sfere di energia. Caricate nuovamente l'Arma e, con un po' di fortuna, riuscirete a colpire nuovamente il boss prima che questi si teletrasporti. Quando la Sigma Head rilascia i Globi Verdi, scalate prima la parete sinistra e poi siate precisi ad attaccare il boss con il Cannone al Plasma.

---+--- ZERO

Rimanete sul lato sinistro dello schermo ed attendete l'attacco del boss. Non appena la Sigma Head esegue la Raffica, accovacciatevi per schivare i proiettili e, una volta che l'assalto è terminato, rialzatevi per poi usare subito la Tripla Combinazione. Quando la Sigma Head rilascia i Globi Verdi, scalate prima la parete sinistra e poi siate precisi ad attaccare il boss con il Fendente Aereo o con la Tripla Combinazione.

SIGMA VIRUS

"Programma informatico in grado di trasformare un Replod in Maverick"

DOVE SI TROVA

Destroy the time bombs! ---- Area 1
Escape the space trap! ----- Area 1
Escape the space trap! ----- Area 2
Fortress lab infiltration! - Area 1
Fortress lab infiltration! - Area 2
Fortress lab infiltration! - Area 3
Into the jungle! ----- Area1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	5	1	giallo 5	Cometa 1
Dark Hold	si		verde 3	Falcon Giga 1
Firefly Laser	1	1	sfera 1	Gaea Giga .
Goo Shaver	4	3		Nova Strike 1
Ground Fire	1	1	SPECIALI	
Spike Ball	2	1	Plasma 1	
Tri-Thunder	2	1	Laser 1	
Wing Spiral	3	2	Gaea .	.

TECNICHE DI ZERO

		Z-SABER
Chaos Flasher	2	Primo 4
Crescent Sword	2	Secondo 3
Dark Hold	si	Terzo 1
Electric Blade	1 2	Rotante 3

Flying Splasher	3	Aereo	2
Quake Blazer	2	Basso	3
Twin Dream	var	Muro	2
Wind Shredder	2		
Z-Buster	4		

ATTACCHI

.. Contatto [no]

Il Sigma Virus è un drone volante viola, con il volto di Sigma. Il nemico si sposta lentamente, è in grado di attraversare le pareti e gli ostacoli e non è molto aggressivo. Il contatto con il Sigma Virus non causa danni al personaggio ma può modificare il suo stato fisico. Per sfuggire al nemico bisogna allontanarsi da lui e farlo uscire dallo schermo. Di norma non è possibile colpire il Sigma Virus, ma diventa possibile farlo una volta equipaggiato l'accessorio Virus Buster.

---+--- 'X'

Poichè il Sigma Virus è un avversario molto debole, è sufficiente attaccarlo con il Super Colpo dell'X-Buster per eliminarlo.

---+--- ZERO

Per eliminare facilmente il nemico è consigliato usare la Tripla Combinazione oppure l'Electric Blade. In alternativa, è possibile oltrepassarlo con il Flying Splasher senza subire danni.

SNIPER

"Piccolo mortaio da parete"

DOVE SI TROVA

Damaged Highway ----- Area 1
 Escape the space trap! - Area 2
 Red-hot world! ----- Area 1
 Zero Space 2 ----- Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	1	giallo	2	Cometa	1
Dark Hold	si		verde	1	Falcon Giga	1
Firefly Laser	1	1	sfera	1	Gaea Giga	1
Goo Shaver	1	1			Nova Strike	1
Ground Fire	1	1	SPECIALI			
Spike Ball	1	1	Plasma	1		
Tri-Thunder	1	1	Laser	1		
Wing Spiral	2	1	Gaea	1	1	

TECNICHE DI ZERO

		Z-SABER	
Chaos Flasher	1	Primo	1
Crescent Sword	1	Secondo	1
Dark Hold	si	Terzo	1
Electric Blade	1	Rotante	1
Flying Splasher	1	Aereo	1
Quake Blazer	1	Basso	1
Twin Dream	1	Muro	1
Wind Shredder	1		

ATTACCHI

1. Proiettile [3 PV]

lo Sniper spara un proiettile ad angolazioni differenti. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare il proiettile saltando.

.. Contatto [3 PV]

Lo Sniper è un piccolo mortaio arancione montato sul pavimento e sulle pareti della stanza. Il nemico non si sposta mai dalla sua posizione ed è abbastanza aggressivo. L'unica azione compiuta dallo Sniper è quella di aprire il fuoco periodicamente contro il personaggio, perciò bisognerà fare attenzione ai suoi Proiettili.

----- 'X'

Poichè il nemico è molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo con facilità.

----- ZERO

Per sconfiggere rapidamente lo Sniper è sufficiente colpirlo con il Primo Fendente oppure con la Crescent Sword.

 SPARK GUNNER

"Resistente automa munito di cannone"

DOVE SI TROVA

Electric trap! ----- Area 2
 Escape the space trap! - Area 1
 Zero Space 4 ----- Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO
Crescent Shot	15	1	giallo	15	Cometa 2
Dark Hold	si		verde	9	Falcon Giga 1
Firefly Laser	6	1	sfera	3	Gaea Giga 1
Goo Shaver	6	.			Nova Strike 1
Ground Fire	2	1	SPECIALI		
Spike Ball	4	2	Plasma	2	
Tri-Thunder	.	.	Laser	2	
Wing Spiral	15	6	Gaea	12	7

TECNICHE DI ZERO

Chaos Flasher	2	
Crescent Sword	3	
Dark Hold	si	
Electric Blade	3	12
Flying Splasher	3	
Quake Blazer	3	
Twin Dream	var	
Wind Shredder	6	
Z-Buster	12	

Z-SABER

Primo	12
Secondo	8
Terzo	4
Rotante	8
Aereo	5
Basso	8
Muro	4

ATTACCHI

1. Sfera elettrica [4 PV]

lo Spark Gunner emette un globo viola di energia che all'inizio si muove in verticale e poi segue il perimetro del pavimento e delle pareti con le quali viene a contatto. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il globo saltando.

.. Contatto [5 PV]

Lo Spark Gunner è un automa viola e arancione. Il nemico non si sposta mai dalla sua posizione e non è molto aggressivo. Lo Spark Gunner si limita ad aprire il fuoco periodicamente, una volta verso l'alto, una volta verso il basso, senza curarsi della posizione e dei movimenti del personaggio. Il nemico è vulnerabile solamente nel breve periodo in cui scaglia la Sfera elettrica e solamente all'altezza del cannone che sta per aprire il fuoco. Per questo motivo è consigliato oltrepassare il nemico saltando, anzichè perdere molto tempo nel tentativo di eliminarlo.

---+--- 'X'

Gli attacchi migliori per distruggere all'istante lo Spark Gunner sono il Super Colpo del Ground Fire ed il Super Colpo del Firefly Laser.

---+--- ZERO

Zero non possiede Tecniche per eliminare rapidamente lo Spark Gunner e l'unica in grado di distruggere in poco tempo il nemico è il Chaos Flasher.

SPIKE MARL

"Automa dal guscio chiodato"

DOVE SI TROVA

Training ----- Area 1

Zero Space 1 - Area 1

Zero Space 4 - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	1	giallo	2	Cometa	1
Dark Hold	si		verde	1	Falcon Giga	1
Firefly Laser	1	1	sfera	1	Gaea Giga	1
Goo Shaver	2	1			Nova Strike	1
Ground Fire	1	1	SPECIALI			
Spike Ball	1	1	Plasma	1		
Tri-Thunder	1	1	Laser	1		
Wing Spiral	2	1	Gaea	2	1	

TECNICHE DI ZERO

Chaos Flasher 1
Crescent Sword 1
Dark Hold si
Electric Blade 1 1
Flying Splasher 1
Quake Blazer 1
Twin Dream var
Wind Shredder 1
Z-Buster 2

Z-SABER

Primo 2
Secondo 1
Terzo 1
Rotante 1
Aereo 1
Basso 1
Muro 1

ATTACCHI

1. Carica [4 PV]

lo Spike Marl si lancia rotolando contro il personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

.. Contatto [3 PV]

Lo Spike Marl è un piccolo automa protetto da una corazza sferica. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. La caratteristica dello Spike Marl risiede nella sua corazza, in grado di proteggere l'automa da ogni attacco mentre esegue la Carica. Per questo motivo bisognerà attendere che il nemico riprenda a camminare prima di poter iniziare l'offensiva.

---+--- 'X'

Poichè il nemico è molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo con facilità.

---+--- ZERO

Per sconfiggere facilmente lo Spike Marl è consigliato usare il Primo Fendente oppure la Crescent Sword.

SPIKY MK-II

"Ruota chiodata"

DOVE SI TROVA

Chase the truck! ----- Area 1
Chase the truck! ----- Area 2
Fortress lab infiltration! - Area 2
Fortress lab infiltration! - Area 3

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	1	giallo	2	Cometa	1
Dark Hold	si		verde	1	Falcon Giga	1
Firefly Laser	1	1	sfera	1	Gaea Giga	1
Goo Shaver	1	1			Nova Strike	1
Ground Fire	1	1	SPECIALI			
Spike Ball	1	1	Plasma	1		
Tri-Thunder	1	1	Laser	1		
Wing Spiral	2	1	Gaea	1	1	

TECNICHE DI ZERO

			Z-SABER	
Chaos Flasher	1		Primo	1
Crescent Sword	1		Secondo	1
Dark Hold	si		Terzo	1
Electric Blade	1	1	Rotante	1
Flying Splasher	1		Aereo	1
Quake Blazer	1		Basso	1
Twin Dream	1		Muro	1
Wind Shredder	1			
Z-Buster	1			

ATTACCHI

.. Contatto [3 PV]

Lo Spiky MK-II è una ruota chiodata. Il nemico si sposta rimbalzando sul pavimento ed è piuttosto aggressivo. Lo Spiky MK-II può essere un ostacolo piuttosto fastidioso da superare, per via del suo rapido rimbalzo, quindi è consigliato oltrepassarlo con il giusto tempismo e procedere lungo il percorso.

--+-- 'X'

Poichè il nemico è molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo con facilità.

--+-- ZERO

Per sconfiggere facilmente lo Spiky MK-II è consigliato usare il Primo Fendente oppure la Crescent Sword.

SQUID ADLER

"Maverick a guardia del deposito"

DOVE SI TROVA

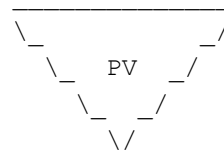
Electric trap! - Area 2 (boss)

Zero Space 4 --- Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	2	3	giallo 1	Cometa .
Dark Hold	no		verde 1	Falcon Giga 4
Firefly Laser	2	3	sfera 3	Gaea Giga 2
Goo Shaver	5	8 <>		Nova Strike 8
Ground Fire	2	3	SPECIALI	
Spike Ball	2	3	Plasma 3	
Tri-Thunder	.	.	Laser 3	
Wing Spiral	2	3	Gaea 2	4

TECNICHE DI ZERO

			Z-SABER
Chaos Flasher	8		Primo 2
Crescent Sword	5		Secondo 2
Dark Hold	no		Terzo 5
Electric Blade	.	.	Rotante 2
Flying Splasher	8	<>	Aereo 4
Quake Blazer	5		Basso 5
Twin Dream	4		Muro 4
Wind Shredder	5		
Z-Buster	2		



ATTACCHI

- 1. Doppio Tentacolo [4 PV]
- + Fulmini [4 PV]
- + Sfere celesti [4 PV]

Squid Adler estende i suoi due tentacoli in orizzontale o in verticale, per poi emettere, in maniera perpendicolare ad essi, quattro fulmini.

A contatto con una parete, la scarica elettrica si trasforma in una sfera di energia che si muove lungo il perimetro del muro toccato. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario scalare la parete più lontana dal boss, quando i tentacoli sono orizzontali; se invece essi sono estesi in verticale, bisogna posizionarsi più in alto

oppure più in basso rispetto a Squid Adler.

2. Triplo Fulmine [4 PV]

+ Sfere celesti [4 PV]

Squid Adler scaglia tre fulmini contemporaneamente: uno in orizzontale e due lungo la verticale, in direzioni opposte. A contatto con una parete, la scarica elettrica si trasforma in una sfera di energia che si muove lungo il perimetro del muro toccato. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario oltrepassare saltando ogni Fulmine o Sfera che si avvicina.

3. Blocchi quadrati [no]

+ Blocchi elettrici [4 PV]

Squid Adler è in grado di generare un grosso blocco quadrato in un punto qualsiasi della stanza. Esso non causa danno al contatto e può essere usato dal personaggio come piattaforma. Il boss può anche produrre una varietà di blocchi il cui perimetro è composto da scariche elettriche in grado di ferire il Robot.

4. Scarica orizzontale [4 PV]

Squid Adler tocca il pavimento, generando una scarica elettrica che ricopre tutto il suolo. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti della stanza.

La Scarica orizzontale si esaurirà automaticamente dopo diversi secondi.

.. Contatto [4 PV]

Squid Adler è un calamaro umanoide. Il nemico si sposta volando ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è più stretta ma anche più alta del normale, perciò dovrete sfruttare molto le pareti laterali per evitare gli attacchi del boss.

Nella prima fase dello scontro, Squid Adler emetterà di continuo il Triplo Fulmine ed in poco tempo un gran numero di Sfere celesti sarà presente lungo tutto il perimetro della stanza: per questo motivo sarete costretti ad eseguire un gran numero di salti per evitarle. Il metodo migliore per contrastare il boss consiste nell'oltrepassarlo con un Super Rimbalzo e poi attaccarlo alle spalle, non appena atterrate. Per evitare i Fulmini e le Sfere potete anche sfruttare i Blocchi quadrati generati da Squid Adler stesso, ma fate attenzione a quelli ricoperti di scariche elettriche.

Dopo aver perso diversi PV, il boss inizierà ad attaccare anche con i suoi Tentacoli, producendo così un numero maggiore di Fulmini e di Sfere. In questo caso dovrete essere rapidi nel posizionarvi nel punto più adatto per non farvi colpire da loro per poi attaccare Squid Adler quando questi ritira i Tentacoli.

---+--- 'X'

All'inizio dovrete rimanere il più possibile lontani dal boss ed usare di continuo il Cannone al Plasma per colpirlo. Rifugiatevi negli angoli superiori della stanza, per attirare Squid Adler verso di voi, e poi attaccatelo mentre vi lasciate cadere. Spostandovi sempre in questo modo eviterete che il boss concentri tutte le Sfere celesti solo in un punto della camera inoltre vi sarà più semplice raggiungere la parete opposta, passando sotto il boss mentre questi si trova ancora nella zona superiore.

Usando il Goo Shaver, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In genere, dopo essersi ripreso dall'attacco, Squid Adler si lancerà contro il personaggio, perciò colpite il boss con questa Arma dalla distanza, posizionandovi più in alto di lui.

---+--- ZERO

All'inizio usate il Doppio Salto e la Crescent Sword per colpire il boss, stando attenti al suo Triplo Fulmine. Per evitare che il boss concentri tutte le Sfere celesti solo in un punto della camera, rifugiatevi negli angoli superiori della stanza, per attirare Squid Adler verso di voi, e poi colpitelo mentre vi lasciate cadere.

Usando il Flying Splasher, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In genere, dopo essersi ripreso dall'attacco, Squid Adler si lancerà contro di voi, perciò dopo aver colpito il boss con questa Tecnica, allontanatevi subito da lui.

STAR DUST

"Spine prodotte dalle costellazioni"

DOVE SI TROVA

Escape the space trap! - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	.	.	giallo .	Cometa .
Dark Hold	si	.	verde .	Falcon Giga .
Firefly Laser	.	.	sfera .	Gaea Giga .
Goo Shaver	.	.		Nova Strike .
Ground Fire	.	.	SPECIALI	
Spike Ball	.	.	Plasma .	
Tri-Thunder	.	.	Laser .	
Wing Spiral	.	.	Gaea .	.

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER
Chaos Flasher	.	Primo .
Crescent Sword	.	Secondo .
Dark Hold	si	Terzo .
Electric Blade	.	Rotante .
Flying Splasher	.	Aereo .
Quake Blazer	.	Basso .
Twin Dream	.	Muro .
Wind Shredder	.	
Z-Buster	.	

ATTACCHI

.. Contatto [4 PV]

lo Star Dust può causare danni al contatto solamente prima che si conficchi nel pavimento. In seguito il nemico provocherà morte immediata.

Lo Star Dust è un piccolo dardo grigio che compare dal nulla. Il nemico si limita a conficcarsi nel pavimento per poi sparire dopo diversi secondi. Non è possibile distruggere lo Star Dust in alcun modo inoltre esso, una volta nel terreno, diventa letale al pari delle spine, perciò bisogna oltrepassarlo con cautela.

STAR MINE

"Mina subacquea indistruttibile"

DOVE SI TROVA

Obliterate the battleship! - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	.	.	giallo .	Cometa .
Dark Hold	si	.	verde .	Falcon Giga .
Firefly Laser	.	.	sfera .	Gaea Giga .
Goo Shaver	.	.		Nova Strike .
Ground Fire	.	.	SPECIALI	
Spike Ball	.	.	Plasma .	
Tri-Thunder	.	.	Laser .	
Wing Spiral	.	.	Gaea .	.

TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Chaos Flasher	.		Primo .
Crescent Sword	.		Secondo .
Dark Hold	si		Terzo .
Electric Blade	.	.	Rotante .
Flying Splasher	.		Aereo .
Quake Blazer	.		Basso .
Twin Dream	.		Muro .
Wind Shredder	.		
Z-Buster	.		

ATTACCHI

.. Contatto [4 PV]

La Star Mine è una stella marina meccanica. Il nemico si limita ad oscillare verticalmente, ignorando la posizione ed i movimenti del personaggio. Non è possibile distruggere la Star Mine in alcun modo tuttavia, quando la si colpisce, è possibile arrestare la sua oscillazione per qualche istante.

THE SKIVER

"Maverick a guardia della base aerea"

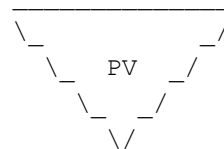
DOVE SI TROVA

Destroy the time bombs! - Area 1 (boss)

Zero Space 4 ----- Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	2	3	giallo 1	Cometa .
Dark Hold	si	<>	verde 1	Falcon Giga 4
Firefly Laser	2	3	sfera 3	Gaea Giga 2
Goo Shaver	2	3		Nova Strike 8
Ground Fire	2	3	SPECIALI	
Spike Ball	2	3	Plasma 3	
Tri-Thunder	2	3	Laser 3	
Wing Spiral	.	.	Gaea 2	4

TECNICHE DI ZERO			Z-SABER	
Chaos Flasher	8		Primo	2
Crescent Sword	5		Secondo	2
Dark Hold	si	<>	Terzo	5
Electric Blade	5	1	Rotante	2
Flying Splasher	3		Aereo	4
Quake Blazer	5		Basso	5
Twin Dream	4		Muro	4
Wind Shredder	.			
Z-Buster	2			



ATTACCHI

1. Super Carica [8 PV]

The Skiver esce dallo schermo ed in seguito attraversa più volte tutta la stanza, eseguendo una serie di scatti in direzione del personaggio.

L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario rimanere sempre in movimento oppure bisogna oltrepassare il boss saltando. Venendo colpiti dalla Super Carica si rischierà anche di essere scagliati oltre la piattaforma.

2. Carica orizzontale [8 PV]

quando è sul pavimento, The Skiver si lancia in orizzontale contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss saltando. Venendo colpiti dalla Carica si rischierà anche di essere scagliati oltre la piattaforma.

3. Attacco in picchiata [8 PV]

quando si trova in aria, The Skiver si lancia in diagonale contro il Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss oppure oltrepassarlo con un salto. Venendo colpiti dall'Attacco in picchiata si rischierà anche di essere scagliati oltre la piattaforma.

4. Sagoma celeste [6 PV]

quando è sul pavimento, The Skiver emette in orizzontale una sagoma celeste di sé stesso. L'attacco è abbastanza rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure superare la sagoma saltando.

5. Tornado [4 PV]

quando si trova in aria, The Skiver emette un turbine che avanza lungo il pavimento, aumentando gradualmente di dimensioni. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario posizionarsi sotto il boss.

.. Contatto [4 PV]

The Skiver è un pegaso umanoide. Il boss si sposta compiendo scatti ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di pareti laterali inoltre possiede un precipizio ad ogni estremità del pavimento, perciò dovrete fare attenzione a non farvi spingere in essi dagli attacchi di The Skiver.

Per via della sua notevole aggressività, il boss si lancerà di continuo contro di voi, costringendovi ad evitare tutte le sue Cariche. Rimanete sempre al centro del pavimento, facendo in modo che The Skiver si trovi sul bordo dello schermo, e da qui potrete schivare facilmente i suoi assalti.

Dopo aver perso diversi PV, il boss uscirà dallo schermo per poi attaccarvi con una serie di scatti più veloci del solito. Ora dovrete rimanere sempre in movimento per evitare gli assalti di The Skiver, i quali potranno anche farvi cadere nei precipizi laterali.

---+--- 'X'

Aprite sempre il fuoco con il Cannone al Plasma dalla distanza, in modo tale da avere poi la possibilità di oltrepassare il boss, e saltate sul posto per evitare la sua Sagoma celeste.

Usando il Dark Hold, il boss rimarrà paralizzato e potrete colpirlo senza correre alcun rischio. Fate in modo di fermare il tempo quando The Skiver si trova sul pavimento per poterlo attaccare più facilmente. Tutte le altre Armi causano gli stessi danni al boss, perciò usate il Cannone al Plasma per colpirlo.

---+--- ZERO

Ogni volta che il boss si lancia contro di voi andategli incontro saltando ed in questo modo potrete sia oltrepassarlo che colpirlo in volo con la Crescent Sword. Rimanete sempre in movimento, per evitare di essere poi scagliati nei precipizi.

Usando il Dark Hold, il boss rimarrà paralizzato e potrete colpirlo senza correre alcun rischio. Fate in modo di fermare il tempo quando The Skiver si trova sul pavimento per poterlo attaccare più facilmente. Una volta paralizzato il boss, colpitelo ripetutamente con la Tripla Combinazione per causargli danni ingenti in pochi secondi.

TOGEROID

"Pianta con innesti cibernetici"

DOVE SI TROVA

Into the jungle! - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	2	1	giallo	3	Cometa	1
Dark Hold	si		verde	2	Falcon Giga	1
Firefly Laser	2	1	sfera	1	Gaea Giga	1
Goo Shaver	.	.			Nova Strike	1
Ground Fire	1	1	SPECIALI			
Spike Ball	.	.	Plasma	1		
Tri-Thunder	1	.	Laser	1		
Wing Spiral	1	1	Gaea	2	2	

TECNICHE DI ZERO

			Z-SABER	
Chaos Flasher	1		Primo	1
Crescent Sword	1		Secondo	2
Dark Hold	si		Terzo	1
Electric Blade	1	2	Rotante	2
Flying Splasher	.		Aereo	2
Quake Blazer	1		Basso	2
Twin Dream	var		Muro	.
Wind Shredder	1			

Z-Buster .

ATTACCHI

1. Dardi [3 PV]

il Togeroid scaglia orizzontalmente tre dardi incolonnati. L'attacco è abbastanza rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario ripararsi dietro un ostacolo, oppure essere molto precisi nell'oltrepassare i Dardi saltando oppure è possibile anche usare le Armi o le Tecniche per distruggerli.

.. Contatto [6 PV]

Il Togeroid è una pianta che presenta innesti cibernetici. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona, non è molto aggressivo ed il punto vulnerabile è la sfera rossa. Inizialmente sullo schermo è possibile vedere solo la piccola punta verde del Togeroid spuntare dal pavimento o dal soffitto: una volta che il personaggio gli si avvicina, il nemico emerge dal suo nascondiglio e scaglia i suoi Dardi, prima di celarsi nuovamente. Per questo motivo bisogna stare sempre all'erta quando si esplora la località di Axle the Red, in modo tale da non farsi cogliere di sorpresa dal Togeroid.

---+--- 'X'

Per eliminare facilmente il Togeroid bisogna preparare il Super Colpo e poi avvicinarsi con cautela alla piccola punta verde. Non appena il nemico emerge, accovacciarsi subito e rilasciare l'attacco.

---+--- ZERO

Poichè il nemico è molto debole, è sufficiente colpirlo con il Primo Fendente, oppure con la Crescent Sword, per eliminarlo rapidamente.

TRAP BLAST

"Cannone da parete"

DOVE SI TROVA

Training - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	.	.	giallo	2	Cometa	.
Dark Hold	.	.	verde	1	Falcon Giga	.
Firefly Laser	.	.	sfera	.	Gaea Giga	.
Goo Shaver	.	.			Nova Strike	.
Ground Fire	.	.	SPECIALI			
Spike Ball	.	.	Plasma	1		
Tri-Thunder	.	.	Laser	.		
Wing Spiral	.	.	Gaea	.	.	.

TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Chaos Flasher	.		Primo	2	
Crescent Sword	.		Secondo	1	
Dark Hold	.		Terzo	1	
Electric Blade	.	.	Rotante	1	
Flying Splasher	.		Aereo	1	
Quake Blazer	.		Basso	1	
Twin Dream	.		Muro	.	

Wind Shredder .
Z-Buster 2

ATTACCHI

1. Proiettile [2 PV]

il Trap Blast scaglia un proiettile in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare il proiettile saltando inoltre è possibile distruggerlo con le Armi o con le Tecniche.

.. Contatto [3 PV]

Il Trap Blast è un mortaio montato su una parete. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non è molto aggressivo. Inizialmente il Trap Blast rimane nascosto ma, una volta che il personaggio gli si avvicina, il nemico emerge dalla parete per poi aprire il fuoco.

---+--- 'X'

Poichè il Trap Blast è un avversario molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo.

---+--- ZERO

Per sconfiggere facilmente il Trap Blast è consigliato usare il Fendente Basso oppure il Fendente Aereo della Z-Saber.

TRISCAN GOLD

"Prisma dorato antivirus"

DOVE SI TROVA

Zero Space 4 - Area 2

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	1	1	giallo	1	Cometa	1
Dark Hold	si		verde	1	Falcon Giga	1
Firefly Laser	1	1	sfera	1	Gaea Giga	1
Goo Shaver	1	1			Nova Strike	1
Ground Fire	1	1	SPECIALI			
Spike Ball	1	1	Plasma	1		
Tri-Thunder	1	1	Laser	1		
Wing Spiral	1	1	Gaea	1	1	

TECNICHE DI ZERO

		Z-SABER		
Chaos Flasher	1	Primo	1	
Crescent Sword	1	Secondo	1	
Dark Hold	si	Terzo	1	
Electric Blade	1	1	Rotante	1
Flying Splasher	1	Aereo	1	
Quake Blazer	1	Basso	1	
Twin Dream	1	Muro	1	
Wind Shredder	1			
Z-Buster	1			

ATTACCHI

1. Carica [3 PV]

il TriScan Gold si lancia contro il personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

.. Contatto [3 PV]

Il TriScan Gold è un prisma triangolare fluttuante. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il TriScan Gold si limita a lanciarsi di continuo contro il personaggio. Per questo motivo è necessario sconfiggerlo il prima possibile.

---+--- 'X'

Poichè il nemico è molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo con facilità.

---+--- ZERO

Per sconfiggere facilmente questo nemico è consigliato usare il Primo Fendente della Z-Saber oppure la Crescent Sword.

U-555 (testa)

"Antico sottomarino risvegliato dal Virus Sigma"

DOVE SI TROVA

Obliterate the battleship! - Area 1 (mini boss)

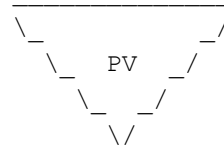
ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	5	8	giallo 1	Cometa 1
Dark Hold	no		verde 2	Falcon Giga 8
Firefly Laser	6	8 <>	sfera 10	Gaea Giga 8
Goo Shaver	.	.		Nova Strike 8
Ground Fire	.	.	SPECIALI	
Spike Ball	4	8	Plasma 10	
Tri-Thunder	6	8 <>	Laser 8	
Wing Spiral	3	4	Gaea 3	12

TECNICHE DI ZERO

Chaos Flasher	4	
Crescent Sword	8	<>
Dark Hold	no	
Electric Blade	8	. <>
Flying Splasher	.	
Quake Blazer	.	
Twin Dream	5	
Wind Shredder	5	
Z-Buster	.	

Z-SABER

Primo	4
Secondo	.
Terzo	4
Rotante	.
Aereo	4
Basso	.
Muro	.



<> 127 PV <>

ATTACCHI

1. Laser [6 PV]

l'U-555 emette dal cannone montato nella sua bocca un fascio di luce orizzontale. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario posizionarsi più in alto oppure più in basso rispetto alla bocca dell'U-555.

2. Generazione Dejira GR [4 PV]

L'U-555 è in grado di emettere tre Dejira GR che poi si lanciano contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario distruggere i pesci robotici usando le Armi o le Tecniche.

3. Raffica [3 PV]

L'U-555 emette dalle protuberanze presenti sul muso una serie di proiettili gialli in direzione del personaggio. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento oppure oltrepassare la Raffica saltando.

.. Contatto [6 PV]

L'U-555 è un gigantesco sottomarino a forma di pesce che insegue costantemente il personaggio. Nella prima parte dello scontro dovrete affrontare il volto del nemico. L'U-555 potrà emettere raffiche di proiettili dalle protuberanze presenti sul muso oppure rilasciare dalla bocca tre Dejira GR, pesci robotici che poi si lanceranno contro di voi: evitate le raffiche rimanendo sempre in movimento e state attenti ai movimenti dei Dejira GR.

In seguito arriverete in una zona dove sono presenti diverse rientranze sia nel soffitto che nel pavimento, causando un cambiamento nell'U-555. Il sottomarino farà comparire dalla sua bocca un cannone con il quale emetterà periodicamente un potente raggio laser orizzontale. Rifugiatevi nelle rientranze e colpite il nemico ripetutamente per allontanarlo gradualmente da voi. Procedete in direzione est, superate le spine, e, dopo essere tornati sul pavimento, il Laser non potrà più colpirvi. Dopo alcuni secondi inizierà il primo scontro reale con il sottomarino.

Nella zona dove si svolge lo scontro, l'U-555 sarà posizionato sul lato ovest dello schermo.

---+--- 'X'

Usando il Cannone al Plasma potrete distruggere facilmente i pesci robotici, quando sono ancora raggruppati, e riuscirete anche a demolire le protuberanze che emettono le raffiche, rendendo così l'U-555 meno pericoloso. Tuttavia esse verranno rigenerate dopo pochi istanti, perciò concentrate i vostri attacchi sul muso del nemico sino a danneggiarlo in maniera irreparabile, impedendo così la rigenerazione delle protuberanze.

Durante la battaglia invece, preparate il Cannone al Plasma, attendete che il nemico termini di utilizzare il Laser, poi saltate e rilasciate il proiettile. Ripetete più volte questa strategia per sconfiggere facilmente il volto dell'U-555.

---+--- ZERO

Durante l'inseguimento, usate principalmente la Crescent Sword per ogni cosa: demolire le protuberanze dell'U-555, distruggere i Dejira GR e sconfiggere i vari Gulpfer che compariranno lungo il percorso. Colpite ripetutamente il sottomarino sino a danneggiarlo in maniera irreparabile, impedendo così la rigenerazione delle protuberanze.

Una volta iniziato lo scontro, posizionatevi vicino all'U-555 e, rimanendo sul pavimento, riuscirete a danneggiarlo tramite il Primo ed il Terzo Fendente della Z-Saber, anche mentre il nemico emette il Laser. Perciò attaccate il mini boss ripetutamente, sino alla sua sconfitta.

U-555 (coda)

"Antico sottomarino risvegliato dal Virus Sigma"

DOVE SI TROVA

Obliterate the battleship! - Area 1 (mini boss)

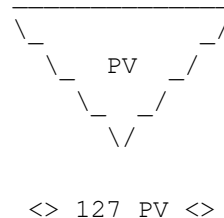
ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	5	8	giallo 1	Cometa 1
Dark Hold	no		verde 2	Falcon Giga 8
Firefly Laser	6	8 <>	sfera 10	Gaea Giga 8
Goo Shaver	.	.		Nova Strike 8
Ground Fire	.	.	SPECIALI	
Spike Ball	4	8	Plasma 10	
Tri-Thunder	6	8 <>	Laser 8	
Wing Spiral	3	4	Gaea 3	12

TECNICHE DI ZERO

Chaos Flasher	4	
Crescent Sword	8	<>
Dark Hold	no	
Electric Blade	8	. <>
Flying Splasher	.	
Quake Blazer	.	
Twin Dream	5	
Wind Shredder	8	<>
Z-Buster	1	

Z-SABER

Primo	4
Secondo	4
Terzo	4
Rotante	6
Aereo	4
Basso	6
Muro	.



ATTACCHI

1. Missile [4 PV]

l'U-555 emette da ogni cannone un razzo. Esso avanza prima in orizzontale e, una volta arrivato in corrispondenza del personaggio, si muoverà in verticale per colpirlo. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi tramite lo Scatto, non appena si muove in verticale, oppure è possibile distruggere il Missile con le Armi o con le Tecniche.

.. Contatto [6 PV]

L'U-555 è un gigantesco sottomarino a forma di pesce che insegue costantemente il personaggio. Nella seconda parte dello scontro dovrete affrontare la coda del nemico. Adesso l'U-555 si andrà a posizionare davanti a voi e vi attaccherà scagliando i Missili dalla sua pinna caudale. All'inizio essi avanzeranno in orizzontale ma, una volta arrivati in corrispondenza del personaggio, si muoveranno in verticale, perciò potranno colpirvi dall'alto oppure dal basso. Così come avveniva in precedenza, potrete distruggere i cannoni del nemico, ma in questo caso non sarà possibile danneggiare il sottomarino in maniera irreparabile, perciò dovrete stare attenti alla loro rigenerazione.

Durante la discesa, l'inquadratura si muoverà verso il basso assieme all'U-555 quindi non potrete allontanarvi da lui. Rimanete nella parte inferiore dello schermo, dove comunque non potrete precipitare, e distruggete i Missili, mentre vi spostate in orizzontale per evitare quelli che vi attaccheranno dall'alto. Una volta giunti sul fondale marino, avrà inizio il secondo scontro con il sottomarino.

Nella zona dove si svolge lo scontro, l'U-555 sarà posizionato sul lato destro dello schermo mentre nella zona superiore sarà presente una fune orizzontale.

----- 'X'

Nella prima fase della battaglia, preparate il Cannone al Plasma ed usatelo per distruggere contemporaneamente sia i Missili che i tubi che li rilasciano. Rimanete sempre in movimento, per evitare i razzi che scenderanno dall'alto, e, dopo aver demolito i cannoni inferiori dell'U-555, aggrappatevi alla fune. Da questa posizione potrete di nuovo usare il Cannone al Plasma per danneggiare il mini boss, senza preoccuparvi dei Missili che vi scaglierà.

----- ZERO

Posizionatevi vicino all'U-555 ed eseguite la Crescent Sword mentre saltate sul posto: in questo modo riuscirete contemporaneamente a distruggere i Missili scagliati dal nemico ed a demolire tutti i tubi che li rilasciano. Gli unici razzi ai quali dovrete fare attenzione saranno quelli scagliati dal tubo più basso, che potrebbero colpirvi mentre atterrate. Per questo motivo spostatevi leggermente, se necessario, quando state nella fase discendente del salto.

U-555 (dorso)

"Antico sottomarino risvegliato dal Virus Sigma"

DOVE SI TROVA

Obliterate the battleship! - Area 1 (mini boss)

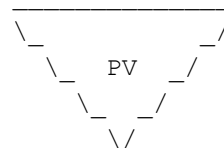
ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	5	8	giallo 1	Cometa 1
Dark Hold	no		verde 2	Falcon Giga 8
Firefly Laser	6	8 <>	sfera 10	Gaea Giga 8
Goo Shaver	.	.		Nova Strike 8
Ground Fire	.	.	SPECIALI	
Spike Ball	4	8	Plasma 10	
Tri-Thunder	6	8 <>	Laser 8	
Wing Spiral	3	4	Gaea 3	12

TECNICHE DI ZERO

Chaos Flasher	4	
Crescent Sword	8	<>
Dark Hold	no	
Electric Blade	8	. <>
Flying Splasher	.	
Quake Blazer	.	
Twin Dream	5	
Wind Shredder	8	<>
Z-Buster	1	

Z-SABER

Primo	4
Secondo	.
Terzo	4
Rotante	.
Aereo	4
Basso	.
Muro	.



<> 127 PV <>

ATTACCHI

1. Raffica [3 PV]

l'U-555 emette dai cannoni presenti sul dorso una serie di proiettili gialli in direzione del personaggio. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna rimanere sempre

in movimento oppure oltrepassare la Raffica saltando.

2. Richiamo Gulpfer R [graduale]

l'U-555 è in grado di richiamare una serie di Gulpfer R, i quali proveranno a risucchiare il personaggio. Per eliminarli bisogna usare gli attacchi più potenti a disposizione.

.. Contatto [6 PV]

si subiscono danni solamente venendo a contatto con il nucleo celeste, sia quando è esposto, sia quando è protetto dalla cupola gialla.

L'U-555 è un gigantesco sottomarino a forma di pesce che insegue costantemente il personaggio. Nell'ultima parte dello scontro dovrete affrontare il dorso del nemico. Adesso l'U-555 comparirà dalla parte bassa dello schermo e dovrete risalire il canale evitando i proiettili scagliati dal dorso del nemico, senza rimanere schiacciati tra i blocchi di pietra. Così come avveniva nello scontro precedente, potrete distruggere i cannoni del nemico ma essi verranno rigenerati in continuazione.

Una volta arrivati in cima al canale acquatico, comincerà lo scontro finale con il sottomarino. In questa battaglia, l'unico punto vulnerabile dell'U-555 sarà il nucleo celeste, protetto dalla cupola gialla. Per esporre il punto debole del nemico dovrete prima colpire ripetutamente il pannello celeste situato in corrispondenza del secondo cannone da sinistra.

---+--- 'X'

Durante la risalita, preparate il Cannone al Plasma, posizionatevi ad una estremità dell'U-555 ed accovacciatevi prima di rilasciare l'attacco: in questo modo distruggerete tutti i cannoni del nemico. Tuttavia essi saranno rigenerati dopo alcuni secondi, costringendovi così a ripetere periodicamente questo assalto.

Una volta iniziato lo scontro finale, posizionatevi sul lato destro dello schermo e da qui usate ripetutamente il Cannone al Plasma, mentre rimanete accovacciati: il proiettile distruggerà le bocche di fuoco dell'U-555 mentre la Sfera al Plasma potrà danneggiare il pannello celeste oppure il nucleo celeste, a seconda dei casi. Saltate sul posto per evitare le Raffiche del mini boss e state attenti ai Gulpfer R.

---+--- ZERO

Durante la risalita, muovetevi a destra ed a sinistra, lungo il dorso del sottomarino per evitare le sue Raffiche ed intanto recuperate gli oggetti curativi.

Una volta cominciato lo scontro finale, posizionatevi alla sinistra del pannello celeste e da qui eseguite di continuo la Tripla Combinazione sia per distruggerlo, che per danneggiare il nucleo celeste. Spostatevi di qualche passo per schivare le Raffiche dell'U-555 e state attenti ai Gulpfer R che compariranno sullo schermo.

WALK SHOOTER

"Mortaio bipede"

DOVE SI TROVA

Training ----- Area 1

Zero Space 2 - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	3	1	giallo	3	Cometa	1
Dark Hold	si		verde	2	Falcon Giga	1
Firefly Laser	2	1	sfera	1	Gaea Giga	1
Goo Shaver	3	2			Nova Strike	1
Ground Fire	1	1	SPECIALI			
Spike Ball	1	1	Plasma	1		
Tri-Thunder	1	2	Laser	1		
Wing Spiral	3	2	Gaea	2	2	

TECNICHE DI ZERO

			Z-SABER	
Chaos Flasher	1		Primo	3
Crescent Sword	1		Secondo	2
Dark Hold	si		Terzo	1
Electric Blade	1	3	Rotante	2
Flying Splasher	2		Aereo	1
Quake Blazer	1		Basso	1
Twin Dream	var		Muro	1
Wind Shredder	2			
Z-Buster	3			

ATTACCHI

1. Raffica [3 PV]

il Walk Shooter spara una serie di proiettili in direzione del Robot.
L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione.
Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico. Il Walk Shooter può eseguire questo attacco sia saltando sul posto che restando sul pavimento.

.. Contatto [3 PV]

Il Walk Shooter è un piccolo mortaio munito di gambe. Il nemico si sposta camminando e non è molto aggressivo. Il Walk Shooter è in grado di aprire il fuoco sia dal pavimento che saltando ma, in entrambi i casi, è costretto a fermarsi per farlo, rimanendo così vulnerabile agli attacchi del personaggio.

---+--- 'X'

Per eliminare facilmente il Walk Shooter è sufficiente usare i proiettili caricati dell'X-Buster.

---+--- ZERO

Per sconfiggere questo nemico senza difficoltà è consigliato usare la Tripla Combinazione oppure la Crescent Sword, in modo tale da distruggere anche i proiettili che il nemico scaglia.

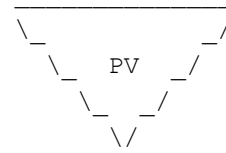
'X'

"Maverick Hunter realizzato dal Dr Light"

DOVE SI TROVA

Zero Space 3 - Area 1 (boss; solo per Zero)

Chaos Flasher	8		Primo	2
Crescent Sword	5		Secondo	2
Dark Hold	no		Terzo	5
Electric Blade	5	3	Rotante	2
Flying Splasher	3		Aereo	4
Quake Blazer	8	<>	Basso	5
Twin Dream	4		Muro	4
Wind Shredder	5			
Z-Buster	2			



ATTACCHI

1. Pioggia di massi [12 PV] (celeste)
dopo essersi caricato di energia, 'X' genera un singolo blocco di ghiaccio, seguito da una coppia blocchi di blocchi ed in seguito da tre blocchi. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarla bisogna posizionarsi negli spazi vuoti tra un blocco di ghiaccio e l'altro. Questa Arma, chiamata Frost Tower, proviene da Mega Man X4.
 2. Doppio turbine [10 PV] (verde)
dopo essersi caricato di energia, 'X' scaglia ai suoi lati due tornadi verdi contemporaneamente. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassarlo con un salto oppure scalare la parete. Quest'Arma, chiamata Double Cyclone, proviene da Mega Man X4.
 3. Cannone al Plasma [10 PV] (blu)
dopo essersi caricato di energia, 'X' scaglia orizzontalmente un enorme globo azzurro. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassarlo con un salto oppure scalare la parete.
 4. Raffica di cloni [8 PV] (marrone)
dopo essersi caricato di energia, 'X' rilascia in direzione di Zero una serie di sagome colorate. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna scalare la parete più lontana dal boss, lasciarsi cadere e poi oltrepassare saltando le ultime sagome che arriveranno. Questa Arma, chiamata Soul Body, proviene da Mega Man X4.
- .. Contatto [10 PV]

'X' è il Maverick Hunter che indossa l'Ultimate Armor. Il nemico si sposta eseguendo scatti ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti del boss.

Durante lo scontro potrete prevedere facilmente gli attacchi di 'X' poichè il boss inizia l'offensiva solamente dopo aver accumulato energia. Fate molta attenzione al colore dell'armatura di 'X' perchè andrà ad indicare l'attacco in arrivo:

Blu --> Cannone al Plasma
Marrone --> Raffica di cloni
Verde --> Doppio turbine
Celeste --> Pioggia di massi

Rimanete lontani dal boss ed avvicinatevi per danneggiarlo solamente quando la sua armatura non è marrone, poichè avrete bisogno di spazio per schivare la Raffica di cloni. Oltre ad essa, all'inizio della battaglia il boss aprirà il fuoco anche con il Cannone al Plasma, che potrete evitare facilmente oltrepassando il proiettile saltando. Successivamente, 'X' comincerà ad usare

anche il Doppio turbine e, dopo aver compiuto un salto, la Pioggia di massi.

In fase offensiva, avvicinatevi al boss mentre rimane immobile per accumulare energia ed attaccatelo con il Fendente Basso, sfruttando tutta la lunghezza della Z-Saber. In alternativa potete usare anche il Chaos Flasher mentre rimanete lontani da 'X'. Quest'ultima Tecnica, assieme al Flying Splasher, rendono Zero temporaneamente invincibile quindi sfruttatele anche per non subire danni dagli attacchi del boss.

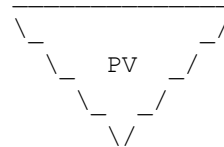
ZERO

"Maverick Hunter realizzato dal Dr Wily"

DOVE SI TROVA

Zero Space 3 - Area 1 (boss; solo per 'X', se Eurasia viene distrutta)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	.	.	giallo	1	Cometa	.
Dark Hold	.	.	verde	1	Falcon Giga	8
Firefly Laser	.	.	sfera	6	Gaea Giga	8
Goo Shaver	.	.			Nova Strike	8
Ground Fire	.	.	SPECIALI			
Spike Ball	.	.	Plasma	6		
Tri-Thunder	.	.	Laser	6		
Wing Spiral	.	.	Gaea	2	6	



ATTACCHI

1. Doppio Z-Buster [8 PV]
+ Lama Saber [16 PV]

Zero scaglia orizzontalmente due grossi proiettili celesti, seguiti da una lama di energia verde che si muove in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario scalare la parete per evitare i proiettili e lasciarsi cadere per schivare la lama di energia.

2. Chaos Flasher [8 PV]

Zero colpisce il suolo con un pugno, generando una serie di proiettili che si innalza dal pavimento, partendo dal punto d'impatto verso i lati dello schermo. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi con precisione in uno spazio vuoto compreso tra due proiettili.

- .. Contatto [10 PV]

Zero è il Maverick Hunter armato di spada laser. Il nemico si sposta eseguendo scatti ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti del boss.

Per sconfiggere Zero dovrete rimanere il più possibile sul pavimento perchè il boss esegue maggiormente il Chaos Flasher quando vi trovate più in alto di lui e questo attacco è piuttosto complicato da evitare.

Caricate subito il Super Colpo dell'X-Buster e rimanete sempre lontani da Zero. Evitate il Doppio Z-Buster scalando la parete e lasciatevi cadere non appena il boss scaglia la Lama Saber. Una volta atterrati, rilasciate il vostro attacco

ed attendete che Zero apra nuovamente il fuoco per ripetere questa sequenza di movimenti.

Nel caso in cui il boss si avvicini a voi, oltrepassatelo con un Super Rimbalzo ed eseguite subito una serie di Scatti, sino ad arrivare alla parete opposta. Se fatto correttamente, riuscirete ad evitare il suo Chaos Flasher rimanendo a contatto con il muro appena raggiunto.

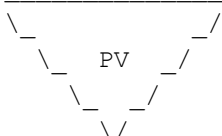
ZERO MAVERICK

"La vera natura del Robot rosso"

DOVE SI TROVA

Zero Space 3 - Area 1 (boss; solo per 'X', se Eurasia non viene distrutta)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		ALTRO	
Crescent Shot	.	.	giallo	1	Cometa	.
Dark Hold	.	.	verde	1	Falcon Giga	8
Firefly Laser	.	.	sfera	6	Gaea Giga	8
Goo Shaver	.	.			Nova Strike	8
Ground Fire	.	.	SPECIALI			
Spike Ball	.	.	Plasma	6		
Tri-Thunder	.	.	Laser	6		
Wing Spiral	.	.	Gaea	2	6	



ATTACCHI

1. Genmurei [morte]
se lo scontro si protrae oltre i due minuti, Zero Maverick esegue di continuo un grande fendente verticale dal quale vengono scagliate in avanti due lame di energia. Esse causano morte immediata e possono essere evitate solo eseguendo un Giga Attack. Zero Maverick diventa invincibile quando inizia ad usare questo attacco.

2. Shingetsurin [8 PV]
+ Lama Saber [16 PV]
Zero Maverick scaglia orizzontalmente due anelli celesti, seguiti da una lama di energia verde. I primi avanzano brevemente, si fermano per qualche istante e poi si muovono in direzione del personaggio, la seconda invece viene scagliata direttamente verso 'X'. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare gli anelli è necessario allontanarsi dal boss e poi eseguire un Super Rimbalzo; per schivare la Lama Saber bisogna rimanere sempre in movimento oppure oltrepassarla saltando.

3. Chaos Flasher [8 PV]
Zero Maverick colpisce il suolo con un pugno, generando una serie di proiettili che si innalza dal pavimento, partendo dal punto d'impatto verso i lati dello schermo. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi con precisione in uno spazio vuoto compreso tra due proiettili.

.. Contatto [12 PV]

Zero Maverick è il Robot rosso che ha risvegliato la sua vera natura violenta. Il nemico si sposta eseguendo scatti ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio

necessario per schivare gli assalti del boss.

Per sconfiggere Zero Maverick dovrete rimanere il più possibile sul pavimento perchè il boss esegue maggiormente il Chaos Flasher quando vi trovate più in alto di lui e questo attacco è piuttosto complicato da evitare.

Caricate subito il Super Colpo dell'X-Buster e rimanete sempre lontani da Zero. Aprite il fuoco non appena Zero Maverick rilascia i due Shingetsurin e poi saltate per schivare la Lama Saber. In seguito sfruttate la parete per evitare gli anelli celesti e tornate sul pavimento.

Nel caso in cui il boss si avvicini a voi, oltrepassatelo con un Super Rimbalzo ed eseguite subito una serie di Scatti, sino ad arrivare alla parete opposta. Se fatto correttamente, riuscirete ad evitare il suo Chaos Flasher rimanendo a contatto con il muro appena raggiunto. Durante lo scontro dovrete essere molto aggressivi e sfruttare ogni possibilità per attaccare perchè, una volta passati circa due minuti, Zero Maverick inizierà ad usare di continuo il Genmurei, che è impossibile da evitare.

ZERO VIRUS

"Frammenti del virus contenuti in Zero"

DOVE SI TROVA

Zero Space 1 - Area 1
Zero Space 2 - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	ALTRO
Crescent Shot	1	1	giallo 1	Cometa 1
Dark Hold	si		verde 1	Falcon Giga 1
Firefly Laser	1	1	sfera 1	Gaea Giga .
Goo Shaver	1	1		Nova Strike 1
Ground Fire	1	1	SPECIALI	
Spike Ball	1	1	Plasma 1	
Tri-Thunder	1	1	Laser 1	
Wing Spiral	1	1	Gaea .	.

TECNICHE DI ZERO

		Z-SABER
Chaos Flasher	1	Primo 1
Crescent Sword	1	Secondo 1
Dark Hold	si	Terzo 1
Electric Blade	1 1	Rotante 1
Flying Splasher	1	Aereo 1
Quake Blazer	1	Basso 1
Twin Dream	1	Muro 1
Wind Shredder	1	
Z-Buster	1	

ATTACCHI

.. Contatto [no]

Lo Zero Virus è un drone viola, con la forma di Zero. Il nemico si sposta eseguendo scatti, è in grado di attraversare le pareti e gli ostacoli ed è piuttosto aggressivo. Il contatto con lo Zero Virus non causa danni al Robot ma può modificare il suo stato fisico. Una volta comparso sullo schermo, il drone

si allineerà con il personaggio e poi scatterà contro di lui. Il Virus Zero eseguirà questi movimenti due volte prima di svanire automaticamente. Per poter sfuggire al nemico bisogna allontanarsi da lui e farlo uscire dallo schermo. Di norma non è possibile colpire lo Zero Virus, ma diventa possibile farlo una volta equipaggiato l'accessorio Virus Buster.

---+--- 'X'

Poichè lo Zero Virus è un avversario molto debole, è sufficiente attaccarlo con l'X-Buster per eliminarlo.

---+--- ZERO

Per sconfiggere facilmente questo nemico è consigliato usare il Primo Fendente della Z-Saber oppure la Crescent Sword.

.....

+-----+
 | ALTRI PERICOLI |
 +-----+

[@09PR]

All'interno delle località, i nemici non rappresentano l'unica minaccia poichè sono presenti ostacoli e imprevisti in caso di danneggiare i personaggi. In questa sezione vengono indicati i danni subiti dalla versione semplice dei personaggi:

Interruttori	4 PV	[località di Squid Adler]
Trappole elettriche	4 PV	[località di Squid Adler]
Casse viola	16 PV	[località di Dark Dizzy]
Spine	16 PV	[località di Izzy Glow]
Esplosioni	20 PV	[località di The Skiver]

.....

+-----+
 | DEBOLEZZE |
 +-----+

[@09DB]

Tutti i vari boss ed i mini boss presenti nel gioco risultano deboli ad una determinata Arma di 'X' e ad una precisa Tecnica di Zero.

----- / 'X' \ -----

NEMICO	DEBOLEZZA	ARMA DONATA	
			(Maverick)
Axle the Red	Ground Fire	Spike Ball	
Dark Dizzy	Firefly Laser	Dark Hold	
Duff McWhalen	Crescent Shot	Goo Shaver	
Grizzly Slash	Spike Ball	Crescent Shot	
Izzy Glow	Tri-Thunder	Firefly Laser	
Mattrex	Wing Spiral	Ground Fire	
Squid Adler	Goo Shaver	Tri-Thunder	
The Skiver	Dark Hold	Wing Spiral	
			(altri boss)
Dynamo	Wing Spiral	..	
Magma Dragoon	X-Buster	..	
Rangda Bangda W (blu)	Ground Fire	..	
Rangda Bangda W (rosso)	Tri-Thunder	..	
Rangda Bangda W (verde)	Crescent Shot	..	

[durante il Training]

<p>ALIA: Let's begin your training. Are you ready, X? I'll navigate you as you are a novice Maverick Hunter.</p>	<p>ALIA: Iniziamo il tuo allenamento. X, sei pronto? Ti guiderò visto che sei un Maverick Hunter alle prime armi.</p>
<p>Enemy ahead of you! Use your X Buster, then you can attack them from a distance. Also, keep holding the Attack button down, then release it, and you can attack with the powerful Charge Shot.</p>	<p>Nemici davanti a te! Usa il tuo X-Buster per attaccarli dalla lunga distanza. In aggiunta, tieni premuto il pulsante d'Attacco e rilascialo per utilizzare il potente Super Colpo.</p>
<p>Enemy in the hole underground. Remember: Your shot attack doesn't penetrate the land. So, if you want to attack enemies, take advantage of the lay of the land. In this situation, take advantage of the terrain, ignore the enemy, and jump over it. You can adjust how far you jump by how long you press the Jump button...</p>	<p>Nemico in una buca del terreno. Ricorda: i tuoi proiettili non possono attraversare il suolo. Perciò sfrutta la conformazione del terreno per attaccare i nemici. In questa situazione, sfrutta il dislivello, ignora il nemico ed oltrepassalo saltando. Puoi regolare l'altezza del balzo a seconda di quanto tieni premuto il pulsante del Salto...</p>
<p>Your enemy is in a difficult place to attack, but that is common in real life situations. Consider how to attack where you cannot attack by normal methods... Your charge shot has a wide attacking range, and if you shoot it while crouching, you may be able to attack them.</p>	<p>Il nemico si trova in una posizione difficile da attaccare, situazione frequente nel gioco. Ragiona su come colpire i bersagli quando non puoi attaccarli normalmente... Il Super Colpo ha un ampio raggio d'azione: accovacciandoti ed aprendo il fuoco potresti colpire il bersaglio.</p>
<p>Giant enemy ahead of you. This type of enemy doesn't move, but specializes in durability. Pay attention to their attack pattern and attack them with your charge shot or the special weapon that works on them.</p>	<p>Davanti a te si trova un grosso nemico. Questo tipo di automi non si muove ma è molto resistente. Fai attenzione al loro metodo d'attacco e poi colpiscili con il Super Colpo o con le Armi speciali più adatte.</p>
<p>High wall without any ladder. Jump to the wall, and if you touch the wall, then jump again! You can climb the wall by kicking it. Keep jumping from the wall and climb to the top.</p>	<p>Un muro senza alcuna scala. Salta sulla parete e, toccando il muro, salta di nuovo! Puoi scalare la parete rimbalsandoci sopra. Continua a saltare per arrivare in cima.</p>
<p>Can you see the yellow rope in front of you? Jump to it, and when you touch it, press the Directional button UP. Then you can grab the rope.</p>	<p>Riesci a vedere la corda gialla davanti a te? Salta verso di essa e, toccandola, premi la direzione Su. In questo modo potrai aggrapparti.</p>
<p>Watch the floor in front of you... Can you see the spiked trap? Don't touch no matter what... Or you will die on the spot. In cases like this, do a dash-jump! If you jump while dashing, you can jump farther.</p>	<p>Guarda il pavimento davanti a te... Hai visto le spine? Non toccarle per nessun motivo... moriresti sul posto. In casi come questi, fai un Salto con Scatto! Saltando mentre Scatti, atterrerai più lontano.</p>

Go through the shutter. There you will encounter the boss of the Training Area. I have emulated the Dragoon for your training. Make good use of your crouching and charge shot. Wait... If you set the "Auto Charge" to ON in the Button Settings Option, you can shoot your charge shot easily. Good luck, X!

Attraversa il portale. In seguito affronterai il boss dell'area di addestramento. Ho riprodotto Dragoon per il tuo allenamento. Fai buon uso dell'abbassarsi e del Super Colpo. Aspetta... Impostando ON sull'Auto Charge nella schermata Opzioni, potrai usare più facilmente il Super Colpo. Buona fortuna, X!

UN OSCURO PRESAGIO

[durante il prologo]

NARRATORE: In the year of 21XX. MEGAMAN X Episode 5. | NARRATORE: È l'anno 21XX. MEGAMAN X Episodio 5.

???: Yes, it's ready... Piece of cake. ...The Colony is still alive... I can let it fall at any time... Please let me do it now. I'm getting bored. All I have to do is... go back to the Earth and scatter the Virus. | ???: Sì, è pronto... È stato facile. ...La Colonia è ancora viva... Posso farla cadere in ogni momento.. Fammelo fare, ti prego. Mi sto annoiando. Devo solo... tornare sulla Terra e diffondere il Virus.

VOCE MISTERIOSA: You're exactly what I expected... You're doing a good job... hee hee hee. | VOCE MISTERIOSA: Sei proprio quello che mi aspettavo... Stai facendo un buon lavoro... hee hee hee.

???: Nobody dares to fight against you, except those stupid Maverick Hunters. I'll do anything for you, anything... | ???: Nessuno osa opporsi a te, tranne queglii stupidi Maverick Hunter. Farò qualsiasi cosa per te, qualsiasi...

VOCE MISTERIOSA: Good... I'm going to Earth to execute our plan. Stay where you are and await further instruction. | VOCE MISTERIOSA: Bene... Sto andando sulla Terra per mettere in atto il nostro piano. Rimani dove ti trovi e attendi nuove istruzioni.

???: But I don't think you need to do it personally. Are they really a threat? Are X and Zero really so strong that you can't let someone else do it? | ???: Non penso che tu debba farlo di persona. Rappresentano davvero una minaccia? X e Zero sono davvero così forti che non puoi permettere ad altri di occuparsi di loro?

VOCE MISTERIOSA: Hee hee hee... Yes, in a manner of speaking... Zero... I'll show you what you really are and who your true enemy is... Hee hee hee. Bwah ha ha ha ha! | VOCE MISTERIOSA: Hee hee hee... Sì, in un certo senso... Zero... io ti mostrerò cosa sei davvero e chi è il tuo vero nemico... Hee hee hee. Bwah ha ha ha ha!

L'AVVENTO DEL VIRUS

[presso la Damaged Highway]

++ inizio della missione

ALIA: This is Hunter Base. Can you hear me, X? Sigma appeared suddenly | ALIA: Qui è la Base degli Hunter. X, riesci a sentirmi? Sigma è apparso

and moved toward the statue which is under construction. We lost his trail and haven't picked up any readings since... I've lost contact with Zero, too. Where would he go? You can reach the statue by going straight in that direction. Stay alert! Several machines, even some deserted taxis, have become Mavericks in the area. Be careful.

all'improvviso e si è diretto verso la statua in costruzione. Abbiamo perso le sue tracce e non riusciamo più a trovarlo... Non riesco neanche a contattare Zero. Dove sarà andato? Puoi raggiungere la statua andando dritto. Stai attento! Molti veicoli presenti in zona, compresi alcuni taxi abbandonati, sono diventati dei Maverick. Fai attenzione.

++ durante la missione

ALIA: What a terrible sight... The highway's been badly damaged... We've got to find Sigma before he destroys anything else, or we'll be in very serious trouble.

ALIA: Che vista terribile... La strada è stata seriamente danneggiata... Dobbiamo trovare Sigma prima che lui distrugga altro, o ci ritroveremo in guai seri.

This building is seriously damaged. The walls could collapse at any second, so try not to get trapped by falling rocks... You can take advantage of the lay of the terrain.

Questo palazzo è seriamente danneggiato. Potrebbe crollare in qualsiasi momento quindi non rimanere intrappolato tra le macerie... Sfrutta la conformazione del terreno.

Can you see a red rope ahead of you? Jump and grab the rope carefully!

Riesci a vedere una corda rossa davanti a te? Salta ed afferrala!

You've finally reached the Statue. I lost the traces of Sigma and Zero somewhere above you. But remember: The guard system of the construction site is malfunctioning as a result of the Sigma Virus. Kick the guard walls quickly and climb them!

Hai finalmente raggiunto la Statua. Le tracce di Sigma e di Zero terminano da qualche parte sopra di te. Ma ricorda: a causa del Virus Sigma, il sistema di protezione del sito non sta funzionando a dovere. Rimbalza rapidamente sulle pareti e scalale!

++ nella stanza del boss

X: Zero! Are you alright?

X: Zero! Stai bene?

ZERO: ...I'm okay. Just a bit of a bruised ego. Anyway, where is Sigma?

ZERO: ...Sto bene. Solo un po' ferito nell'orgoglio. Comunque, dov'è Sigma?

X: He took off. Alia is looking for him now, but she can't pick up any readings.

X: È scomparso. Alia lo sta cercando adesso, ma non riesce a trovare alcuna traccia.

ZERO: He is a virus... .. he can't be seen or analyzed correctly like other data. You have to feel his evil energy. That's the only way to find him.

ZERO: Lui è un virus... ..non può essere visto o analizzato come gli altri dati. Devi poter avvertire la sua energia maligna. Questo è l'unico modo per trovarlo.

X: I see... Well, you should go back to the base, Zero. You can't fight him in this condition. I can feel him... Sigma is close by.

X: Capisco... Beh, Zero, dovresti tornare alla base. Non puoi lottare in queste condizioni. Riesco a percepirlo... Sigma è vicino.

ZERO: I'll leave here so as not to

ZERO: Ti lascio solo per non esserti

disturb you, but... I'll check the surrounding area before I go. I can feel him, too. Sigma is very close to us! Be careful, X...		d'intralcio, ma... controllerò le aree circostanti prima di andare. Anche io riesco a percepirlo. Sigma è molto vicino a noi! Stai attento, X..
SIGMA: Hee hee hee... Stupid Maverick Hunters! You will all feel the true Maverick power... right before you die!		SIGMA: Hee hee hee... Stupidi Maverick Hunter! Ora conoscerete tutti il vero potere dei Maverick... poco prima di morire!
++ dopo aver sconfitto il boss		
ZERO: Oh, no! The Sigma Virus has been leaking out...		ZERO: Oh, no! Il Virus Sigma è stato rilasciato...
X: It must have spread all over and could cover the Earth by now... All of the Reploids are getting severely damaged!		X: Deve essersi diffuso ovunque e potrebbe infettare tutta la Terra... Tutti i Reploid stanno venendo danneggiati seriamente!
ZERO: Sigma! He lost to us on purpose... We have to evacuate immediately!		ZERO: Sigma! Si è lasciato sconfiggere volontariamente... Dobbiamo andarcene subito!
ALIA: Th...s...Hunter...ase... This is Hunter Base. Do you read me? Are you all right? Any damage?		ALIA: Qu...i...ase...Hunter. Qui è la Base degli Hunter. Riuscite a sentirmi? State bene? Ci sono danni?
SIGNAS: Are you all right? X! Zero! The entire Earth has been thrown into a panic because of the Sigma Virus. It's dangerous to stay there. Report back to the Base!		SIGNAS: State tutti bene? X! Zero! Tutta la Terra è nel panico a causa del Virus Sigma. È pericoloso rimanere là. Tornate alla Base a fare rapporto!
ZERO: Darn it! Sigma! You will pay for this!		ZERO: Dannazione! Sigma! La pagherai per questo!
X: Even if we fight, what good will it do? A battle won't solve the problem.		X: Anche lottando, cosa otterremmo? La guerra non risolverà il problema.
SIGNAS: The situation is far worse than expected. Sigma's explosion has spread the Virus all over the Earth. It's affecting both people and Reploids. What's worse, the Space Colony, Eurasia, is heading straight toward us. At this rate, it's going to crash into the Earth... in 16 hours. Everything... including Reploids and the entire human race, will be... ..annihilated...		SIGNAS: La situazione è peggiore di quanto pensassimo. L'esplosione di Sigma ha diffuso il Virus su tutta la Terra. Sta infettando sia le persone che i Reploid. La cosa peggiore è che la Colonia Spaziale, Eurasia, si sta muovendo verso di noi. Di questo passo precipiterà sulla Terra... nell'arco di 16 ore. Tutti.. compresi i Reploid e l'intera razza umana, verranno... ..spazzati via...
ALIA: We have no choice... For the sake of the world, we must destroy the Colony! ... But the only weapon we have in the Hunter Base that still works is... ..the Enigma... And it's very old. We also have a space shuttle. But, it's been affected by the Virus, and the Auto-Pilot		ALIA: Non abbiamo scelta... Per la salvezza del mondo dobbiamo abbattere la Colonia! ... L'unica arma ancora funzionante nella Base degli Hunter è... ..Enigma... ed è molto vecchia. Abbiamo anche una navetta spaziale, ma è stata infettata dal Virus, ed il Pilota Automatico non funziona...

function doesn't work... So we need someone to fly it to the Colony and let it collide... It's almost certain death, but we have no other choice.

Qualcuno dovrebbe guidarla sino alla Colonia per poi farla schiantare contro... È una missione suicida, ma non abbiamo altra scelta.

SIGNAS: How's the condition of the Enigma?

SIGNAS: In che condizione si trova Enigma?

DOUGLAS: Far from perfect... In order to use the Enigma, we need to build it up with some devices. The Enigma doesn't work as is.

DOUGLAS: Non ottimali... Per poter usare Enigma, abbiamo bisogno di alcune componenti. Enigma non può funzionare così com'è ora.

SIGNAS: Under the influence of the Sigma Virus, a lot of Maverick Hunters have become Mavericks, and only a few hunters remain normal. Let's join forces with the rest of our brothers and complete the Enigma!

SIGNAS: A causa del Virus Sigma, molti Maverick Hunter sono diventati dei Maverick e solo pochi Hunter sono rimasti normali. Dobbiamo unire le forze con il resto dei nostri compagni e ripristinare Enigma!

INIZIO DELLE OPERAZIONI

[dopo aver completato il prologo]

SIGNAS: We only have 16 hours left before the collision! We have to upgrade the Enigma before then. There are 4 Mavericks that have the devices required to enhance the Enigma.

SIGNAS: Abbiamo solo 16 ore prima della collisione! Prima di allora dobbiamo ripristinare Enigma. Ci sono 4 Maverick che possiedono i pezzi necessari per ripristinare Enigma.

Grizzly Slash, a weapons broker. He has a Crystal Ball.

Grizzly Slash, un mercante d'armi. Lui possiede la Crystal Ball.

Duff McWhalen, he lives in the ocean. We will have access to Hydrogen if we can secure the ocean.

Duff McWhalen, che vive nell'oceano. Se riuscissimo a mettere in sicurezza l'oceano, otterremmo l'Hydrogen.

Squid Adler, an Ex-Mavericks Hunter. He has an Energy Cart.

Squid Adler, un ex Maverick Hunter. Lui possiede l'Energy Cart.

Izzy Glow, a Doctor of Engineering. He has a Laser Device.

Izzy Glow, dottore in ingegneria. Lui possiede il Laser Device.

There are 4 other Mavericks but these 4 Mavericks are the only ones who have the devices to upgrade the Enigma. X, Zero... You are the only Maverick Hunters that can match these Mavericks. Split up so you can gather the devices!

Ci sarebbero altri 4 Maverick ma solo questi 4 Maverick sono in possesso delle componenti per potenziare Enigma. X, Zero... Siete gli unici che possono fronteggiare questi Maverick. Dividetevi così potrete recuperare le componenti!

To check the devices that you have acquired, press the R1 button in the Stage Select screen and go to the Device Set-up screen. To equip Power-up parts, press the L1 button in the Stage Select Screen.

Per controllare i pezzi che avete ottenuto, premere il tasto R1 alla Schermata Località per accedere alla Schermata Device Set-up. Per usare i Potenziamenti, premere il tasto L1 alla Schermata Località.

Prepare your equipment and fulfill
your mission!

Preparate il vostro equipaggiamento
e completate la vostra missione!

++ fine di una missione

ALIA: You got the DNA data from the
boss you have just defeated! From
this DNA data, the special weapon has
become yours! Equip the weapons using
the L1, R1 button. Every enemy has a
weak point. Find the most effective
weapon for each enemy. Plus, if you
defeat a high level boss, you may be
able to create not only a weapon, but
other items as well. In that case,
please select which item you wish to
create.

ALIA: Hai ottenuto il dati del DNA del
boss appena sconfitto! Grazie ai dati
del DNA, hai ottenuto un'arma
speciale! Equipaggia le armi usando i
tasti L1 e R1. Ogni nemico ha un
punto debole. Trova l'arma più adatta
per ogni nemico. Inoltre, se elimini
un boss di alto livello potrai creare
non solo le armi ma anche altri
oggetti. In questo caso, scegli per
favore quali oggetti desideri
realizzare.

LE CAPSULE DEL DR LIGHT

++ Stivali Falcon (Grizzly Slash)

DR LIGHT: X... We're having serious
trouble again... It's like a
nightmare for Reploids, with the
virus everywhere. It's too dangerous
to equip the parts for enhancement as
soon as you pick one. Therefore, I'll
give you a data program for parts.
Analyze and upload the data to your
main memory in a secure area. Then
complete the Armor. For security
reasons, the program is divided into
4 segments. Once you gather and
upload all 4 parts, the armor will be
complete. Nothing happens unless you
have all 4. Ummm... Her name is Alia,
isn't it...? She can analyze the data
and let you upload it... Anyway, here
is the program for legs. With the leg
part equipped, you can fly through
the air, and you are also invincible
while flying! Collide against the
enemy to destroy them! Gather all of
the four programs, and complete the
armor!

DR LIGHT: X... Siamo di nuovo in guai
seri... È come un incubo per i
Replid, con il virus diffuso
ovunque. È troppo pericoloso
equipaggiare subito le componenti
appena ottenute. Perciò ti darò i
dati per le componenti. Analizzali in
una zona sicura, caricali nella tua
memoria principale e poi completa
l'Armatura. Per motivi di sicurezza,
il programma è diviso in 4 parti.
Una volta che avrai trovato e
caricato tutte le 4 parti, l'armatura
sarà completa. Non succederà nulla
fino ad allora. Ummm... Lei si chiama
Aila, giusto...? Lei può analizzare i
dati e farteli caricare... Comunque
questi sono i dati degli Stivali. Con
questa componente, non solo potrai
volare ma sarai anche invincibile
durante il volo! Lanciati contro i
nemici per eliminarli! Raccogli tutti
i quattro dati e completa così
l'Armatura!

++ Corazza Falcon (Duff McWhalen)

DR LIGHT: This is the program for the
body part of the Falcon Armor.
Analyze and upload the data to your
main memory in a secure area. Once
you upload all 4 of the programs, the
Falcon Armor will be complete. With
the body part equipped, the damage
you receive will be less. But don't
overestimate the part, or you'll

DR LIGHT: Questo è il programma per la
Corazza Falcon. Analizzalo in una
zona sicura e caricalo nella tua
memoria principale. Una volta che
avrà caricato tutti i 4 programmi,
la Falcon Armor sarà completa. Con la
Corazza Falcon subirai meno danni dai
nemici. Ma non sopravvalutare la
resistenza della Corazza o te ne

regret it...

| pentirai...

++ Elmo Falcon (Squid Adler)

DR LIGHT: This is the program for the head part of the Falcon Armor. Analyze and upload the data to your main memory in a secure area. Once you upload all 4 of the programs, the Falcon Armor will be complete. With the head part equipped, you can use your special weapons using less energy. Now, take advantage of your enhanced special weapons and triumph!

| DR LIGHT: Questo è il programma per l'Elmo Falcon. Analizzalo in una zona sicura e caricalo nella tua memoria principale. Una volta che avrai caricato tutti i 4 programmi, la Falcon Armor sarà completa. Con l'Elmo Falcon avrai a disposizione maggiori munizioni per le tue Armi speciali. Sfrutta questa proprietà per trionfare!

++ Cannone Falcon (Izzy Glow)

DR LIGHT: This is the program for the arm part of the Falcon Armor. Analyze and upload the data to your main memory in a secure area. Once you upload all 4 of the programs, the Falcon Armor will be complete. With the arm part equipped, you can maximize and attack with your original shot, but you can't charge the special weapons. As this armor specializes the mobility, if you want to enhance your attack power, use other armor.

| DR LIGHT: Questo è il programma per il Cannone Falcon. Analizzalo in una zona sicura e caricalo nella tua memoria principale. Una volta che avrai caricato tutti i 4 programmi, la Falcon Armor sarà completa. Con il Cannone Falcon, potenzierai la tua arma di base ma non potrai usare il Super Colpo delle Armi speciali. Poichè quest'Armatura è specializzata nella mobilità, equipaggia altre Armature se vuoi avere una maggiore potenza di fuoco.

++ Elmo Gaea (Dark Dizzy)

DR LIGHT: This is the program for the head part of the Gaea Armor. Analyze and upload the data to your main memory in a secure area. Once you upload all 4 of the programs, the Gaea Armor will be complete.

| DR LIGHT: Questo è il programma per l'Elmo Gaea. Analizzalo in una zona sicura e caricalo nella tua memoria principale. Una volta che avrai caricato tutti i 4 programmi, la Gaea Armor sarà completa.

++ Corazza Gaea (The Skiver)

DR LIGHT: This is the program for the body part of the Gaea Armor. Analyze and upload the data to your main memory in a secure area. Once you upload all 4 programs, the Gaea Armor will be complete. With the body part equipped, the damage you receive will become less.

| DR LIGHT: Questo è il programma per la Corazza Gaea. Analizzalo in una zona sicura e caricalo nella tua memoria principale. Una volta che avrai caricato tutti i 4 programmi, la Gaea Armor sarà completa. Con la Corazza Gaea subirai meno danni dagli attacchi nemici.

++ Cannone Gaea (Mattrex)

DR LIGHT: This is the program for the arm part of the Gaea Armor. Analyze and upload the data to your main memory in a secure area. Once you upload all 4 programs, the Gaea Armor will be complete. With the arm part equipped, you can Attack with the

| DR LIGHT: Questo è il programma per il Cannone Gaea. Analizzalo in una zona sicura e caricalo nella tua memoria principale. Una volta che avrai caricato tutti i 4 programmi, la Gaea Armor sarà completa. Con il Cannone Gaea, potrai attaccare usando il Gaea

Gaea shot! While the range of the Gaea shot is short, it's powerful and it can neutralize the enemies' energy bullets. Also, you can break a certain brick!

Shot! Anche se il raggio d'azione del Gaea Shot è ridotto, la sua potenza è elevata e può annullare i proiettili nemici. Inoltre potrai demolire particolari mattoni!

++ Stivali Gaea (Axle the Red)

DR LIGHT: I'll give you another program for your armor... This is an armor prototype that I created a long, long time ago... I named it Gaea Armor. Gaea Armor specializes in defense ability. It is very heavy and lacks mobility... You won't be able to use weapons. Still, it will be very useful because you will be able to walk on the damaged area... With this armor equipped, you'll be able to reach places that you have never been able to before... Use your armor wisely.

DR LIGHT: Ti darò un altro programma per la tua armatura... Si tratta di un prototipo che realizzai molto, molto tempo fa... L'ho chiamata Gaea Armor. La Gaea Armor potenzia le abilità difensive. È molto pesante e dalla mobilità ridotta... Non potrai usare le Armi. Comunque risulterà utile perchè potrai camminare su terreni pericolosi... Equipaggiando questa Armatura, sarai in grado di raggiungere zone che prima erano inaccessibili... Usa la tua Armatura con saggezza.

++ Ultimate Armor (Zero Space 3)

DR LIGHT: I never expected you to come here without the armor... But it's very dangerous to go without adequate equipment. To finish this battle, I'll give you the Ultimate Armor. You can perform the Giga Attack unlimited times. But don't get lazy and depend too much on the power of the armor. The end is near... Good luck, X!

DR LIGHT: Non pensavo che saresti venuto qui senza alcuna Armatura... Ma è molto pericoloso proseguire senza l'equipaggiamento adatto. Per finire questa battaglia, ti donerò l'Ultimate Armor. Potrai eseguire il Giga Attack all'infinito. Ma non dipendere troppo dalla sua potenza. La fine è vicina... Buona fortuna, X!

MISSIONE: CHASE THE TRUCK

++ durante la missione

ALIA: The blue core you can see below is the weak point. If you destroy it, the truck will begin to explode. But you'd better jump to the next truck before this one blows! Then head to the end of the line.

ALIA: Il nucleo blu che vedi davanti a te è il punto debole. Distruggendolo, il camion inizierà ad esplodere. Ma è meglio per te saltare sul camion successivo prima dell'esplosione! Raggiungi il punto d'arrivo.

This truck has already begun to explode! Hurry and move to the next one!

Questo camion ha già iniziato ad esplodere! Muoviti e raggiungi il successivo!

Is this the secret warehouse? I can't tell... but there ARE strong energy readings... We're getting even stronger energy readings from deep inside! It must be him! Stay on guard!

È questo il magazzino segreto? Non posso confermarlo... ma CI SONO forti emissioni di energia... e ne rileviamo di più forti all'interno! Deve essere lui! Stai in guardia!

++ inizio della missione

ALIA: Destroy the Maverick trucks! | ALIA: Distruggi i camion dei Maverick!
Then you'll be able to reach the | Così potrai raggiungere il magazzino
security warehouse. | segreto.

++ nella stanza del boss

GRIZZLY: So, you are the famous | GRIZZLY: E così sei il famoso Maverick
Maverick Hunter... I never expected | Hunter... Non avrei mai aspettato di
to see you... What an honor. | incontrarti... Quale onore.

X: We have no time to fight you. Just | X: Non abbiamo tempo per lottare.
give me the Crystal Ball... | Dammi solamente la Crystal Ball...

GRIZZLY: The virus is already taking | GRIZZLY: Il virus sta già prendendo
control of me... Soon I'll become one | controllo di me... Presto diventerò
of the Mavericks... We are destined | un Maverick... Avremmo combattuto in
to fight anyway... Fight me while I'm | ogni caso... Combatti con me mentre
still conscious! I don't want to | sono ancora cosciente! Non voglio
waste you when the Virus has taken | distruggerti dopo che il Virus abbia
control! | preso il sopravvento!

X: I understand your situation, but we | X: Comprendo la tua situazione, ma non
don't have time! Please understand! | c'è tempo! Ti prego di capire!
We're dealing with the fate of the | Ci stiamo occupando del destino di
entire Earth. We can't waste time | tutta la Terra. Non possiamo perdere
fighting you... | tempo combattendo contro di te...

GRIZZLY: Everything is meant to be... | GRIZZLY: Tutto ha un significato...
No one can escape their destiny... | Non si può sfuggire al destino...
I'm sure you know that, too. Besides, | Lo sai anche tu. Inoltre, questo fa
this is part of your mission, isn't | parte della tua missione, non è vero?
it? Now! Fight me, Maverick Hunter! | Ora combattimi, Maverick Hunter!

++ fine della missione

ALIA: Grizzly Slash had a Crystal Ball! | ALIA: Grizzly Slash possedeva la
This should greatly increase the | Crystal Ball! Dovrebbe aumentare di
striking ability of the Enigma. I'll | molto la potenza offensiva di Enigma.
ask another Hunter to do the recovery | Chiederò ad un altro Hunter di
operations so you can return to the | occuparsi del recupero così potrai
Hunter Base. | tornare alla Base degli Hunter.

••• [Crystal Ball non necessaria] •••

++ inizio della missione

ALIA: To be honest, you don't need to | ALIA: Ad essere onesti, non c'era
come to this area... But, you may | bisogno di venire in quest'area... Ma
find something useful... Destroy the | potresti trovare qualcosa di utile...
Maverick trucks! | Distruggi i camion dei Maverick!

++ nella stanza del boss

GRIZZLY: So, you're the famous | GRIZZLY: E così sei il famoso Maverick
Maverick Hunter... I never expected | Hunter... Non avrei mai aspettato di
to see you... What an honor. I don't | incontrarti... Quale onore.
understand why you bother coming here | Non capisco perchè sei venuto qui in
in this situation, but... As you can | questa situazione, ma... Come puoi

see, I'm already infected by the virus... Soon, I'll become one of the Mavericks... Anyway, we are destined to fight. I want to fight you while I'm still conscious! Come on, fight me now, Maverick Hunter! | vedere, sono già stato infettato dal virus... Presto diventerò uno dei Maverick... Comunque siamo destinati a scontrarci. Voglio affrontarti quando sono ancora cosciente! Fatti sotto, affrontami, Maverick Hunter!

++ fine della missione

ALIA: We've found the Crystal Ball that Grizzly had. We don't need it anymore, but we'll still take it back to the base. I'll ask another Hunter to fetch it. Please return to the Hunter Base. | ALIA: Abbiamo trovato la Crystal Ball in possesso di Grizzly. Non ci serve più ma la porteremo ugualmente alla basa. Chiederò ad un altro Hunter di recuperarla. Ora per favore torna alla Base degli Hunter.

L'ARRIVO DI DYNAMO

[dopo aver sconfitto il primo Maverick]

ALIA: Incoming message from...
...sources unknown. | ALIA: È in arrivo un messaggio da...
...una sorgente sconosciuta.
|
SIGNAS: Who's this? I've never seen him... | SIGNAS: E lui chi sarebbe? Non l'ho mai visto...
|
DYNAMO: Nice to meet you, Maverick Hunters. I have no hard feelings toward you, but this is my mission... Before long, I will attack the Hunter Base... Aw, are Mr. X and Mr. Zero there? Please play with me! I'm really bored... Don't worry! We'll fight like true sportsmen, hee hee hee. Oh, I almost forgot to introduce myself. I am Dynamo. See you soon... | DYNAMO: Felice di conoscervi, Maverick Hunter. Non nulla contro di voi, ma questa è la mia missione... Molto presto attaccherò la Base degli Hunter... Aw, Mr X e Mr Zero sono là con voi? Vi prego, giocate con me! Mi sono proprio annoiato... Non temete! Combatteremo lealmente, hee hee hee. Oh, quasi dimenticavo di presentarmi. Io sono Dynamo. Ci vedremo presto...
|
SIGNAS: How dare he... at a time like this?! Should we even attempt to fight against one so arrogant? | SIGNAS: Ma come osa... in questo momento poi?! Dovremmo davvero lottare con qualcuno così arrogante?

MISSIONE: OBLITERATE THE BATTLESHIP

++ durante la missione

ALIA: What is this place... Are you in an old sunken ship? The "U-555" is trying to escape. It went deep in this direction. Follow it! | ALIA: Che posto è questo... Ti trovi in una nave affondata? L'U-555 sta provando a scappare. È andata in quella direzione. Inseguila!

... [Hydrogen necessario] ...

++ inizio della missione

ALIA: Wow! It looks like the giant ship "U-555" is coming right at you! | ALIA: Wow! Sembra che la grande nave "U-555" stia venendo verso di te!

I don't believe it. It belonged to a marine museum. What an incredible influence the Sigma Virus has! But, so be it... To secure the sea, we have no choice but to fight against the "U-555". Be careful not to get stuck on the complicated terrain.

Non riesco a crederci. Si trovava in un museo marino. Che influenza incredibile possiede il Virus Sigma! E sia... Non abbiamo scelta che affrontare l'U-555 per mettere in sicurezza il mare. Stai attento a non rimanere bloccato nel fondale.

++ nella stanza del boss

McWHALEN: Oh... Welcome, Captain X.

McWHALEN: Oh... Benvenuto, Capitano X.

X: I'd like you to let us use this ocean since it's nearest to the Hunter Base. We need to produce large amounts of hydrogen.

X: Vorrei che ci permettessi di usare questo oceano, essendo vicino alla Base degli Hunter. Dobbiamo produrre una gran quantità di Hydrogen.

McWHALEN: Do you intend it for nuclear fusion? So, then you are going to use the good-old Enigma.

McWHALEN: Vi serve per la fusione nucleare? Quindi state per usare il caro vecchio Enigma.

X: Y...yes... If you know that, then please cooperate with us.

X: S...si... Visto che lo sai, allora collabora con noi, ti prego.

McWHALEN: X, I'm a man of the sea... ..And I will not allow you to use my sea freely... You might think I'm stupid, but you'll have to fight me!

McWHALEN: X, io sono un uomo di mare... ..E non vi permetterò di sfruttare così il mio mare... Pensi che io sia stupido, ma dovrai affrontarmi!

X: I understand. I accept your challenge!!

X: Capisco. Allora accetto la tua sfida!!

++ fine della missione

ALIA: We can produce Hydrogen from this ocean. If only the Hunter Base worked... then we wouldn't have to take water from the ocean... Now please return to Hunter Base... You have another mission to complete.

ALIA: Possiamo produrre Hydrogen da questo oceano. Se solo la Base degli Hunter fosse funzionante... non avremmo avuto il bisogno di farlo... Ora ti prego di tornare alla Base... Hai un'altra missione da completare.

... [Hydrogen non necessario] ...

++ inizio della missione

ALIA: We don't need to secure the ocean anymore. This area is under the fin of the huge ship, the U-555. But, if you want to go here, I won't stop you.

ALIA: Non abbiamo più bisogno di mettere in sicurezza l'oceano. L'area è sotto il controllo della grande nave "U-555". Ma se proprio vuoi andare là, io non ti fermerò.

++ nella stanza del boss

McWHALEN: The sea is... The sea is already dead... X... I'm a man of the sea... I want to share the same destiny as the ocean... I've already been infected by the virus, too... Do a favor for me... Fight me and let me rest in the ocean... ..in peace...

McWHALEN: Il mare è... Il mare è già morto... X... Io sono un uomo di mare... voglio condividere lo stesso destino dell'oceano... Sono già stato infettato dal virus... Fammi un favore... Affrontami e permettimi di riposare nell'oceano... ..in pace...

++ fine della missione

ALIA: Peace has been restored to the ocean, at least temporarily. But the "U-555" will start moving again someday... unfortunately... The ocean is so terribly polluted... Now please return to the Hunter Base.		ALIA: È tornata la pace nell'oceano, almeno per ora. Ma l'U-555 tornerà a funzionare di nuovo un giorno.. sfortunatamente... l'oceano è così terribilmente inquinato... Ora ti prego di tornare alla Base.
---	--	---

L'ATTACCO DI DYNAMO

[dopo aver sconfitto il secondo Maverick]

SIGNAS: Emergency! Dynamo is attacking the Hunter Base. Fight back immediately!		SIGNAS: Emergenza! Dynamo sta attaccando la Base degli Hunter. Rispondete subito all'attacco!
DYNAMO: Nice to meet you. You are X, aren't you, the famous persistent hunter.		DYNAMO: Felice di conoscerti. Tu sei X, non è vero? Il famoso Hunter ostinato.
X: Who are you? And what do you want?!		X: Chi sei? E cosa vuoi?!
DYNAMO: Well, to stretch a point, I want to disturb what you are doing. Oh, don't worry. I just want to disturb you. I don't intend to kill you... But you wish to fight to the death, don't you?		DYNAMO: Bene, venendo al punto, voglio intralciare i vostri piani. Oh, non temete. Voglio solo darvi fastidio. Non intendo uccidevi... Ma voi desiderate combattere sino alla morte, non è vero?
X: No! We don't.		X: No! Non è vero.
DYNAMO: Well, if you fight me and die, then I'm sorry. But I'll play less than my best. Now... Shall we let the battle begin? X...		DYNAMO: Bene, se tu morissi contro di me mi dispiacerebbe. Ma non lotterò al massimo. Ora... vogliamo iniziare la battaglia, X?

++ dopo aver sconfitto Dynamo

DYNAMO: Just as I thought... You are strong... You never let up. I'll retreat with this result... But I advise you to relax a little, or you'll die from all the stress. Well then. Adios, amigo!		DYNAMO: Proprio come pensavo... sei forte... Non ti arrendi mai. Me ne andrò con questo risultato... Ma ti consiglio di rilassarti un po' o morirai per via dello stress. Bene allora. Adios, amigo!
--	--	---

MISSIONE: ELECTRIC TRAP

++ al termine del percorso con l'Adion Ride Chaser

ALIA: Hello? Are you all right? You couldn't walk here because the terrain is too badly damaged. Even the Ride Chaser nearly didn't make it. By the way, did you notice that there		ALIA: Mi senti? Stai bene? Non potevi muoverti lungo questo terreno perchè è troppo accidentato. Anche la Ride Chaser ce l'ha fatta a stento. In ogni caso, hai notato che c'erano
--	--	--

are energy items along the way? Those | delle sfere energetiche lungo il
energy items and the door in front of | percorso? Esse e la porta davanti a
you seem to be corresponding... If | te sembrano interagire... Se le
you have the items, shoot them at the | possiedi, sparare contro la porta.
door. Then the door may be opened. | Essa potrebbe aprirsi.

(avendo raccolto tutti i cristalli)

You did it! The door has been broken! | Ce l'hai fatta! La via è libera ora!
I wonder what is inside... Proceed | Mi chiedo cosa contenga... Procedi
with care... | con cautela...

(raccolta non completata)

..... No response... Still... It | Nessun riscontro.. ancora..
seems you came close to destroying | Sembra che ti manchi poco per
it... Maybe you only need a few more | distruggerla... Forse ti servono un
energy items... | altro po' di sfere energetiche...

++ durante la missione

ALIA: A lab scientist is in custody. | ALIA: Uno scienziato è tenuto in
Save them and let them escape. There | custodia. Salvati e falli fuggire.
might be some cartridges in this | Dovrebbero esserci alcune cartucce
laboratory that still work... We want | ancora funzionanti nel laboratorio...
to obtain one, don't we. | Dobbiamo ottenerne una.

The lock system of the shutter is | Il sistema di chiusura dei portali è
broken. If you attack the lock system, | rotto. Se colpisci l'interruttore
it will give power to it. You can | dovresti riuscire a dargli energia.
possibly open the shutter this way. | Puoi aprire i portali in questo modo.
However... Since the lock system is | In ogni caso... poichè il sistema è
almost broken, the circuit will soon | danneggiato, il circuito si romperà
break again. Please keep aware of the | di nuovo. Ti chiedo di misurare bene
amount of time you will have to open | il tempo necessario per aprire il
the shutter. | portale.

There are two kinds of lock systems. | Ci sono due tipi di interruttori. Il
The color of the shutter and the lock | colore del portale aperto corrisponde
system correspond to each other. | a quello dell'interruttore colpito.

... [Energy Cartridge necessaria] ...

++ nella stanza del boss

X: Squid Adler! Will you do me a favor? | X: Squid Adler! Mi faresti un favore?

SQUID: This is how you greet me after | SQUID: È così che mi saluti dopo tanto
so long? No "Nice to meet you again", | tempo? Nessun "Lieto di rivederti",
or "I'm sorry"... not even a "Hello". | oppure "Mi spiace"... neanche "Ciao".
How rude. You have not changed at all. | Vergogna. Non sei cambiato affatto.

X: I'm sorry about Octopardo... | X: Mi spiace per Octopus...

SQUID: I wasn't referring to such an | SQUID: Non mi riferivo a quella storia
old story. You destroyed him because | vecchia. Lo hai eliminato perchè sei
you are a Maverick Hunter... It's | un Maverick Hunter... È il tuo
your duty... your mission... Well. | compito... la tua missione... Bene.
I got fed up with the hunter jobs, | Mi ero stancato di essere un Hunter,
that's why I quit, not because of | per questo me ne sono andato, non per
Octopardo. | la vicenda di Octopus.

X: Please... We have little time left... Give me the Energy Cartridge.. | X: Ti prego... Ci rimane poco tempo... Dammi l'Energy Cartridge...
|
SQUID: You are free to take such a worthless thing... But what a simpleton you are. Even if you get it, you can't change the fate of the Earth! Every Reploid has been infected by the Virus and become... Ma Ma Ma Mave...ve veR... | SQUID: Sei libero di prenderti una cosa così inutile... Ma sei davvero un ingenuo. Anche ottenendola, non puoi cambiare il destino della Terra! Tutti i Reploid sono stati infettati dal Virus e sono diventati... Ma Ma Ma Mave...ve veR...
|
X: No! He has been infected, too! | X: No! Anche lui è rimasto infettato!
|
SQUID: Wooooo! Maverick hunter? You will be terminated! Just like you did to Octopardo! | SQUID: Wooooo! Un Maverick hunter? Verrai distrutto! Proprio come hai fatto con Octopus!

++ fine della missione

ALIA: You got around so many traps. Thanks to you, we now have a precious Energy Cart. Squid used to be a Hunter, but had become a Maverick. It must have been hard for you even though it was your mission... Let's restore the peace for him... | ALIA: Hai evitato molte trappole. Grazie a te, abbiamo la preziosa Energy Cartridge. Squid era un Hunter ma è diventato un Maverick. Deve essere stata dura per te anche se faceva parte della missione... Riportiamo la pace anche per lui...

... [Energy Cartridge non necessaria] ...

++ nella stanza del boss

SQUID: Ghaaa ha ha ha ha! What made you come here, X? | SQUID: Ghaaa ha ha ha ha! Cosa ti ha fatto venire qui, X?
|
X: Darn, he's already become a Maverick. So, I have lost another comrade... Have I lost everything...? I don't want to have to fight you. | X: Dannazione, è già diventato un Maverick. E così ho perso un altro compagno... Ho perso ogni cosa? Non voglio affrontarti.
|
SQUID: Ghaaa ha ha ha! Then, be a nice boy and die here! I will terminate you just like you did to Octopardo! | SQUID: Ghaaa ha ha ha! Allora fai il bravo ragazzo e muori! Ti eliminerò proprio come hai fatto con Octopus!

++ fine della missione

ALIA: You got around so many traps. Thanks to you, we got an Energy Cartridge. But we have finished with the Enigma now so we don't need the Energy Cart anymore. Squid used to be a Hunter but had become a Maverick... It must have been hard for you even though it was your mission... Let's restore the peace for him... | ALIA: Hai evitato molte trappole. Grazie a te abbiamo ottenuto l'Energy Cartridge. Ma non dobbiamo più usare Enigma perciò l'Energy Cartridge non ci serve più. Squid era un Hunter ma è diventato un Maverick... Deve essere stata dura per te anche se faceva parte della missione... Riportiamo la pace anche per lui...

++ durante la missione

ALIA: The platforms can't be destroyed, ALIA: Le piattaforme non possono so you will have to time it just essere distrutte quindi devi right to go through... superarle con il giusto tempismo... You should proceed by stepping on the Dovresti procedere camminando sulle platforms. piattaforme. Break the door that you can see below, Demolisci la porta che vedi in basso and proceed to the next room. e procedi nella stanza accanto. The defense system is engaged. Il sistema di difesa è attivo e ti It attacks you with powerful plasma. attaccherà con proiettili al plasma. If you have some kind of weapon, Forse con qualche arma saresti in you may be able to neutralize it. grado di neutralizzarli. Dr. Izzy Glow's room is above you. La stanza del Dr Izzy Glow si trova There are several plasma defense sopra di te. Ci sono diversi cannoni devices installed on the way to the al plasma lungo il percorso. room. Use a weapon that can attack Usa un'arma che possa attaccare verso upward! l'alto.

... [Laser Device necessario] ...

++ inizio della missione

ALIA: We can learn lots about Dr. Izzy ALIA: Possiamo imparare molto dal Dr Glow just from looking at this Izzy anche solo vedendo questo laboratory... He is the world leading laboratorio... Lui è un'autorità authority on laser technology. mondiale nel campo dei laser. Perciò Therefore, the laser he created will il dispositivo che ha realizzato sarà be great use to the Enigma. I hope he molto utile per Enigma. Spero che ce will willingly give one to us, but... ne dia uno volentieri, ma... ...I heard he is a very stubborn ...Ho sentito che è una persona molto person so this might not be easy. cocciuta quindi non sarà facile.

++ nella stanza del boss

GLOW: What a graceful entrance... GLOW: Che ingresso elegante... X: This laboratory is so badly X: Questo laboratorio è così infestato infected by the virus, there's no dal virus che non c'era altro modo other way for me to enter. per me di entrarvi. GLOW: Humph! You Hunters always do GLOW: Humph! Voi Hunter vi comportate that... My work is not for Maverick sempre così... I miei lavori non sono Hunters. I've never trusted your per voi. Non mi sono mai fidato dei approach. Therefore, I won't vostri metodi. Per questo motivo non cooperate with you. voglio collaborare con voi. X: Doctor... I don't have time to X: Dottore... Non ho tempo di litigare argue with you. Please understand. con lei. La prego di capire. GLOW: My body... has already been GLOW: Il mio corpo... è stato già infected, too. I realize I may have infettato. Ora capisco che potrei been wrong... But it's too late to aver sbagliato... Ma è troppo tardi change now... I've made up my mind... per cambiare... Ho fatto la mia Now, let me rest in peace! scelta... Ora fammi riposare in pace!
--

++ fine della missione

ALIA: It looked like a quiet laboratory... but the inside was in complete ruins. The Sigma Virus has caused total disorder everywhere...In order to fix the situation... we need to make good use of Dr. Izzy Glow's Laser Device. We've finished taking the Laser Device back to the base. Thank you for your help. We'll meet you at the Hunter Base.		ALIA: Sembrava un laboratorio così tranquillo... ma all'interno era in totale rovina. Il Virus Sigma ha causato danni in ogni luogo.. Per risolvere la situazione... dobbiamo fare buon uso del Laser Device del Dr Izzy Glow. Abbiamo appena riportato il dispositivo alla base. Grazie per il tuo aiuto. Ci rivedremo alla Base degli Hunter.
---	--	---

••• [Laser Device non necessario] •••

++ inizio della missione

ALIA: Dr. Izzy Glow's laboratory... You have no reason to be here since we don't need the Enigma anymore.		ALIA: Il laboratorio del Dr Izzy Glow. Non avevi motivo di venire qui perchè non abbiamo più bisogno di Enigma.
---	--	---

++ nella stanza del boss

GLOW: Woooooo... I feel dizzy... I seem to have been infected by the... ..virus... I'm feeling an urge to attack you...		GLOW: Woooooo... Mi sento strano... Sembra che io sia stato infettato... ..dal virus... Sento il bisogno di attaccarti...
X: Doctor! Are you all right? Come to the Hunter Base with me...		X: Dottore! Sta bene? Venga alla Base degli Hunter con me...
GLOW: No... It's too late... I'm losing consciousness...		GLOW: No... È troppo tardi... Sto smarrendo la mia coscienza...
X: No! He has become a Maverick! Doctor... Please... rest in peace...		X: No! È diventato un Maverick! Dottore.. La prego.. riposi in pace..

++ fine della missione

ALIA: We wasted Dr. Izzy Glow's research... Although we got the Laser Device, We don't need it anymore. Thank you for your work, anyway. We'll meet you at the Hunter Base.		ALIA: Abbiamo sprecato le ricerche del Dr Izzy Glow... Comunque ora abbiamo il Laser Device anche se non ci serve più. Grazie per il tuo impegno. Ci rivedremo alla Base degli Hunter.
---	--	--

ENIGMA IN AZIONE

[dopo aver raccolto le componenti di Enigma]

DOUGLAS: At last the Enigma has been completed! It's old, but we reinforced it with some devices... It should work fine... Well, we're ready!		DOUGLAS: Alla fine Enigma è stato completato! È vecchio ma lo abbiamo potenziato con alcune componenti... Dovrebbe funzionare bene... Beh, noi siamo pronti!
SIGNAS: The time has come at last! We are going to launch the Enigma. The fate of the Earth depends on it.		SIGNAS: È giunto il momento! Siamo pronti ad usare Enigma. Il destino della Terra dipende da questo.

ALIA: The energy, the power, | ALIA: Energia, potenza, angolazione...
the angle... everything is clear. | è tutto pronto.
|
SIGNAS: All right... Blastoff!!! | SIGNAS: Va bene... Fuoco!!! Fuoco!!!
Blastoff!!! Blastoff!!! | Fuoco!!!

... [esito positivo] ...

SIGNAS: Did we make it? Did it crash? | SIGNAS: Ce l'abbiamo fatta? L'ha
Alia, give us the report. | distrutta? Alia, aggiornaci.
|
ALIA: We have succeeded. The colony | ALIA: Ce l'abbiamo fatta. La colonia è
has been destroyed. Although scraps | stata distrutta. Alcune macerie della
from the colony will fall to the | colonia precipiteranno sulla Terra ma
Earth, they shouldn't cause severe | non ci saranno danni gravi. Abbiamo
damages. We barely avoided total | evitato per un soffio la devastazione
destruction... The damage is | totale... I danni sono ingenti...
significant... I wonder when things | Mi chiedo quando le cose torneranno
will be restored. | alla normalità.
|
DOUGLAS: We'll take time and repair | DOUGLAS: Col tempo ripareremo tutti i
the damages. | danni.
|
SIGNAS: Right. We have a lot to do... | SIGNAS: Esatto. Abbiamo molto da
before the Earth can return to | fare... prima che la Terra possa
normal... | tornare alla normalità...
|
ALIA: No way...What is this reaction? | ALIA: Impossibile...Cos'è questo?
|
SIGNAS: What's up, Alia? | SIGNAS: Cosa c'è, Alia?
|
ALIA: I spotted the Virus reaction. | ALIA: Rilevo la presenza del Virus.
And it's a new one... The readings | Un nuovo tipo... I dati sono simili a
are like that of Zero... I mean... a | quelli di Zero... Sembra... un Virus
Zero Virus? It's like Zero, and seems | Zero? È come Zero e sembra essere
to have very strong power... The | molto potente... Il Virus della
Virus of the colony and that of the | colonia e quello della Terra sembrano
Earth have been mixed... and have | essersi mischiati... ed hanno
produced a new Virus... ...The Zero | prodotto un nuovo Virus.....il Virus
Virus... ...This is exactly the same | Zero... ...È proprio lo stesso
reading... ...Should we call this the | valore... ...Dovremmo chiamarlo Virus
Zero Virus? The scraps of the Colony | Zero? I resti del Virus della Colonia
Virus and the Sigma Virus combined | del Virus Sigma combinati assieme...?
together...? ...I wonder what's going | ...Mi chiedo davvero cosa stia per
to happen... | accadere...

... [esito negativo] ...

SIGNAS: Did we make it? Did it crash? | SIGNAS: Ce l'abbiamo fatta? L'ha
Alia, give us the report. | distrutta? Alia, aggiornaci.
|
ALIA: Negative! We destroyed only 62%! | ALIA: Negativo! Abbiamo distrutto solo
We have merely made it change orbit... | il 62%! A stento abbiamo variato
and delayed the time of impact... | l'orbita... e ritardato l'impatto...
|
ZERO: Curses! | ZERO: Maledizione!
|
DOUGLAS: The Engima was not successful? | DOUGLAS: Enigma non ha funzionato?

X: No, but we have a back-up plan. Let's concentrate on our next move!		X: No, ma abbiamo un piano di riserva! Concentriamoci sulla prossima mossa!
SIGNAS: All right! We will execute the Shuttle Operation! Don't give up hope! The future of the Earth depends on us! This is our last hope... "The Space Shuttle Operation."		SIGNAS: Esatto! Attueremo l'Operazione Shuttle! Non perdetevi la speranza! Il futuro della Terra dipende da noi! Questa è la nostra ultima speranza... "L'Operazione Space Shuttle".
ALIA: The shuttle will approach and fly into the colony... The pilots will eject at the last minute. It's very dangerous because they could get sucked into the blast. In the end, I fear that this will fail just like the Enigma. We need to gather as many devices as we can to strengthen the shuttle's power. But the Auto-Pilot function doesn't work...		ALIA: Lo Shuttle si avvicinerà e si lancerà contro la colonia... I piloti si sganceranno all'ultimo minuto. È molto pericoloso perché potrebbero venire risucchiati nell'esplosione. Temo che il piano possa fallire così come Enigma. Dobbiamo ottenere il maggior numero di componenti per potenziare lo Shuttle. Il pilota automatico tuttavia non funziona...
SIGNAS: Okay, gather as many devices as you can.		SIGNAS: D'accordo, raccogliete quante più componenti potete.
DOUGLAS: We'll try to upgrade it from here. This is the last chance for us..		DOUGLAS: Cercheremo di potenziarlo con esse. È la nostra ultima possibilità.
SIGNAS: I know this mission is hard for you all, but the important thing is for us to stay optimistic... Now, let's get to work! Our only hope is the Space Shuttle. We can't waste any time... Let me describe the 4 Mavericks that have the devices to upgrade the Shuttle.		SIGNAS: Lo so che la missione è dura per tutti quanti, ma è importante restare ottimisti... Ora mettiamoci al lavoro! La nostra unica speranza è lo Space Shuttle. Non dobbiamo perdere tempo... Vi descrivo i 4 Maverick che possiedono le componenti per potenziare lo Shuttle.
Axle the Red, Details unknown. He carries a concealed Orbiter Engine.		Axle the Red, dettagli sconosciuti. Porta con sé l'Orbiter Engine.
Mattrex, a weapons storage guard. He owns a Booster for rockets.		Mattrex, guardiano di un magazzino di armi. Possiede il Booster dei razzi.
The Skiver, Reploid Air Force. An Orbiter Wing is in the base.		The Skiver, Aviazione dei Reploid. Nella sua base c'è l'Orbiter Wing.
Dark Dizzy, A mysterious Maverick. He has a Fuel Tank.		Dark Dizzy, un Maverick misterioso. Possiede il Fuel Tank.
We have little time but... We have to gather as many devices as possible.		Abbiamo poco tempo ma... dobbiamo ottenere più componenti possibili.

MISSIONE: ESCAPE THE SPACE TRAP

++ inizio della missione

ALIA: At first glance, it may seem to be an ordinary planetarium. But in truth, it is also a space		ALIA: A prima vista può sembrare un normale planetario. In realtà si tratta anche di un laboratorio
--	--	---

laboratory... Why don't you borrow a fuel tank for the space shuttles? But before you do that, there is something strange about the planetarium... So, the Sigma Virus has already polluted this facility, too... Your visit to the planetarium will be very interesting, I guess.

spaziale... Perchè non ti fai prestare un Fuel Tank per lo Shuttle? Prima di farlo però, c'è qualcosa di strano in questo planetario... E così il Virus Sigma ha già contaminato anche questa struttura... Penso che la tua visita al planetario sarà molto interessante.

... [Shuttle già lanciato] ...

ALIA: At first sight, it may seem to be a plain planetarium. But... in truth, it is also a space laboratory... The Fuel Tank for the Shuttle is here, but we don't need it anymore... Your activities are up to you, but... if you don't feel it's worth while, then you should move on.

ALIA: A prima vista può sembrare un normale planetario. In realtà si tratta anche di un laboratorio spaziale... Qui si trova il Fuel Tank per lo Shuttle, ma ormai non ci serve più... Sei libero di fare ciò che vuoi... ma se credi che non ne valga la pena, dovresti andare altrove.

... [Enigma non ancora utilizzato] ...

ALIA: At first sight, it may seem to be a plain planetarium. But... in truth, it is also a space laboratory... But, the facility is very different from what it used to be... You can't find the device for the Enigma here... As long as you understand that, do as you please.

ALIA: A prima vista può sembrare un normale planetario. In realtà si tratta anche di un laboratorio spaziale... Ma la struttura è molto diversa da ciò che dovrebbe essere... Qui non troverai le componenti per Enigma... Se lo hai capito, allora fa' come preferisci.

++ durante la missione

ALIA: I'm picking up a Maverick reading at the constellation. Watch out!!

I guess you need to get on the lift... It is unstable, but there is no other way.

Watch out for the track! It isn't moving on the right course! If you sense any danger, jump to the nearest place as soon as possible!

This is the gravity reverse device! It can control gravity, and turn it upside down. Of course, you may be able to take advantage of it.

ALIA: Sto rilevando la presenza di Maverick presso le costellazioni. Stai attento!!

Dovrai muoverti tramite la pedana... È instabile, ma non c'è altro modo per proseguire.

Attento al percorso! Non è quello previsto! Se ti trovi in pericolo, salta sulla piattaforma più vicina il prima possibile!

Questo è un dispositivo per invertire la gravità e può capovolgere la stanza. Ovviamente puoi sfruttare la cosa a tuo favore.

... [Fuel Tank necessario] ...

++ nella stanza del boss

DIZZY: Squeak! I've been waiting for you!

DIZZY: Squeak! Ti stavo aspettando!

X: Hey! Can't you understand the urgency of our present situation? There's no time to fight.	X: Ehi! Non capisci in che situazione ci troviamo adesso? Non c'è tempo per combattere.
DIZZY: Squeak! Who cares?! I don't take orders from anyone! The word 'Sigma' means nothing to me.	DIZZY: Squeak! Che importa?! Io non prendo ordini da nessuno! La parola 'Sigma' non significa nulla per me.
X: I'll destroy all Mavericks like you!	X: Distruggerò i Maverick come te!
DIZZY: Squeak! I'm always ready!	DIZZY: Squeak! Sono sempre pronto!

++ fine della missione

ALIA: With regard to Dark Dizzy... He was a Maverick created three years ago by Sigma... But you have destroyed him... Since Sigma scattered a large amount of the Virus, he doesn't have any energy left to reproduce himself... By the way, we've found a Fuel Tank. Now the Shuttle will be able to fly to the space colony... Please return to the Hunter Base quickly.	ALIA: Riguardo Dark Dizzy... Era un Maverick realizzato da Sigma tre anni fa... Ma ora lo hai distrutto... Da quando Sigma ha rilasciato una gran quantità del Virus, non ha più avuto abbastanza energia per rigenerarsi... Ad ogni modo, abbiamo trovato il Fuel Tank. Ora lo Shuttle sarà in grado di volare sino alla colonia spaziale... Ti chiedo di tornare velocemente alla Base degli Hunter.
---	--

... [Fuel Tank non necessario] ...

DIZZY: Squeak! I've been waiting for you!	DIZZY: Squeak! Ti stavo aspettando!
X: Hey! Don't you understand what's happening?	X: Ehi! Non riesci a capire cosa sta succedendo?
DIZZY: Squeak! Who cares? In situations like this everybody dies, not only Mavericks but also Maverick Hunters. Squeak! But just to make sure, I'll kill you myself!	DIZZY: Squeak! Che importa? In queste situazioni tutti muoiono, non solo i Maverick ma anche i Maverick Hunter. Squeak! Ma per esserne sicuri, ti eliminerò di persona!

++ fine della missione

ALIA: With regard to Dark Dizzy... Sigma created him as a Maverick three years ago. I wonder what Sigma was up to... Did you find anything underground? ... A Fuel Tank? All right. I will dispatch a team to pick it up. You return to the Hunter Base.	ALIA: Riguardo Dark Dizzy... Era un Maverick realizzato da Sigma tre anni fa. Mi chiedo che intenzioni avesse Sigma... Hai trovato qualcosa di utile sotto terra? ... un Fuel Tank? Ok. Manderò una squadra a prenderlo. Torna alla Base degli Hunter.
--	--

ZERO ED IL VIRUS SIGMA

[dopo aver sconfitto il quinto Maverick]

ZERO: I've been fighting the Sigma Virus for a long time... It is the virus that causes all Reploids to	ZERO: Ho combattuto il Virus Sigma per tanto tempo... È il virus che causa la trasformazione da Reploid a
---	---

trasform into Mavericks. The most dreadful virus to ever exist. Why... I wonder why I'm not harmed? Instead, I feel energy growing within my body... What on earth is happening to me? I have a bad feeling about this...		Maverick. Il più terribile virus mai esistito. Perché... mi chiedo perché io ne sia immune... Al contrario, avverto una grande potenza crescere nel mio corpo... Cosa diavolo mi sta succedendo? Ho una brutta sensazione.
LIFESAVER: ...That's all the report on Zero.		LIFESAVER: ...e questo è il resoconto riguardo Zero.
SIGNAS: Zero has fought Sigma several times, I believe he has the Virus antibodies.		SIGNAS: Zero ha affrontato Sigma molte volte e credo abbia sviluppato degli anticorpi al Virus.
LIFESAVER: It's possible... He doesn't react negatively to the Virus... His power-output is actually growing... For the most, part the body system of X and Zero remain mysteries. I can't predict what will happen... I suggest you take measures...		LIFESAVER: Può essere... Non reagisce negativamente al Virus... e la sua potenza sta attualmente aumentando... La maggior parte dei corpi di X e di Zero è ancora un mistero. Non posso prevedere cosa succederà... Propongo di prendere dei provvedimenti...
SIGNAS: Keep this secret... I'll think it over.		SIGNAS: Mantieni il segreto... Ci penserò su.
LIFESAVER: His power is growing with the virus... It's too dangerous to keep them loose! Please... at least do something about Zero... before it's too late!		LIFESAVER: La sua potenza aumenta per via del virus... È troppo pericoloso lasciarlo libero! Ti prego... almeno fai qualcosa riguardo Zero... prima che sia troppo tardi!

MISSIONE: DESTROY THE TIME BOMBS

++ inizio della missione

ALIA: You can get the Orbiter Wing from the Reploid Air Forces. But... I can't believe the Sigma Virus could've gotten to the Reploid Air Forces...		ALIA: Puoi ottenere l'Orbiter Wing dal Reploid dell'Aviazione. Ma... non riesco a credere che il Virus Sigma sia riuscito ad infettare anche l'Aviazione dei Reploid.
---	--	---

... [Shuttle già lanciato] ...

ALIA: I can't believe the Reploid Air Force has been influenced by the Sigma Virus. You don't actually need to come here. But there seem to be survivors in this area. Save them and help them escape!		ALIA: Non riesco a credere che l'Aviazione dei Reploid sia stata infettata dal Virus Sigma. Non avevi bisogno di venire qua a dire il vero. Sembrano esserci dei sopravvissuti. Salvali ed aiutali a fuggire!
---	--	--

... [Enigma non ancora utilizzato] ...

ALIA: The Reploid Air Forces has also been infected by the virus... It's too dangerous, and is not worth the risk. You should leave the area as		ALIA: Anche l'Aviazione dei Reploid è stata infettata dal virus... È troppo pericoloso e non ne vale la pena. Dovresti andartene il prima possibile
--	--	--

soon as possible. Wait! I'm picking up something on the sensor... There are survivors. Rescue them and help them escape!

dalà. Aspetta! Sto rilevando qualcosa sui sensori... Ci sono dei sopravvissuti. Salvati ed aiutali a fuggire!

++ durante la missione

ALIA: Darn. Someone has set the bombs! They are small, but do not underestimate their fire power... Destroy them before they detonate!

ALIA: Dannazione. Qualcuno ha piazzato alcune bombe! Sono piccole ma non sottovalutare la loro potenza... Distruggile prima che esplodano!

There are bombs above you. Climb up and destroy them!

Ci sono alcune bombe sopra di te. Raggiungile e distruggile!

There are more bombs ahead of you! Dispose of them as soon as possible!

Ci sono ancora bombe davanti a te! Occupati di loro il prima possibile.

... [Orbiter Wing necessario] ...

++ nella stanza del boss

SKIVER: X! I've wanted to meet you... But considering the situation, we don't have time for small talk. Soon, the Reploid Air Force will be destroyed. You may be our only hope... But, you'll have to convince me first... Through battle...

SKIVER: X! Volevo incontrarti... Ma, considerando la situazione, non abbiamo tempo per le chiacchiere. Presto l'Aviazione dei Reploid sarà distrutta. Potresti essere la nostra unica speranza... Ma prima dovrai convincermi... combattendo...

++ fine della missione

ALIA: I didn't expect to have to fight against the Reploid Force again. But since most of the Reploid Force members have become Mavericks... I guess that was inevitable. Fortunately, the devices for the Shuttle were not damaged... but the Air Force was not so lucky... It won't be safe there anymore. Come back to the Hunter Base.

ALIA: Non credevo di dover combattere di nuovo con la Repliforce. Ma, visto che la maggior parte della Repliforce è diventata Maverick... temo che la cosa sarebbe stata inevitabile. Per fortuna, i dispositivi per lo Shuttle non sono stati danneggiati... Ma l'Aviazione non è stata fortunata. Non è sicuro rimanere là. Torna alla Base degli Hunter.

... [Orbiter Wing non necessario] ...

++ nella stanza del boss

SKIVER: I didn't want to meet you in a situation like this... Not only this airport, but I, too, will be infected by the virus, and all will turn into Mavericks... Therefore, my destiny lies in your hands... Before I've totally lost my mind, please fight me... and make me accept my destiny...

SKIVER: Non avrei voluto incontrarti in queste circostanze... Non solo l'aeroporto, ma anche io sono stato infettato dal virus, ed ora diverremo tutti Maverick... Il mio destino è nelle tue mani... Ti prego, prima che io perda la mia identità, affrontami e fammi accettare il mio destino...

++ fine della missione

ALIA: I didn't expect to have to fight against the Reploid Force again. Most

ALIA: Non credevo di dover combattere di nuovo con l'Aviazione dei Reploid.

of the Force members have become | Ma, visto che la maggior parte della
Mavericks... It was inevitable, | Repliforce è diventata Maverick...
I guess... Did you find anything | temo che la cosa sia inevitabile.
useful? A device for the Shuttle... | Hai trovato qualcosa di utile?
Anything is better than nothing. | Un componente per lo Shuttle...
It won't be safe there anymore. | Meglio di niente. Non è sicuro
Come back to Hunter Base. | rimanere là. Ora torna alla Base.

••• [se la Colonia è già precipitata] •••

SKIVER: Squawk! Who... Are... You? | SKIVER: Squawk! Tu... chi... sei?
|
X: Skiver... You have also been... | X: Skiver... Anche tu sei stato...
|
SKIVER: You have killed the General... | SKIVER: Hai ucciso il Generale...
I'll kill you to avenge his death! | Vendicherò la sua morte eliminandoti!

IL RITORNO DI DYNAMO

[dopo aver sconfitto il sesto Maverick]

SIGNAS: Emergency! Dynamo has come | SIGNAS: Emergenza! Dynamo è tornato
back here to attack! What on earth | ad attaccarci! Ma cosa diavolo vuole?
does he want?! Well it doesn't matter, | Beh, non ha importanza, ora dobbiamo
we have to fight him! | affrontarlo!
|
DYNAMO: Nice to see you again. Did you | DYNAMO: Lieto di rivederti. Ti sono
miss me? | mancato?
|
X: Stop pestering me, Dynamo! What do | X: Smettila di seccarmi, Dynamo! Che
you want? | cosa vuoi?
|
DYNAMO: I told you. I want to disturb | DYNAMO: Te l'ho detto. Voglio darti
you. That is my mission. It may not | fastidio. Quella è la mia missione.
seem it, but this is my job. And | Può non sembrare ma è il mio lavoro.
since you guys are always so serious, | E visto che voi siete così seri,
I'm a little serious too, this time, | questa volta combatterò seriamente,
okay? Ready to die? | ok? Pronto a morire?

++ dopo aver sconfitto Dynamo

DYNAMO: So... You ARE strong... | DYNAMO: E così... sei DAVVERO forte...
I fought seriously this time... | Ho combattuto seriamente stavolta...
Anyway... I'd need nine lives if | In ogni caso... avrei bisogno di nove
I stuck with you... So... I'll leave. | vite per batterti... ...Perciò me ne
No more games. You should think about | vado. Niente più giochetti. Dovresti
your future, too or... you'll die | pensare al tuo futuro altrimenti...
someday... I'm getting out of here, | un giorno morirai... Ora me ne vado
because I don't want to die right | perchè non voglio morire adesso.
now. Adios! | Adios!
|
X: Dynamo... | X: Dynamo...

++ inizio della missione

ALIA: There's a rocket Booster Engine		ALIA: In questo oceano di lava si
in this lava area. Watch out for the		trova il Booster Engine per i razzi.
lava and proceed with care. If you		Stai attento alla lava e procedi con
touch the lava, you'll be instantly		cautela. Toccando la lava rimarresti
vaporized!		carbonizzato!

... [Shuttle già lanciato] ...

ALIA: This is the dangerous lava area.		ALIA: Questa è la pericolosa zona
You do not need to go to this area		magmatica. Non hai più bisogno di
anymore. But if you wish to, I won't		andarci. Ma se proprio lo vuoi, non
stop you. But remember, time is		ti fermerò. Ma ricorda che il tempo è
precious!		prezioso!

... [Enigma non ancora utilizzato] ...

ALIA: This is the lava area... The		ALIA: Questa è la zona magmatica... Il
lava control system has been		sistema di controllo della lava è
influenced by the Virus and is		stato danneggiato dal Virus e non sta
malfunctioning... It is very		funzionando bene... È davvero
dangerous... If you still want to go		pericoloso... Se vuoi procedere
there, I won't stop you. But don't		io non ti fermerò. Ma non sprecare
waste precious time staying there too		tempo prezioso rimanendo là troppo a
long!		lungo!

++ durante la missione

ALIA: Wait! There's a lot of lava		ALIA: Aspetta! C'è un sacco di lava
below us. But we have no choice but		sotto di noi. Ma non abbiamo altra
to proceed this way. The lava comes		scelta che proseguire. La lava
at fixed intervals, be mindful of the		appare ad intervalli fissi, perciò
timing and proceed.		calcola il tempo e procedi.

Watch below you! It's too hot! Wait		Attento sotto di te! È troppo caldo!
until the lava has gone, then go down.		Aspetta che la lava scompaia e scendi

Go before the next lava comes! Quick!		Vai prima che giunga la lava! Veloce!
---------------------------------------	--	---------------------------------------

Hmm... Can you see the rock over		Hmm... Riesci a vedere la roccia
there? The temperature is lower than		lassù? La temperatura è più bassa da
the other side of the rock. If you		quel lato della roccia. Se sfrutti
take advantage of the rock you may be		questa opportunità potrai essere in
able to avoid the lava. Wait behind		grado di evitare la lava. Aspetta
the rock when the lava comes, then		dietro la roccia quando arriva la
proceed with care.		lava poi procedi con cautela.

Destroy the door in front of you.		Distruggi la porta davanti a te e
Then you'll be able to proceed to		così potrai procedere nell'area
another area.		successiva.

Well... This area is kind of like the		Bene... Quest'area sembra proprio un
sea of lava. The Probe Ride Armor		mare di lava. La Probe Ride Armor può
could probably endure the heat of the		probabilmente resistere al calore
lava. Our path divides... You can go		della lava. Le strade si dividono...
this way, or you can take the other		Puoi andare dritto oppure prendere la
way below... If you go down, you'll		via sotterranea... Andando in basso

have to go through the lava area. If you go this way, you'll be free from lava but... You can't proceed with the Ride Armor because a huge rock blocks the way. Which way will you choose? The decision is yours...
It seems you can break the rock in front of you. Destroy it so you can move on!

| dovrai attraversare la lava. Andando dritto non dovrai preoccuparti della lava ma... non potrai procedere con la Ride Armor per via di un masso che blocca la strada. Quale sceglierai? La decisione spetta a te...
|
| Sembra che tu possa distruggere il masso davanti a te. Abbattilo per poter proseguire!

••• [Booster Engine necessario] •••

++ nella stanza del boss

MATTREX: Why have you come this far? | MATTREX: Perché sei venuto fino qui?
|
X: I want your Booster Engine. I have | X: Voglio il tuo Booster Engine. Ho le
evidence that this is a secret | prove che questo è un magazzino
warehouse for weapons. You know | segreto per le armi. Tu sai cosa sta
what's happening to the Earth... Now | succedendo sulla Terra... Adesso
give it to me! | dammelo!
|
MATTREX: Yes. Whatever you say... | MATTREX: Sì. Come vuoi... È questo ciò
That's what you expect to hear from | che ti aspettavi di sentire da me,
me, right? You know nobody will obey | giusti? Lo sai che non obbedirebbe
like that, don't you. So why don't | nessuno in quel modo. Perché invece
you fight as always and force me to | non mi affronti e non mi costringi a
give it to you. That's if you have | dartelo? Sempre se hai il coraggio di
the guts to... Hee hee hee hee... | farlo... Hee hee hee hee...
|
X: Why do Replolds always have to | X: Perché i Replold devono combattere
fight each other? Darn! Do I have to | l'un l'altro? Dannazione! Devo ancora
fight again?! | combattere?!
|
MATTREX: Come, it's time to do what we | MATTREX: Andiamo, è tempo di fare ciò
do best. Let's fight and enjoy | che ci riesce meglio. Combattiamo e
ourselves! Just like always! | divertiamoci! Come sempre!

++ fine della missione

ALIA: We've found the Booster Engine. | ALIA: Abbiamo avuto il Booster Engine.
Now the striking power of the Shuttle | Ora la potenza distruttiva dello
will be increased. There seems to be | Shuttle aumenterà. Devono esserci
some more useful weapons lying here. | altre armi utili nei dintorni ma non
But I don't think you have time to | credo tu abbia il tempo per cercarle.
investigate. Evacuate before you get | Allontanati prima di venire travolto
sucked into the lava! | dalla lava!

••• [Booster Engine non necessario] •••

++ nella stanza del boss

MATTREX: Maverick Hunter... The ones | MATTREX: I Maverick Hunter... coloro
who bring death to Replolds... So, | che eliminano i Replold... E così sei
you came here to kill me? I'm ready | qui per eliminarmi? Sono sempre
anytime, if you want to fight me! | pronto, se vuoi affrontarmi! Presto
Soon the Earth will be destroyed. | la Terra verrà distrutta. Non abbiamo
There's nothing to do now but fight... | altro da fare se non combattere...
to the death! | fino alla morte!

++ fine della missione

ALIA: We're relieved to know that the damage caused by the Virus is minimal. Also, we've found several weapons... Among other things, I'm sure the Booster Engine will be useful later on... I wonder if there is any connection between the Virus and the damage to this area...? But you have little time to investigate. Evacuate before you get sucked into the lava.		ALIA: Siamo sollevati al pensiero che il Virus abbia causato danni minimi. Inoltre abbiamo trovato molte armi... Tra le altre cose sono sicura che il Booster Engine risulterà utile più avanti... Mi chiedo se ci sia un legame tra il Virus ed i danni in questa zona...? Ma non hai tempo per indagare. Allontanati prima di venire travolto dalla lava.
---	--	---

... [se la Colonia è già precipitata] ...

++ nella stanza del boss

MATTREX: Maverick Hunter... The ones who bring death to the Reploids... So you came here to finish me? Well, I'm ready to fight anytime! Soon the Earth will be destroyed. There's nothing to do but fight now... to the death!		MATTREX: I Maverick Hunter... coloro che eliminano i Reploid... E così sei qui per eliminarmi? Sono sempre pronto, se vuoi affrontarmi! Presto la Terra verrà distrutta. Non abbiamo altro da fare se non combattere... fino alla morte!
---	--	--

MISSIONE: INTO THE JUNGLE

++ inizio della missione

ALIA: The secret Reploid Forces facility that is hidden deep in the jungle has become infested with Mavericks. I bet that if you go a little deeper into the jungle from there, you'll find the Orbiter Engine.		ALIA: La fabbrica segreta della Repliforce, nascosta nella giungla, è stata infestata dai Maverick... Scommetto che addentrandoti di più nella giungla riuscirai a trovare l'Orbiter Engine.
---	--	--

... [Shuttle già lanciato] ...

ALIA: The Secret Reploid Air Forces facility hidden in the jungle... It's the core of the Jungle which has been taken over by Mavericks. Perhaps things wouldn't have been so bad had we come here earlier... I don't know why you want to come to this area, but I'll navigate for you. You may still find something worth while, anyway.		ALIA: La fabbrica segreta della Repliforce, nascosta nella giungla... I Maverick hanno preso possesso del centro della giungla. Forse le cose non starebbero così male se fossimo venuti prima... Non so perchè sei voluto venire in questa zona ma ti guiderò ugualmente. Magari riuscirai a trovare qualcosa di utile al suo interno.
--	--	---

... [Enigma non ancora utilizzato] ...

ALIA: The secret Reploid Forces facility hidden deep in the jungle... I don't know why you want to come to this area, but I'll navigate for you.		ALIA: La fabbrica segreta della Repliforce, nascosta nella giungla... Non so perchè sei voluto venire in questa zona ma ti guiderò ugualmente.
--	--	--

You may find something useful... | Potresti trovare qualcosa di utile...

++ durante la missione

ALIA: You can grab the vines with your | ALIA: Puoi appenderti alle piante
Wire Hook... Use the vines to climb | usando il tuo gancio... Sfruttale per
up! | andare verso l'alto!

Climb down there... But watch out for | Procedi verso il basso... Ma fai
that big hole below you. | attenzione al precipizio sotto di te.

... [Orbiter Engine necessario] ...

++ nella stanza del boss

AXLE: What do you want with me? | AXLE: Cosa vuoi da me?

X: Nothing. I just want the Orbiter | X: Nulla. Mi serve solo l'Orbiter
Engine. | Engine.

AXLE: Are you a thief or something? | AXLE: Sei un ladro o cosa? Non puoi
You can't just take what you want | certo prendere quello che vuoi così
that easily. Go home, kid. Otherwise | facilmente. Vai a casa, ragazzino.
I'll call the Maverick Hunter. | O chiamerò i Maverick Hunter.

X: Do as you wish. Now. Tell me where | X: Fà come vuoi. Ora dimmi dove si
the Engine is! | trova l'Engine!

AXLE: I told you. You can't get it so | AXLE: Te l'ho detto. Non puoi averlo
easily. You'll have to fight me for | così facilmente. Dovrai affrontarmi
it. | per ottenerlo.

X: If that is the easiest way to | X: Se questo è il modo più facile per
persuade you, so be it. | convincerti, allora così sia.

AXLE: Hey... You'd better watch your | AXLE: Ehi... Attento a come parli...
mouth... I'll do whatever it takes to | Farò qualsiasi cosa per vincere!
win! Let the battle begin! | Che lo scontro abbia inizio!

++ fine della missione

ALIA: The Sigma Virus even destroys | ALIA: Il Virus Sigma può addirittura
nature... There is nothing in nature | distruggere la natura... Tutta la
now which is completely free from | vegetazione è completamente invasa
mechanical devices. We've found the | dai macchinari. Abbiamo trovato il
Booster. It's out in the jungle... | Booster. Si trova oltre la giungla...
Another Hunter will be there soon to | Un altro Hunter sarà presto là per
pick it up. Your mission is complete. | recuperarlo. La tua missione è stata
Return to the Base. | completata. Torna alla Base.

... [Orbiter Engine non necessario] ...

++ nella stanza del boss

AXLE: Hey! Did you hear that?! They | AXLE: Ehi! Hai sentito?! Dicono che la
say the Earth will be completely | Terra verrà completamente distrutta!
destroyed! Everyone is in a panic, | Immagino che tutti siano in preda al
I assume, and... Wait... That means | panico, e... Aspetta... Questo vuol
we can steal anything we want, | dire che possiamo rubare tutto ciò
doesn't it? | che vogliamo, giusto?

X: What a pathetic thief you are!
Is that all you care about?

AXLE: Hey, we can work together and split the rewards. Or do you want to fight me? If so, I'll treat you... It'll be fun, because you look strong... If you lose, you'll be my servant! Now, let's fight!

X: Patetico ladro che non sei altro!
È questo tutto ciò che ti interessa?

AXLE: Ehi, possiamo lavorare assieme e dividere la refurtiva. Oppure vuoi affrontarmi? Se è così, ti avviso... Sarà divertente perchè mi sembri forte... Se perderai, diventerai il mio complice! Ora combattiamo!

++ fine della missione

ALIA: The Sigma Virus destroys even nature... Nothing in nature is completely free from mechanical devices anymore... Oh, it seems that a Hunter unit has arrived there. They reported to me that they've found the Engine. Unfortunately, it doesn't work for the Enigma... We have no time to lose... Return to the Base immediately.

ALIA: Il Virus Sigma può addirittura distruggere la natura... Tutta la vegetazione è completamente invasa dai macchinari... Oh, sembra che l'unità degli Hunter sia arrivata là. Mi comunicano che hanno trovato l'Engine. Purtroppo non è adatto per Enigma... Non abbiamo tempo da perdere... Torna immediatamente alla Base.

IL LANCIO DELLO SHUTTLE

[dopo aver raccolto le componenti dello Shuttle]

DOUGLAS: We've completed the Space Shuttle... It's ready to launch at anytime. Still... The problem is... who will maneuver it... It's awkward having this kind of problem at the very end. Everything else is taken care of. The Shuttle is ready... Let me know once you've dealt with the pilot issue.

DOUGLAS: Abbiamo completato lo Space Shuttle... È pronto a partire in ogni momento. Tuttavia... il problema è... chi lo piloterà... È imbarazzante avere questo tipo di problemi proprio ora. Tutto il resto è pronto invece. Lo Shuttle è pronto... Fatemi sapere quando avete risolto il problema del pilota.

++ inizio dell'operazione

DOUGLAS: The Space Shuttle. Stand-by!

SIGNAS: I trust you... Zero. I'm sorry I couldn't do more for you...

ZERO: Don't mention it! This is my mission. I'm the only pilot left, you know.

X: Zero, I'll do it instead of you!

ZERO: X, you should stay here. Who else will protect the Earth?

X: Don't talk as if you won't be back!

ZERO: I'm sure I'll be back! I won't die on such an easy mission. When

DOUGLAS: Space Shuttle. In partenza!

SIGNAS: Mi fido di te... Zero. Mi spiace di non poter fare di più...

ZERO: Non dirlo neppure! Questa è la mia missione. Lo sai, sono l'unico pilota rimasto.

X: Zero, andrò io al tuo posto!

ZERO: X, devi rimanere qui. Chi altro proteggerà la Terra poi?

X: Non parlare come se non tornassi!

ZERO: Tornerò di sicuro! Non morirò in una missione così facile. Quando sarò

I become a Maverick... I think that's when I'll have died.		diventato un Maverick... allora penserò di essere davvero morto.
X: OK, Zero! I'll be waiting for you... ... you'd better come back alive!		X: Ok, Zero! Ti aspetterò... farai meglio a tornare indietro vivo!
ALIA: It's about time... Zero...		ALIA: È giunto il momento... Zero...
ZERO: OK! I'm ready!		ZERO: Ok! Sono pronto!
SIGNAS: Ready, Zero? This is our last chance! Blast-off!!!		SIGNAS: Sei pronto, Zero? È la nostra ultima possibilità! Partenza!!!
X: Zero! Be sure to come back safely... Zero! Zero! Zero!!		X: Zero! Assicuratevi di tornare sano e salvo... Zero! Zero! Zero!!

... [esito positivo] ...

ALIA: Zero, the colony is approaching... Go!		ALIA: Zero, la colonia si sta avvicinando... Vai!
DOUGLAS: I'm sure it'll work this time!		DOUGLAS: Sono sicuro che funzionerà!
X: Zero will make it and get out okay!		X: Zero ce la farà e tornerà indietro!
ZERO: Locking on to the Space Colony. I'll get as close to it as possible, then I'll abandon the Shuttle. I saw lots of debris from the Colony around here... I have to pilot the Shuttle around the debris... Otherwise the Shuttle will be destroyed before it crashes into the "Eurasia" Colony.		ZERO: In rotta con la Colonia Spaziale. Mi avvicinerò il più possibile prima di abbandonare lo Shuttle. Vedo molti detriti della Colonia qui attorno... Piloterò lo Shuttle tra i detriti... In caso contrario lo Shuttle verrà distrutto prima di colpire la colonia Eurasia.
DOUGLAS: Zero! I believe you can do it!		DOUGLAS: Zero! Credo che ce la farai!
ZERO: Thanks, Douglas... It's time to go... I'll cut the communication in 5 seconds and get out of here!		ZERO: Grazie, Douglas... È tempo di andare... Chiuderò le comunicazioni tra 5 secondi e mi allontanerò.
X: Good luck, Zero!		X: Buona fortuna, Zero!
SIGNAS: Good luck, Zero!		SIGNAS: Buona fortuna, Zero!
ALIA: 7 seconds to impact. 5...4...3... 2... ... it crashed into the Colony! Destruction of the Colony is... ... 86%! It will be gone within 10 minutes! ... We've succeeded in destroying the Colony! ...Zero? Can you read me?		ALIA: 7 secondi all'impatto. 5...4... 3...2... ... impatto con la Colonia! La distruzione della Colonia è... del 86%! Verrà disintegrata in 10 minuti! ...Ce l'abbiamo fatto a distruggere la Colonia! ...Zero? Riesci a sentirmi?
DOUGLAS: ...Zero!		DOUGLAS: ...Zero!
SIGNAS: ...Zero! Can you read me?		SIGNAS: ...Zero? Riesci a sentirmi?
X: ...I feel... I feel Zero!		X: ...Riesco... riesco a sentire Zero!
???: ...Ga ga ga...		???: ...Ga ga ga...

ZERO: ...This is Zero... Do you hear me? ... I managed to... survive...		ZERO: ...Qui è Zero... Riuscite a sentirmi? ...Sono... sopravvissuto...
ALIA: We've got a response from Zero!		ALIA: Abbiamo un messaggio da Zero!
X: Zeroooo! Are you all right?		X: Zeroooo! Stai bene?
ZERO: It was challenging, but I'm OK... Everything is fine! I think I can make it back to Earth.		ZERO: È stato difficile, ma sto bene.. È tutto in ordine! Penso di riuscire a tornare sulla Terra.
ALIA: We'll get you from wherever you fall... Until then, try to get some rest. It won't be easy, though...		ALIA: Verremo a recuperarearti dovunque tu atterri... Sino ad allora, riposati. Non sarà facile comunque...
NARRATORE: After a few hours...		NARRATORE: Dopo alcune ore...
LIFESAVER: We've found Zero. He's safe but he's very exhausted. We'll return to the Hunter Base now...		LIFESAVER: Abbiamo trovato Zero. Sta bene ma è esausto. Torneremo subito alla Base degli Hunter...
ALIA: Wait! What is this reading? ...This is exactly the same reading... ..Should we call this the Zero Virus? The scraps of the Colony Virus and the Sigma Virus combined together...? ...I wonder what's going to happen...		ALIA: Aspettate! Cos'è questo segnale? ...È proprio lo stesso segnale... ..Dovremmo chiamarlo Virus Zero? I resti del virus della Colonia e del Virus Sigma si sono fusi assieme...? ...Mi chiedo cosa accadrà ora...

••• [esito negativo] •••

ALIA: The Shuttle crashed into the Colony!		ALIA: Lo Shuttle si è schiantato contro la Colonia!
X: Zeroooo!		X: Zeroooo!
SIGNAS: Did we make it? Did it crash?		SIGNAS: Ce l'abbiamo fatta? È esplosa?
DOUGLAS: We did everything we could to strengthen the Shuttle... Everything..		DOUGLAS: Abbiamo fatto il possibile per rinforzare lo Shuttle.. Davvero..
ALIA: The destruction rate is...54%... The Colony won't be destroyed... Our mission has failed... Zero! Do you read me?		ALIA: La distruzione è del... 54%... La Colonia non si disintegrerà... Abbiamo fallito la missione... Zero! Riesci a sentirmi?
X: Zerooo! Are you all right? Zerooo!		X: Zerooo! Stai bene? Zerooo!
SIGNAS: No! He'll be sucked into the Colony...		SIGNAS: No! Verrà travolto dalla Colonia...
DOUGLAS: Get away! Hurry, Zero!		DOUGLAS: Scappa! Muoviti, Zero!
ALIA: The speed of the Colony is increasing! It's too dangerous to stay here any longer. We better get away!		ALIA: La velocità della Colonia sta aumentando! È troppo pericoloso rimanere ancora qui. Dobbiamo andarcene!
X: No way! What about Zero? He doesn't		X: Neanche per sogno! Cosa ne sarà di

know yet! Are you going to sacrifice him, a soldier who fought to save the Earth and all of us?! Do we have to let my one and only friend, my BEST friend, die?!		Zero? Lui ancora non lo sa! Volete sacrificarlo, un soldato che ha lottato per salvare noi e la Terra?! Dobbiamo lasciar morire il mio unico amico, il mio MIGLIOR amico?!
SIGNAS: I understand how you feel, but you need to calm down and think straight. If we stay here we will be wiped out... Then who will protect the Earth? Who will rescue Zero? Everyone, evacuate immediately!		SIGNAS: Capisco come ti senti ma devi calmarti e pensare lucidamente. Se rimaniamo qui, verremo distrutti... E allora chi proteggerà la Terra? Chi recupererà Zero? Tutti quanti evacuino immediatamente!
X: Zero! I promise I will rescue you! Until then, please hang in there!!		X: Zero! Prometto che ti salverò! Tieni duro sino ad allora!!
NARRATORE: The colony crashed into the Earth... ...The Earth barely avoided extinction. ...The damage was immeasurable...		NARRATORE: La colonia precipitò sulla Terra... ...Il pianeta evitò per miracolo l'estinzione. ...I danni furono incalcolabili...
SIGNAS: Anybody...who can hear my voice... Please answer me...		SIGNAS: Chiunque... riesca a sentirmi... Vi prego rispondetemi..
ALIA: I'm here...Signas... I barely hear you...		ALIA: Sono qui...Signas... Riesco a sentirti appena...
SIGNAS: Alia...Are you all right? Can you give me an update?		SIGNAS: Alia...Stai bene? Puoi darmi un aggiornamento?
ALIA: The Earth... avoided the worst situation... I don't have any other information...		ALIA: La Terra... ha evitato lo scenario peggiore... Non ho altro da poter dire...
DOUGLAS: I'm...all right, too...		DOUGLAS: Anche io... sto bene...
SIGNAS: How about X... and Zero...		SIGNAS: X e Zero... invece...?
ALIA: There is no reading on them... but... They're...alive... I believe...		ALIA: Non ci sono segnali da loro... ma... credo... che siano... vivi...
SIGNAS: It's unusual for you to say that... ...without any data...		SIGNAS: È strano per te dire così... ...senza alcun dato...
ALIA: The reading of the Sigma Virus has also disappeared... I don't know why... ...but I think it's lucky... ...Wait! Wh-what is this reading?!		ALIA: Sono scomparsi i segnali del Virus Sigma... Non so il perchè... Ma credo sia un colpo di fortuna... ...Aspettate! C-cos'è questo segnale?!
???: ...Get up... ...Wake up now... ...Do you forget... what you should do? ...Destroy it now... ...You can do it! ...You're the best of all my works... ...Wake up...		???: ...Alzati... ...Ora svegliati... ...Hai dimenticato... cosa dovresti fare? ...Distruggilo adesso... ...Tu puoi farlo! ...Tu sei il mio capolavoro... ...Svegliati...
ALIA: It's an incredibly strong energy... ...Ze... Zero? Are you Zero?!		ALIA: È un'energia incredibilmente potente.. ...Ze... Zero? Sei tu Zero?
SIGNAS: ...What's up? Alia!		SIGNAS: ...Cosa succede? Alia!

ALIA: I got a reading that looked like Zero...	ALIA: Ho ricevuto un segnale molto simile a quello di Zero...
SIGNAS: ...You mean, Zero is alive?	SIGNAS: ...Vuoi dire che Zero è vivo?
ALIA: It's like Zero, but not him exactly... ...What is this reading?	ALIA: Sembra Zero, ma non è proprio lui... ...Cos'è questo segnale?
X: It's Zero... I know it is... ...Zero is my friend and yet... can this really be him? If it is him, then I guess I never really knew him at all... Can it be that Zero is finally discovering his true self?	X: È Zero... Ne sono sicuro... ...Zero è mio amico e... questo è davvero lui? Se fosse davvero così, allora devo ammettere che non l'ho conosciuto affatto... Che Zero stia scoprendo la sua vera natura?
SIGNAS: What's going on?	SIGNAS: Cosa sta succedendo?
ALIA: Zero, Zero is...	ALIA: Zero, Zero è...
X: Zero...	X: Zero...
ZERO: You're...you're X... ...I will destroy you...	ZERO: Tu sei... tu sei X... ...Io ti distruggerò...
X:What are you talking about...? ...What's up... Why do you...wait... .. I don't know... exactly why... ...but I know what you are thinking... ...You told me once before, right? "There are things that cannot be seen or analyzed correctly as data." ...We have to feel... There are things that we can only feel.....I feel it very strongly...now... ...All right... ...I'll accept your challenge... ...This is our destiny, isn't it? ...I will fight! I won't run away!	X:Cosa stai dicendo? ... Perché dici... aspetta... .. Non so... esattamente il perchè... ..ma so cosa stai pensando... ..Una volta me lo dicesti, ricordi? "Ci sono cose che non possono essere viste o analizzate come tutte le altre". ...Dobbiamo avvertirle... Ci sono cose che solo noi possiamo avvertire... Lo avverto con forza...ora... ...Va bene... ...Accetterò la tua sfida... ...È il nostro destino, non è vero? ...Io combatterò! Io non fuggirò!

••• [esaurendo le 16 ore senza aver usato nè Enigma nè lo Shuttle] •••

SIGNAS: No! None of our operations worked!	SIGNAS: No! Nessuna operazione ha funzionato!
ALIA: Estimated 31 minutes until the collision. Ground zero is 5646 points in E block. Tidal waves and earthquakes are already breaking out in various places! We have to evacuate immediately!	ALIA: Mancano 31 minuti alla collisioni. L'impatto sarà il punto 5646 nel blocco E. Maremoti e terremoti stanno già avvenendo in varie località! Dobbiamo evacuare immediatamente!
SIGNAS: Everyone in the Hunter Base: Evacuate to the underground shelter! Move out! I repeat! Evacuate now to the underground shelter!	SIGNAS: A tutto il personale: recatevi tutti nel rifugio sotterraneo! Muovetevi! Ripeto! Recatevi tutti nel rifugio sotterraneo!
ALIA: X and Zero are missing...	ALIA: Non riesco a trovare X e Zero...

SIGNAS: What?! What are they doing at a time like this...?! Blast! ... Maybe they can survive on their own...		SIGNAS: Cosa?! Che stanno facendo in un momento come questo...?! Forse riusciranno a sopravvivere da soli...
DOUGLAS: What are you waiting for?! Hurry up, let's go!		DOUGLAS: Cosa stanno aspettando? Muovetevi, andiamo!
SIGNAS: Yeah. Alia, Douglas! Move now! ...Where did they go...? Well, I just hope they're safe,... .. wherever they are...		SIGNAS: Sì. Alia, Douglas! Muoviamoci! ...Dove saranno andati...? Beh, spero che stiano bene,... .. dovunque essi siano...
NARRATORE: In spite of the Maverick Hunters... The Colony crashed into the Earth... Fortunately, the Earth narrowly managed to avoid extinction.. A few hours after the collision...		NARRATORE: Nonostante i Maverick Hunter... La Colonia si schiantò sulla Terra... Per fortuna il pianeta riuscì ad evitare l'estinzione... Poche ore dopo la collisione...
SIGNAS: Alia... Give me an update!		SIGNAS: Alia... Aggiornami!
ALIA: I can't tell exactly because the signal is being jammed... I'm sure the results are devastating...		ALIA: Non posso dirlo esattamente perchè il segnale è disturbato... ma è certo che i danni siano notevoli...
SIGNAS: Are there any survivors?		SIGNAS: Ci sono sopravvissuti?
ALIA: I've caught some readings, but they're very weak... I'm not sure if they are alive or not... But the data reading of the Sigma Virus has gone... .. Wait! What's that?!		ALIA: Rilevo alcuni segnali, ma sono molto deboli... Non sono sicura se siano sopravvissuti o altro... Ma il segnale del Virus Sigma è scomparso.. .. Aspetta! Questo cos'è?!
X: ...Zero is my friend and yet... can this really be him? If it is him, then I guess I never really knew him at all... Can it be that Zero is finally discovering his true self?		X: ... Zero è mio amico e... questo è davvero lui? Se fosse davvero così, allora devo ammettere che non l'ho conosciuto affatto... Che Zero stia scoprendo la sua vera natura?
SIGNAS: What's going on?		SIGNAS: Cosa sta succedendo?
ALIA: Zero, Zero is...		ALIA: Zero, Zero è...
X: Zero...		X: Zero...
ZERO: You're...you're X... ..I will destroy you...		ZERO: Tu sei... tu sei X... ..Io ti distruggerò...
X: What are you talking about...? ...What's up... Why do you... ..wait... .. I don't know... exactly why... ..but I know what you are thinking... ..You told me once before, right? "There are things that cannot be seen or analyzed correctly as data." ...We have to feel... There are things that we can only feel.....I feel it very strongly...now... ..All right... ..I'll accept your challenge... ..This is our destiny, isn't it?		X: Cosa stai dicendo? ... Perchè dici... .. aspetta... .. Non so... esattamente il perchè... ..ma so cosa stai pensando... ..Una volta me lo dicesti, ricordi? "Ci sono cose che non possono essere viste o analizzate come tutte le altre". ...Dobbiamo avvertirle... Ci sono cose che solo noi possiamo avvertire... Lo avverto con forza...ora... ..Va bene... ..Accetterò la tua sfida... ..È il nostro destino, non è vero?

...I will fight! I won't run away! | ...Io combatterò! Io non fuggirò!

IL DESTINO DEL MONDO

... [Eurasia distrutta] ...

ALIA: A new virus...? Out of the frying pan into the fire... For the moment, we've named it the Zero Virus... I'm reading a strong energy reaction from point 11F5646! We may be able to solve the mystery of the Zero Virus... But it's very risky... What should we do? I know we can't escape... so we'll just have to fight it! Go for it! We must bring this to an end once and for all!		ALIA: Un nuovo virus...? Dalla padella nella brace... Sul momento lo abbiamo chiamato il Virus Zero... Rilevo una forte emissione di energia dal punto 11F5646! Potremmo scoprire il mistero del Virus Zero... Ma è molto pericoloso... Cosa dovremmo fare? Lo so che non possiamo fuggire... perciò dobbiamo combattere! Andiamo! Metteremo fine a tutto questo una volta per tutte!
---	--	---

... [Eurasia precipitata] ...

SIGNAS: The Earth lies in ruins, a mere shadow of the great planet it once was... ...The Human race narrowly avoided extinction once... and is about to face destruction again...		SIGNAS: La Terra giace in rovina, ora è solo l'ombra del grande pianeta fu... ...La razza umana ha evitato a stento l'estinzione questa volta... e si trova nuovamente ad affrontare la distruzione...
ALIA: I'm reading a strong energy reaction from point 11F5646! What's happening now?! It's too dangerous! NO! Don't go!		ALIA: Rilevo una grande emissione di energia dal punto 11F5646! Cosa sta succedendo ora?! È troppo pericoloso! NO! Non andare!

LO SCONTRO CON ZERO

[affrontando Zero, se questi non è diventato un Maverick]

X: Zero... I thought you'd be here... Zero...I came here to bring you back.		X: Zero... Pensavo di trovarti qui... Sono venuto per riportarti alla base.
ZERO: My instincts told me I could find clues somewhere near here...		ZERO: Il mio istinto mi dice che qui potrò trovare indizi...
X: Zero, it's too dangerous. You'll end up being consumed by the virus...		X: Zero, è troppo pericoloso. Finirai col venire consumato dal virus...
ZERO: You...Don't tell me you haven't checked my virus readings...		ZERO: Tu... Non dirmi che non hai controllato i miei segnali del virus.
X: I did. Why weren't you damaged even though you have been infected by the virus? In fact, you have become more powerful with the infection?! Why?! This isn't the time to fight when we have a mission to accomplish, but...		X: L'ho fatto. Perché non subivi danni pur venendo infettato dal virus? Al contrario diventavi sempre più potente a contatto col virus. Perché? Questo non è il momento di lottare, abbiamo una missione da compiere...

I'll bring you back by any means.		Ti porterò indietro ad ogni costo.
ZERO: You say you'll bring me back to the base even if you have to fight me? X, you can't dare to fight me. Your big heart. That is your kindness and your weakness. I'm okay...Trust me.		ZERO: Hai detto che mi riporterai alla base anche a costo di affrontarmi? X, non puoi pensare di farlo. Per via del tuo buon cuore. È la tua forza e la tua debolezza. Sto bene... Fidati.
X: Zero... I don't want to lose you... I'm really worried about you..... and I do trust you...That's why I have to fight you here to bring you back.		X: Zero... Non voglio perdere contro di te... Sono davvero preoccupato.... e ti credo... Ecco perchè devo affrontarti per riportarti con me alla base.
++ dopo averlo sconfitto		
X: Waaaaa! I thought I won... I didn't expect you to do that... I never expected you to use Soul Body... Ohhh...I'm losing...consciousness...		X: Waaaaa! Pensavo di aver vinto... Non credevo che tu lo facessi... che tu usassi il Soul Body... Ohhh... Sto perdendo...conoscenza...
ZERO: ...Uh, Ugh... ...X, X...		ZERO: ...Uh, Ugh... ...X, X...
X:		X:
ZERO:		ZERO:
SIGMA: ... Ha ha ha... ...You've done very well, X... I will make your end easy!!		SIGMA: ... Ha ha ha... ...Ti sei comportato bene, X... Renderò più semplice il tuo trapasso!!
ZERO: ...No, I won't allow you to! I know everything you're trying to do!		ZERO: ...No, non te lo permetterò! So cosa hai intenzione di fare!
SIGMA: Wha, what?! You pitiful fool!		SIGMA: Co, cosa?! Sei un povero pazzo!
ZERO: ...No! I won't allow you to!! Haa... Haa... ...You're as ... persistent... as ever...Sigma!		ZERO: ...No! Non te lo permetterò!! Haa... Haa... ...Sei davvero ... ostinato... come al solito... Sigma!
SIGMA: Blast! I haven't completed you.. I will retreat for now... Somehow I know you two will come again. I'll be waiting for you, ha ha ha...		SIGMA: Maledizione! Non ti ho ancora completato... Mi ritirerò per ora... So che prima o poi ci rivedremo. Vi aspetterò, ha ha ha...
ZERO: Wait! Sigmaaaa! ...I WILL defeat you ... without fail!!		ZERO: Aspetta! Sigmaaaa! ...Io ti sconfiggerò ... definitivamente!!

IL DESTINO DEI DUE MAVERICK HUNTER

[affrontando Zero, se questi è diventato un Maverick]

ZERO:X...I'm very happy now...I've never been so happy...		ZERO:X... ora sono felice davvero...come non lo ero mai stato..
X:		X:
ZERO: My mind is becoming very clear...		ZERO: Tutto mi sta diventando chiaro..

as though I have known everything... I don't care about the Mavericks anymore... All I have to do is one thing...		come se io conoscessi ogni cosa... I Maverick non mi interessano più... C'è solo una cosa che mi interessa adesso...
X: Zero... you are Zero, aren't you...?		X: Zero... Tu sei Zero, non è vero...?
ZERO: Hmm...Yes...The energy readings are still the same...and there is no Maverick reading, is there... You are reading my normal data. This is the true form of me...		ZERO: Hmm...Si...I segnali di energia sono ancora gli stessi...e non c'è alcun segnale di Maverick... Questi sono i miei valori normali. Questa è la mia vera natura...
X: It seems so... The data readings... are the same as Zero used to be... still... You are not visible and cannot be analyzed correctly as data. You taught me that, Zero. I feel something evil within you...! Something evil similar to Sigma... Or should I say something more evil than Sigma!		X: Può essere... I segnali rilevati... sono gli stessi di Zero... ma... tu non sei visibile e non puoi essere analizzato correttamente. Tu me lo hai insegnato, Zero. Avverto qualcosa di malvagio in te...! Qualcosa di malvagio simile a Sigma... oppure dovrei che è qualcosa ancora più malvagio di Sigma!
ZERO: ...Then I don't need to give you more explanations...!		ZERO: ...Allora non c'è bisogno che io ti dia altre spiegazioni...!
X: I'll destroy you, whoever you are, and bring back the true Zero!		X: Ti distruggerò, chiunque tu sia e riporterò indietro il vero Zero!
++ dopo averlo sconfitto		
X: Aaaggghhh! I thought I won... I didn't expect you to do that... I never expected you to use Soul Body. Ohhh...I'm losing...consciousness...		X: Aaaggghhh! Pensavo di aver vinto... Non credevo che tu lo facessi... che tu usassi il Soul Body... Ohhh... Sto perdendo...conoscenza...
ZERO: ...Uh, Ugh... ...X, X...		ZERO: ...Uh, Ugh... ...X, X...
X:		X:
ZERO:		ZERO:
SIGMA: ... Ha ha ha... ...You've done very well, X... I will make your end easy!!		SIGMA: ... Ha ha ha... ...Ti sei comportato bene, X... Renderò più semplice il tuo trapasso!!
ZERO: ...No, I won't allow you to! I know everything you're trying to do!		ZERO: ...No, non te lo permetterò! So cosa hai intenzione di fare!
SIGMA: Then, be a good boy and just die!		SIGMA: Allora fai il bravo e lasciati eliminare!
ZERO: ...Uh, Uwaaaaa! ...X...X... Please survive...! ...Survive! X... Live...for...me...		ZERO: ...Uh, Uwaaaaa! ...X...X... Ti prego sopravvivi...! Sopravvivi! X... vivi...per...me...
SIGMA: You'd almost fully evolved to your true self... It's a shame you didn't quite make it, Zero. You had so much potential. Oh well, farewell!		SIGMA: Sei quasi evoluto al tuo stadio finale... È un peccato che tu non ci sia riuscito, Zero. Avevi così tanto potenziale. Pazienza, addio! Bene...

Well...it's only you now, X... I will		cisei solo tu ora, X... Ti lascerò
let you live this time. But I won't		vivere questa volta. Ma non sarò così
be so kind next time, and there WILL		gentile la prossima volta, e CI SARÀ
be a next time! See you soon! You...		una prossima volta! A presto! Tu...
The strongest Replloid! Bwah ha ha!		il più forte dei Replloid! Bwah ha ha!
X: I'm... losing my		X: Sto... perdendo le
strength... and... .. energy... I...		forze... e... l'energia... Io... non
can't... see any... thing... .. Ze...		riesco... a vedere... nulla... Ze...
Zero... Don't... leave... Please...		Zero... Non... lasciarmi... Ti prego.
stand... by... me... .. I'll...		rimani... con... me... .. Io... ti..
protect... you... Zero...		proteggerò... Zero...

LO SCONTRO CON SIGMA

++ prima della missione

ALIA: I'm getting a stronger energy		ALIA: Rilevo una potente fonte di
reaction from point 11F5646!		energia nel punto 11F5646! L'energia
The energy is too strong to get an		è troppo potente per poterla
accurate data sample. I must be		quantificare esattamente. Deve essere
reading Sigma... I can't think of		il segnale di Sigma... Non può essere
anyone but Sigma! Sigma is behind all		nessun altro che lui! C'è Sigma
of this... I won't stop you from		dietro tutto questo... Non ti
going to fight anymore...I leave		impedirò più di combattere... Lascio
everything in your hands...		tutto nelle tue mani...

++ nella stanza del boss

SIGMA: Hee hee hee hee. Impressive...		SIGMA: Hee hee hee hee. Notevole...
The number one Replloid, you are...		Sei il numero uno tra i Replloid...
You came much earlier than I expected.		Sei arrivato prima del previsto...
X: Why? Why did you do this?!		X: Perché? Perché hai fatto questo?!
SIGMA: Because of Zero... to awaken		SIGMA: Per via di Zero... per farlo
Zero from his false self.		tornare com'era un tempo.
X: What?!		X: Cosa?!
SIGMA: I've conducted thorough		SIGMA: Ho fatto diverse ricerche e
research, and produced a tremendous		sono giunto ad una terribile
result. I wanted to find out what		conclusione. Voglio conoscere la vera
Zero truly is... and scatter the		natura di Zero... e diffondere il
Virus all over the earth to purify		Virus su tutta la Terra purificando
his body... But the amount of the		il suo corpo... Ma la quantità di
virus was insufficient. So I used the		Virus non era sufficiente... Perciò
rundown colony.....making it a virus		ho usato la colonia... per infestarla
colony and let it land on the earth.		e farla precipitare sulla Terra.
You know the outcome, don't you?		Il risultato lo conosci, non è vero?
X: You almost annihilated the Earth		X: Tu hai quasi distrutto la Terra
for that?! You're sick!		solo per questo?! Sei pazzo!
SIGMA: Fortunately there are those		SIGMA: Per fortuna ci sono quei bravi
handy guys called Maverick Hunters,		ragazzi chiamati Maverick Hunter,
ever ready and able to come to the		sempre pronti all'azione ed io sapevo
rescue, and I knew the Earth would be		che la Terra sarebbe stata comunque

safe and sound. But alas, most of the | in salvo. Purtroppo la maggior parte
hunters have also become Mavericks... | degli Hunter è diventata Maverick...
Hee hee hee hee. That was a close | Hee hee hee hee. Ve la siete vista
one...ha ha ha ha! | brutta...ha ha ha ha!

X: You...! How many Hunters have been | X: Tu...! Quanti Hunter abbiamo perso
lost because of you...?! I'll never | per causa tua...?! Non ti perdonerò
forgive you for this! You're going to | mai per questo! Pagherai per quello
pay for what you've done! | che hai fatto!

++ dopo aver sconfitto la prima forma di Sigma

SIGMA: Hee hee hee. The number one | SIGMA: Hee hee hee. X, sei proprio il
Hunter, you are, X... | numero uno tra gli Hunter...

X: ... | X: ...

SIGMA: The stronger you are, the more | SIGMA: Più forte diventi, più aumenta
I want to destroy you... It was | la voglia di distruggerti... È stato
pointless to have Zero fight you, | inutile farti affrontare Zero,
after all you ARE the number one | dopo tutto tu SEI il numero uno tra
Hunter. You show no mercy for enemies | gli Hunter. Non mostri pietà nè per
or comrades. | i nemici, nè per i compagni.

X: Shut up! Where are you?! | X: Silenzio! Dove sei?!

SIGMA: Here I am. You can challenge me | SIGMA: Eccomi. Puoi sfidarmi quando
at anytime. I have delightful news. | vuoi. Ho buone notizie. Di recente ho
I've recently acquired a new partner. | trovato un nuovo collaboratore. È
He has been very supportive. He seems | stato di grande aiuto e sembra che
to have created quite a few robots. | abbia realizzato alcuni automi.
And he gave me the toughest body that | Inoltre mi ha donato il corpo più
you will ever see. You got here | forte che tu abbia mai visto. Sei
sooner than I expected, so it is not | arrivato prima del previsto perciò
yet complete... But...it is enough to | non è ancora completo... Ma... lo è..
defeat you... He is an excellent | abbastanza per eliminarti... È un
partner... I believe you two know | ottimo collaboratore... Penso che vi
each other... In fact, he used to be | conosciate... Infatti era un tuo
a comrade of yours. He was very | compagno. Lui è davvero ostinato con
persistent about you... and that | te... e questo lo ha reso molto utile
makes him very helpful to me. You see | per i miei scopi. Vedi, X, esiste
X, there is someone other than me... | qualcun altro oltre me... che ti odia
who hates you... Now feel our | davvero... Ora subisci la nostra
combined rage and die! ...But not | furia combinata e muori! ...Ma non
before suffering horribly, ha ha ha! | prima di aver sofferto orribilmente,
...Goodbye, X! | ha ha ha! ...Addio, X!

++ dopo averlo sconfitto

SIGMA: Gwaaaaaaaa! Darn... But I'll | SIGMA: Gwaaaaaaaa! Dannazione... Ma io
never...die alone! I'll take...Zero... | non... morirò da solo! Porterò...
down with me! | Zero con me!

X: No! Stop using Zero as a shield! | X: No! Basta usare Zero come scudo!

SIGMA: Gha ha ha ha ha...! Isn't it | SIGMA: Gha ha ha ha ha...! Non è
painful to have to watch while others | doloroso assistere alla sofferenza
suffer? You can put up with your own | altrui? Puoi sopportare il tuo dolore
pain.....but can't bear to see |ma non sopporti di vedere gli
others, especially Zero, harmed, can | altri, soprattutto Zero, soffrire,

you? I'm taking Zero, the one most | non è vero? Porterò Zero, il tuo
important to you... to the underworld! | miglior amico... nell'aldilà! Addio,
Goodbye, X... Gha ha ha ha! | X... Gha ha ha ha!

FINALE 1

[Zero è diventato un Maverick]

X: | X:

???:Not yet... Actually, | ???:Non ancora... Adesso
I want you to rest and relax for | voglio che ti riposi e ti rilassi per
now... Hold on, X... .. Just for a | un po'... Tieni duro, X... ..Ancora
few more moments. ... Forget all the | un altro po'. ... Dimentica tutti i
painful memories... | brutti ricordi...

NARRATORE: 1 week from then... | NARRATORE: Una settimana dopo...

HUNTER A: ... Captain X... ..Don't | HUNTER A: ... Capitano X... ..Non
you remember anything about what | ricorda nulla di quello che è
happened? | accaduto?

X: ... You're still on about that? | X: ... Di nuovo con questa storia?
The answer is No. I don't remember | La risposta è No. Non ricordo proprio
anything... | nulla...

HUNTER B: ...You see? Captain Zero and | HUNTER B: ...Vede? Il Capitano Zero ed
Captain X are both special A level | il Capitano X sono entrambi Hunter
Hunters for all to see. You worked | speciali di livello A. Assieme hanno
together and solved a lot of problems. | risolto molti problemi.

X: I remember Sigma. His name doesn't | X: Io ricordo Sigma. Il suo nome non
leave me... But I don't have any | mi abbandona... Ma non ho alcun
memory of Zero. Maybe whoever | ricordo di Zero. Forse chi mi ha
repaired me deleted the data by | riparato ha cancellato erroneamente
mistake. | i suoi dati.

HUNTER B: Did...did he really delete | HUNTER B: Ha...ha davvero cancellato
your memory? | la sua memoria?

HUNTER A: Hey, stop it now... We'd | HUNTER A: Ehi, ora basta... È stato
better think it's a miracle that | già un miracolo che il Capitano X sia
Captain X came back safely... | tornato sano e salvo...

SIGNAS: It truly is a miracle... Not | SIGNAS: È davvero un miracolo... Non
only did he come back... but without | solo è tornato vivo... ma non aveva
so much as even a scratch! | neanche un graffio!

DOUGLAS: It's hard to repair the | DOUGLAS: È difficile riparare i corpi
bodies of X and Zero because they're | di X e di Zero perchè sono ancora un
still a mystery... | mistero...

ALIA: It's not a miracle, I bet... | ALIA: Scommetto che non è un miracolo.

SIGNAS: You never believe it's a | SIGNAS: Non hai mai creduto che
"miracle"... | potesse essere un "miracolo"...

ALIA: I'm not interested in miracles... | ALIA: Non mi interessano i miracoli...

I don't think Reploids dream of miracles, either...		Non penso neanche che i Reploid credano nei miracoli...
DOUGLAS: But...why was only Zero's memory data deleted from X?		DOUGLAS: Ma...perchè da X sono stati cancellati solo i ricordi di Zero?
SIGNAS: I have no idea... maybe it disappeared by itself? Otherwise it was deleted on purpose...		SIGNAS: Non ne ho idea... forse sono scomparsi da soli? Oppure sono stati eliminati volontariamente...
ALIA: Besides, there's a protection, now. He won't even accept data related to Zero... I couldn't program such a protection... We've got another mystery about X...		ALIA: Inoltre, ora c'è una barriera. X non è in grado di memorizzare i dati riguardanti Zero... Neanche io riuscirei a fare un blocco simile... Abbiamo un altro mistero su X...
HUNTER A: Captain X. Although it will take time, I think this battle will lead to peace.		HUNTER A: Capitano X. Anche se penso che ci vorrà del tempo, penso che questa battaglia condurrà alla pace.
X: It will. We need to work harder for that... For peace...		X: Lo farà. Dobbiamo lavorare duro per questo... Per la pace...
HUNTER B: What is your private dream?		HUNTER B: Qual è il suo sogno?
X: Huh?... I've never thought about it... Well... I've got it! I want to create "Elysium".		X: Huh?... Non ci ho mai pensato... Beh... Ora ne ho uno! Voglio creare "l'Elisio".
HUNTER: Elysium...?		HUNTER: Elisio...?
X: Yes! It's a paradise where the human race coexists with Reploids peacefully... Yes... that is my dream... I'd like to create "Elysium"... Someday in the near future...		X: Sì! Un paradiso dove la razza umana possa coesistere in pace con i Reploid... Sì... quello è il mio sogno... Vorrei creare "l'Elisio"... Magari ci riuscirò un giorno, in futuro...
HUNTER B: I wish Captain Zero were here...		HUNTER B: Vorrei che il Capitano Zero fosse qui...
X: Huh? You're talking about Zero again?		X: Huh? State di nuovo parlando di Zero?
HUNTER B: No, nothing...		HUNTER B: No, niente...
X: "Elysium"... Oh yes...I'll do it someday...		X: "Elisio"... Oh sì...Un giorno lo realizzerò...

FINALE 2

[Zero non è diventato un Maverick]

X:Zero? Zerooo! Zerooo! Zero! Zero! NO! Don't die! Do you hear me? Zeroo! Zeroo!		X:Zero? Zerooo! Zerooo! Zero! Zero! NO! Non morire! Riesci a sentirmi? Zeroo! Zeroo!
SIGMA: Dro... Drop dead...!		SIGMA: Muo... Muori...!

X: Uh? O, Oh, NO... ..Gu, ghaa...	X: Uh? O, Oh, NO... ..Gu, ghaa...
ZERO: ...How persistent... ..you are... ..Die... ..Sigma... ..X, X... .. Do... you... hear... me? Darn... Your... optimism led... ..to your own... .. demise... .. You... should... li... li...live.	ZERO: ...Come sei... ..ostinato... ...Muori... ..Sigma... ..X, X... ... Riesci... a... sentirmi? Maledizione... Il tuo... ottimismo ti ha portato... ..alla morte... ...Tu... devi... vi...vi...vivere.
X:	X:
???:Not yet... Actually, I want you to rest and relax for now... Hold on, X... .. Just for a few more moments.	????:Non ancora... Adesso voglio che ti riposi e ti rilassi per un po'... Tieni duro, X... ..Ancora un altro po'.
NARRATORE: 3 years from then...	NARRATORE: Tre anni dopo...
ALIA: A large Maverick has broken out in HORIE 2146 block! Go into action immediately!	ALIA: Un gran numero di Maverick è comparso nel blocco HORIE 2146! Recarsi subito sul posto!
X: Let's go! Now! Get a move on... We've been used to living in peace...	X: Ora andiamo! Diamoci una mossa... Eravamo abituati a vivere in pace...
NARRATORE: Since that time, Captain X's eyes have changed... ...and sharpened...	NARRATORE: Da quel giorno, gli occhi del Capitano X sono cambiati... ...e diventati più duri...
X: I can face any enemy now... I will feel this way... as long as I have this Saber... I'll do it today, Zero... with you...! Forever...We'll be together...Zero...	X: Ora posso affrontare ogni nemico... È così che mi sento... ogni volta che impugno questa spada... Oggi lo farò, Zero... con te...! Saremo assieme... per sempre...Zero...

=====

ZERO

=====

[@10ZR]

ADDESTRAMENTO

[durante il Training]

ALIA: Let's begin your training. Are you ready, Zero? I'll navigate you as you are a novice Maverick Hunter.	ALIA: Iniziamo l'allenamento. Zero, sei pronto? Ti guiderò visto che sei un Maverick Hunter alle prime armi.
Enemy ahead of you! With your Z Buster, you can attack them from a distance. But your main weapon is the Z Saber. Press the Attack button repeatedly, then you can preform very powerful actions. If you want to cancel a combination attack, just	Nemici davanti a te! Con il tuo Z-Buster puoi attaccarli dalla distanza. Ma la tua arma principale è la Z-Saber. Premi ripetutamente il pulsante d'Attacco per eseguire tecniche potenti. Per interrompere una sequenza d'attacco, salta oppure

jump or crouch.		accovacciati.
Enemy in the hole underground. You can attack the enemy with your saber, but there's some risk, because you have to get close to them... In this situation, take advantage of the terrain, ignore the enemy, and jump over it. You can adjust how far you jump by how long you press the Jump button...		Nemico in una buca del terreno. Puoi attaccare il nemico con la spada, ma ci sono rischi perchè devi per forza avvicinarti per farlo... In questa situazione, sfrutta il dislivello, ignora il nemico ed oltrepassalo saltando. Puoi regolare l'altezza del balzo a seconda di quanto tieni premuto il pulsante del Salto...
Your enemy is in a difficult place to attack, but that is common in real life situations. Watch the timing of their attack, get close at a blast and attack! After you land, you can preform combination attacks!		Il nemico si trova in una posizione difficile da attaccare, situazione frequente nel gioco. Valuta il tempismo dei loro attacchi, portati vicino a loro e colpisci! Dopo essere atterrato puoi subito attaccare!
Giant enemy ahead of you. This type of enemy doesn't move, and specializes in durability. Pay attention to the attack pattern, get close, then attack and run! Float like a butterfly, sting like a bee! The special moves you have learned will also be very useful.		Davanti a te si trova un grosso nemico. Questo tipo di automi non si muove ma è molto resistente. Fai attenzione al loro metodo d'attacco, avvicinati, colpisci e fuggi! Vola come una farfalla, pungi come un ape! Le Tecniche che hai imparato possono essere molto utili.
High wall without any ladder. Jump to the wall, and if you touch the wall, then jump again! You can climb the wall by kicking it. Keep jumping from the wall and climb to the top.		Un muro senza alcuna scala. Salta sulla parete e, toccando il muro, salta di nuovo! Puoi scalare la parete rimbalsandoci sopra. Continua a saltare per arrivare in cima.
Can you see the yellow rope in front of you? Jump to it, and when you touch it, press the Directional button UP. Then you can grab the rope.		Riesci a vedere la corda gialla davanti a te? Salta verso di essa e, toccandola, premi la direzione Su. In questo modo potrai aggrapparti.
Watch the floor in front of you... Can you see the spiked trap? Don't touch no matter what... Or you will die on the spot. In cases like this, do a dash-jump! If you jump while dashing, you can jump farther.		Guarda il pavimento davanti a te... Hai visto le spine? Non toccarle per nessun motivo... moriresti sul posto. In casi come questi, fai un Salto con Scatto! Saltando mentre Scatti, atterrerai più lontano.
Go through the shutter. There you will encounter the boss of the Training Area. I have emulated the Dragoon for your training. Don't rush to attack him. Fight wisely by using the "Attack and Run" strategy... You must fight against heavy odds using your saber... Because you can use your Z Buster only when you are on the ground. This is the final stage of training... Good luck, Zero.		Attraversa il portale. In seguito affronterai il boss dell'area di addestramento. Ho riprodotto Dragoon per il tuo allenamento. Non avere fretta di colpirlo. Combatti con saggezza usando la strategia di "Attacco e fuga"... Dovrai superare le difficoltà con la tua spada... Perchè puoi usare lo Z-Buster solo sul pavimento. L'addestramento termina qui... Buona fortuna, Zero.

[durante il prologo]

NARRATORE: In the year of 21XX. MEGAMAN X Episode 5.		NARRATORE: È l'anno 21XX. MEGAMAN X Episodio 5.
???: Yes, it's ready... Piece of cake. ...The Colony is still alive... I can let it fall at any time... Please let me do it now. I'm getting bored. All I have to do is... go back to the Earth and scatter the Virus.		???: Sì, è pronto... È stato facile. ...La Colonia è ancora viva... Posso farla cadere in ogni momento.. Fammelo fare, ti prego. Mi sto annoiando. Devo solo... tornare sulla Terra e diffondere il Virus.
VOCE MISTERIOSA: You're exactly what I expected... You're doing a good job... hee hee hee.		VOCE MISTERIOSA: Sei proprio quello che mi aspettavo... Stai facendo un buon lavoro... hee hee hee.
???: Nobody dares to fight against you, except those stupid Maverick Hunters. I'll do anything for you, anything...		???: Nessuno osa opporsi a te, tranne quegli stupidi Maverick Hunter. Farò qualsiasi cosa per te, qualsiasi...
VOCE MISTERIOSA: Good... I'm going to Earth to execute our plan. Stay where you are and await further instruction.		VOCE MISTERIOSA: Bene... Sto andando sulla Terra per mettere in atto il nostro piano. Rimani dove ti trovi e attendi nuove istruzioni.
???: But I don't think you need to do it personally. Are they really a threat? Are X and Zero really so strong that you can't let someone else do it?		???: Non penso che tu debba farlo di persona. Rappresentano davvero una minaccia? X e Zero sono davvero così forti che non puoi permettere ad altri di occuparsi di loro?
VOCE MISTERIOSA: Hee hee hee... Yes, in a manner of speaking... Zero... I'll show you what you really are and who your true enemy is... Hee hee hee. Bwah ha ha ha ha!		VOCE MISTERIOSA: Hee hee hee... Sì, in un certo senso... Zero... io ti mostrerò cosa sei davvero e chi è il tuo vero nemico... Hee hee hee. Bwah ha ha ha ha!

L'AVVENTO DEL VIRUS

[presso la Damaged Highway]

++ all'inizio della località		
ALIA: This is Hunter Base. Can you hear me, Zero? Sigma appeared suddenly and moved toward the statue which is under construction. X is already en route. Follow and regroup with him as soon as possible! You can reach the statue by going straight in that direction. Stay alert: several machines, even some deserted taxis, have become Mavericks in the area. Be careful.		ALIA: Qui è la Base degli Hunter. Puoi sentirmi, Zero? Sigma è apparso all'improvviso e si è diretto verso la statua in costruzione. X si trova già sul posto. Seguilo e riunisciti con lui il prima possibile! Puoi raggiungere la statua andando dritto. Stai attento! Molti veicoli presenti in zona, compresi alcuni taxi abbandonati, sono diventati dei Maverick. Fai attenzione.

++ durante la missione

ALIA: What a terrible sight... The highway's been badly damaged... We've got to find Sigma before he destroys anything else, or we'll be in very serious trouble.		ALIA: Che vista terribile... La strada è stata seriamente danneggiata... Dobbiamo trovare Sigma prima che lui distrugga altro, o ci ritroveremo in guai seri.
This building is seriously damaged. The walls could collapse at any second, so try not to get trapped by falling rocks... You can take advantage of the lay of the terrain.		Questo palazzo è seriamente danneggiato. Potrebbe crollare in qualsiasi momento quindi non rimanere intrappolato tra le macerie... Sfrutta la conformazione del terreno.
Can you see a red rope ahead of you? Jump and grab the rope carefully!		Riesci a vedere una corda rossa davanti a te? Salta ed afferrala!
You've finally reached the Statue. I lost the traces of Sigma above you. I also lost contact with X... I've got a bad feeling, Zero... Something is going on above you... Climb up and find out what's up. But remember: The guard system of the construction site is malfunctioning as a result of the Sigma Virus. Kick the guard walls quickly and climb them!		Hai finalmente raggiunto la Statua. Le tracce di Sigma terminano sopra di te. Ho perso contatto con X... Ho un brutto presentimento, Zero... Sopra di te sta succedendo qualcosa... Arriva in cima e scopriilo. Ma ricorda che a causa del Virus Sigma, il sistema di protezione non sta funzionando a dovere. Rimbalza sulle pareti rapidamente e scalale!
++ giunti ai piedi della statua		
ZERO: X, what happened to you?		ZERO: X, cosa ti è successo?
X: I was attacked by Sigma... My armor was damaged... But I'm all right...		X: Sono stato attaccato da Sigma... La mia armatura è distrutta ma sto bene.
ZERO: Sigma! As usual, we can't trust him or underestimate his maliciousness... You should go back to the Hunter Base. I'll take over your mission.		ZERO: Sigma! Non possiamo fidarci di lui nè sottovalutare la sua malvagità... Dovresti tornare alla Base degli Hunter. Mi occuperò io della tua missione.
X: I'm fine, even if I lost my armor... Besides, I can feel him... Sigma's very close.		X: Sto bene, anche se ho perso la mia armatura... Comunque riesco a percepirlo... Sigma è molto vicino.
ZERO: I can feel him, too... .. Sigma is very close to us! Or is Sigma coming for... us? After all, Hunters and Mavericks are very similar. We all simply... .. exist.		ZERO: Anche io lo percepisco... .. È molto vicino a noi! O sta venendo per... noi? Dopotutto Hunter e Maverick sono molto simili. Noi semplicemente... ..esistiamo.
X: Zero, what are you talking about? What's bothering you? Anyway, I'll continue to search the surrounding area... and Zero,Be careful. Signal me, if you need me.		X: Zero, cosa stai dicendo? Cosa stai pensando? Ad ogni modo, continuerò a controllare le zone circostanti... e, Zero, ... Stai attento. Avvisami se avrai bisogno di me.
SIGMA: Hee hee hee... Stupid Maverick Hunters! When I die, you will finally know the true power of a Maverick!		SIGMA: Hee hee hee... Stupidi Maverick Hunter! Quando morirò conoscerete il vero potere di un Maverick!

++ dopo aver sconfitto il boss

ZERO: Oh, no! The Sigma Virus has been leaking out...

ZERO: Oh, no! Il Virus Sigma è stato rilasciato...

X: It must have spread all over and could cover the Earth by now... All of the Reploids are getting severely damaged!

X: Deve essersi diffuso ovunque e potrebbe infettare tutta la Terra... Tutti i Reploid stanno venendo danneggiati seriamente!

ZERO: Sigma! He lost to us on purpose... We have to evacuate immediately!

ZERO: Sigma! Si è lasciato sconfiggere volontariamente... Dobbiamo andarcene subito!

ALIA: Th...s...Hunter...ase... This is Hunter Base. Do you read me? Are you all right? Any damage?

ALIA: Qu...i...ase...Hunter. Qui è la Base degli Hunter. Riuscite a sentirmi? State bene? Ci sono danni?

SIGNAS: Are you all right? X! Zero! The entire Earth has been thrown into a panic because of the Sigma Virus. It's dangerous to stay there. Report back to the Base!

SIGNAS: State tutti bene? X! Zero! Tutta la Terra è nel panico a causa del Virus Sigma. È pericoloso rimanere là. Tornate alla Base a fare rapporto!

ZERO: Darn it! Sigma! You will pay for this!

ZERO: Dannazione! Sigma! La pagherai per questo!

X: Even if we fight, what good will it do? A battle won't solve the problem.

X: Anche lottando, cosa otterremmo? La guerra non risolverà il problema.

SIGNAS: The situation is far worse than expected. Sigma's explosion has spread the Virus all over the Earth. It's affecting both people and Reploids. What's worse, the Space Colony, Eurasia, is heading straight toward us. At this rate, it's going to crash into the Earth... in 16 hours. Everything... including Reploids and the entire human race, will be... .. annihilated...

SIGNAS: La situazione è peggiore di quanto pensassimo. L'esplosione di Sigma ha diffuso il Virus su tutta la Terra. Sta infettando sia le persone che i Reploid. La cosa peggiore è che la Colonia Spaziale, Eurasia, si sta muovendo verso di noi. Di questo passo precipiterà sulla Terra... nell'arco di 16 ore. Tutti.. compresi i Reploid e l'intera razza umana, verranno... ..spazzati via...

ALIA: We have no choice... For the sake of the world, we must destroy the Colony! ... But the only weapon we have in the Hunter Base that still works is... ..the Enigma... And it's very old. We also have a space shuttle. But, it's been affected by the Virus, and the Auto-Pilot function doesn't work... So we need someone to fly it to the Colony and let it collide... It's almost certain death, but we have no other choice.

ALIA: Non abbiamo scelta... Per la salvezza del mondo dobbiamo abbattere la Colonia! ... L'unica arma ancora funzionante nella Base degli Hunter è... ..Enigma... ed è molto vecchia. Abbiamo anche una navetta spaziale, ma è stata infettata dal Virus, ed il Pilota Automatico non funziona... Qualcuno dovrebbe guidarla sino alla Colonia per poi farla schiantare contro... È una missione suicida, ma non abbiamo altra scelta.

SIGNAS: How's the condition of the Enigma?

SIGNAS: In che condizione si trova Enigma?

DOUGLAS: Far from perfect... In order to use the Enigma, we need to build

DOUGLAS: Non ottimali... Per poter usare Enigma, abbiamo bisogno di

it up with some devices. The Enigma
doesn't work as is.

alcune componenti. Enigma non può
funzionare così com'è ora.

SIGNAS: Under the influence of the
Sigma Virus, a lot of Maverick
Hunters have become Mavericks, and
only a few hunters remain normal.
Let's join forces with the rest of
our brothers and complete the Enigma!

SIGNAS: A causa del Virus Sigma,
molti Maverick Hunter sono diventati
dei Maverick e solo pochi Hunter sono
rimasti normali. Dobbiamo unire le
forze con il resto dei nostri
compagni e ripristinare Enigma!

INIZIO DELLE OPERAZIONI

[dopo aver completato il prologo]

SIGNAS: We only have 16 hours left
before the collision! We have to
upgrade the Enigma before then. There
are 4 Mavericks that have the devices
required to enhance the Enigma.

SIGNAS: Abbiamo solo 16 ore prima
della collisione! Prima di allora
dobbiamo ripristinare Enigma. Ci sono
4 Maverick che possiedono i pezzi
necessari per ripristinare Enigma.

Grizzly Slash, a weapons broker. He
has a Crystal Ball.

Grizzly Slash, un mercante d'armi.
Lui possiede la Crystal Ball.

Duff McWhalen, he lives in the ocean.
We will have access to Hydrogen if we
can secure the ocean.

Duff McWhalen, che vive nell'oceano.
Se riuscissimo a mettere in sicurezza
l'oceano, otterremo l'Hydrogen.

Squid Adler, an Ex-Mavericks Hunter.
He has an Energy Cart.

Squid Adler, un ex Maverick Hunter.
Lui possiede l'Energy Cart.

Izzy Glow, a Doctor of Engineering.
He has a Laser Device.

Izzy Glow, dottore in ingegneria.
Lui possiede il Laser Device.

There are 4 other Mavericks but these
4 Mavericks are the only ones who
have the devices to upgrade the
Enigma. X, Zero... You are the only
Maverick Hunters that can match these
Mavericks. Split up so you can gather
the devices!

Ci sarebbero altri 4 Maverick ma solo
questi 4 Maverick sono in possesso
delle componenti per potenziare
Enigma. X, Zero... Siete gli unici
che possono fronteggiare questi
Maverick. Dividetevi così potrete
recuperare le componenti!

To check the devices that you have
acquired, press the R1 button in the
Stage Select screen and go to the
Device Set-up screen. To equip
Power-up parts, press the L1 button
in the Stage Select Screen.

Per controllare i pezzi che avete
ottenuto, premere il tasto R1 alla
Schermata Località per accedere alla
Schermata Device Set-up. Per usare i
Potenziamenti, premere il tasto L1
alla Schermata Località.

Prepare your equipment and fulfill
your mission!

Preparate il vostro equipaggiamento
e completate la vostra missione!

++ fine di una missione

ALIA: You got the DNA data from the
boss you have just defeated! From
this DNA data, the special weapon has
become yours! Equip the weapons using
the L1, R1 button. Every enemy has a

ALIA: Hai ottenuto il dati del DNA del
boss appena sconfitto! Grazie ai dati
del DNA, hai ottenuto un'arma
speciale! Equipaggia le armi usando i
tasti L1 e R1. Ogni nemico ha un

weak point. Find the most effective | punto debole. Trova l'arma più adatta
weapon for each enemy. Plus, if you | per ogni nemico. Inoltre, se elimini
defeat a high level boss, you may be | un boss di alto livello potrai creare
able to create not only a weapon, but | non solo le armi ma anche altri
other items as well. In that case, | oggetti. In questo caso, scegli per
please select which item you wish to | favore quali oggetti desideri
create.

LE CAPSULE DEL DR LIGHT

++ Stivali Falcon (Grizzly Slash)

DR LIGHT: You are... Zero, aren't you? | DR LIGHT: Tu sei... Zero, non è vero?

ZERO: Who... are you...? | ZERO: Tu... chi sei...?

DR LIGHT: Thank you for supporting X... | DR LIGHT: Grazie per l'aiuto che dai
Please continue to take care of him... | ad X... Prenditi cura di lui...

ZERO: | ZERO:

DR LIGHT: I'll give you a program for | DR LIGHT: Ti darò un programma per
X's armor. Analyze and upload the | l'armatura di X. In una zona sicura,
data to X's main memory in a secure | analizzalo a caricalo nella memoria
area. Then complete the Armor. | di X. Poi completate l'armatura. Per
For security reasons, the program is | motivi di sicurezza, il programma è
divided into 4 segments. Once you | diviso in 4 parti. Una volta che
gather and upload all 4 parts, | avrete trovato e caricato le 4 parti,
the armor will be complete. Nothing | l'armatura sarà completa. Sino ad
happens unless you have all 4. Ummm... | allora non succederà nulla. Ummm...
Her name is Alia, isn't it...? She | Lei si chiama Alia, giusto...? Lei
can analyze the data and let you | può analizzare i dati e permetterti
upload it... Anyway, here is the | di caricarli... Comunque questo è il
program for legs. With the leg part | programma per gli stivali. Con questi
equipped, X can fly through the air, | X può volare in aria e diventare
and X becomes invincible while flying! | invincibile durante il volo! Urtando
Collide against the enemy to destroy | contro i nemici potrà distruggerli!
them! I'm afraid that I know nothing | Mi dispiace di non conoscere nulla
about your body structure, therefore | della tua struttura corporea e di non
I can't enhance your power... I'm | poterti potenziare... Sono davvero
really sorry. | dispiaciuto.

ZERO: I don't need any power-ups... | ZERO: Non mi servono potenziamenti...
..... But I have one thing | Ma c'è una cosa che
I want to ask you... Sometimes | vorrei chiederti... Qualche volta
unknown data emerges in my mind, | nella mia mente appaiono immagini
and I can see a figure of an old | sconosciute e vedo la figura di un
professor... Do you know him by any | vecchio scienziato... Tu sai per caso
chance? | di chi si tratta?

DR LIGHT: I don't know... Perhaps, if | DR LIGHT: Non so... Magari vedendolo..
I saw him... But the data must be a | I dati potrebbero essere solo dei
fragment created by some error... | frammenti generati da un errore...
I wouldn't worry about it. Why don't | Io non mi preoccuperei di questo.
you just forget about it? | Perchè non te ne dimentichi e basta?

ZERO: I don't worry about it, but when | ZERO: Io non mi preoccupo ma quando ti
I saw you, I felt an urge to ask you.. | ho visto, ho pensato di chiedertelo..

DR LIGHT: I'm sorry I couldn't give you the answer to your question...	DR LIGHT: Mi spiace non poter rispondere alla tua domanda...
ZERO: Never mind. I didn't expect any answer... Anyway, I'll give X the Armor program.	ZERO: Non importa. Non mi aspettavo una risposta... Comunque darò a X il programma dell'armatura.
++ Elmo Falcon (Squid Adler)	
DR LIGHT: This is the program for the head part of the Falcon Armor. Analyze and upload the data to X's main memory in a secure area. Once X uploads all 4 of the programs, the Falcon Armor will be complete. With this head part equipped, X can use the special weapons using less energy. Now, take advantage of your enhanced special weapons and triumph! And give my best to X.	DR LIGHT: Questo è il programma per l'Elmo Falcon. Analizzalo in una zona sicura e caricalo nella memoria di 'X'. Una volta che 'X' avrà caricato tutti i 4 programmi, la Falcon Armor sarà completa. Con l'Elmo Falcon 'X' avrà a disposizione maggiori munizioni per le sue Armi speciali. Sfruttate questa proprietà per trionfare! E porta anche i miei saluti ad 'X'.
++ Cannone Falcon (Izzy Glow)	
DR LIGHT: This is the program for the arm part of the Falcon Armor. Analyze and upload the data to X's main memory in a secure area. Once X uploads all 4 of the programs, the Falcon Armor will be complete. With the arm part equipped, X can maximize and attack with the original shot, but he can't charge the special weapons. As this armor specializes the mobility, if he wants to enhance his attack power, he should use other armor. Please give this message to X.	DR LIGHT: Questo è il programma per il Cannone Falcon. Analizzalo in una zona sicura e caricalo nella memoria di 'X'. Una volta che 'X' avrà caricato tutti i 4 programmi, la Falcon Armor sarà completa. Con il Cannone Falcon, 'X' potenzierà la sua arma di base ma non potrà usare il Super Colpo delle Armi speciali. Poichè quest'Armatura è specializzata nella mobilità, 'X' deve usare altre Armature se vuole avere una maggiore potenza di fuoco. Dillo ad 'X'.
++ Corazza Gaea (Skiver)	
DR LIGHT: This is the program for the body part of the Gaea Armor. Analyze and upload the data to X's main memory in a secure area. Once X uploads all of the programs, the Gaea Armor will be complete. With the head part equipped, the damage X receives will be much less. Thank you for your cooperation. I'm sorry that I couldn't help you.	DR LIGHT: Questo è il programma per la Corazza Gaea. Analizzalo in una zona sicura e caricalo nella memoria di 'X'. Una volta che 'X' avrà caricato tutti i 4 programmi, la Gaea Armor sarà completa. Tramite la Corazza, 'X' riceverà molti meno danni dai nemici. Ti ringrazio per la tua collaborazione. Mi dispiace di non poterti aiutare.
++ Cannone Gaea (Mattrex)	
DR LIGHT: This is the program for the arm part of the Gaea Armor. Analyze and upload the data to X's main memory in a secure area. Once X uploads all of the programs, the Gaea Armor will be complete. With the arm part equipped, X can attack with the	DR LIGHT: Questo è il programma per il Cannone Gaea. Analizzalo in una zona sicura e caricalo nella memoria di 'X'. Una volta che 'X' avrà caricato tutti i 4 programmi, la Gaea Armor sarà completa. Con il Cannone Gaea, 'X' potrà attaccare usando il Gaea

Gaea shot! While the range of the Gaea shot is short, it's powerful and it can neutralize the enemies' energy bullets. Also, it allows X to break a certain brick! Please tell X that he can push or attack the bricks by dashing.

Shot! Anche se il raggio d'azione del Gaea Shot è ridotto, la sua potenza è elevata e può annullare i proiettili nemici. Inoltre 'X' potrà demolire particolari mattoni! Ti prego di dire ad 'X' che può spingere questi mattoni tramite lo Scatto.

++ Stivali Gaea (Axle the Red)

DR LIGHT: I'll give you another data program for X's armor... This is an armor prototype that I created a long, long time ago... I named it Gaea Armor. Gaea Armor is for defensive ability, but is very heavy and lacks mobility. X won't be able to use weapons. Still, it will be very useful because X will be able to walk on the damaged areas... With this armor equipped, X'll be able to reach the places that he previously wasn't able to... Please tell him to use the armor wisely. By the way, have you ever wanted to have your own armor?

DR LIGHT: Ti darò un altro programma per l'armatura di 'X'... Si tratta di un prototipo che realizzai molto, molto tempo fa... L'ho chiamata Gaea Armor. La Gaea Armor potenzia le abilità difensive. È molto pesante e dalla mobilità ridotta... 'X' non potrà usare le Armi. Comunque risulterà utile perchè 'X' potrà camminare su terreni pericolosi... Con questa Armatura, 'X' sarà in grado di raggiungere zone prima inaccessibili... Ti prego di dirgli di usare saggiamente l'Armatura. Tu hai mai voluto una tua Armatura?

ZERO: Never. I just trust one thing: Me. I fight my way, alone...

ZERO: Mai. Mi fido solo di una cosa: me stesso. Io combatto a modo mio...

++ Black Armor (Zero Space 3)

DR LIGHT: Zero... I wasn't able to create any armor for you... But I seem to be able to enhance your abilities...

DR LIGHT: Zero... Non sono riuscito a realizzare un'Armatura per te... Ma sembra che io possa potenziare le tue abilità...

ZERO: No. I don't need any enhancements...

ZERO: No. Non ho bisogno di alcun potenziamento...

DR LIGHT: I see... Whether you enter this capsule or not, The decision is up to you. But if you enter, the Z Saber will be enhanced, and your defense power will be increased... I believe in you. You will use these powers in the right way to fight evil. Decide...and choose your fate.

DR LIGHT: Capisco... La decisione di entrare o meno in questa capsula spetta a te. Entrandovi, la Z-Saber sarà potenziata e la tua capacità difensiva verrà incrementata... Mi fido di te. Userai questi poteri nel modo giusto contro il male. Decidi...e scegli il tuo destino.

ZERO:

ZERO:

MISSIONE: CHASE THE TRUCK

++ durante la missione

ALIA: The blue core you can see below is the weak point. If you destroy it, the truck will begin to explode. But you'd better jump to the next truck

ALIA: Il nucleo blu che vedi davanti a te è il punto debole. Distruggendolo, il camion inizierà ad esplodere. Ma è meglio per te saltare sul camion

before this one blows! Then head to the end of the line.		successivo prima dell'esplosione! Raggiungi il punto d'arrivo.
This truck has already begun to explode! Hurry and move to the next one!		Questo camion ha già iniziato ad esplodere! Muoviti e raggiungi il successivo!
Is this the secret warehouse? I can't tell... but there ARE strong energy readings... We're getting even stronger energy readings from deep inside! It must be him! Stay on guard!		È questo il magazzino segreto? Non posso confermarlo... ma CI SONO forti emissioni di energia... e ne rileviamo di più forti all'interno! Deve essere lui! Stai in guardia!

••• [Crystal Ball necessaria] •••

++ inizio della missione

ALIA: Destroy the Maverick trucks! Then you'll be able to reach the security warehouse.		ALIA: Distruggi i camion dei Maverick! Così potrai raggiungere il magazzino segreto.
---	--	--

++ nella stanza del boss

GRIZZLY: Zero! Seeing you re-opens old wounds...		GRIZZLY: Zero! Rivederti mi riapre vecchie ferite...
ZERO: You should have that looked after. I don't have time for small talk. Give me the Crystal Ball...		ZERO: Avresti dovuto guardare avanti. Non ho tempo per le chiacchiere. Dammi il Crystal Ball...
GRIZZLY: Why don't you do what you usually do, and force me to? You used to be a Maverick, right? That's what I heard. And, you destroyed Sigma, didn't you?		GRIZZLY: Perché non fai come al solito e mi costringi a dartelo? Un tempo eri un Maverick, giusto? Questo è ciò che ho sentito. E tu hai distrutto Sigma, non è vero?
ZERO: What, that old story...? If you dare to try and fight me, then I accept your challenge anytime, anywhere.		ZERO: Cosa, quella vecchia storia...? Se vorrai osare sfidarmi, allora accetterò la tua sfida ovunque ed in qualsiasi momento.
GRIZZLY: Hunters and Sigma are very similar. Very aggressive and overconfident.		GRIZZLY: Sigma e gli Hunter sono molto simili. Molto aggressivi e sicuri di sè.
ZERO: What? We're nothing like that scum!		ZERO: Cosa? Noi non abbiamo nulla in comune con quel rifiuto!
GRIZZLY: Oh yes, you are... I'm just an arms dealer... But you... You destroy anyone who stands against you. Now I'm going to make you pay for what you did to me, Maverick Hunter!		GRIZZLY: Oh sì che lo avete... Io sono solo un mercante d'armi... Ma voi... distruggete chiunque vi si opponga. Ora te la farò pagare per quello che mi hai fatto, Maverick Hunter!

++ fine della missione

ALIA: Grizzly Slash had a Crystal Ball! This should greatly increase the striking ability of the Enigma. I'll ask another Hunter to do the recovery		ALIA: Grizzly Slash possedeva la Crystal Ball! Dovrebbe aumentare di molto la potenza offensiva di Enigma. Chiederò ad un altro Hunter di
--	--	--

operations so you can return to the | occuparsi del recupero così potrai
Hunter Base. | tornare alla Base degli Hunter.

••• [Crystal Ball non necessaria] •••

++ inizio della missione

ALIA: To be honest, you don't need to | ALIA: Ad essere onesti, non c'era
come to this area... But, you may | bisogno di venire in quest'area... Ma
find something useful... Destroy the | potresti trovare qualcosa di utile...
Maverick trucks! | Distruggi i camion dei Maverick!

++ nella stanza del boss

GRIZZLY: Zero! Seeing you re-opens old | GRIZZLY: Zero! Rivederti mi riapre
wounds... Hey, you look depressed... | vecchie ferite... Ehi, sembri triste.
What, did you make a mistake, | Cosa c'è? Hai fatto un errore o
or something? Even the Hunter who | altro? Anche gli Hunter che
destroyed Sigma makes mistakes! Ha ha | distrussero Sigma fanno errori! Ha ha
ha! | ha!

ZERO: Your childish antics grow tiring. | ZERO: Le tue battute infantili mi
If you dare to fight me, then | annoiano. Se vuoi sfidarmi, allora
I accept your challenge: Anytime, | accetto la tua sfida: ovunque ed in
anywhere. | ogni momento.

GRIZZLY: I'll make you pay for what | GRIZZLY: Te la farò pagare per quello
you did to me, Maverick Hunter! | che mi hai fatto, Maverick Hunter!

++ fine della missione

ALIA: We've found the Crystal Ball | ALIA: Abbiamo trovato la Crystal Ball
that Grizzly had. We don't need it | in possesso di Grizzly. Non ci serve
anymore, but we'll still take it back | più ma la porteremo ugualmente alla
to the base. I'll ask another Hunter | basa. Chiederò ad un altro Hunter di
to fetch it. Please return to the | recuperarla. Ora per favore torna
Hunter Base. | alla Base degli Hunter.

L'ARRIVO DI DYNAMO

[dopo aver sconfitto il primo Maverick]

ALIA: Incoming message from... | ALIA: È in arrivo un messaggio da...
...sources unknown. | ...una sorgente sconosciuta.

SIGNAS: Who's this? I've never seen | SIGNAS: E lui chi sarebbe? Non l'ho
him... | mai visto...

DYNAMO: Nice to meet you, Maverick | DYNAMO: Felice di conoscervi, Maverick
Hunters. I have no hard feelings | Hunter. Non nulla contro di voi, ma
toward you, but this is my mission... | questa è la mia missione... Molto
Before long, I will attack the Hunter | presto attaccherò la Base degli
Base... Aw, are Mr. X and Mr. Zero | Hunter... Aw, Mr X e Mr Zero sono là
there? Please play with me! I'm | con voi? Vi prego, giocate con me! Mi
really bored... Don't worry! We'll | sono proprio annoiato... Non temete!
fight like true sportsmen, hee hee | Combatteremo lealmente, hee hee hee.
hee. Oh, I almost forgot to introduce | Oh, quasi dimenticavo di presentarmi.
myself. I am Dynamo. See you soon... | Io sono Dynamo. Ci vedremo presto...

SIGNAS: How dare he... at a time like this?! Should we even attempt to fight against one so arrogant?
SIGNAS: Ma come osa... in questo momento poi?! Dovremmo davvero lottare con qualcuno così arrogante?

MISSIONE: OBLITERATE THE BATTLESHIP

++ durante la missione

ALIA: What is this place... Are you in an old sunken ship? The "U-555" is trying to escape. It went deep in this direction. Follow it!
ALIA: Che posto è questo... Ti trovi in una nave affondata? L'U-555 sta provando a scappare. È andata in quella direzione. Inseguila!

••• [Hydrogen necessario] •••

++ inizio della missione

ALIA: Wow! It looks like the giant ship "U-555" is coming right at you! I don't believe it. It belonged to a marine museum. What an incredible influence the Sigma Virus has! But, so be it... To secure the sea, we have no choice but to fight against the "U-555". Be careful not to get stuck on the complicated terrain.
ALIA: Wow! Sembra che la grande nave "U-555" stia venendo verso di te! Non riesco a crederci. Si trovava in un museo marino. Che influenza incredibile possiede il Virus Sigma! E sia... Non abbiamo scelta che affrontare l'U-555 per mettere in sicurezza il mare. Stai attento a non rimanere bloccato nel fondale.

++ nella stanza del boss

McWHALEN: Zero... Long time no see...
ZERO: I'm here to secure the ocean nearest the Hunter Base. It has run high...
McWHALEN: The Enigma requires a large amount of hydrogen... so you must want the ocean in order to produce hydrogen...
ZERO: Precisely. Please cooperate.
McWHALEN: I've already been infected... Shall we fight for old time's sake? A duel! And I'll show no mercy!
ZERO: Your ship is about to set sail...
...for the last time!
McWHALEN: Zero, è passato tanto tempo.
ZERO: Sono qui per rendere sicuro l'oceano nei pressi della Base. Il livello sta aumentando...
McWHALEN: Enigma ha bisogno di molto Hydrogen... quindi voi volete usare l'oceano per produrre l'Hydrogen necessario...
ZERO: Esatto. Ti chiedo di cooperare.
McWHALEN: Sono già stato infettato... Lottiamo come nei bei vecchi tempi? Un duello! E non avrò pietà!
ZERO: La tua nave sta per salpare...
...per l'ultima volta!

++ fine della missione

ALIA: We can produce Hydrogen from this ocean. If only the Hunter Base worked... then we wouldn't have to take water from the ocean... Now please return to Hunter Base... You have another mission to complete.
ALIA: Possiamo produrre Hydrogen da questo oceano. Se solo la Base degli Hunter fosse funzionante... non avremmo avuto il bisogno di farlo... Ora ti prego di tornare alla Base... Hai un'altra missione da completare.

... [Hydrogen non necessario] ...

++ inizio della missione

ALIA: We don't need to secure the ocean anymore. This area is under the fin of the huge ship, the U-555. But, if you want to go here, I won't stop you.		ALIA: Non abbiamo più bisogno di mettere in sicurezza l'oceano. L'area è sotto il controllo della grande nave "U-555". Ma se proprio vuoi andare là, io non ti fermerò.
---	--	---

++ nella stanza del boss

McWHALEN: Zero... It's been a long time... But you are later than I expected. Tell me what's been happening on land.		McWHALEN: Zero... È passato tanto tempo... Ma sei giunto più tardi del previsto. Dimmi cosa sta succedendo sulla terraferma.
---	--	---

ZERO:		ZERO:
-------------	--	-------------

McWHALEN: The world is facing extinction, right? Since I've also been infected with the Virus, why don't you fight me once before you die? A battle between two men! ...Expect no mercy!		McWHALEN: Il mondo è sull'orlo dell'estinzione, giusto? Poichè anche io sono stato infettato dal Virus, perchè non mi affronti prima di morire? Uno scontro tra due uomini! ...Sarò spietato!
---	--	--

ZERO: Fine... May you rest in peace... ...in the sea.		ZERO: D'accordo... Che tu possa riposare in pace... ..nel mare.
--	--	--

++ fine della missione

ALIA: Peace has been restored to the ocean, at least temporarily. But the "U-555" will start moving again someday... unfortunately... The ocean is so terribly polluted... Now please return to the Hunter Base.		ALIA: È tornata la pace nell'oceano, almeno per ora. Ma l'U-555 tornerà a funzionare di nuovo un giorno.. sfortunatamente... l'oceano è così terribilmente inquinato... Ora ti prego di tornare alla Base.
---	--	---

L'ATTACCO DI DYNAMO

[dopo aver sconfitto il secondo Maverick]

SIGNAS: Emergency! Dynamo is attacking the Hunter Base. Fight back immediately!		SIGNAS: Emergenza! Dynamo sta attaccando la Base degli Hunter. Rispondete subito all'attacco!
---	--	---

DYNAMO: Nice to meet you. You are Zero, aren't you, the famous and persistent hunter.		DYNAMO: Felice di conoscerti. Tu sei X, non è vero? Il famoso Hunter ostinato.
---	--	--

ZERO: What's it to you?		ZERO: Cosa vuoi?
-------------------------	--	------------------

DYNAMO: Well, to stretch a point, I want to disturb what you are doing. Oh, don't worry. I just want to disturb you. I don't intend to kill you... But you wish to fight to the		DYNAMO: Bene, venendo al punto, voglio intralciare i vostri piani. Oh, non temete. Voglio solo darvi fastidio. Non intendo uccidevi... Ma voi desiderate combattere sino
---	--	--

death, don't you? | alla morte, non è vero?
|
ZERO: | ZERO:
|
DYNAMO: You think you're so cool, | DYNAMO: Pensi di essere così forte e
you don't care what I say... In that | non ti importa cosa dico... In tal
case, have it your way. I'll fight | caso faremo a modo tuo. Lotteremo...
you... until you die. | ...fino alla tua morte.

++ dopo aver sconfitto Dynamo

DYNAMO: Just as I thought... You are | DYNAMO: Proprio come pensavo... sei
strong... You never let up. I'll | forte... Non ti arrendi mai. Me ne
retreat with this result... But | andrò con questo risultato... Ma ti
I advise you to relax a little, or | consiglio di rilassarti un po' o
you'll die from all the stress. Well | morirai per via dello stress. Bene
then. Adios, amigo! | allora. Adios, amigo!

MISSIONE: ELECTRIC TRAP

++ al termine del percorso con l'Adion Ride Chaser

ALIA: Hello? Are you all right? You | ALIA: Mi senti? Stai bene? Non potevi
couldn't walk here because the | muoverti lungo questo terreno perchè
terrain is too badly damaged. Even | è troppo accidentato. Anche la Ride
the Ride Chaser nearly didn't make it. | Chaser ce l'ha fatta a stento. In
By the way, did you notice that there | ogni caso, hai notato che c'erano
are energy items along the way? Those | delle sfere energetiche lungo il
energy items and the door in front of | percorso? Esse e la porta davanti a
you seem to be corresponding... If | te sembrano interagire... Se le
you have the items, shoot them at the | possiedi, sparare contro la porta.
door. Then the door may be opened. | Essa potrebbe aprirsi.

(avendo raccolto tutti i cristalli)

You did it! The door has been broken! | Ce l'hai fatta! La via è libera ora!
I wonder what is inside... Proceed | Mi chiedo cosa contenga... Procedi
with care... | con cautela...

(raccolta non completata)

..... No response... Still... It | Nessun riscontro.. ancora..
seems you came close to destroying | Sembra che ti manchi poco per
it... Maybe you only need a few more | distruggerla... Forse ti servono un
energy items... | altro po' di sfere energetiche...

++ durante la missione

ALIA: A lab scientist is in custody. | ALIA: Uno scienziato è tenuto in
Save them and let them escape. There | custodia. Salvati e falli fuggire.
might be some cartridges in this | Dovrebbero esserci alcune cartucce
laboratory that still work... We want | ancora funzionanti nel laboratorio...
to obtain one, don't we. | Dobbiamo ottenerne una.

The lock system of the shutter is | Il sistema di chiusura dei portali è
broken. If you attack the lock system, | rotto. Se colpisci l'interruttore
it will give power to it. You can | dovresti riuscire a dargli energia.
possibly open the shutter this way. | Puoi aprire i portali in questo modo.
However... Since the lock system is | In ogni caso... poichè il sistema è
almost broken, the circuit will soon | danneggiato, il circuito si romperà

break again. Please keep aware of the amount of time you will have to open the shutter. | di nuovo. Ti chiedo di misurare bene il tempo necessario per aprire il portale.

There are two kinds of lock systems. The color of the shutter and the lock system correspond to each other. | Ci sono due tipi di interruttori. Il colore del portale aperto corrisponde a quello dell'interruttore colpito.

... [Energy Cartridge necessaria] ...

++ nella stanza del boss

SQUID: Zero, I never expect you to come here... It must be an emergency.. | SQUID: Zero, non pensavo che saresti venuto... Deve essere un'emergenza...

ZERO: You assumed right. You don't need me to explain any more, do you? | ZERO: Hai indovinato. Non c'è bisogno di dirti altro, giusto?

SQUID: Always so pushy... You haven't changed at all... I made the right choice when I resigned as a Hunter... I don't want to be a rude jerk like you. | SQUID: Sempre così diretto... Non sei cambiato affatto... Ho fatto la scelta giusta dimettendomi da Hunter. Non volevo diventare un volgare cretino come te.

ZERO: Oh, come on. I just have a hard time listening to you babble... You know what I want, don't you? | ZERO: Oh, andiamo. Ero solo stanco di sentire le tue stupidaggini... Sai cosa voglio, giusto?

SQUID: You're free to take such a worthless thing... But what a simpleton you are. Even if you get it, you can't change the fate of the Earth! Every Replodid has been infected by the Virus and become... Ma Ma Ma Mave...ve veR... | SQUID: Sei libero di prendere quella roba inutile... Ma sei proprio un ingenuo. Anche ottenendola, non puoi cambiare il destino della Terra! Tutti i Replodid sono stati infettati dal Virus e sono diventati... Ma Ma Ma Mave...ve veR...

ZERO: No! He's been infected! Relax... I'll put you out of your misery. Good bye, Squid Adler... | ZERO: No! È stato infettato! Tranquillo... riposerai in pace. Addio, Squid Adler...

++ fine della missione

ALIA: You got around so many traps. Thanks to you, we now have a precious Energy Cart. Squid used to be a Hunter, but had become a Maverick. It must have been hard for you even though it was your mission... Let's restore the peace for him... | ALIA: Hai evitato molte trappole. Grazie a te, abbiamo la preziosa Energy Cartridge. Squid era un Hunter ma è diventato un Maverick. Deve essere stata dura per te anche se faceva parte della missione... Riportiamo la pace anche per lui...

... [Energy Cartridge non necessaria] ...

++ nella stanza del boss

SQUID: HA HA HA HAAAA!! ANOTHER FISH HAS BEEN TRAPPED!! I'M A MAVERICK HUNTER! I'LL RETIRE YOU. | SQUID: HA HA HA HAAAA!! UN ALTRO PESCE È CADUTO IN TRAPPOLA! SONO UN MAVERICK HUNTER! TI ELIMINERÒ.

ZERO: He's already become a Maverick... I'll put you out of your misery now... | ZERO: È già diventato un Maverick... Ti libererò da questo tormento ora...

Say your prayers, Squid Adler... | Dì le tue preghiere, Squid Adler...

++ fine della missione

ALIA: You got around so many traps. | ALIA: Hai evitato molte trappole.
Thanks to you, we got an Energy | Grazie a te abbiamo ottenuto l'Energy
Cartridge. But we have finished with | Cartridge. Ma non dobbiamo più usare
the Enigma now so we don't need the | Enigma perciò l'Energy Cartridge non
Energy Cart anymore. Squid used to be | ci serve più. Squid era un Hunter ma
a Hunter but had become a Maverick... | è diventato un Maverick... Deve
It must have been hard for you even | essere stata dura per te anche se
though it was your mission... | faceva parte della missione...
Let's restore the peace for him... | Riportiamo la pace anche per lui...

MISSIONE: FORTRESS LAB INFILTRATION

++ durante la missione

ALIA: The platforms can't be destroyed, | ALIA: Le piattaforme non possono
so you will have to time it just | essere distrutte quindi devi
right to go through... | superarle con il giusto tempismo...
|
Proceed by stepping on the platforms. | Procedi camminando sulle piattaforme.
|
Break the door that you can see below, | Demolisci la porta che vedi in basso
and proceed to the next room. | e procedi nella stanza accanto.
|
The defense system is engaged. | Il sistema di difesa è attivo e ti
It attacks you with powerful plasma. | attaccherà con proiettili al plasma.
If you have some kind of weapon, | Forse con qualche arma saresti in
you may be able to neutralize it. | grado di neutralizzarli.
|
Dr. Izzy Glow's room is above you. | La stanza del Dr Izzy Glow si trova
There are several plasma defense | sopra di te. Ci sono diversi cannoni
devices installed on the way to the | al plasma lungo il percorso.
room. Use a weapon that can attack | Usa un'arma che possa attaccare verso
upward! | l'alto.

... [Laser Device necessario] ...

++ inizio della missione

ALIA: We can learn lots about Dr. Izzy | ALIA: Possiamo imparare molto dal Dr
Glow just from looking at this | Izzy anche solo vedendo questo
laboratory... He is the world leading | laboratorio... Lui è un'autorità
authority on laser technology. | mondiale nel campo dei laser. Perciò
Therefore, the laser he created will | il dispositivo che ha realizzato sarà
be great use to the Enigma. I hope he | molto utile per Enigma. Spero che ce
will willingly give one to us, but... | ne dia uno volentieri, ma...
...I heard he is a very stubborn | ...Ho sentito che è una persona molto
person so this might not be easy. | cocciuta quindi non sarà facile.

++ nella stanza del boss

ZERO: Dr. Izzy Glow, will you do us a | ZERO: Dr Izzy Glow, ci farebbe un
favor? | favore?
|
GLOW: My work is not for Maverick | GLOW: I miei lavori non sono per i

Hunters. I've never trusted your approach. Therefore, I won't cooperate with you. However... I find you fascinating... No one has ever managed to analyze the infamous X and Zero... But it's too late... Soon, I'll be one of the Mavericks... It's time... I'll have to learn about you through battle. Now... Put me out of my misery!

Maverick Hunter. Non mi sono mai fidato dei vostri metodi. Perciò non collaborerò con voi. Comunque... ti trovo interessante... Nessuno è mai riuscito ad analizzare i temuti X e Zero... Ma è troppo tardi... Presto sarò uno dei Maverick... È giunta l'ora... Sarò costretto a studiarti durante la battaglia. Ora... liberami dal mio tormento!

++ fine della missione

ALIA: It looked like a quiet laboratory... but the inside was in complete ruins. The Sigma Virus has caused total disorder everywhere... In order to fix the situation... we need to make good use of Dr. Izzy Glow's Laser Device. We've finished taking the Laser Device back to the base. Thank you for your help. We'll meet you at the Hunter Base.

ALIA: Sembrava un laboratorio così tranquillo... ma all'interno era in totale rovina. Il Virus Sigma ha causato danni in ogni luogo.. Per risolvere la situazione... dobbiamo fare buon uso del Laser Device del Dr Izzy Glow. Abbiamo appena riportato il dispositivo alla base. Grazie per il tuo aiuto. Ci rivedremo alla Base degli Hunter.

... [Laser Device non necessario] ...

++ inizio della missione

ALIA: Dr. Izzy Glow's laboratory... You have no reason to be here since we don't need the Enigma anymore.

ALIA: Il laboratorio del Dr Izzy Glow. Non avevi motivo di venire qui perchè non abbiamo più bisogno di Enigma.

++ nella stanza del boss

ZERO: Dr. Izzy Glow... Oh, am I too late?

ZERO: Dr Izzy Glow... Oh, sono giunto troppo tardi?

GLOW: Yes, you are. I've already been infected by the Virus. However, I'm still interested in you. X and Zero, whom nobody has ever succeeded in analyzing... I guess my only hope is to analyze you by fighting you before I lose myself completely and become a Maverick... Now, fight me. And put me out of my misery!

GLOW: Sì. Sono già stato infettato dal Virus. Comunque sono ancora interessato a te. X e Zero, che nessuno è mai riuscito ad analizzare. Temo che la mia unica speranza sia di analizzarti affrontandoti prima di perdere la mia lucidità e diventare un Maverick... Ora affrontami. E liberami da questo tormento!

++ fine della missione

ALIA: We wasted Dr. Izzy Glow's research... Although we got the Laser Device, We don't need it anymore. Thank you for your work, anyway. We'll meet you at the Hunter Base.

ALIA: Abbiamo sprecato le ricerche del Dr Izzy Glow... Comunque ora abbiamo il Laser Device anche se non ci serve più. Grazie per il tuo impegno. Ci rivedremo alla Base degli Hunter.

ENIGMA IN AZIONE

[dopo aver raccolto le componenti di Enigma]

DOUGLAS: At last the Enigma has been completed! It's old, but we reinforced it with some devices... It should work fine... Well, we're ready!	DOUGLAS: Alla fine Enigma è stato completato! È vecchio ma lo abbiamo potenziato con alcune componenti... Dovrebbe funzionare bene... Beh, noi siamo pronti!
SIGNAS: The time has come at last! We are going to launch the Enigma. The fate of the Earth depends on it.	SIGNAS: È giunto il momento! Siamo pronti ad usare Enigma. Il destino della Terra dipende da questo.
ALIA: The energy, the power, the angle... everything is clear.	ALIA: Energia, potenza, angolazione... è tutto pronto.
SIGNAS: All right... Blastoff!!! Blastoff!!! Blastoff!!!	SIGNAS: Va bene... Fuoco!!! Fuoco!!! Fuoco!!!

••• [esito positivo] •••

SIGNAS: Did we make it? Did it crash? Alia, give us the report.	SIGNAS: Ce l'abbiamo fatta? L'ha distrutta? Alia, aggiornaci.
ALIA: We have succeeded. The colony has been destroyed. Although scraps from the colony will fall to the Earth, they shouldn't cause severe damages. We barely avoided total destruction... The damage is significant... I wonder when things will be restored.	ALIA: Ce l'abbiamo fatta. La colonia è stata distrutta. Alcune macerie della colonia precipiteranno sulla Terra ma non ci saranno danni gravi. Abbiamo evitato per un soffio la devastazione totale... I danni sono ingenti... Mi chiedo quando le cose torneranno alla normalità.
DOUGLAS: We'll take time and repair the damages.	DOUGLAS: Col tempo ripareremo tutti i danni.
SIGNAS: Right. We have a lot to do... before the Earth can return to normal...	SIGNAS: Esatto. Abbiamo molto da fare... prima che la Terra possa tornare alla normalità...
ALIA: No way...What is this reaction?	ALIA: Impossibile...Cos'è questo?
SIGNAS: What's up, Alia?	SIGNAS: Cosa c'è, Alia?
ALIA: I spotted the Virus reaction. And it's a new one... The readings are like that of Zero... I mean... a Zero Virus? It's like Zero, and seems to have very strong power... The Virus of the colony and that of the Earth have been mixed... and have produced a new Virus... ...The Zero Virus... ...This is exactly the same reading... ...Should we call this the Zero Virus? The scraps of the Colony Virus and the Sigma Virus combined together...? ...I wonder what's going to happen...	ALIA: Rilevo la presenza del Virus. Un nuovo tipo... I dati sono simili a quelli di Zero... Sembra... un Virus Zero? È come Zero e sembra essere molto potente... Il Virus della colonia e quello della Terra sembrano essersi mischiati... ed hanno prodotto un nuovo Virus.....il Virus Zero... ...È proprio lo stesso valore... ...Dovremmo chiamarlo Virus Zero? I resti del Virus della Colonia del Virus Sigma combinati assieme...? ...Mi chiedo davvero cosa stia per accadere...

••• [esito negativo] •••

SIGNAS: Did we make it? Did it crash? Alia, give us the report.		SIGNAS: Ce l'abbiamo fatta? L'ha distrutta? Alia, aggiornaci.
ALIA: Negative! We destroyed only 62%! We have merely made it change orbit... and delayed the time of impact...		ALIA: Negativo! Abbiamo distrutto solo il 62%! A stento abbiamo variato l'orbita... e ritardato l'impatto...
ZERO: Curses!		ZERO: Maledizione!
DOUGLAS: The Engima was not successful?		DOUGLAS: Enigma non ha funzionato?
X: No, but we have a back-up plan. Let's concentrate on our next move!		X: No, ma abbiamo un piano di riserva! Concentriamoci sulla prossima mossa!
SIGNAS: All right! We will execute the Shuttle Operation! Don't give up hope! The future of the Earth depends on us! This is our last hope... "The Space Shuttle Operation."		SIGNAS: Esatto! Attueremo l'Operazione Shuttle! Non perdetevi la speranza! Il futuro della Terra dipende da noi! Questa è la nostra ultima speranza... "L'Operazione Space Shuttle".
ALIA: The shuttle will approach and fly into the colony... The pilots will eject at the last minute. It's very dangerous because they could get sucked into the blast. In the end, I fear that this will fail just like the Enigma. We need to gather as many devices as we can to strengthen the shuttle's power. But the Auto-Pilot function doesn't work...		ALIA: Lo Shuttle si avvicinerà e si lancerà contro la colonia... I piloti si sganceranno all'ultimo minuto. È molto pericoloso perchè potrebbero venire risucchiati nell'esplosione. Temo che il piano possa fallire così come Enigma. Dobbiamo ottenere il maggior numero di componenti per potenziare lo Shuttle. Il pilota automatico tuttavia non funziona...
SIGNAS: Okay, gather as many devices as you can.		SIGNAS: D'accordo, raccogliete quante più componenti potete.
DOUGLAS: We'll try to upgrade it from here. This is the last chance for us..		DOUGLAS: Cercheremo di potenziarlo con esse. È la nostra ultima possibilità.
SIGNAS: I know this mission is hard for you all, but the important thing is for us to stay optimistic... Now, let's get to work! Our only hope is the Space Shuttle. We can't waste any time... Let me describe the 4 Mavericks that have the devices to upgrade the Shuttle.		SIGNAS: Lo so che la missione è dura per tutti quanti, ma è importante restare ottimisti... Ora mettiamoci al lavoro! La nostra unica speranza è lo Space Shuttle. Non dobbiamo perdere tempo... Vi descrivo i 4 Maverick che possiedono le componenti per potenziare lo Shuttle.
Axle the Red, Details unknown. He carries a concealed Orbiter Engine.		Axle the Red, dettagli sconosciuti. Porta con sé l'Orbiter Engine.
Mattrex, a weapons storage guard. He owns a Booster for rockets.		Mattrex, guardiano di un magazzino di armi. Possiede il Booster dei razzi.
The Skiver, Reploid Air Force. An Orbiter Wing is in the base.		The Skiver, Aviazione dei Reploid. Nella sua base c'è l'Orbiter Wing.
Dark Dizzy, A mysterious Maverick. He has a Fuel Tank.		Dark Dizzy, un Maverick misterioso. Possiede il Fuel Tank.
We have little time but... We have to gather as many devices as possible.		Abbiamo poco tempo ma... dobbiamo ottenere più componenti possibili.

++ inizio della missione

ALIA: At first glance, it may seem to		ALIA: A prima vista può sembrare un
be an ordinary planetarium. But in		normale planetario. In realtà si
truth, it is also a space		tratta anche di un laboratorio
laboratory... Why don't you borrow a		spaziale... Perché non ti fai
fuel tank for the space shuttles?		prestare un Fuel Tank per lo Shuttle?
But before you do that, there is		Prima di farlo però, c'è qualcosa di
something strange about the		strano in questo planetario... E così
planetarium... So, the Sigma Virus		il Virus Sigma ha già contaminato
has already polluted this facility,		anche questa struttura... Penso che
too... Your visit to the planetarium		la tua visita al planetario sarà
will be very interesting, I guess.		molto interessante.

... [Shuttle già lanciato] ...

ALIA: At first sight, it may seem to		ALIA: A prima vista può sembrare un
be a plain planetarium. But... in		normale planetario. In realtà si
truth, it is also a space		tratta anche di un laboratorio
laboratory... The Fuel Tank for the		spaziale... Qui si trova il Fuel Tank
Shuttle is here, but we don't need it		per lo Shuttle, ma ormai non ci serve
anymore... Your activities are up to		più... Sei libero di fare ciò che
you, but... if you don't feel it's		vuoi... ma se credi che non ne valga
worth while, then you should move on.		la pena, dovresti andare altrove.

... [Enigma non ancora utilizzato] ...

ALIA: At first sight, it may seem to		ALIA: A prima vista può sembrare un
be a plain planetarium. But... in		normale planetario. In realtà si
truth, it is also a space		tratta anche di un laboratorio
laboratory... But, the facility is		spaziale... Ma la struttura è molto
very different from what it used to		diversa da ciò che dovrebbe essere...
be... You can't find the device for		Qui non troverai le componenti per
the Enigma here... As long as you		Enigma... Se lo hai capito, allora fa
understand that, do as you please.		come preferisci.

++ durante la missione

ALIA: I'm picking up a Maverick		ALIA: Sto rilevando la presenza di
reading at the constellation.		Maverick presso le costellazioni.
Watch out!!		Stai attento!!
I guess you need to get on the lift...		Dovrai muoverti tramite la pedana...
It is unstable, but there is no other		È instabile, ma non c'è altro modo
way.		per proseguire.
Watch out for the track! It isn't		Attento al percorso! Non è quello
moving on the right course! If you		previsto! Se ti trovi in pericolo,
sense any danger, jump to the nearest		salta sulla piattaforma più vicina
place as soon as possible!		il prima possibile!
This is the gravity reverse device!		Questo è un dispositivo per invertire
It can control gravity, and turn it		la gravità e può capovolgere la

upside down. Of course, you may be able to take advantage of it. | stanza. Ovviamente puoi sfruttare la cosa a tuo favore.

••• [Fuel Tank necessario] •••

++ nella stanza del boss

DIZZY: Squeak! I know that smell... | DIZZY: Squeak! Conosco questo odore...

ZERO: Is he insane already? | ZERO: È già stato infettato?

DIZZY: Squeak! We are comrades! Squeak! | DIZZY: Squeak! Siamo compagni! Squeak!
Let's not fight each other, squeak! | Non combattiamo l'un l'altro, squeak!

ZERO: Crazy fool... What are you on | ZERO: Stupido pazzo... Di cosa stai
about? | parlando?

DIZZY: Let's retire the Mavericks! | DIZZY: Distruggiamo i Maverick!
Squeak! | Squeak!

ZERO: You're one of them, I'll do you | ZERO: Sei uno di quelli, distruggerò
first! | prima te!

++ fine della missione

ALIA: With regard to Dark Dizzy... | ALIA: Riguardo Dark Dizzy... Era un
He was a Maverick created three years | Maverick realizzato da Sigma tre anni
ago by Sigma... But you have | fa... Ma ora lo hai distrutto... Da
destroyed him... Since Sigma | quando Sigma ha rilasciato una gran
scattered a large amount of the Virus, | quantità del Virus, non ha più avuto
he doesn't have any energy left to | abbastanza energia per rigenerarsi...
reproduce himself... By the way, | Ad ogni modo, abbiamo trovato il Fuel
we've found a Fuel Tank. Now the | Tank. Ora lo Shuttle sarà in grado di
Shuttle will be able to fly to the | volare sino alla colonia spaziale...
space colony... Please return to the | Ti chiedo di tornare velocemente alla
Hunter Base quickly. | Base degli Hunter.

••• [Fuel Tank non necessario] •••

DIZZY: Squeak! This is GREAT! | DIZZY: Squeak! Questo è MAGNIFICO!
Very funny! | Molto divertente!

ZERO: Is he insane already? | ZERO: È già stato infettato?

DIZZY: The Earth has been severely | DIZZY: La Terra è stata seriamente
damaged... Very cool, brother! Squeak! | danneggiata... Fantastico, fratello!
Let's retire all of the Replods | Squeak! Distruggiamo assieme tutti i
together! | Replod!

ZERO: ... You are the one who'll be | ZERO: ... Tu sarai quello che verrà
retired. | distrutto.

++ fine della missione

ALIA: With regard to Dark Dizzy... | ALIA: Riguardo Dark Dizzy... Era un
Sigma created him as a Maverick three | Maverick realizzato da Sigma tre anni
years ago. I wonder what Sigma was up | fa. Mi chiedo che intenzioni avesse
to... Did you find anything | Sigma... Hai trovato qualcosa di
underground? ... A Fuel Tank? All | utile sotto terra? ... un Fuel Tank?

right. I will dispatch a team to pick | Ok. Manderò una squadra a prenderlo.
it up. You return to the Hunter Base. | Torna alla Base degli Hunter.

ZERO ED IL VIRUS SIGMA

[dopo aver sconfitto il quinto Maverick]

ZERO: I've been fighting the Sigma | ZERO: Ho combattuto il Virus Sigma per
Virus for a long time... It is the | tanto tempo... È il virus che causa
virus that causes all Reploids to | la trasformazione da Reploid a
trasform into Mavericks. The most | Maverick. Il più terribile virus mai
dreadful virus to ever exist. Why... | esistito. Perché... mi chiedo perché
I wonder why I'm not harmed? Instead, | io ne sia immune... Al contrario,
I feel energy growing within my | avverto una grande potenza crescere
body... What on earth is happening to | nel mio corpo... Cosa diavolo mi sta
me? I have a bad feeling about this... | succedendo? Ho una brutta sensazione.

LIFESAVER: ...That's all the report on | LIFESAVER: ...e questo è il resoconto
Zero. | riguardo Zero.

SIGNAS: Zero has fought Sigma several | SIGNAS: Zero ha affrontato Sigma molte
times, I believe he has the Virus | volte e credo abbia sviluppato degli
antibodies. | anticorpi al Virus.

LIFESAVER: It's possible... He doesn't | LIFESAVER: Può essere... Non reagisce
react negatively to the Virus... His | negativamente al Virus... e la sua
power-output is actually growing... | potenza sta attualmente aumentando...
For the most, part the body system of | La maggior parte dei corpi di X e di
X and Zero remain mysteries. I can't | Zero è ancora un mistero. Non posso
predict what will happen... I suggest | prevedere cosa succederà... Propongo
you take measures... | di prendere dei provvedimenti...

SIGNAS: Keep this secret... I'll think | SIGNAS: Mantieni il segreto...
it over. | Ci penserò su.

LIFESAVER: His power is growing with | LIFESAVER: La sua potenza aumenta per
the virus... It's too dangerous to | via del virus... È troppo pericoloso
keep them loose! Please... at least | lasciarlo libero! Ti prego... almeno
do something about Zero... before | fai qualcosa riguardo Zero... prima
it's too late! | che sia troppo tardi!

MISSIONE: DESTROY THE TIME BOMBS

++ inizio della missione

ALIA: You can get the Orbiter Wing | ALIA: Puoi ottenere l'Orbiter Wing
from the Reploid Air Forces. But... | dal Reploid dell'Aviazione. Ma... non
I can't believe the Sigma Virus | riesco a credere che il Virus Sigma
could've gotten to the Reploid Air | sia riuscito ad infettare anche
Forces... | l'Aviazione dei Reploid.

... [Shuttle già lanciato] ...

ALIA: I can't believe the Reploid Air | ALIA: Non riesco a credere che
Force has been influenced by the | l'Aviazione dei Reploid sia stata

Sigma Virus. You don't actually need | infettata dal Virus Sigma. Non avevi
to come here. But there seem to be | bisogno di venire qua a dire il vero.
survivors in this area. Save them and | Sembrano esserci dei sopravvissuti.
help them escape! | Salvali ed aiutali a fuggire!

••• [Enigma non ancora utilizzato] •••

ALIA: The Reploid Air Forces has also | ALIA: Anche l'Aviazione dei Reploid è
been infected by the virus... It's | stata infettata dal virus... È troppo
too dangerous, and is not worth the | pericoloso e non ne vale la pena.
risk. You should leave the area as | Dovresti andartene il prima possibile
soon as possible. Wait! I'm picking | da là. Aspetta! Sto rilevando
up something on the sensor... There | qualcosa sui sensori... Ci sono dei
are survivors. Rescue them and help | sopravvissuti. Salvali ed aiutali a
them escape! | fuggire!

++ durante la missione

ALIA: Darn. Someone has set the bombs! | ALIA: Dannazione. Qualcuno ha piazzato
They are small, but do not | alcune bombe! Sono piccole ma non
underestimate their fire power... | sottovalutare la loro potenza...
Destroy them before they detonate! | Distruggile prima che esplodano!
|
There are bombs above you. Climb up | Ci sono alcune bombe sopra di te.
and destroy them! | Raggiungile e distruggile!
|
There are more bombs ahead of you! | Ci sono ancora bombe davanti a te!
Dispose of them as soon as possible! | Occupati di loro il prima possibile.

••• [Orbiter Wing necessario] •••

++ nella stanza del boss

SKIVER: I've wanted to see you, Zero... | SKIVER: Volevo incontrarti, Zero...
I wanted to ask you something... | Volevo chiederti una cosa... Il mio
My thoughts always come back to the | pensiero torna sempre al Colonnello.
Colonel. I wanted to ask you if the | Volevo chiederti se lo scontro tra
battle between you two was necessary. | voi due fosse davvero necessario.
I'm not accusing you, I just want to | Non ti sto accusando, voglio solo
know, that's all. I've already been | sapere, tutto qua. Sono già stato
infected by the Virus... I'm destined | infettato dal Virus... Sono destinato
to be retired by you once I become a | ad essere distrutto da te una volta
Maverick, so go ahead, take me down... | divenuto un Maverick, perciò fallo...
I want to fight you for the Colonel... | Ti affronterò per il Colonnello...
That's what the Colonel would want. | È ciò che il Colonnello vorrebbe.
|
ZERO: I understand... But I'll fight | ZERO: Capisco... Ma ti affronterò solo
you only because this is my mission. | perchè questa è la mia missione.
Now... let's do it! | Ora... cominciamo!

++ fine della missione

ALIA: I didn't expect to have to fight | ALIA: Non credevo di dover combattere
against the Reploid Force again. But | di nuovo con la Repliforce. Ma, visto
since most of the Reploid Force | che la maggior parte della Repliforce
members have become Mavericks... | è diventata Maverick... temo che la
I guess that was inevitable. | cosa sarebbe stata inevitabile.
Fortunately, the devices for the | Per fortuna, i dispositivi per lo
Shuttle were not damaged... but the | Shuttle non sono stati danneggiati...

Air Force was not so lucky... | Mal'Aviazione non è stata fortunata.
It won't be safe there anymore. | Non è sicuro rimanere là. Torna alla
Come back to the Hunter Base. | Base degli Hunter.

... [Orbiter Wing non necessario] ...

++ nella stanza del boss

SKIVER: Zero! I didn't want to see you | SKIVER: Zero! Non volevo incontrarti
in a situation such as this... Soon | in queste circostanze... Presto il
the Virus will take full control of | Virus prenderà pieno possesso del mio
me... When that happens, you'll have | corpo... Quando succederà dovrai
to retire me. So... Fight me now, | eliminarli. Perciò... Ora affrontami,
Maverick Hunter... I want to fight | Maverick Hunter... Ti affronterò in
you for the Colonel... And that's | nome del Colonnello... Ed è quello
what the Colonel would want. | che il Colonnello avrebbe voluto.

ZERO: I understand... But I'll fight | ZERO: Capisco... Ma ti affronterò solo
you only because it is my mission... | perchè è la mia missione...
Here I come! | Ora preparati!

++ fine della missione

ALIA: I didn't expect to have to fight | ALIA: Non credevo di dover combattere
against the Replod Force again. Most | di nuovo con l'Aviazione dei Replod.
of the Force members have become | Ma, visto che la maggior parte della
Mavericks... It was inevitable, | Repliforce è diventata Maverick...
I guess... Did you find anything | temo che la cosa sia inevitabile.
useful? A device for the Shuttle... | Hai trovato qualcosa di utile?
Anything is better than nothing. | Un componente per lo Shuttle...
It won't be safe there anymore. | Meglio di niente. Non è sicuro
Come back to Hunter Base. | rimanere là. Ora torna alla Base.

... [se la Colonia è già precipitata] ...

++ nella stanza del boss

SKIVER: Iris, who is this guy? | SKIVER: Iris, chi è questa persona?
Please... ..tell me, Iris. Who is | Ti prego... ..dimmi, Iris. Chi è
this guy? | questa persona?

ZERO: Skiver... You've become one of | ZERO: Skiver... Anche tu sei diventato
the Mavericks too...? Iris is gone... | un Maverick...? Iris se n'è andata...
I'm... | Io...

SKIVER: KILL YOU. I WILL KILL YOU!! | SKIVER: TI UCCIDERÒ! IO TI UCCIDERÒ!!
I WON'T ALLOW YOU TO ESCAPE! | NON RIUSCIRAI A FUGGIRE!

IL RITORNO DI DYNAMO

[dopo aver sconfitto il sesto Maverick]

SIGNAS: Emergency! Dynamo has come | SIGNAS: Emergenza! Dynamo è tornato
back here to attack! What on earth | ad attaccarci! Ma cosa diavolo vuole?
does he want?! Well it doesn't matter, | Beh, non ha importanza, ora dobbiamo
we have to fight him! | affrontarlo!

DYNAMO: Nice to see you again. Did you | DYNAMO: Lieto di rivederti. Ti sono

miss me?		mancato?
ZERO: Stop pestering me, Dynamo!		ZERO: Smettila di seccarmi, Dynamo!
I won't allow you to escape this time!		Questa volta non la farai franca!
DYNAMO: You can't retire me no matter		DYNAMO: Per quanto ti possa impegnare
how hard you try... I'll give you a		non riuscirai mai a battermi. Ti do
little advice... You... Sigma...		un consiglio... Tu... Sigma... Tutti
Everybody is always too hot when they		sono così avventati quando lottano.
fight. But not me. I am the coolest		Tranne me. Io sono il più lucido ed
and wisest of all. If you can't		il più saggio di tutti. Se non riesci
understand, then I'll just have to		a capirlo, allora dovrò mostrartelo.
show you. Come on and fight me!		Fatti sotto ed affrontami!
++ dopo aver sconfitto Dynamo		
DYNAMO: So... You ARE strong...		DYNAMO: E così... sei DAVVERO forte...
I fought seriously this time...		Ho combattuto seriamente stavolta...
Anyway... I'd need nine lives if		In ogni caso... avrei bisogno di nove
I stuck with you... So... I'll leave.		vite per batterti... ..Perciò me ne
No more games. You should think about		vado. Niente più giochetti. Dovresti
your future, too or... you'll die		pensare al tuo futuro altrimenti...
someday... I'm getting out of here,		un giorno morirai... Ora me ne vado
because I don't want to die right		perchè non voglio morire adesso.
now. Adios!		Adios!

MISSIONE: RED-HOT WORLD

++ inizio della missione		
ALIA: There's a rocket Booster Engine		ALIA: In questo oceano di lava si
in this lava area. Watch out for the		trova il Booster Engine per i razzi.
lava and proceed with care. If you		Stai attento alla lava e procedi con
touch the lava, you'll be instantly		cautela. Toccando la lava rimarresti
vaporized!		carbonizzato!

... [Shuttle già lanciato] ...

ALIA: This is the dangerous lava area.		ALIA: Questa è la pericolosa zona
You do not need to go to this area		magmatica. Non hai più bisogno di
anymore. But if you wish to, I won't		andarci. Ma se proprio lo vuoi, non
stop you. But remember, time is		ti fermerò. Ma ricorda che il tempo è
precious!		prezioso!

... [Enigma non ancora utilizzato] ...

ALIA: This is the lava area... The		ALIA: Questa è la zona magmatica... Il
lava control system has been		sistema di controllo della lava è
influenced by the Virus and is		stato danneggiato dal Virus e non sta
malfunctioning... It is very		funzionando bene... È davvero
dangerous... If you still want to go		pericoloso... Se vuoi procedere
there, I won't stop you. But don't		io non ti fermerò. Ma non sprecare
waste precious time staying there too		tempo prezioso rimanendo là troppo a
long!		lungo!

++ durante la missione

ALIA: Wait! There's a lot of lava below us. But we have no choice but to proceed this way. The lava comes at fixed intervals, be mindful of the timing and proceed.	ALIA: Aspetta! C'è un sacco di lava sotto di noi. Ma non abbiamo altra scelta che proseguire. La lava appare ad intervalli fissi, perciò calcola il tempo e procedi.
Watch below you! It's too hot! Wait until the lava has gone, then go down.	Attento sotto di te! È troppo caldo! Aspetta che la lava scompaia e scendi
Go before the next lava comes! Quick!	Vai prima che giunga la lava! Veloce!
Hmm... Can you see the rock over there? The temperature is lower than the other side of the rock. If you take advantage of the rock you may be able to avoid the lava. Wait behind the rock when the lava comes, then proceed with care.	Hmm... Riesci a vedere la roccia lassù? La temperatura è più bassa da quel lato della roccia. Se sfrutti questa opportunità potrai essere in grado di evitare la lava. Aspetta dietro la roccia quando arriva la lava poi procedi con cautela.
Destroy the door in front of you. Then you'll be able to proceed to another area.	Distruggi la porta davanti a te e così potrai procedere nell'area successiva.
Well... This area is kind of like the sea of lava. The Probe Ride Armor could probably endure the heat of the lava. Our path divides... You can go this way, or you can take the other way below... If you go down, you'll have to go through the lava area. If you go this way, you'll be free from lava but... You can't proceed with the Ride Armor because a huge rock blocks the way. Which way will you choose? The decision is yours...	Bene... Quest'area sembra proprio un mare di lava. La Probe Ride Armor può probabilmente resistere al calore della lava. Le strade si dividono... Puoi andare dritto oppure prendere la via sotterranea... Andando in basso dovrai attraversare la lava. Andando dritto non dovrai preoccuparti della lava ma... non potrai procedere con la Ride Armor per via di un masso che blocca la strada. Quale sceglierai? La decisione spetta a te...
It seems you can break the rock in front of you. Destroy it so you can move on!	Sembra che tu possa distruggere il masso davanti a te. Abbattilo per poter proseguire!

... [Booster Engine necessario] ...

++ nella stanza del boss

MATTREX: Why did you come here, Zero? So, the Maverick terminator's here... Does this mean it's time for me to die?	MATTREX: Perché sei venuto qui, Zero? Lo sterminatore di Maverick è qui... Vuol dire che forse è arrivata la mia ora?
ZERO: No. I just came for the Booster Engine.	ZERO: No. Sono venuto solo per il Booster Engine.
MATTREX: Ghaa ha ha! That's not all you want from me, is it, Hunter?... You want to take my life, don't you? You want to fight me, don't you?	MATTREX: Ghaa ha ha! Non è la sola cosa che vuoi da me, non è vero?... Vuoi prendere la mia vita, giusto? Vuoi affrontarmi, giusto?
ZERO: If you insist, then I accept your challenge.	ZERO: Se proprio insisti, allora accetto la tua sfida.

MATTREX: Bring it on, Sinister Hunter! | MATTREX: Fatti sotto, Lurido Hunter!

++ fine della missione

ALIA: We've found the Booster Engine. | ALIA: Abbiamo avuto il Booster Engine.
Now the striking power of the Shuttle | Ora la potenza distruttiva dello
will be increased. There seems to be | Shuttle aumenterà. Devono esserci
some more useful weapons lying here. | altre armi utili nei dintorni ma non
But I don't think you have time to | credo tu abbia il tempo per cercarle.
investigate. Evacuate before you get | Allontanati prima di venire travolto
sucked into the lava! | dalla lava!

... [Booster Engine non necessario] ...

++ nella stanza del boss

MATTREX: Zero... You've come here to | MATTREX: Zero... Sei venuto ad
retire me, even when the Earth is | eliminarmi anche se il mondo sta per
about to come to an end... So you | essere spazzato via... E così vuoi
really do want to fight for as long | davvero combattere per tutta la vita,
as you live, don't you. | non è vero?

ZERO: I'll fight you, if you want. | ZERO: Se vorrai, ti affronterò.

MATTREX: Then fight me, you Hunter | MATTREX: Allora affrontami, tu feccia
scum! | Hunter!

++ fine della missione

ALIA: We're relieved to know that the | ALIA: Siamo sollevati al pensiero che
damage caused by the Virus is minimal. | il Virus abbia causato danni minimi.
Also, we've found several weapons... | Inoltre abbiamo trovato molte armi...
Among other things, I'm sure the | Tra le altre cose sono sicura che il
Booster Engine will be useful later | Booster Engine risulterà utile più
on... I wonder if there is any | avanti... Mi chiedo se ci sia un
connection between the Virus and the | legame tra il Virus ed i danni in
damage to this area...? But you have | questa zona...? Ma non hai tempo per
little time to investigate. Evacuate | indagare. Allontanati prima di venire
before you get sucked into the lava. | travolto dalla lava.

... [se la Colonia è già precipitata] ...

++ nella stanza del boss

MATTREX: Zero... You've come here to | MATTREX: Zero... Sei venuto ad
retire me, even when the Earth is | eliminarmi anche se il mondo sta per
about to come to an end... So you | essere spazzato via... E così vuoi
really do want to fight for as long | davvero combattere per tutta la vita,
as you live, don't you. | non è vero?

ZERO: I'll fight you, if you want. | ZERO: Se vorrai, ti affronterò.

MATTREX: Then prepare yourself, | MATTREX: Allora preparati, tu feccia
you Maverick Hunter scum! | Maverick Hunter!

++ inizio della missione

ALIA: The secret Reploid Forces		ALIA: La fabbrica segreta della
facility that is hidden deep in the		Repliforce, nascosta nella giungla,
jungle has become infested with		è stata infestata dai Maverick...
Mavericks. I bet that if you go a		Scommetto che addentrandoti di più
little deeper into the jungle from		nella giungla riuscirai a trovare
there, you'll find the Orbiter Engine.		l'Orbiter Engine.

... [Shuttle già lanciato] ...

ALIA: The Secret Reploid Air Forces		ALIA: La fabbrica segreta della
facility hidden in the jungle... It's		Repliforce, nascosta nella giungla...
the core of the Jungle which has been		I Maverick hanno preso possesso del
taken over by Mavericks. Perhaps		centro della giungla. Forse le cose
things wouldn't have been so bad had		non starebbero così male se fossimo
we come here earlier... I don't know		venuti prima... Non so perchè sei
why you want to come to this area,		voluto venire in questa zona ma ti
but I'll navigate for you. You may		guiderò ugualmente. Magari riuscirai
still find something worth while,		a trovare qualcosa di utile al suo
anyway.		interno.

... [Enigma non ancora utilizzato] ...

ALIA: The secret Reploid Forces		ALIA: La fabbrica segreta della
facility hidden deep in the jungle...		Repliforce, nascosta nella giungla...
I don't know why you want to come to		Non so perchè sei voluto venire in
this area, but I'll navigate for you.		questa zona ma ti guiderò ugualmente.
You may find something useful...		Potresti trovare qualcosa di utile...

++ durante la missione

ALIA: You can grab the vines with your		ALIA: Puoi appenderti alle piante
Wire Hook... Use the vines to climb		usando il tuo gancio... Sfruttale per
up!		andare verso l'alto!
Climb down there... But watch out for		Procedi verso il basso... Ma fai
that big hole below you.		attenzione al precipizio sotto di te.

... [Orbiter Engine necessario] ...

++ nella stanza del boss

AXLE: Are you the one they call Zero?		AXLE: Sei tu quello che chiamano Zero?
ZERO: That's no concern of yours.		ZERO: Non sono cose che ti riguardano.
Just give me the Orbiter Engine.		Dammi solamente l'Orbiter Engine.
AXLE: So, what they say about Maverick		AXLE: Allora è vero quello che dicono
Hunters is true: Extremely pushy and		dei Maverick Hunter: sempre così
threatening. They will terminate you		diretti e minacciosi. Se li ostacoli
if you stand in their way...		ti elimineranno...
ZERO: Hey, I don't care what you think		ZERO: Ehi, non mi interessa cosa pensi
or what you heard, but we only retire		o cosa hai sentito, ma noi eliminiamo
Mavericks.		solo i Maverick.
AXLE: Mavericks, huh...? And it's up		AXLE: I Maverick, huh...? E decidete

to you who gets put in that category..| voi chi inserire in quella categoria.
I heard you accused the members of | Ho sentito che avete accusato i
the Reploid Air Force of being | membri della Repliforce di essere dei
Mavericks... What are Mavericks, | Maverick... Cosa sono i Maverick
anyway...? | quindi...?
|
ZERO: Wait a minute, that's not | ZERO: Aspetta un momento, questo non è
true...! | vero...!
|
AXLE: I'll show you exactly what | AXLE: Ti mostrerò esattamente cosa
people think when they get retired...! | pensa chi sta per essere eliminato..!

++ fine della missione

ALIA: The Sigma Virus even destroys | ALIA: Il Virus Sigma può addirittura
nature... There is nothing in nature | distruggere la natura... Tutta la
now which is completely free from | vegetazione è completamente invasa
mechanical devices. We've found the | dai macchinari. Abbiamo trovato il
Booster. It's out in the jungle... | Booster. Si trova oltre la giungla...
Another Hunter will be there soon to | Un altro Hunter sarà presto là per
pick it up. Your mission is complete. | recuperarlo. La tua missione è stata
Return to the Base. | completata. Torna alla Base.

... [Orbiter Engine non necessario] ...

++ nella stanza del boss

AXLE: Excuse me, but... Are you the | AXLE: Scusami ma... sei tu quello che
one they call Zero? | chiamano Zero?
|
ZERO: You don't need to know. | ZERO: Non hai bisogno di saperlo.
|
AXLE: You are a Maverick Hunter, right? | AXLE: Sei un Maverick Hunter, giusto?
Tell me what will happen to the Earth! | Dimmi cosa succederà alla Terra!
It seems the Earth is in very serious | Sembra che il pianeta sia in serio
trouble. | pericolo.
|
ZERO: | ZERO:
|
AXLE: When you die, you will meet all | AXLE: Quando morirai, incontrerai i
of the Reploids you have retired. | Reploid che hai eliminato. E allora
Then you will know what they felt | capirai cosa hanno provato mentre
when they were retired... What you | venivano distrutti... Ciò che tu hai
did to them... In fact, I'm going to | fatto... Infatti ho intenzione di
expedite your journey... and show you | accelerare il tuo viaggio...
myself... Prepare to be retired, | personalmente... Preparati ad essere
Hunter! | eliminato, Hunter!

++ fine della missione

ALIA: The Sigma Virus destroys even | ALIA: Il Virus Sigma può addirittura
nature... Nothing in nature is | distruggere la natura... Tutta la
completely free from mechanical | vegetazione è completamente invasa
devices anymore... Oh, it seems that | dai macchinari... Oh, sembra che
a Hunter unit has arrived there. They | l'unità degli Hunter sia arrivata là.
reported to me that they've found the | Mi comunicano che hanno trovato
Engine. Unfortunately, it doesn't | l'Engine. Purtroppo non è adatto per
work for the Enigma... We have no | Enigma... Non abbiamo tempo da
time to lose... Return to the Base | perdere... Torna immediatamente alla
immediately. | Base.

[dopo aver raccolto le componenti dello Shuttle]

DOUGLAS: We've completed the Space Shuttle... It's ready to launch at anytime. Still... The problem is... who will maneuver it... It's awkward having this kind of problem at the very end. Everything else is taken care of. The Shuttle is ready... Let me know once you've dealt with the pilot issue.	DOUGLAS: Abbiamo completato lo Space Shuttle... È pronto a partire in ogni momento. Tuttavia... il problema è... chi lo piloterà... È imbarazzante avere questo tipo di problemi proprio ora. Tutto il resto è pronto invece. Lo Shuttle è pronto... Fatemi sapere quando avete risolto il problema del pilota.
---	---

++ inizio dell'operazione

DOUGLAS: The Space Shuttle. Stand-by!	DOUGLAS: Space Shuttle. In partenza!
SIGNAS: I trust you... Zero. I'm sorry I couldn't do more for you...	SIGNAS: Mi fido di te... Zero. Mi spiace di non poter fare di più...
ZERO: Don't mention it! This is my mission. I'm the only pilot left, you know.	ZERO: Non dirlo neppure! Questa è la mia missione. Lo sai, sono l'unico pilota rimasto.
X: Zero, I'll do it instead of you!	X: Zero, andrò io al tuo posto!
ZERO: X, you should stay here. Who else will protect the Earth?	ZERO: X, devi rimanere qui. Chi altro proteggerà la Terra poi?
X: Don't talk as if you won't be back!	X: Non parlare come se non tornassi!
ZERO: I'm sure I'll be back! I won't die on such an easy mission. When I become a Maverick... I think that's when I'll have died.	ZERO: Tornerò di sicuro! Non morirò in una missione così facile. Quando sarò diventato un Maverick... allora penserò di essere davvero morto.
X: OK, Zero! I'll be waiting for you... you'd better come back alive!	X: Ok, Zero! Ti aspetterò... farai meglio a tornare indietro vivo!
ALIA: It's about time... Zero...	ALIA: È giunto il momento... Zero...
ZERO: OK! I'm ready!	ZERO: Ok! Sono pronto!
SIGNAS: Ready, Zero? This is our last chance! Blast-off!!!	SIGNAS: Sei pronto, Zero? È la nostra ultima possibilità! Partenza!!!
X: Zero! Be sure to come back safely... Zero! Zero! Zero!!	X: Zero! Assicuratevi di tornare sano e salvo... Zero! Zero! Zero!!

... [esito positivo] ...

ALIA: Zero, the colony is approaching. Go!	ALIA: Zero, la colonia si sta avvicinando... Vai!
DOUGLAS: I'm sure it'll work this time!	DOUGLAS: Sono sicuro che funzionerà!

X: Zero will make it and get out okay!	X: Zero ce la farà e tornerà indietro!
ZERO: Locking on to the Space Colony. I'll get as close to it as possible, then I'll abandon the Shuttle. I saw lots of debris from the Colony around here... I have to pilot the Shuttle around the debris... Otherwise the Shuttle will be destroyed before it crashes into the "Eurasia" Colony.	ZERO: In rotta con la Colonia Spaziale. Mi avvicinerò il più possibile prima di abbandonare lo Shuttle. Vedo molti detriti della Colonia qui attorno... Piloterò lo Shuttle tra i detriti... In caso contrario lo Shuttle verrà distrutto prima di colpire la colonia Eurasia.
DOUGLAS: Zero! I believe you can do it!	DOUGLAS: Zero! Credo che ce la farai!
ZERO: Thanks, Douglas... It's time to go... I'll cut the communication in 5 seconds and get out of here!	ZERO: Grazie, Douglas... È tempo di andare... Chiuderò le comunicazioni tra 5 secondi e mi allontanerò.
X: Good luck, Zero!	X: Buona fortuna, Zero!
SIGNAS: Good luck, Zero!	SIGNAS: Buona fortuna, Zero!
ALIA: 7 seconds to impact. 5...4...3...2... .. it crashed into the Colony! Destruction of the Colony is... .. 86%! It will be gone within 10 minutes! ... We've succeeded in destroying the Colony! ...Zero? Can you read me?	ALIA: 7 secondi all'impatto. 5...4...3...2... .. impatto con la Colonia! La distruzione della Colonia è... del 86%! Verrà disintegrata in 10 minuti! ...Ce l'abbiamo fatto a distruggere la Colonia! ...Zero? Riesci a sentirmi?
DOUGLAS: ...Zero!	DOUGLAS: ...Zero!
SIGNAS: ...Zero! Can you read me?	SIGNAS: ...Zero? Riesci a sentirmi?
X: ...I feel... I feel Zero!	X: ...Riesco... riesco a sentire Zero!
???: ...Ga ga ga...	???: ...Ga ga ga...
ZERO: ...This is Zero... Do you hear me? ... I managed to... survive...	ZERO: ...Qui è Zero... Riuscite a sentirmi? ...Sono... sopravvissuto...
ALIA: We've got a response from Zero!	ALIA: Abbiamo un messaggio da Zero!
X: Zeroooo! Are you all right?	X: Zeroooo! Stai bene?
ZERO: It was challenging, but I'm OK... Everything is fine! I think I can make it back to Earth.	ZERO: È stato difficile, ma sto bene.. È tutto in ordine! Penso di riuscire a tornare sulla Terra.
ALIA: We'll get you from wherever you fall... Until then, try to get some rest. It won't be easy, though...	ALIA: Verremo a recuperarti dovunque tu atterri... Sino ad allora, riposati. Non sarà facile comunque...
NARRATORE: After a few hours...	NARRATORE: Dopo alcune ore...
LIFESAVER: We've found Zero. He's safe but he's very exhausted. We'll return to the Hunter Base now...	LIFESAVER: Abbiamo trovato Zero. Sta bene ma è esausto. Torneremo subito alla Base degli Hunter...
ALIA: Wait! What is this reading?	ALIA: Aspettate! Cos'è questo segnale?

...This is exactly the same reading... | ...È proprio lo stesso segnale...
...Should we call this the Zero Virus? | ...Dovremmo chiamarlo Virus Zero?
The scraps of the Colony Virus and | I resti del virus della Colonia e del
the Sigma Virus combined together...? | Virus Sigma si sono fusi assieme...?
...I wonder what's going to happen... | ...Mi chiedo cosa accadrà ora...

... [esito negativo] ...

ALIA: The Shuttle crashed into the Colony! | ALIA: Lo Shuttle si è schiantato contro la Colonia!

X: Zeroooo! | X: Zeroooo!

SIGNAS: Did we make it? Did it crash? | SIGNAS: Ce l'abbiamo fatta? È esploso?

DOUGLAS: We did everything we could to strengthen the Shuttle... Everything.. | DOUGLAS: Abbiamo fatto il possibile per rinforzare lo Shuttle.. Davvero..

ALIA: The destruction rate is...54%... The Colony won't be destroyed... Our mission has failed... Zero! Do you read me? | ALIA: La distruzione è del... 54%... La Colonia non si disintegrerà... Abbiamo fallito la missione... Zero! Riesci a sentirmi?

X: Zerooo! Are you all right? Zerooo! | X: Zerooo! Stai bene? Zerooo!

SIGNAS: No! He'll be sucked into the Colony... | SIGNAS: No! Verrà travolto dalla Colonia...

DOUGLAS: Get away! Hurry, Zero! | DOUGLAS: Scappa! Muoviti, Zero!

ALIA: The speed of the Colony is increasing! It's too dangerous to stay here any longer. We better get away! | ALIA: La velocità della Colonia sta aumentando! È troppo pericoloso rimanere ancora qui. Dobbiamo andarcene!

X: No way! What about Zero? He doesn't know yet! Are you going to sacrifice him, a soldier who fought to save the Earth and all of us?! Do we have to let my one and only friend, my BEST friend, die?! | X: Neanche per sogno! Cosa ne sarà di Zero? Lui ancora non lo sa! Volete sacrificarlo, un soldato che ha lottato per salvare noi e la Terra?! Dobbiamo lasciar morire il mio unico amico, il mio MIGLIOR amico?!

SIGNAS: I understand how you feel, but you need to calm down and think straight. If we stay here we will be wiped out... Then who will protect the Earth? Who will rescue Zero? Everyone, evacuate immediately! | SIGNAS: Capisco come ti senti ma devi calmarti e pensare lucidamente. Se rimaniamo qui, verremo distrutti... E allora chi proteggerà la Terra? Chi recupererà Zero? Tutti quanti evacuino immediatamente!

X: Zero! I promise I will rescue you! Until then, please hang in there!! | X: Zero! Prometto che ti salverò! Tieni duro sino ad allora!!

NARRATORE: The colony crashed into the Earth... ..The Earth barely avoided extinction. ...The damage was immeasurable... | NARRATORE: La colonia precipitò sulla Terra... ..Il pianeta evitò per miracolo l'estinzione. ...I danni furono incalcolabili...

SIGNAS: Anybody...who can hear my voice... Please answer me... | SIGNAS: Chiunque... riesca a sentirmi... Vi prego rispondetemi..

ALIA: I'm here...Signas... I barely hear you...	ALIA: Sono qui...Signas... Riesco a sentirti appena...
SIGNAS: Alia...Are you all right? Can you give me an update?	SIGNAS: Alia...Stai bene? Puoi darmi un aggiornamento?
ALIA: The Earth... avoided the worst situation... I don't have any other information...	ALIA: La Terra... ha evitato lo scenario peggiore... Non ho altro da poter dire...
DOUGLAS: I'm...all right, too...	DOUGLAS: Anche io... sto bene...
SIGNAS: How about X... and Zero...	SIGNAS: X e Zero... invece...?
ALIA: There is no reading on them... but... They're...alive... I believe...	ALIA: Non ci sono segnali da loro... ma... credo... che siano... vivi...
SIGNAS: It's unusual for you to say that... ..without any data...	SIGNAS: È strano per te dire così... ..senza alcun dato...
ALIA: The reading of the Sigma Virus has also disappeared... I don't know why... ..but I think it's lucky... ..Wait! Wh-what is this reading?!	ALIA: Sono scomparsi i segnali del Virus Sigma... Non so il perchè... Ma credo sia un colpo di fortuna... ..Aspettate! C-cos'è questo segnale?!
???: ...Get up... ..Wake up now... ..Do you forget... what you should do? ...Destroy it now... ..You can do it! ...You're the best of all my works... ..Wake up...	???: ...Alzati... ..Ora svegliati... ..Hai dimenticato... cosa dovresti fare? ...Distruggilo adesso... ..Tu puoi farlo! ...Tu sei il mio capolavoro... ..Svegliati...
ALIA: It's an incredibly strong energy... ..Ze... Zero? Are you Zero?!	ALIA: È un'energia incredibilmente potente.. ..Ze... Zero? Sei tu Zero?
SIGNAS: ...What's up? Alia!	SIGNAS: ...Cosa succede? Alia!
ALIA: I got a reading that looked like Zero...	ALIA: Ho ricevuto un segnale molto simile a quello di Zero...
SIGNAS: ...You mean, Zero is alive?	SIGNAS: ...Vuoi dire che Zero è vivo?
ALIA: It's like Zero, but not him exactly... ..What is this reading?	ALIA: Sembra Zero, ma non è proprio lui... ..Cos'è questo segnale?
X: It's Zero... I know it is... ..Zero is my friend and yet... can this really be him? If it is him, then I guess I never really knew him at all... Can it be that Zero is finally discovering his true self?	X: È Zero... Ne sono sicuro... ..Zero è mio amico e... questo è davvero lui? Se fosse davvero così, allora devo ammettere che non l'ho conosciuto affatto... Che Zero stia scoprendo la sua vera natura?
SIGNAS: What's going on?	SIGNAS: Cosa sta succedendo?
ALIA: Zero, Zero is...	ALIA: Zero, Zero è...
X: Zero...	X: Zero...
ZERO: You're...you're X... ..I will	ZERO: Tu sei... tu sei X... ..Io ti

destroy you... | distruggerò...
|
X:What are you | X:Cosa stai dicendo?
talking about...? ...What's up... Why | ... Perchè dici...
do you...wait... | aspetta... .. Non so... esattamente
I don't know... exactly why... ..but | il perchè... ..ma so cosa stai
I know what you are thinking... | pensando... ..Una volta me lo
...You told me once before, right? | dicesti, ricordi? "Ci sono cose che
"There are things that cannot be seen | non possono essere viste o analizzate
or analyzed correctly as data." ...We | come tutte le altre". ...Dobbiamo
have to feel... There are things that | avvertirle... Ci sono cose che solo
we can only feel.....I feel it very | noi possiamo avvertire... Lo avverto
strongly...now... ..All right... | con forza...ora... ..Va bene...
...I'll accept your challenge... | ...Accetterò la tua sfida...
...This is our destiny, isn't it? | ...È il nostro destino, non è vero?
...I will fight! I won't run away! | ...Io combatterò! Io non fuggirò!

••• [esaurendo le 16 ore senza aver usato nè Enigma nè lo Shuttle] •••

SIGNAS: No! None of our operations | SIGNAS: No! Nessuna operazione ha
worked! | funzionato!
|
ALIA: Estimated 31 minutes until the | ALIA: Mancano 31 minuti alla
collision. Ground zero is 5646 points | collisioni. L'impatto sarà il punto
in E block. Tidal waves and | 5646 nel blocco E. Maremoti e
earthquakes are already breaking out | terremoti stanno già avvenendo in
in various places! We have to | varie località! Dobbiamo evacuare
evacuate immediately! | immediatamente!
|
SIGNAS: Everyone in the Hunter Base: | SIGNAS: A tutto il personale: recatevi
Evacuate to the underground shelter! | tutti nel rifugio sotterraneo!
Move out! I repeat! Evacuate now to | Muovetevi! Ripeto! Recatevi tutti nel
the underground shelter! | rifugio sotterraneo!
|
ALIA: X and Zero are missing... | ALIA: Non riesco a trovare X e Zero...
|
SIGNAS: What?! What are they doing at | SIGNAS: Cosa?! Che stanno facendo in
a time like this...?! Blast! ... | un momento come questo...?! Forse
Maybe they can survive on their own... | riusciranno a sopravvivere da soli...
|
DOUGLAS: What are you waiting for?! | DOUGLAS: Cosa stanno aspettando?
Hurry up, let's go! | Muovetevi, andiamo!
|
SIGNAS: Yeah. Alia, Douglas! Move now! | SIGNAS: Sì. Alia, Douglas! Muoviamoci!
...Where did they go...? Well, I just | ...Dove saranno andati...? Beh, spero
hope they're safe,... .. wherever | che stiano bene,... .. dovunque essi
they are... | siano...
|
NARRATORE: In spite of the Maverick | NARRATORE: Nonostante i Maverick
Hunters... The Colony crashed into | Hunter... La Colonia si schiantò
the Earth... Fortunately, the Earth | sulla Terra... Per fortuna il pianeta
narrowly managed to avoid extinction.. | riuscì ad evitare l'estinzione...
A few hours after the collision... | Poche ore dopo la collisione...
|
SIGNAS: Alia... Give me an update! | SIGNAS: Alia... Aggiornami!
|
ALIA: I can't tell exactly because the | ALIA: Non posso dirlo esattamente
signal is being jammed... I'm sure | perchè il segnale è disturbato... ma
the results are devastating... | è certo che i danni siano notevoli...

SIGNAS: The Earth lies in ruins, a mere shadow of the great planet it once was... ..The Human race narrowly avoided extinction once... and is about to face destruction again...		SIGNAS: La Terra giace in rovina, ora è solo l'ombra del grande pianeta fu... ..La razza umana ha evitato a stento l'estinzione questa volta... e si trova nuovamente ad affrontare la distruzione...
ALIA: I'm reading a strong energy reaction from point 11F5646! What's happening now?! It's too dangerous! NO! Don't go!		ALIA: Rilevo una grande emissione di energia dal punto 11F5646! Cosa sta succedendo ora?! È troppo pericoloso! NO! Non andare!

LO SCONTRO CON 'X'

ZERO: X...Lifesaver...Why are you here?	ZERO: X...Lifesaver..Perchè siete qui?
LIFESAVER: Look...! Just as we expected...The Virus is everywhere, and yet he is not infected at all. He must've already become a Maverick!	LIFESAVER: Guarda...! Proprio come temevamo...Il Virus è ovunque e lui non ne risente affatto... Dovrebbe già essere diventato un Maverick!
X: No! Don't, Lifesaver! You are jumping to conclusions! Still... I agree with you that Zero might be a danger.	X: No! Non è vero, Lifesaver! Stai saltando alle conclusioni! Ma... io sono d'accordo con te sul fatto che Zero sia in pericolo.
ZERO: What are you talking about, X...? You don't mean it, do you?	ZERO: Di cosa stai parlando, X...? Non starai mica intendo quello, vero?
X:I do, Zero...I came here because I'm really worried about you...I'll fight for you, Zero. You are tired, aren't you? Go back to the base and get a complete physical check!	X:Invece sì, Zero... Sono qui perchè sono molto preoccupato per te...Combatterò al posto tuo, Zero. Ti senti stanco, vero? Torna alla base e sottoponiti ad un controllo accurato!
ZERO: Wait! What if you are the one who has become a Maverick...? YOU go back to the base! I can handle this mission. It's stupid to endanger both of us.	ZERO: Aspetta! E se fossi tu quello ad essere diventato un Maverick...? Torna TU alla base! Posso occuparmi io della missione. È stupido mettere a rischio entrambi.
X: Zero, I can't allow you to handle this mission anymore... Don't make me force you to go back!	X: Zero, non posso più permetterti di continuare questa missione... Non costringermi a rimandarti indietro!
ZERO: So you're serious, then... I can't believe this... I had hoped it would never come to this, that we wouldn't have to fight over such a trivial matter, but so be it... Prepare to lose, X!	ZERO: Sei serio allora... Non riesco a crederci... Speravo di non dover mai arrivare a questo, di dover lottare contro di te per un motivo così stupido, ma così sia... Preparati a perdere, X!

++ dopo averlo sconfitto	
ZERO: Ooooh...I thought...I thought I won... I never expected you to attack with the Soul Body... Impressive...X...Cough... ..Uh, Ugh... ..X, X...	ZERO: Ooooh...Pensavo...Pensavo di aver vinto... Non avrei mai pensato che tu usassi il Soul Body... Notevole...X...Coff... ..Uh, Ugh... ..X, X...
X:	X:
ZERO:	ZERO:
SIGMA: ... Ha ha ha... ..You've done very well, X... I will make your end easy!!	SIGMA: ... Ha ha ha... ..Ti sei comportato bene, X... Renderò più semplice il tuo trapasso!!
ZERO: ...No, I won't allow you to! I know everything you're trying to do!	ZERO: ...No, non te lo permetterò! So cosa hai intenzione di fare!
SIGMA: Wha, what?! You pitiful fool!	SIGMA: Co, cosa?! Sei un povero pazzo!
ZERO: ...No! I won't allow you to!! Haa... Haa... ..You're as ... persistent... as ever...Sigma!	ZERO: ...No! Non te lo permetterò!! Haa... Haa... ..Sei davvero ... ostinato... come al solito... Sigma!
SIGMA: Blast! I haven't completed you.. I will retreat for now... Somehow I know you two will come again. I'll be waiting for you, ha ha ha...	SIGMA: Maledizione! Non ti ho ancora completato... Mi ritirerò per ora... So che prima o poi ci rivedremo. Vi aspetterò, ha ha ha...
ZERO: Wait! Sigmaaaa! ...I WILL defeat you ... without fail!!	ZERO: Aspetta! Sigmaaaa! ...Io ti sconfiggerò ... definitivamente!!

••• [se Zero è diventato un Maverick] •••

++ dopo averlo sconfitto	
ZERO: ...Uh, Ugh... ..X, X...	ZERO: ...Uh, Ugh... ..X, X...
X:	X:
ZERO:	ZERO:
SIGMA: ... Ha ha ha... ..You've done very well, X... I will make your end easy!!	SIGMA: ... Ha ha ha... ..Ti sei comportato bene, X... Renderò più semplice il tuo trapasso!!
ZERO: ...No, I won't allow you to! I know everything you're trying to do!	ZERO: ...No, non te lo permetterò! So cosa hai intenzione di fare!
SIGMA: Then, be a good boy and just die!	SIGMA: Allora fai il bravo e lasciati eliminare!
ZERO: ...Uh, Uwaaaaa! ...X...X... Please survive...! ...Survive! X... Live...for...me...	ZERO: ...Uh, Uwaaaaa! ...X...X... Ti prego sopravvivi...! Sopravvivi! X... vivi...per...me...
SIGMA: You'd almost fully evolved to your true self... It's a shame you didn't quite make it, Zero. You had so much potential. Oh well, farewell!	SIGMA: Sei quasi evoluto al tuo stadio finale... È un peccato che tu non ci sia riuscito, Zero. Avevi così tanto potenziale. Pazienza, addio! Bene...

Well...it's only you now, X... I will		cisei solo tu ora, X... Ti lascerò
let you live this time. But I won't		vivere questa volta. Ma non sarò così
be so kind next time, and there WILL		gentile la prossima volta, e CI SARÀ
be a next time! See you soon! You...		una prossima volta! A presto! Tu...
The strongest Replloid! Bwah ha ha!		il più forte dei Replloid! Bwah ha ha!
X: I'm... losing my		X: Sto... perdendo le
strength... and... .. energy... I...		forze... e... l'energia... Io... non
can't... see any... thing... .. Ze...		riesco... a vedere... nulla... Ze...
Zero... Don't... leave... Please...		Zero... Non... lasciarmi... Ti prego.
stand... by... me... .. I'll...		rimani... con... me... .. Io... ti..
protect... you... Zero...		proteggerò... Zero...

LO SCONTRO CON SIGMA

++ prima della missione

ALIA: I'm getting a stronger energy		ALIA: Rilevo una potente fonte di
reaction from point 11F5646!		energia nel punto 11F5646! L'energia
The energy is too strong to get an		è troppo potente per poterla
accurate data sample. I must be		quantificare esattamente. Deve essere
reading Sigma... I can't think of		il segnale di Sigma... Non può essere
anyone but Sigma! Sigma is behind all		nessun altro che lui! C'è Sigma
of this... I won't stop you from		dietro tutto questo... Non ti
going to fight anymore...I leave		impedirò più di combattere... Lascio
everything in your hands...		tutto nelle tue mani...

++ nella stanza del boss

SIGMA: Hee hee hee hee. Impressive...		SIGMA: Hee hee hee hee. Notevole...
The number one Replloid, you are...		Sei il numero uno tra i Replloid...
You came much earlier than I expected.		Sei arrivato prima del previsto...
ZERO: I'll finish this battle once and		ZERO: Finirò questa battaglia una
for all...		volta per tutte...
SIGMA: Zero... I'll ask you one more		SIGMA: Zero... Te lo chiederò ancora
time. Don't you want to acquire the		una volta. Non vuoi ottenere il
power of your true self?		potere della tua vera natura?
ZERO: Ha! I have my true powers...		ZERO: Ha! Ho già il mio vero potere...
SIGMA: I met an old man who knows a		SIGMA: Ho incontrato un vecchio uomo
lot about you... He told me an		che sapeva molto su di te... Mi ha
interesting story. He told me that		raccontato una storia interessante.
you are something far greater than		Mi disse che sei molto più potente di
what you appear to be... On his		quanto sembri... Su suo consiglio,
advice, I scattered the Virus so that		ho diffuso il Virus, in modo tale che
it could infiltrate you, but you		potesse infettarti, ma non hai
haven't shown any signs of waking up..		mostrato alcun segno di risveglio...
ZERO: I won't become a Maverick!		ZERO: Io non diventerò un Maverick!
I won't yield to your pitiful virus!		Non cederò al tuo ridicolo virus!
SIGMA: Hee hee hee. You don't seem to		SIGMA: Hee hee hee. Non sembra che tu
understand. I'm not talking about		capisca. Non sto dicendo di diventare
becoming a Maverick. You felt it,		un Maverick. Lo hai avvertito, vero?
didn't you. You felt a tremendous		Hai avvertito un potere tremendo

power fill your body... A power from the Virus. That is because the Virus purifies your body.	colmare il tuo corpo... Un potere proveniente dal Virus. Questo perchè il Virus purifica il tuo corpo.
ZERO: Shut up!	ZERO: Stai zitto!
SIGMA: You can destroy me, but death is all that awaits you, too... Embrace your true self now, or forever be lost. Wake up, Zero!	SIGMA: Puoi pure distruggermi, ma ti aspetta solo la morte... Abbraccia la tua vera natura adesso oppure perditi per sempre. Risvegliati, Zero!
ZERO: I'm not afraid to die... But I won't die alone...	ZERO: Non ho paura di morire... Ma non morirò da solo...
SIGMA: Ha! Pathetic fool...so be it!	SIGMA: Ha! Stupido pazzo.. e così sia!
++ dopo aver sconfitto la prima forma di Sigma	
SIGMA: Hee hee hee. The number one Hunter you are. Zero...Tell me... Which one of you is stronger, X or Zero?	SIGMA: Hee hee hee. Zero, sei proprio il numero uno tra gli Hunter... Dimmi... Chi è il più forte, X oppure Zero?
ZERO: Who cares... Where are you, Sigma?! Face me!	ZERO: Che importa... Dove sei, Sigma?! Affrontami!
SIGMA: Hee hee hee hee. Calm down. I'm here... Let me tell you about an old man I met... He told me that you are the strongest in the universe... Tell me. Who is this old man?	SIGMA: Hee hee hee hee. Calmati. Sono qui... Quel vecchio uomo mi ha rivelato una cosa... Ha detto che sei il più forte dell'universo... Dimmi. Chi è questo vecchio uomo?
ZERO: How should I know? I don't know such a person.	ZERO: Come potrei saperlo? Non conosco questa persona.
SIGMA: You must know him. Don't tell me you've never met him in your dreams.	SIGMA: Tu dovresti conoscerlo. Non dirmi che non lo hai mai visto nei tuoi sogni.
ZERO: I don't...know him...	ZERO: Io...non lo conosco...
SIGMA: He seems very interested in you, ...as if he was your own father!	SIGMA: Sembrava molto interessato a te ...come se fosse proprio tuo padre!
ZERO: Shut up! Enough! I won't allow you to escape this time, Sigma!	ZERO: Silenzio! Basta così! Questa volta non riuscirai a fuggire, Sigma!
++ dopo averlo sconfitto	
SIGMA: Gwaaaaaaaaa! Darn... But I'll never...die alone! I'll take... you... down with me!	SIGMA: Gwaaaaaaaaa! Dannazione... Ma io non... morirò da solo! Ti porterò... con me!
ZERO: You've lost. What can you do now?	ZERO: Hai perso! Cosa potresti fare?
SIGMA: Gha ha ha ha ha! X seems to be somewhere close... The three of us can die together... You won't feel lonely if X is with you...	SIGMA: Gha ha ha ha ha! X sembra essere nei paraggi... Possiamo morire tutti e tre assieme... Non ti sentirai solo con X al tuo fianco...

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|11) MAPPA:|
|//////////

[@11MP]

Qui ho riprodotto abbastanza fedelmente le varie località presenti nel gioco. Ognuna di esse è composta da una o più Aree, si esplora da sinistra verso destra e nella stanza finale si affronterà il boss che la presiede.

* LEGENDA *

'cc' --> indica la posizione di un Cuore
'tt' --> indica la posizione di un Tank
'aa' --> indica la posizione di una parte di Armatura
'##' --> indica la posizione del boss della località

L'avventura si può dividere in sei parti:

a. ADDESTRAMENTO

questa località è accessibile dalla voce 'Training' del Menù Principale ed al suo interno verranno spiegati i movimenti di base dei personaggi.

b. IL PROLOGO

questa parte, composta solo dalla Damaged Highway, rappresenta l'inizio del gioco e una volta completata non sarà possibile rivisitarla.

c. LE COMPONENTI PER ENIGMA

questa parte è composta da quattro località dove è possibile recuperare i componenti per il cannone Enigma. I Maverick a capo di questi Livelli sono disposti sul lato sinistro dello schermo: Grizzly Slash, Squid Adler, Izzy Glow e Duff McWhalen. Durante questa parte dell'avventura è comunque possibile esplorare anche le località che contengono le componenti per lo Shuttle.

d. LE COMPONENTI PER LO SHUTTLE

questa parte è composta da quattro località dove è possibile recuperare i componenti per lo Shuttle. I Maverick a capo di questi Livelli sono disposti sul lato destro dello schermo: The Skiver, Axle the Red, Dark Dizzy e Mattrex. Durante questa parte dell'avventura è comunque possibile esplorare anche le località che contengono le componenti per il cannone Enigma.

e. LA SFIDA DI DYNAMO

questa parte è composta da due singole battaglie contro Dynamo che avvengono dopo aver sconfitto il secondo ed il sesto Maverick. Una volta sconfitto il boss, non sarà più possibile entrare in queste località.

f. GLI ZERO SPACE

l'ultima parte dell'avventura è composta da quattro Livelli accessibili solo dopo aver completato tutte le località dei Maverick e che possono essere esplorati solo in un preciso ordine. In questa parte del gioco è comunque consentito esplorare nuovamente tutti i Livelli dei Maverick.

Secondo la schermata di selezione località, i vari Maverick sono disposti in questo modo:

••• ENIGMA •••	••• SHUTTLE •••
+-----+	+-----+
1. GRIZZLY SLASH	5. THE SKIVER

"Chase the truck!"			"Destroy the time bombs!"
+-----+			+-----+
+-----+			+-----+
2. SQUID ADLER		4	3
"Electric		5	
trap!"		1	
+-----+			2
		6	
+-----+			+-----+
3. IZZY GLOW		7	'Z'
"Fortress lab			
infiltration!"		8	
+-----+			+-----+
+-----+			+-----+
4. DUFF McWHALEN			8. MATTREX
"Obliterate the		'Z' Zero Space	"Red-hot
battleship!"			world!"
+-----+			+-----+

Le varie località saranno analizzati in questo ordine:

TRAINING

Boot Camp

PROLOGO

Damaged Highway

LE LOCALITÀ DEI MAVERICK

Axle the Red (Shuttle : Into the jungle!)
 Dark Dizzy (Shuttle : Escape the space trap!)
 Duff McWhalen (Enigma : Obliterate the battleship!)
 Grizzly Slash (Enigma : Chase the truck!)
 Izzy Glow (Enigma : Fortress lab infiltration!)
 Mattrex (Shuttle : Red-hot world!)
 Squid Adler (Enigma : Electric trap!)
 The Skiver (Shuttle : Destroy the time bombs!)

LA SFIDA DI DYNAMO

Primo scontro

Secondo scontro

GLI ZERO SPACE

Zero Space 1

Zero Space 2

Zero Space 3

Zero Space 4

Le schede delle varie località presentano la seguente struttura:

- il boss che la presiede
- i nemici e gli oggetti presenti, assieme all'Area dove trovarli
- una mappa complessiva della località, divisa in Aree, dove viene mostrata la posizione degli eventuali Potenzamenti presenti
- l'analisi di ogni singola Area.

NEMICI

Sigma Head (boss)
Crusher Neo x8
Mad Taxi verde x1
Mad Taxi viola x2
Sniper x6

OGGETTI

Globo Arancione medio x1

In questa sezione sono presenti i precipizi, l'edificio che crolla, le pareti mobili, le funi, la pedana mobile e quella cadente.

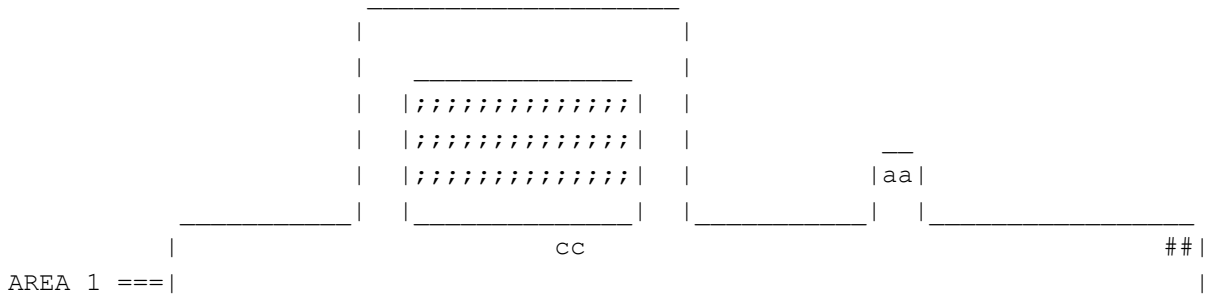
=====
AXLE THE RED (Shuttle - Into the jungle!) [11AR]
=====

--- NEMICI ---

Hover Gunner [A1]
Purple Rose [A1]
Seil Gabyoall [A1]
Sigma Virus [A1]
Togeroid [A1]

--- OGGETTI ---

(cc) Cuore [A1]
Globo Arancione medio [A1]
Orbiter Engine [A1]
Spike Ball [A1]
(aa) Stivali Gaea [A1]
Twin Dream [A1]
Ultimate Buster [A1]
Z-Saber Plus [A1]



[AREA 1]

NEMICI

Axle the Red (boss)
Hover Gunner x7
Purple Rose x18
Seil Gabyoall x4
Sigma Virus x3
Togeroid x9

OGGETTI

Globo Arancione medio x2
Spike Ball {solo 'X'}
Twin Dream {solo Zero}
Ultimate Buster {Bonus Life}
Z-Saber Plus {Bonus Energy}
Orbiter Engine {componente Shuttle}
Cuore
Stivali Gaea

In questa sezione sono presenti i precipizi, le spine su tutte le pareti, le funi ed i mattoni neri. Per raccogliere il Cuore è necessario indossare la Gaea Armor ('X') mentre Zero non può ottenerlo. Per recuperare gli Stivali Gaea bisogna equipaggiare la Falcon Armor ('X') oppure possedere il Doppio Salto, il Flying Splasher e gli accessori Hyper Dash e Jumper (Zero).

```
=====
DARK DIZZY          (Shuttle - Escape the space trap!)          [@11DD]
=====
```

```
--- NEMICI ---
Batton Bone B81 [A1, A2]
Batton Bone B82 [A1]
Killer Sphere [A2]
Pararoid Jumbo [A2]
Sigma Virus [A1, A2]
Sniper [A2]
Spark Gunner [A1]
Star Dust [A1]

--- OGGETTI ---
Anti-Virus Guard [A2]
(cc) Cuore [A2]
Dark Hold [A2]
(aa) Elmo Gaea [A2]
Fuel Tank [A2]
Globo Arancione medio [A1]
Sfera Azzurra media [A2]
(tt) Sub Tank [A1]
Virus Buster [A2]
```

```

|_____tt|
AREA 1 ===|_____|
```

```

|_____cc##|
AREA 2 ===|_____|
|aa|
|_|
```

_____ [AREA 1]

NEMICI

```
Batton Bone B81 x16
Batton Bone B82 x23
Sigma Virus x1
Spark Gunner x7
Star Dust x40
```

OGGETTI

```
Globo Arancione medio x1
Sub Tank
```

In questa sezione sono presenti i buchi neri, i precipizi, le spine lungo il soffitto e le pedane mobili. Per recuperare il Sub Tank facilmente bisogna equipaggiare la Falcon Armor ('X') oppure usare il Doppio Salto (Zero).

_____ [AREA 2]

NEMICI

```
Dark Dizzy (boss)
Batton Bone B81 x6
Killer Sphere x3
Pararoid Jumbo x4
Sigma Virus x4
```

OGGETTI

- Sfera Azzurra media x1
- Dark Hold {entrambi i personaggi}
- Anti-Virus Guard {Bonus Life}
- Virus Buster {Bonus Energy}
- Fuel Tank {componente Shuttle}
- Cuore
- Elmo Gaea

In questa sezione sono presenti i dispositivi per invertire il pavimento con il soffitto, le spine su tutte le pareti ed i mattoni viola. Per recuperare il Cuore facilmente bisogna indossare la Falcon Armor oppure la Gaea Armor ('X'); Zero non ha bisogno di particolari abilità invece. Solo 'X' può ottenere l'Elmo Gaea, tramite il Firefly Laser.

=====

DUFF McWHALEN (Enigma - Obliterate the battleship!) [@11DM]

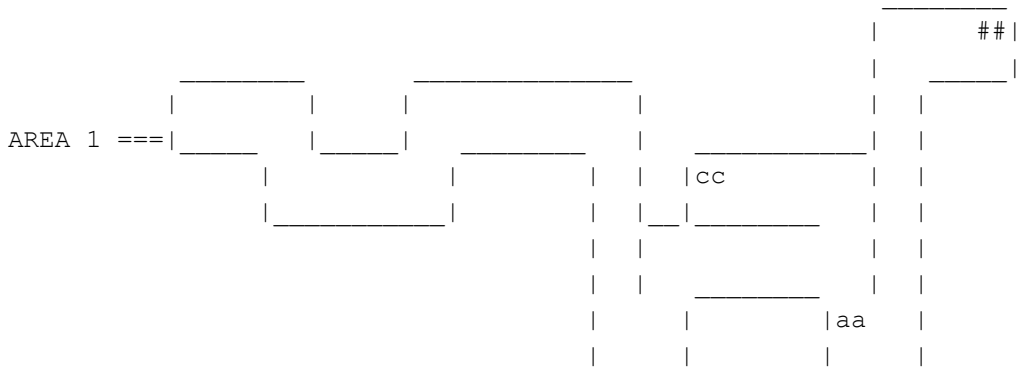
=====

--- NEMICI ---

- Dejira [A1]
- Dejira GR [A1]
- Gulpfer R [A1]
- Star Mine [A1]
- U-555 [A1]

--- OGGETTI ---

- (aa) Corazza Falcon [A1]
- (cc) Cuore [A1]
- Flying Splasher [A1]
- Globo Arancione medio [A1]
- Globo Arancione piccolo [A1]
- Goo Shaver [A1]
- Hydrogen [A1]
- Super Recover [A1]
- W-Energy Saver [A1]



[AREA 1]

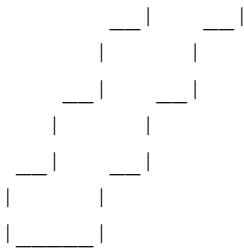
NEMICI

- Duff McWhalen (boss)
- U-555 (mini boss)
- Dejira x11
- Dejira GR xInf
- Gulpfer R xInf
- Star Mine x2

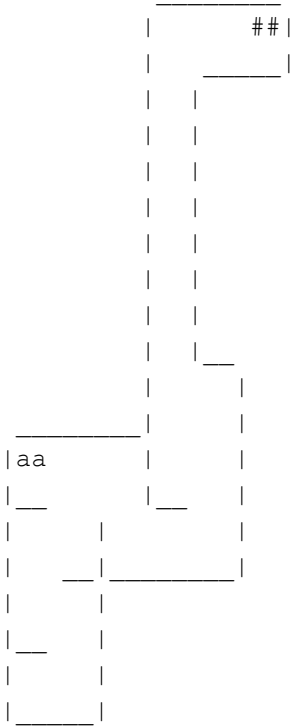
OGGETTI

- Globo Arancione medio x1
- Globo Arancione piccolo x3


```
AREA 2 ===|_____|
```



```
AREA 3 ===|_____|
```



[AREA 1]

NEMICI

Death Press D	x6
Metall T	x10
Sigma Virus	x1

OGGETTI

Cuore
EX Item

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento, le trappole con le spine, i Replod da salvare e l'asse di legno. Per recuperare il Cuore bisogna indossare la Falcon Armor oppure la Gaea Armor ('X'); Zero invece non ha bisogno di particolari abilità ma perde necessariamente una vita per ottenerlo. Solo 'X' può raggiungere l'EX Item, tramite il Ground Fire.

[AREA 2]

NEMICI

Prism Guardian	(mini boss)
Hotarion	x9
Sigma Virus	x2
Spiky MK-II	x7

OGGETTI

nessuno


```
Globo Arancione medio x1
Wind Shredder      {solo Zero}
Wing Spiral        {solo 'X'}
Jumper             {Bonus Life}
Speedster          {Bonus Energy}
Orbiter Wing       {componente Shuttle}
Corazza Gaea
Cuore
Weapon Tank
```

In questa sezione sono presenti le spine sul soffitto, il montacarichi, gli ascensori, le pedane con le spine, le bombe ed i Replodid da salvare. Per ottenere il Weapon Tank ed il Cuore non sono necessarie abilità speciali. Per recuperare la Corazza Gaea invece bisogna indossare la Falcon Armor ('X'); oppure possedere il Doppio Salto ed equipaggiare gli accessori Hyper Dash e Jumper (Zero).

```
=====
LA SFIDA DI DYNAMO
```

```
[@11DY]
=====
```

```
Boss: Dynamo
```

```
--- NEMICI ---
```

```
nessuno
```

```
--- OGGETTI ---
```

```
nessuno
```

```

      | |
AREA 1 ===|_|
```

```
_____ [AREA 1]
```

```
NEMICI
```

```
Dynamo (boss)
```

```
OGGETTI
```

```
nessuno
```

Questa località è composta da una singola stanza e si accederà automaticamente dopo aver sconfitto il secondo ed il sesto Maverick. Una volta completati gli scontri con Dynamo, non sarà più possibile rivisitare questa località.

```
=====
ZERO SPACE 1
```

```
[@11Z1]
=====
```

```
Boss: Shadow Devil
```

```
--- NEMICI ---
```

```
Eagle G [A1]
```

```
Spike Marl [A1]
```

```
Zero Virus [A1]
```

```
--- OGGETTI ---
```

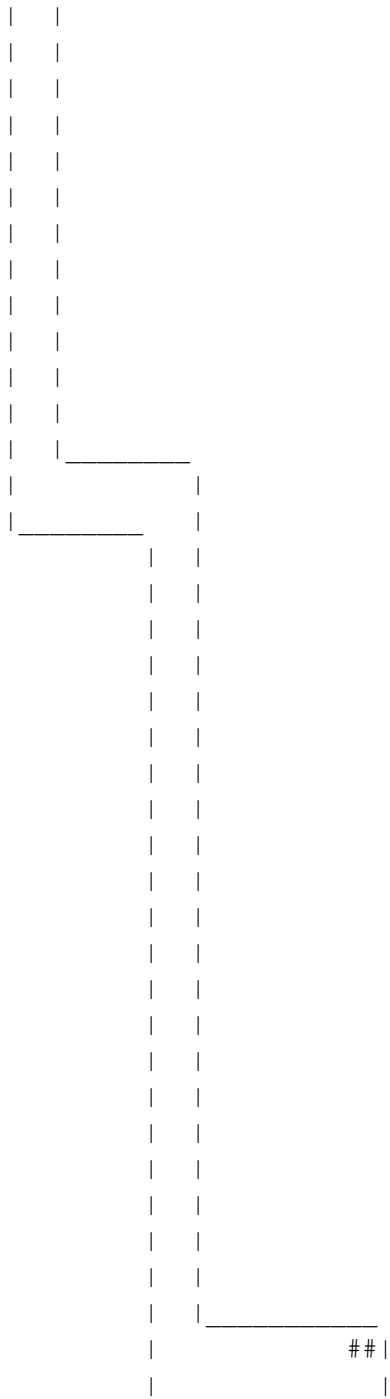
```
Sfera Azzurra media [A1]
```

```
Vita Bonus [A1]
```

```
AREA 1
```

```

| |
|_|
```



[AREA 1]

NEMICI

Shadow Devil (boss)
Eagle G x2
Spike Marl x2
Zero Virus x2

OGGETTI

Sfera Azzurra media x2
Vita Bonus x2

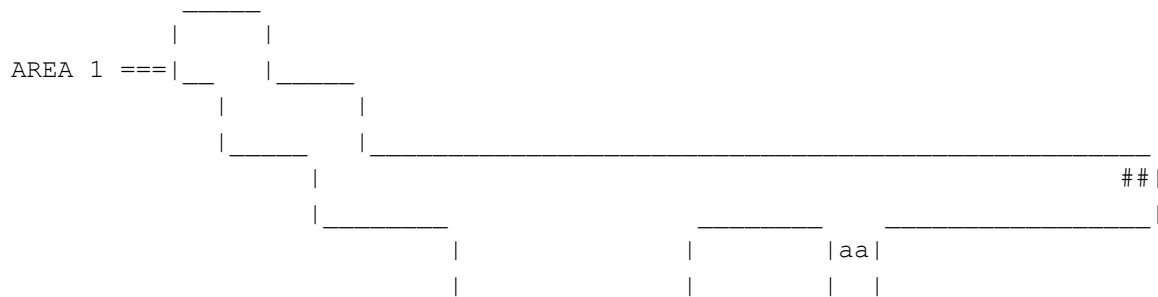
In questa sezione sono presenti i laser orizzontali e verticali.


```

--- NEMICI ---
Hover Gunner [A1]
Metall T [A1]
Seil Gabyoall [A1]

--- OGGETTI ---
(aa) Black Armor [A1]
(aa) Ultimate Armor [A1]

```



[AREA 1]

NEMICI

```

'X' (boss, solo Zero)
Zero (boss, solo 'X')
Hover Gunner x6
Metall T x5
Seil Gabyoall x8

```

OGGETTI

```

Black Armor {solo Zero}
Ultimate Armor {solo 'X'}

```

In questa sezione sono presenti i precipizi, le spine su tutte le pareti, le funi e le pedane mobili e quelle cadenti. Per ottenere l'Ultimate Armor e la Black Armor è necessario raggiungere le rispettive capsule utilizzando rispettivamente le versioni semplici di 'X' e di Zero.

=====

ZERO SPACE 4

[@11Z4]

=====

Boss: Sigma

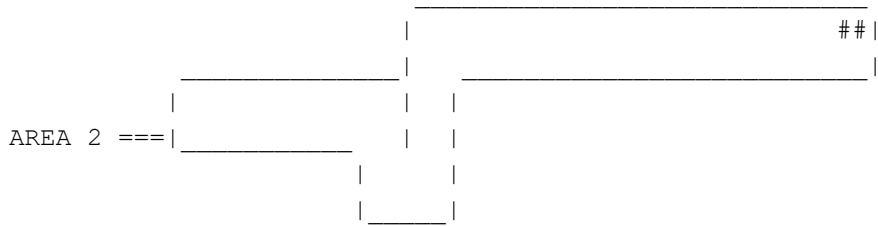
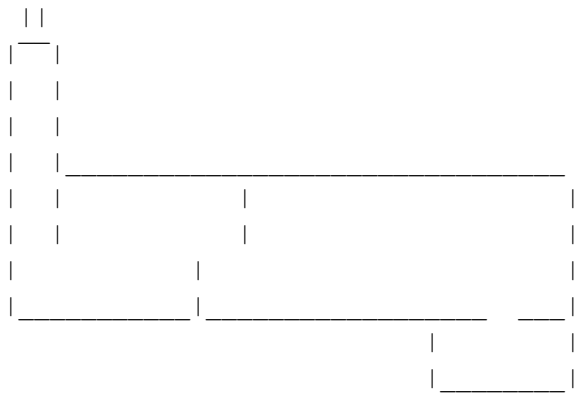
```

--- NEMICI ---
Axle the Red [A1]
Dark Dizzy [A1]
Dejira [A1]
Duff McWhalen [A1]
Eagle G [A1]
Grizzly Slash [A1]
Hotarion [A1]
Izzy Glow [A1]
Killer Sphere [A2]
Mattrex [A1]
Spark Gunner [A1]
Spike Marl [A1]
Squid Adler [A1]
The Skiver [A1]
TriScan Gold [A2]

--- OGGETTI ---
Globo Arancione grande [A2]
Globo Arancione medio [A1]
Sfera Azzurra grande [A2]
Vita Bonus [A1]

```

AREA 1



[AREA 1]

NEMICI

Axle the Red	(boss)
Dark Dizzy	(boss)
Duff McWhalen	(boss)
Grizzly Slash	(boss)
Izzy Glow	(boss)
Mattrex	(boss)
Squid Adler	(boss)
The Skiver	(boss)
Dejira	x7
Eagle G	x2
Hotarion	xInf
Spark Gunner	x1
Spike Marl	x3

OGGETTI

Globo Arancione medio	x17
Vita Bonus	x1

In questa sezione sono presenti le spine su tutte le pareti, le funi e nove teletrasporti: quelli porpora conducono ognuno allo scontro con un boss mentre quello dorato compare solo dopo aver sconfitto tutti i Maverick e conduce all'Area 2. Nella zona con i teletrasporti, gli oggetti compaiono a coppie, dopo aver sconfitto ogni nemico.

[AREA 2]

NEMICI

Sigma: 1a forma	(boss)
Sigma: 2a forma	(boss)
Killer Sphere	x18
TriScan Gold	x13

OGGETTI

Globo Arancione grande	x2
------------------------	----

=== RIEMPIRE I TANK ===

Per accumulare rapidamente PV per i Sub Tank, le località più indicate sono l'Area 1 di Dark Dizzy e quella di The Skiver.

DARK DIZZY: nella parte iniziale dell'Area 1, raggiungere una zona qualsiasi della località, dove compaiono diversi Batton Bone B81 e Batton Bone B82, ed eliminarli tutti periodicamente.

THE SKIVER: all'inizio della località, dove bisogna distruggere le bombe, sono presenti diversi Reploid da salvare. Una volta recuperati, uscire e rientrare dalla località per salvarli nuovamente.

* CODICI GAME SHARK *

Per utilizzare i seguenti codici è necessario possedere il Game Shark, una speciale cartuccia che permette di inserire codici per sbloccare oppure utilizzare cose che nel gioco non sempre sono ottenibili.

ID del gioco: SLUS-01334

CODICE	EFFETTO
8009A0FC 2020	Si ottiene una quantità infinità di PV
300D1C45 0004	Si ottengono vite infinite
3009A169 00FF	Si ottengono tutte le Armi di 'X' e le Tecniche di Zero
300D1C7F 00FF	Si ottengono tutti i Tank
800D1CAE 0040	Le 16 ore non scadono mai
3009A19B 0000	I Sigma Virus non possono infettare i personaggi
8009A188 00FF	La Falcon Armor può volare per un tempo infinito
8009A12C 0001	I personaggi lasciano sempre la scia dietro di loro
800D1C84 FFFC 800D1C86 0003	Si ottengono tutti gli Accessori
D00C931C 0040 8009A0C6 0001	Tenere premuto X per aumentare l'altezza massima dei salti
50000402 0000 800D1C2E 0202	Tutti gli otto Maverick risultano già sconfitti presso lo Zero Space 4
D00D51A2 7FFF 800D1C26 0008	Si ottengono tutte le sfere energetiche al termine del percorso a bordo dell'Adion Ride Chaser
50000A02 0000 8009A148 0168 800D1C52 3C00	Le Armi di 'X' e le varie Tecniche di Zero che lo necessitano possiedono munizioni infinite
800D1C7E F000	

D00C931E 0001
800D1C76 A0A0 Premere il tasto L2 per riempire i Tank posseduti
D00C931E 0001
800D1C78 0920

CODICI PER LA VALUTAZIONE

800D1CB4 03E7 999 nemici sconfitti

800D1CB8 0000 0 danni subiti

Valutazioni per 'X'

300D1CAA 0000 --> MEH
300D1CAA 0001 --> PA
300D1CAA 0002 --> GA
300D1CAA 0003 --> SA
300D1CAA 0004 --> A
300D1CAA 0005 --> B
300D1CAA 0006 --> C

Valutazioni per Zero

300D1CAB 0000 --> MEH
300D1CAB 0001 --> PA
300D1CAB 0002 --> GA
300D1CAB 0003 --> SA
300D1CAB 0004 --> A
300D1CAB 0005 --> B
300D1CAB 0006 --> C

+-----+
| CURIOSITÀ |
+-----+

[@12CS]

=== FLASHBACK ===

Durante il filmato di apertura è possibile visualizzare, per entrambi i Robot, alcune scene provenienti dai capitoli precedenti della saga.

Nelle sue immagini, 'X' indossa l'armatura relativa a quell'episodio:

MEGA MAN X

'X' affronta Sigma ed il suo cane robotico Velguarder.

MEGA MAN X2

'X' affronta i tre X-Hunters, Agile, Serges e Violen, che avevano sottratto i resti di Zero, dopo la morte del Robot rosso nel primo episodio.

MEGA MAN X3

'X' affronta Vile, ex braccio destro di Sigma, riassembleto dal Dr Doppler, dopo la sua distruzione nel primo episodio ad opera di 'X'.

MEGA MAN X4

'X' affronta Double, spia di Sigma infiltratasi tra i Maverick Hunter, che aveva il compito di inasprire il conflitto con la Repliforce.

Le scene di Zero sono invece:

MEGA MAN X

Zero affronta Vile, a bordo della sua Ride Armor, nello scontro che costerà la vita al Robot rosso.

MEGA MAN X2

Zero, riassembleto grazie ad 'X', incontra la sua copia realizzata da Sigma.

MEGA MAN X3

Zero affronta Bit, uno dei servitori del Dr Doppler.

MEGA MAN X4

Zero affronta il Colonnello, uno degli ufficiali della Repliforce.

=== EREDITÀ PASSATE ===

In Mega Man X5 sono presenti diversi elementi che provengono direttamente dai capitoli precedenti della saga:

- lo Shadow Devil è una variante dello Yellow Devil, un boss ricorrente nella saga di Mega Man.
- lo Zero Space 1 è ispirato alla località presieduta da Quick Man, in Mega Man 2.
- lo Zero Space 2 è ispirato alla prima base di Sigma, in Mega Man X.
- Rangda Bangda W è una versione potenziata di Rangda Bangda, uno dei boss di Mega Man X.
- la Fourth Armor, l'Ultimate Armor e la Black Armor erano già presenti in Mega Man X4.
- il boss affrontato nel Training, Magma Dragoon, era uno dei Maverick di Mega Man X4.
- affrontando 'X', il Robot blu utilizzerà il Double Cyclone, il Frost Tower ed il Soul Body, alcune delle Armi presenti in Mega Man X4.
- nel Finale 3 appare Iris, sorella del Colonnello della Repliforce e Replid molto caro al Robot rosso. In Mega Man X4, Zero è costretto ad eliminare Iris, la quale voleva vendicare la morte di suo fratello ad opera del Robot rosso.

=== DESIDERIO DI VENDETTA ===

Affrontando Squid Adler, il boss citerà l'incidente avvenuto con "Octopardo". La traduzione corretta di questo nome è in realtà "Octopus", e fa riferimento a Launch Octopus, uno dei Maverick eliminati da 'X' nel primo capitolo della saga.

Prima dello scontro con The Skyver invece, il Maverick affermerà di voler vendicare il Generale o il Colonnello. I due erano alti ufficiali della Repliforce, esercito di cui faceva parte anche The Skyver, e vennero sconfitti da 'X' e da Zero nel quarto capitolo della saga.

=== SIGMA E WILY ===

Durante lo scontro finale, Sigma rivela di aver incontrato un misterioso personaggio che conosceva molto bene la vera natura violenta di Zero. Il capo dei Maverick si riferisce al Dr Wily, il creatore del Robot rosso. Secondo la trama della saga, il malvagio scienziato trasferì la sua coscienza in un virus informatico che poi introdusse nella capsula dove venne sigillato Zero. In seguito Sigma, anche lui sotto forma di virus informatico, venne in contatto con la coscienza di Wily e da essa apprese la verità su Zero.

=== MAVERICK ROCKSTAR ===

Nelle versioni americane ed europee, i nomi degli otto Maverick sono un omaggio ai membri ed ai collaboratori del gruppo rock Guns 'n Roses:

Axle the Red	--->	Axl Rose	----->	William Bruce Bailey
Dark Dizzy	----->	Dizzy	----->	Darren Arthur Reed
Duff McWhalen	-->	Duff	----->	Michael Andrew McKagan
Grizzly Slash	-->	Slash	----->	Saul Hudson
Izzy Glow	----->	Izzy Stradlin	----->	Jeffrey Dean Isbell
Mattrex	----->	Matt Sorum	----->	Matthew William Sorum
Squid Adler	----->	Steven Adler	----->	Michael Coletti
The Skiver	----->	High in the Sky	-->	Michael Monroe

=== TATTICHE DI PUGILATO ===

Durante la sessione di Training di Zero, Aila dice: "Vola come una farfalla, pungi come un'ape!". Questa è una famosa frase del pugile Cassius Clay, campione olimpico e più volte detentore del titolo dei pesi massimi di boxe.

=== COLONNA SONORA ===

Dalla Schermata Option del Menù iniziale è possibile accedere alla voce Sound Test dalla quale si possono riascoltare le varie musiche presenti nel gioco. Sono presenti 31 tracce audio:

00. Filmato introduttivo
01. Schermata di selezione del personaggio
02. Prologo ('X')
03. Prologo (Zero)
04. Base degli Hunter
05. Presentazione del Maverick
06. Località di Grizzly Slash
07. Località di Squid Adler
08. Località di Izzy Glow
09. Località di Duff McWhalen
10. Località di The Skiver
11. Località di Axle the Red
12. Località di Dark Dizzy
13. Località di Mattrex
14. Scontro con i Maverick
15. Scontro con Dynamo
16. Riepilogo della Missione
17. Enigma e lo Shuttle in azione
18. Schermata di selezione della località
19. Zero Space 1, 2 & 3
20. Scontro con lo Shadow Devil
21. Scontro con Rangda Bangda W
22. Scontro tra 'X' e Zero
23. Zero Space 4
24. Scontro con la prima forma di Sigma

