

# Mega Man: Powered Up FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Apr 10, 2018

GUIDA A MEGA MAN POWERED UP  
versione 1.0

gioco : MEGA MAN POWERED UP  
sistema : Sony Play Station Portable  
tipo : Azione  
prodotto: CAPCOM

08/02/2018 ---> inizio stesura del documento

08/04/2018 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

```
+-----+
| PDPWriter |
| Copyright 2018 Spanettone Inc |
| |
| http://spanettone.altervista.org |
| spanettone@yahoo.it |
| |
| ALL RIGHTS RESERVED |
+-----+
```

Contenuto del documento GUIDA A MEGA MAN POWERED UP

=====	1) IL GIOCO . . . . .	[@01IG]
=====	2) LA STORIA . . . . .	[@02ST]
=====	3) PERSONAGGI . . . . .	[@03PG]
=====	4) NOZIONI DI BASE	
	Comandi . . . . .	[@04CM]
	Azioni . . . . .	[@04ZN]
	Schermate . . . . .	[@04SC]
	Oggetti . . . . .	[@04GG]
	Blocchi Speciali . . . . .	[@04BS]
	Consigli vari . . . . .	[@04CV]
=====	5) ARMI SPECIALI . . . . .	[@05RS]
=====	6) ROBOT MASTER	
	Boss . . . . .	[@06RB]
	Differenze con Mega Man. . . . .	[@06DM]
	Altri personaggi . . . . .	[@06LP]
	Tabella potenza offensiva . . . . .	[@06TP]
=====	7) SOLUZIONE	
	Introduzione . . . . .	[@07SL]
	Prologo: Towntown. . . . .	[@7S01]
	Intermezzo . . . . .	[@7NMZ]
	Cut Man . . . . .	[@7S02]
	Bomb Man. . . . .	[@7S03]
	Ice Man . . . . .	[@7S04]
	Fire Man. . . . .	[@7S05]
	Oil Man . . . . .	[@7S06]

Elec Man.	[@7S07]
Time Man.	[@7S08]
Guts Man.	[@7S09]
Recupero Pack	[@7RPK]
Castle Wily 1	[@7S10]
Castle Wily 2	[@7S11]
Castle Wily 3	[@7S12]
Castle Wily 4	[@7S13]
Ultime raccolte	[@7LTR]

===== 8) CHALLENGE

Introduzione	[@08CH]
Mega Man.	[@08MM]
Cut Man	[@08CT]
Guts Man.	[@08GS]
Ice Man	[@08CM]
Bomb Man.	[@08BB]
Fire Man.	[@08FR]
Elec Man.	[@08LC]
Time Man.	[@08TM]
Oil Man	[@08LM]
Sfide speciali.	[@08SS]

===== 9) CONSTRUCTION

Introduzione	[@09CN]
Data Select.	[@09DS]
Pack Select.	[@09PS]
Block Set Mode.	[@09BM]
Rule Setting	[@09RS]
Playtest Mode	[@09PM]
Save Button.	[@09SB]

===== 10) NEMICI

Nemici	[@10NM]
Altri pericoli.	[@10PR]
Debolezze	[@10DB]

===== 11) DIALOGHI

Mega Man.	[@11MM]
Bomb Man.	[@11BB]
Cut Man	[@11CT]
Elec Man.	[@11LC]
Fire Man.	[@11FR]
Guts Man.	[@11GS]
Ice Man	[@11CM]
Oil Man	[@11LM]
Time Man.	[@11TM]
Proto Man	[@11PM]
Roll	[@11RL]

===== 12) MAPPA

Introduzione	[@12MP]	
Towntown.	Blocco A	[@12TT]
Bomb Man.	Blocco B	[@12BB]
Cut Man	Blocco C	[@12CT]
Elec Man.	Blocco D	[@12LC]
Fire Man.	Blocco E	[@12FR]
Guts Man.	Blocco F	[@12GS]
Ice Man	Blocco G	[@12CM]
Oil Man	Blocco H	[@12LM]







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 ci si trova su una scala, Mega Man lascerà la presa, raggiungendo rapidamente il pavimento. Saltando e premendo la direzione Su in corrispondenza di una scala invece, il personaggio si aggrapperà al volo alla struttura.

---

SPARARE

[pulsante Quadrato oppure pulsante Triangolo]

Apredo il fuoco, Mega Man sparerà il proiettile dell'Arma equipaggiata. Il Robot blu ha la possibilità di aprire il fuoco da fermo, in movimento, mentre salta o si lascia cadere, mentre si muove lungo una scala o nuota, ma sempre e solo nella direzione verso cui è rivolto.

<> SUPERFICI <>

- Normale • Su una piattaforma standard, il personaggio non subisce alcun impedimento, perciò può muoversi e saltare liberamente.
- Ghiaccio • Sulle superfici congelate, il personaggio scivola leggermente all'inizio ed al termine di ogni spostamento perciò bisogna tenere conto di questa situazione quando si raggiungono le estremità di una pedana. Solo Ice Man è in grado di camminare su tali superfici senza scivolare.
- Oleose • Sulle superfici oleose, il personaggio non è in grado di camminare e cadrà a terra ad ogni passo tentato. L'unica maniera per procedere su tali superfici è quella di eseguire continuamente salti in avanti. Colpendole con le sfere infuocate, le superfici oleose si incendieranno, potranno ferire il personaggio ma non i nemici. Dopo qualche secondo, le fiamme si spegneranno e la pavimentazione non sarà più scivolosa. Solo Oil Man è in grado di muoversi su di esse senza cadere.
- Sottacqua • Al di sotto del livello del mare, il personaggio non subisce alcun impedimento, perciò può muoversi e saltare liberamente.

---

SCHERMATE

[@04SC]

---

```
#####  
# SCHERMATA ARMI #  
#####
```

Premendo START durante la partita, il gioco si metterà in pausa ed apparirà la Schermata Armi, dove è possibile visualizzare tutte le armi a disposizione del personaggio. Per tornare al gioco premere nuovamente il pulsante START oppure il tasto Cerchio o Triangolo.

(Esempio)

---

```
+----+                               +-----+ +-----+  
|    |                               | ARMI / / OPTIONS |  
|    |                               +-----+ +-----+  
| ## |  
| ## |  
| ## |                               --> MEGA BUSTER
```

```

| ## | >>>>>>>>>>>>
| ## | ROLLING CUTTER
+----+----+ >>>>>>
| MM | 4 | SUPER ARM
+----+----+ >>>>>>>>>>
+-----+ ICE SLASHER
| (O) x 015 | >>>>>>>>>>
+-----+ HYPER BOMB
+-----+ >>>
| STAGE 00'16"90 TIME | FIRE STORM
| TARGET 03'00"00 +-----+ >>>>>>
+-----+ THUNDER BEAM
+-----+ >>>>>>>>>>>>
| STAGE 00002100 SCORE | TIME SLOW
| RECORD 00010590 +-----+ >>>>>>>>>>
+-----+ OIL SLIDER
+-----+ >>>>>>
| L'arma standard di Mega Man. |
| Possiede munizioni infinite. |
+-----+

```

Nella parte sinistra dello schermo sono presenti:

- la quantità di punti vita (PV) posseduti [ ## ]
- il numero di Vite a disposizione del personaggio [MM 4]
- la quantità di Sfere Rosse raccolte nella località [(O) x 015]

Più in basso sono indicati

- il tempo trascorso dall'inizio dell'esplorazione [STAGE TIME]
- il tempo medio richiesto per il suo completamento [TARGET]
- il punteggio ottenuto durante l'esplorazione [STAGE SCORE]
- il punteggio migliore ottenuto durante l'esplorazione [RECORD]
- la descrizione dell'Arma evidenziata dal cursore

Nella parte destra dello schermo invece sono indicate le Armi che attualmente si possiedono e, per ognuna di esse, è mostrato, tramite una linea orizzontale, la quantità di munizioni a disposizione. L'Arma equipaggiata è evidenziata dal cursore, un colore più luminoso della scritta. Per cambiare Arma è sufficiente spostare il cursore con i tasti direzionali, indicando quella da utilizzare, e premere il tasto Quadrato oppure X. Premendo la direzione Destra apparirà la Schermata Options.

```

#####
# SCHERMATA OPTIONS #
#####

```

Premendo SELECT durante la partita, il gioco si metterà in pausa ed apparirà la Schermata Options, dove è possibile modificare alcune opzioni. Per tornare al gioco premere nuovamente il pulsante START oppure il tasto Cerchio o Triangolo. Premendo la direzione Sinistra apparirà la Schermata Armi.

ESCAPE

permette di uscire dalla località che si sta esplorando.

SOUND

consente di modificare le opzioni dell'Audio. Premere le direzioni Destra e Sinistra per aumentare o diminuire il volume della musica di sottofondo (BGM) e degli effetti sonori (SE).

#### CONTROL CONFIG

permette di modificare i comandi del personaggio. Per cambiare l'azione assegnata ad un pulsante, evidenziarlo, premere il tasto Quadrato oppure X e scegliere la nuova azione dall'elenco:

.Saltare	[Jump]
.Sparare	[Shoot]
.Arma successiva	[Weapon Change L]
.Arma precedente	[Weapon Change R]
.Nessuna azione	[No use]

#### AUTOSAVE SETTINGS

consente di modificare il salvataggio automatico. Bisogna scegliere se attivarlo (ON) o meno (OFF).

#### SAVE

permette di salvare i progressi dell'avventura.

Presso la schermata di selezione della località, premendo il pulsante L appariranno altre due voci nella Schermata Options: (premere il tasto R per tornare indietro)

#### TITLE SCREEN

permette di tornare alla schermata del titolo.

#### RECORDS

permette di visualizzare le migliori prestazioni effettuate nelle varie località: evidenziarne una con il cursore per mostrare i risultati mentre con il pulsante L è possibile scorrere i vari livelli di difficoltà. In basso viene indicato se la località è stata completata senza subire danni mentre sulla destra è presente il numero di Pack raccolti durante tutta l'avventura.

---

#### OGGETTI

[@04GG]

---

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

CAPSULA GIALLA PICCOLA (ripristina 2 PV)

CAPSULA GIALLA GRANDE (ripristina 10 PV)

Il personaggio possiede un massimo di 28 punti vita (PV) e questi due oggetti hanno la funzione di curarlo, consentendogli di recuperare i PV persi.

#### Dove si trovano

Towntown	[A1]	Ingresso del laboratorio	.x1 piccola
Towntown	[A3]	Retro del laboratorio	.x2 piccola
Bomb Man	[B1]	Ingresso viola	.x2 piccola
Bomb Man	[B4]	Percorso del gelo	.x1 grande
Bomb Man	[B5]	Discesa insidiosa	.x3 piccola
Cut Man	[C1]	Bosco iniziale	.x2 piccola
Cut Man	[C2]	Salita Octopus	.x1 grande
Elec Man	[D1]	Salita elettrica	.x2 piccola
Elec Man	[D3]	Salita Pack	.x1 grande
Elec Man	[D4]	Salita sospesa	.x2 piccola
Fire Man	[E1]	Ingresso rovente	.x2 piccola



Fire Man	[E2]	Salita di fuoco	.x1 grande e x2 piccola
Guts Man	[F2]	Zona dei minatori	.x1 grande
Guts Man	[F5]	Fine del cantiere	.x2 piccola
Ice Man	[G1]	Lago iniziale	.x2 piccola
Ice Man	[G4]	Grotta gelata	.x1 grande
Oil Man	[H2]	Cammino oleoso	.x2 piccola
Oil Man	[H5]	Zona tubature	.x2 piccola
Time Man	[I1]	Ingresso verde	.x1 piccola
Time Man	[I2]	Zona intermedia	.x1 grande
Time Man	[I5]	Sommità	.x2 piccola
Castle Wily 1	[L2]	Sentiero viola	.x2 piccola
Castle Wily 3	[N3]	Corridoio di ripristino	.x1 grande e x2 piccola
Castle Wily 4	[O2]	Anticamera finale	.x1 grande

CAPSULA CELESTE PICCOLA (ripristinata 2 unità di munizioni)

CAPSULA CELESTE GRANDE (ripristinata 10 unità di munizioni)

Ogni Arma possiede una determinata quantità massima di munizioni all'interno del proprio caricatore e questi oggetti servono per ripristinare quelle consumate dall'Arma attualmente equipaggiata. Nel caso in cui si stia usando il Mega Buster, le munizioni verranno ugualmente ripristinate, dando la precedenza alle Armi che ne possiedono di meno.

Dove si trovano

Bomb Man	[B3]	Corridoio delle spine	.x1 grande
Cut Man	[C4]	Discesa acuminata	.x2 piccola
Elec Man	[D2]	Corridoio sospeso	.x2 piccola
Fire Man	[E1]	Ingresso rovente	.x1 grande e x1 piccola
Fire Man	[E4]	Corridoio fiammeggiante	.x1 grande
Guts Man	[F1]	Cantiere iniziale	.x2 piccola
Ice Man	[G2]	Discesa gelata	.x2 piccola
Oil Man	[H3]	Salita infiammabile	.x1 grande e x2 piccola
Time Man	[I5]	Sommità	.x1 grande e x2 piccola
Castle Wily 3	[N3]	Corridoio di ripristino	.x1 grande e x2 piccola
Castle Wily 4	[O2]	Anticamera finale	.x1 grande

VITA BONUS

Questo cuore rosa aggiunge una nuova vita a quelle già in possesso del personaggio. Si possono possedere sino ad un massimo di 9 vite.

Dove si trovano

Bomb Man	[B2]	Corridoio dei mortai	
Cut Man	[C3]	Percorso delle bombe	
Cut Man	[C4]	Discesa acuminata	
Elec Man	[D1]	Salita elettrica	
Elec Man	[D5]	Percorso del tempo	
Fire Man	[E1]	Ingresso rovente (x2)	
Guts Man	[F3]	Percorso della cesoia	
Guts Man	[F5]	Fine del cantiere	
Ice Man	[G1]	Lago iniziale	
Ice Man	[G5]	Percorso del piromane	
Oil Man	[H3]	Salita infiammabile	
Oil Man	[H5]	Zona tubature	
Time Man	[I3]	Quarto piano	
Castle Wily 1	[L2]	Sentiero viola	
Castle Wily 3	[N1]	Salita continua	
Castle Wily 4	[O2]	Anticamera finale	

## SFERA ROSSA

Questo oggetto si ottiene eliminando i nemici e serve per aumentare il punteggio dell'avventura. Dopo aver sconfitto un boss, si guadagneranno 100 punti per ogni Sfera Rossa raccolta nella sua località.

## PUNTO DI CONTROLLO

In alcune zone della località sono presenti i globi rosa luminosi e, venendovi a contatto, essi innalzeranno una bandierina: nel caso in cui si perda una vita, il gioco riprenderà dall'ultimo globo rosa attivato. Quando ciò avviene, il Punto di controllo diventa invisibile tuttavia il suo effetto rimane attivo perciò, anche perdendo un'altra vita, si ricomincerà comunque da quel globo rosa.

---

## BLOCCHI SPECIALI

[@04BS]

---

All'interno delle località sono presenti alcuni grossi cubi che è possibile demolire solamente con determinate Armi oppure con particolari abilità dei personaggi. Se non viene specificato diversamente, l'Arma può distruggere il Blocco Speciale sia quando viene usata da Mega Man, sia quando viene scagliata dal rispettivo Robot Master.

## BLOCCO FRAGILE

Questo cubo grigio non possiede alcun simbolo e può essere distrutto usando un'Arma qualsiasi.

## BLOCCO BOMBA

Questo cubo marrone chiaro può essere demolito solo dall'Hyper Bomb. A differenza degli altri Blocchi Speciali, il Blocco Bomba è più piccolo di dimensioni e non viene distrutto dal semplice contatto con la rispettiva Arma bensì quest'ultima deve colpirlo con la detonazione per poterlo demolire.

## BLOCCO CESOIA

Questo cubo grigio e verde può essere distrutto solo dal Rolling Cutter.

## BLOCCO ELETTRICO

Questo cubo viola possiede una piccolo cuneo nero su una delle sue facce e non può essere demolito. Colpendolo con il Thunder Beam di Elec Man, esso si sposterà rapidamente nella direzione verso cui è rivolto il cuneo, per poi tornare lentamente nella posizione di partenza. Attaccando il cubo mentre è in movimento invece, non si otterrà alcun effetto. Il Blocco Elettrico non potrà schiacciare in alcun modo il personaggio e si fermerà se quest'ultimo ostacolerà il suo movimento. Il Thunder Beam di Mega Man non è in grado di muovere questo tipo di cubo.

## BLOCCO FUOCO

Questo cubo blu e rosso può essere distrutto sia dal proiettile orizzontale, sia dalla sfera rotante del Fire Storm.

## BLOCCO GHIACCIO

Questo cubo celeste può essere demolito solo dall'Ice Slasher.

## BLOCCO OLIO

Questo cubo viola ed arancione può essere distrutto sia dal getto d'olio, sia dalla tavola dell'Oil Slider.

## BLOCCO OROLOGIO

Questo cubo viola e bianco può essere demolito esclusivamente dalle Twin Arrows di Time Man. A differenza degli altri Blocchi Speciali, il Blocco Orologio cade più lentamente quando è attivo l'effetto del Time Slow.

#### BLOCCO ROCCIA

Questo cubo marrone può essere sollevato e scagliato via solo dal Super Arm. Guts Man è in grado di generare dal terreno questo tipo di Blocchi Speciali.

#### CUBETTO DI GHIACCIO

Questo piccolo cubo celeste può essere distrutto esclusivamente da Fire Man: il Robot Master è in grado di scioglierlo al contatto ma solo se la sua fiamma risulta accesa. Il Fire Storm e l'Ice Slasher non sono in grado di demolirlo.

#### CUBETTI DI TERRENO

Questo piccolo cubo marrone può essere distrutto esclusivamente da Guts Man: il Robot Master è in grado di demolirlo sia colpendolo con la testa, sia atterrandovi sopra.

.....

+-----+  
| 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: alcune possono colpire in verticale, altre sono in grado di distruggere determinati ostacoli e così via. Usare l'Arma giusta al momento giusto renderà più semplice proseguire nel gioco.
- All'interno di una località, quasi tutti i nemici si rigenerano continuamente tornando nelle zone già esplorate. Fate attenzione perciò quando vi spostate e sfruttate questa caratteristica per ottenere da loro oggetti per recuperare PV e munizioni.
- Il personaggio muore istantaneamente cadendo in un precipizio, venendo a contatto con le spine oppure schiacciato tra due elementi, perciò calibrate bene i salti tra una piattaforma ed un'altra.
- Perdendo tutte le vite sarà possibile:
  - .riprendere subito l'avventura [Continue]
  - .tornare alla schermata dei Robot Master [Return to stage select]
  - .salvare l'avventura [Save]
- Nella Schermata Options è presente la voce 'Escape', che vi permette di uscire in qualsiasi momento da una località, tornando così alla schermata dei Robot Master. Usate questa abilità per uscire da essa una volta che avrete raccolto i Pack presenti. Al termine di una località oppure uscendo da essa, verranno ricaricati in automatico i PV del personaggio e le munizioni di tutte le sue Armi.
- Se non rappresentano una minaccia immediata, evitate i nemici al posto di eliminarli: il personaggio ottiene punti ma non si potenzia, nè riceve esperienza quando sconfigge un avversario. Affrontate i nemici solo quando vi sono di ostacolo oppure quando avete bisogno di ripristinare PV o munizioni.



secondo questo l'elenco:

tasto R -->

..

Mega Buster

Rolling Cutter

Super Arm

Ice Slasher

Hyper Bomb

Fire Storm

Thunder Beam

Time Slow

Oil Slider

..

<-- tasto L

Le Armi a disposizione del personaggio sono:

.Mega Buster

.Fire Storm

.Hyper Bomb

.Ice Slasher

.Oil Slider

.Rolling Cutter

.Super Arm

.Thunder Beam

.Time Slow

Per ognuna di esse viene indicato:

.il boss da cui si riceve

.il numero di colpi a disposizione con il caricatore pieno

.il colore assunto dal Robot quando la equipaggia

.i danni inflitti ai vari boss, espressi in PV persi

- il simbolo '>' indica il boss che risulta debole a quell'Arma

---

MEGA BUSTER \

---

Boss ---: Mega Man inizierà il gioco equipaggiando questa Arma

Colpi --: infiniti

Colore -: blu & celeste

DANNI AI BOSS

Bomb Man 2 Proto Eye 2

Cut Man 2 Mega Man? .

Elec Man 2

Fire Man 2 Yellow Devil 1

Guts Man 2 CWU-01P 1

Ice Man 2 Copy Robot 1

Oil Man 2 Wily Machine 2

Time Man 2 Wily Capsule 1

Questa è l'arma di base del Robot: possiede colpi infiniti ed una bassa potenza offensiva. Aprendo il fuoco, Mega Man sparerà orizzontalmente un proiettile giallo inoltre sarà possibile eseguire raffiche di massimo tre colpi premendo ripetutamente il pulsante d'attacco.

---

FIRE STORM \

---

Boss ---: Fire Man  
Colpi --: 9 sfere infuocate  
Colore -: rosso & arancione

#### DANNI AI BOSS

Bomb Man	3	Proto Eye	2
Cut Man	3	Mega Man?	2
Elec Man	3		
Fire Man	1	Yellow Devil	> 4
Guts Man	3	CWU-01P	2
Ice Man	1	Copy Robot	2
Oil Man	> 6	Wily Machine	2
Time Man	3	Wily Capsule	1

- La sfera rotante causa gli stessi danni del proiettile infuocato.

Il personaggio scaglia orizzontalmente una sfera infuocata. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Non si può generare una seconda sfera infuocata se la prima è ancora visibile sullo schermo.

Mentre il proiettile avanza, sullo schermo compare una seconda sfera di fuoco, di dimensioni più piccole, che ruota velocemente per due volte in senso orario attorno al Robot. Essa è in grado di ferire i nemici con i quali viene a contatto, fungendo da protezione per il personaggio, e non svanisce dopo averli danneggiati. Usando il Fire Storm sottacqua, verrà generata solamente la sfera che ruota attorno a Mega Man.

Quest'Arma possiede la capacità di distruggere i Blocchi Fuoco inoltre può demolire anche i contenitori di petrolio presenti nella località di Oil Man. All'interno di quel livello è possibile trovare anche le pavimentazioni oleose: colpendole con le sfere infuocate, esse si incendieranno, potranno ferire il personaggio ma non i nemici. Dopo qualche secondo, le fiamme si spegneranno e la pavimentazione non risulterà più scivolosa.

Ricapitolando, il Fire Storm è un'ottima Arma che unisce contemporaneamente attacco e difesa e che consente di colpire facilmente i nemici dalla lunga e dalla breve distanza.

---

#### HYPER BOMB \

---

Boss ---: Bomb Man  
Colpi --: 14 bombe  
Colore -: verde & verde chiaro

#### DANNI AI BOSS

Bomb Man	1	Proto Eye	2
Cut Man	1	Mega Man?	2
Elec Man	3		
Fire Man	3	Yellow Devil	2
Guts Man	3	CWU-01P	2
Ice Man	> 6	Copy Robot	2
Oil Man	3	Wily Machine	2
Time Man	1	Wily Capsule	1

Il personaggio scaglia lungo una traiettoria parabolica un esplosivo, il quale si ferma dopo aver compiuto tre piccoli rimbalzi. La bomba detona a contatto con un nemico oppure automaticamente dopo alcuni istanti. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Non si può generare un secondo esplosivo se il primo è ancora visibile sullo schermo inoltre, quando si è sul

pavimento, il personaggio si fermerà necessariamente per scagliare una bomba.

Quest'Arma possiede la capacità di distruggere i Blocchi Bomba, tuttavia è necessario essere molto precisi: gli esplosivi non sono in grado di demolirli a contatto ma solo con la detonazione perciò bisogna posizionare le Bombe molto vicine ai cubi da abbattere.

In sintesi, l'Hyper Bomb è una buona Arma: possiede una elevata potenza offensiva inoltre risulta molto utile per colpire i bersagli che si trovano più in basso rispetto al personaggio.

---

#### ICE SLASHER \

---

Boss ---: Ice Man  
Colpi --: 14 ancore di ghiaccio  
Colore -: celeste & celeste chiaro

#### DANNI AI BOSS

Bomb Man	1	Proto Eye	2
Cut Man	3	Mega Man?	2
Elec Man	3		
Fire Man	> 6	Yellow Devil	2
Guts Man	3	CWU-01P	2
Ice Man	1	Copy Robot	2
Oil Man	3	Wily Machine	2
Time Man	3	Wily Capsule	1

Il personaggio scaglia orizzontalmente un'ancora di ghiaccio, in grado di ferire e di congelare il nemico. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Non si può generare un secondo proiettile se il primo è ancora visibile sullo schermo.

Dopo aver congelato un bersaglio, si subiscono danni venendo a contatto con esso tuttavia è possibile continuare a ferirlo colpendolo di nuovo con l'Ice Slasher oppure usando un'altra Arma; i nemici volanti rimangono ugualmente in aria una volta paralizzati inoltre un bersaglio congelato riprenderà a muoversi in automatico dopo alcuni secondi. Quest'Arma possiede la capacità di demolire i Blocchi Ghiaccio.

Ricapitolando, l'Ice Slasher è un'Arma piuttosto scadente: la sua potenza offensiva è molto bassa tuttavia può risultare ugualmente utile perchè permette di paralizzare temporaneamente i nemici, rendendo così più semplice superare le sezioni di cui sono composte le località.

---

#### OIL SLIDER \

---

Boss ---: Oil Man  
Colpi --: 28 gocce d'olio  
Colore -: nero & celeste

#### DANNI AI BOSS

	(g)	(t)		(g)	(t)
Bomb Man	1	3	Proto Eye	2	3
Cut Man	1	3	Mega Man?	1	2
Elec Man	> 2	6			
Fire Man	1	1	Yellow Devil	1	2
Guts Man	1	3	CWU-01P	> 4	10
Ice Man	1	3	Copy Robot	1	2

Oil Man	1	1	Wily Machine	2	2
Time Man	1	3	Wily Capsule	2	1

#### Legenda

(g) getto d'olio

(t) tavola

Il personaggio scaglia frontalmente una goccia d'olio. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Giunto sul pavimento, l'Oil Slider diventa una macchia nera in grado di danneggiare i nemici che vi camminano sopra. Non si può generare una seconda goccia d'olio se la prima è ancora visibile sullo schermo.

La caratteristica principale dell'Oil Slider è quella di fungere da mezzo di trasporto. Salendo sulla macchia nera, essa si trasformerà in una tavola che scivolerà lungo il pavimento. Mentre si è a bordo di essa, i comandi saranno:

.Saltare ----: pulsante X oppure pulsante Cerchio

.Accelerare -: premere la direzione verso cui si sta avanzando

.Rallentare -: premere la direzione opposta a quella del movimento

.Scendere ---: direzione Su + Salto

Non è consentito aprire il fuoco con le altre Armi tuttavia, venendo a contatto con gli altri nemici, è possibile danneggiarli. Bisogna stare attenti in quest'ultimo caso perchè, se il bersaglio non verrà distrutto all'istante, il personaggio subirà danni dal contatto con lui ma la tavola continuerà ad avanzare ugualmente. Il balzo aggiuntivo che viene eseguito quando si scende dall'Oil Slider può essere sfruttato anche per raggiungere altezze superiori al normale.

Usando l'Oil Slider sottacqua, il getto d'olio tornerà rapidamente a galla e, venendovi a contatto, si trasformerà ugualmente nella tavola, che in questo caso tornerà gradualmente in superficie. È possibile sfruttare questa proprietà per avanzare sul pelo dell'acqua senza sprofondare. Quest'Arma possiede la capacità di distruggere i Blocchi Olio, sia tramite la goccia, sia tramite la tavola.

In sintesi, l'Oil Slider è un'Arma molto scadente dal punto di vista offensivo tuttavia risulta abbastanza utile come supporto perchè permette di attraversare rapidamente alcune sezioni delle località.

---

#### ROLLING CUTTER \

---

Boss ---: Cut Man

Colpi --: 14 cesoie

Colore -: grigio & grigio chiaro

#### DANNI AI BOSS

Bomb Man	> 6	Proto Eye	2
Cut Man	1	Mega Man?	2
Elec Man	3		
Fire Man	3	Yellow Devil	2
Guts Man	1	CWU-01P	2
Ice Man	3	Copy Robot	2
Oil Man	3	Wily Machine	2
Time Man	3	Wily Capsule	1

Il personaggio scaglia frontalmente una cesoia, la quale curva verso l'alto per poi tornare dal Robot. L'attacco è piuttosto rapido, possiede un discreto raggio d'azione ed in grado di attraversare i muri e gli ostacoli. Il Rolling



Cutter tornerà sempre dal personaggio, anche dopo aver colpito un bersaglio, indipendentemente da dove Mega Man si trovi. Non si può generare una seconda cesoia se la prima è ancora visibile sullo schermo, non è possibile cambiare Arma sino a quando essa non tornerà dal Robot inoltre, quando si è sul pavimento, il personaggio si fermerà necessariamente per scagliare la cesoia. Quest'Arma possiede la capacità di distruggere i Blocchi Cesoia.

Ricapitolando, il Rolling Cutter è un'Arma discretamente utile: la sua potenza offensiva non è molto elevata tuttavia, sulla media distanza, la si può sfruttare come Arma alternativa, nel caso in cui non si possieda ancora quella a cui risulta debole il boss che si sta affrontando.

---

#### SUPER ARM \

---

Boss ---: Guts Man  
Colpi --: 7 sollevamenti  
Colore -: marrone & marrone chiaro

#### DANNI AI BOSS

Bomb Man	3	Proto Eye	2
Cut Man	> 6	Mega Man?	2
Elec Man	3		
Fire Man	3	Yellow Devil	2
Guts Man	1	CWU-01P	8
Ice Man	3	Copy Robot	2
Oil Man	3	Wily Machine	2
Time Man	3	Wily Capsule	1

Quest'Arma è utilizzabile solamente assieme ad un Blocco Roccia. Dopo aver equipaggiato il Super Arm, avvicinandosi ad uno di questi cubi, esso brillerà e potrà essere sollevato dai lati. Una volta raccolto, Mega Man è in grado di portarlo con sé e di saltare. Premendo nuovamente il pulsante d'attacco, il Robot scaglia frontalmente il Blocco Roccia, il quale si muove lungo una traiettoria parabolica e va in frantumi dopo aver colpito un bersaglio oppure un ostacolo: sia il cubo che i singoli frammenti sono in grado di ferire i bersagli. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione.

Non è possibile sollevare un Blocco Roccia mentre ci si trova sopra di esso, nè salire le scale quando lo si porta con sé tuttavia è consentito afferrarlo al volo, mentre si salta. Il personaggio manterrà la presa sul cubo anche dopo aver subito danni e potrà portarlo con sé anche all'interno di corridoi più stretti.

In sintesi, il Super Arm è un'Arma molto scadente poichè il suo uso è possibile esclusivamente nelle zone dove sono presenti i Blocchi Roccia. In compenso questi cubi possono essere rigenerati, tornando nei settori dove essi erano situati, e risultano piuttosto utili per colpire più bersagli con un solo attacco.

---

#### THUNDER BEAM \

---

Boss ---: Elec Man  
Colpi --: 9 gruppi di fulmini  
Colore -: viola & giallo

#### DANNI AI BOSS

Bomb Man	3	Proto Eye	2
Cut Man	3	Mega Man?	2





## CUT MAN

### ARMA PROPRIA • Rolling Cutter

Il personaggio scaglia frontalmente una cesoia, la quale curva verso l'alto per poi tornare dal Robot Master. L'attacco è piuttosto rapido, possiede un discreto raggio d'azione ed in grado di attraversare i muri e gli ostacoli. Il Rolling Cutter tornerà sempre dal personaggio, anche dopo aver colpito un bersaglio, indipendentemente da dove Cut Man si trovi. Sullo schermo possono essere presenti contemporaneamente sino ad un massimo di due cesoie inoltre, quando si è sul pavimento, il personaggio si fermerà necessariamente per usare la sua Arma. Cut Man possiede la capacità di distruggere i Blocchi Cesoia.

### ABILITÀ SPECIALE • Rimbalzo a muro

Cut Man è in grado di rimbalzare sulle pareti quando salta e, in questo modo, può raggiungere altezze maggiori. Per farlo, bisogna saltare sul muro e, mentre si è in aria, premere di nuovo il tasto X oppure il tasto Cerchio per darsi lo slancio dalla parete. È possibile rimbalzare più volte in maniera alternata su muri paralleli, in modo tale da scalare facilmente i condotti verticali. Non è consentito invece proseguire verso l'alto rimbalzando continuamente lungo la stessa parete oppure darsi lo slancio dai muri di ghiaccio.

## ELEC MAN

### ARMA PROPRIA • Thunder Beam

Il personaggio scaglia contemporaneamente un fulmine in orizzontale, assieme ad altri due che si muovono in verticale in direzioni opposte. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Non si può scagliare un secondo gruppo di fulmini se il primo è ancora visibile sullo schermo.

### ABILITÀ SPECIALE • Attivazione Blocchi Elettrici

Elec Man è in grado di far muovere i Blocchi Elettrici: colpendoli con il Thunder Beam, essi si sposteranno subito in verticale oppure in orizzontale, a seconda dei casi, per poi tornare lentamente nella posizione di partenza. Sfruttando questi loro movimenti sarà possibile raggiungere zone delle località altrimenti inaccessibili.

## FIRE MAN

### ARMA PROPRIA • Fire Storm

Il personaggio scaglia orizzontalmente una sfera infuocata. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Sullo schermo possono essere presenti contemporaneamente sino ad un massimo di tre sfere infuocate.

Mentre il proiettile avanza, sullo schermo compare una seconda sfera di fuoco, di dimensioni più piccole, che ruota velocemente per due volte in senso orario attorno al Robot Master. Essa è in grado di ferire i nemici con i quali viene a contatto, fungendo da protezione per il personaggio, e non svanisce dopo averli danneggiati. Usando il Fire Storm sottacqua, verrà generata solamente la sfera che ruota attorno a Fire Man.

Il Robot Master possiede la capacità di distruggere i Blocchi Fuoco inoltre può demolire anche i contenitori di petrolio presenti nella località di Oil Man. All'interno di quel livello è possibile trovare anche le pavimentazioni oleose: colpendole con le sfere infuocate, esse si incendieranno ma non potranno ferire né il personaggio, né i nemici. Dopo qualche secondo le fiamme

si spegneranno e la pavimentazione non risulterà più scivolosa.

#### ABILITÀ SPECIALE • Variazione di temperatura

Le abilità di Fire Man vengono influenzate dal contatto con l'acqua o con il fuoco. In condizione normale, il personaggio è in grado di utilizzare il Fire Storm pienamente e di sciogliere i cubetti di ghiaccio, camminandovi sopra. Venendo a contatto con le colonne d'acqua, oppure scendendo in una zona sottomarina, invece, la sua Arma verrà indebolita perchè produrrà solamente la sfera che ruota attorno a Fire Man inoltre il Robot Master non potrà più sciogliere i cubetti di ghiaccio. Per ripristinare la condizione normale del personaggio è necessario venire a contatto con le colonne di fuoco, le quali non causeranno danni a Fire Man.

#### GUTS MAN

##### ARMA PROPRIA • Super Arm

Il personaggio genera davanti a sé un Blocco Roccia che può essere usato sia come arma da lancio, sia come pedana per oltrepassare gli ostacoli o per raggiungere altezze elevate. Sullo schermo possono essere presenti sino ad un massimo di cinque Blocchi Roccia.

Avvicinandosi ad uno di questi cubi, oppure salendovi sopra, esso brillerà e potrà essere sollevato. Una volta raccolto, Guts Man è in grado di portarlo con sé e di saltare. Premendo nuovamente il pulsante d'attacco, il Robot Master scaglia frontalmente il Blocco Roccia, il quale si muove lungo una traiettoria parabolica e va in frantumi dopo aver colpito un bersaglio oppure un ostacolo: sia il cubo che i singoli frammenti sono in grado di ferire i bersagli. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione.

Per poter generare un Blocco Roccia, Guts Man deve trovarsi sul pavimento perciò non è possibile produrre un cubo quando ci si trova sulle scale, su una pedana mobile, su di un nastro trasportatore e così via. Non è consentito salire le scale mentre si porta con sé un Blocco Roccia tuttavia è consentito afferrarlo al volo, mentre si salta. Il personaggio manterrà la presa sul cubo anche dopo aver subito danni e potrà portarlo con sé anche all'interno dei corridoi più stretti.

#### ABILITÀ SPECIALE • Frantumazione del terreno

Guts Man è in grado di distruggere i cubetti di terreno, colpendoli con la testa oppure atterrandovi sopra. In quest'ultimo caso bisogna ricordarsi che, camminando semplicemente su di essi, i cubetti non verranno demoliti.

#### ICE MAN

##### ARMA PROPRIA • Ice Slasher

Il personaggio scaglia orizzontalmente un'ancora di ghiaccio, in grado di ferire e di congelare il nemico. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Sullo schermo possono essere presenti allo stesso tempo sino ad un massimo di tre ancore di ghiaccio inoltre, quando si è sul pavimento, il personaggio si fermerà necessariamente per usare quest'Arma.

Dopo aver congelato un bersaglio, non si subiscono danni venendo a contatto con esso inoltre è possibile sfruttarlo come pedana per oltrepassare gli ostacoli o per raggiungere altezze elevate; i nemici volanti rimangono ugualmente in aria una volta paralizzati inoltre un bersaglio congelato riprenderà a muoversi in automatico dopo alcuni secondi. Durante il periodo di paralisi, è possibile continuare a danneggiare il bersaglio colpendolo di nuovo con l'Ice Slasher. Ice Man possiede la capacità di distruggere i Blocchi

Ghiaccio.

ABILITÀ SPECIALE • Aderenza ghiacciata

A differenza degli altri personaggi, Ice Man può muoversi liberamente lungo le superfici congelate, evitando così di scivolare quando cambia il verso in cui cammina.

    OIL MAN    

ARMA PROPRIA • Oil Slider

Il personaggio scaglia frontalmente un getto d'olio. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Giunto sul pavimento, l'Oil Slider diventa una macchia nera in grado di danneggiare i nemici che vi camminano sopra. Non si può generare un secondo getto d'olio se il primo è ancora visibile sullo schermo.

La caratteristica principale dell'Oil Slider è quella di fungere da mezzo di trasporto. Salendo sulla macchia nera, essa si trasformerà in una tavola che scivolerà lungo il pavimento. Mentre si è a bordo di essa, i comandi saranno:

- .Saltare ----: pulsante X oppure pulsante Cerchio
- .Accelerare -: premere la direzione verso cui si sta avanzando
- .Rallentare -: premere la direzione opposta a quella del movimento
- .Scendere ---: direzione Su + Salto

Non è consentito aprire il fuoco con l'Oil Slider tuttavia, venendo a contatto con gli altri nemici, è possibile danneggiarli. Bisogna stare attenti in quest'ultimo caso perchè, se il bersaglio non verrà distrutto all'istante, il personaggio subirà danni dal contatto con lui ma la tavola continuerà ad avanzare ugualmente. Il balzo aggiuntivo che viene eseguito quando si scende dall'Oil Slider può essere sfruttato anche per raggiungere altezze superiori al normale.

Usando l'Oil Slider sottacqua, il getto d'olio tornerà rapidamente a galla e, venendovi a contatto, si trasformerà ugualmente nella tavola, che in questo caso tornerà gradualmente in superficie. È possibile sfruttare tale proprietà per avanzare sul pelo dell'acqua senza sprofondare. Quest'Arma possiede la capacità di distruggere i Blocchi Olio, sia con la goccia d'olio, sia tramite la tavola.

ABILITÀ SPECIALE • Aderenza oleosa

A differenza degli altri personaggi, Oil Man può muoversi liberamente lungo le superfici oleose, evitando così di scivolare quando cambia il verso in cui cammina.

    TIME MAN    

ARMA PROPRIA • Twin Arrows

Il personaggio scaglia una coppia di frecce che avanzano diagonalmente ad angolazioni diverse. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Sullo schermo possono essere presenti allo stesso tempo sino ad un massimo di due coppie di frecce. Le Twin Arrows possiedono la capacità di distruggere i Blocchi Orologio.

DANNI AI BOSS

Bomb Man	3	Proto Eye	2
Cut Man	3	Mega Man?	2
Elec Man	1		
Fire Man	3	Yellow Devil	2

Guts Man	3	CWU-01P	2
Ice Man	3	Copy Robot	2
Oil Man	3	Wily Machine	2
Time Man	1	Wily Capsule	1

ABILITÀ SPECIALE • Time Slow

Tenendo premuto il pulsante d'attacco, Time Man accumula energia dentro di sè e, rilasciandolo, il personaggio genera una serie di impulsi viola che rallentano per circa sette secondi i movimenti dei nemici e degli elementi presenti sullo schermo. L'attacco non causa danni ma copre una vasta area. Mentre il tempo è rallentato il Robot Master può muoversi liberamente ed è anche in grado di attaccare con le Twin Arrows. Durante questo lasso di tempo però, Time Man può ricevere ugualmente danni venendo a contatto con i nemici, con i loro proiettili rallentati e con gli ostacoli. Mentre è attivo l'effetto del Time Slow, è possibile accumulare nuovamente energia ma, in questo caso, non succederà nulla dopo averla rilasciata.

.....

```
+-----+
|  DIFFERENZE CON MEGA MAN  |                               [06DM]
+-----+
```

Per quanto Mega Man possa utilizzare le tecniche dei Robot Master, esse variano leggermente a seconda di chi le usi:

BOMB MAN - MEGA MAN

- il protagonista può scagliare una sola Hyper Bomb alla volta mentre il Robot Master ne può scagliare due in rapida successione.
- Mega Man può eseguire solo il lancio standard invece Bomb Man può scegliere la traiettoria dei suoi lanci.

CUT MAN - MEGA MAN

- il protagonista può scagliare un solo Rolling Cutter alla volta mentre il Robot Master ne può scagliare due in rapida successione.

FIRE MAN - MEGA MAN

- il protagonista può scagliare un solo Fire Storm alla volta mentre il Robot Master ne può scagliare sino a tre in rapida successione.
- Mega Man spara proiettili sferici invece Fire Man scaglia proiettili piatti.

GUTS MAN - MEGA MAN

- il protagonista può utilizzare solo i Blocchi Roccia già presenti nelle località mentre il Robot Master li può generare in maniera autonoma.
- Mega Man può sollevare un cubo solamente afferrandolo dai lati invece Guts Man può raccogliarlo anche mentre si trova su di esso.

ICE MAN - MEGA MAN

- il protagonista può scagliare un solo Ice Slasher alla volta mentre il Robot Master ne può scagliare tre in rapida successione.
- Mega Man può aprire il fuoco anche mentre cammina invece Ice Man deve necessariamente fermarsi per scagliare le ancore di ghiaccio.
- il protagonista subisce danni venendo a contatto con i bersagli congelati mentre il Robot Master non solo non ne rimane ferito ma può anche sfruttarli come piattaforme.

OIL MAN - MEGA MAN

- la velocità con la quale il protagonista scivola tramite la tavola è inferiore a quella raggiunta dal Robot Master.

- l'altezza massima compiuta dal balzo di Mega Man quando si sgancia dalla tavola è inferiore a quella raggiunta da Oil Man.

#### TIME MAN - MEGA MAN

- il protagonista può utilizzare il Time Slow come attacco semplice mentre Time Man deve prima accumulare energia per poterlo eseguire.

.....

+-----+

| ALTRI PERSONAGGI |

[@06LP]

+-----+

Oltre agli otto Robot Master, il gioco consente di comandare altri personaggi:

- versioni alternative di Mega Man
- Proto Man
- Roll

---

#### VERSIONI ALTERNATIVE DI MEGA MAN

---

Assieme alla forma base, è possibile utilizzare anche altre versioni del protagonista. Per renderle disponibili, bisogna completare l'intera avventura in modalità New Style con una qualsiasi versione di Mega Man, a difficoltà diverse:

```
Mega Man S --> Easy
Mega Man C --> Normal
Mega       --> Hard
```

Una volta fatto, presso la schermata delle località, premendo il pulsante R sarà possibile cambiare il personaggio da impersonare. Dopo aver scelto Mega Man, bisognerà selezionare quale versione del protagonista utilizzare, dal lato sinistro della videata.

#### MEGA MAN S

Questa versione di Mega Man è graficamente identica a quella di base, ne possiede tutte le caratteristiche e può eseguire anche la Scivolata. Premendo la direzione Giù assieme al pulsante X, il personaggio scivola in avanti lungo il suolo. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Scivolata non causa danni ai nemici e serve solo per attraversare le varie strettoie presenti nelle località. Questa abilità inoltre ha anche una valenza difensiva poichè eseguendola, il personaggio si abbasserà ed alcuni attacchi nemici, che in genere lo avrebbero colpito, passeranno sopra la sua testa senza danneggiarlo. Se, eseguendo la Scivolata, Mega Man S supera il bordo della pavimentazione, la tecnica verrà interrotta ed il personaggio cadrà in verticale.

#### MEGA MAN C

Questa versione di Mega Man è graficamente identica a quella di base, ne possiede tutte le caratteristiche e può eseguire sia la Scivolata che il Super Colpo del Mega Buster. Oltre al semplice proiettile di quest'Arma, Mega Man C possiede la capacità di accumulare energia dentro di sé per sparare un colpo molto più potente del normale. Tenendo premuto il tasto d'Attacco, il Robot blu inizierà a brillare e, dopo aver rilasciato il pulsante, questi 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.



Questo attacco può essere eseguito esclusivamente dal Mega Buster, il quale possiede due livelli di caricamento, in ordine crescente: la piccola cometa celeste ed il grande globo azzurro. Entrambi sono in grado di eliminare qualsiasi nemico semplice con un singolo attacco, continuano la propria corsa nel caso in cui distruggano uno o più nemici lungo il tragitto inoltre possiedono la capacità di stordire i boss.

#### DANNI AI BOSS

Bomb Man	4	Proto Eye	4
Cut Man	4	Mega Man?	.
Elec Man	4		
Fire Man	4	Yellow Devil	3
Guts Man	4	CWU-01P	3
Ice Man	4	Copy Robot	3
Oil Man	4	Wily Machine	3
Time Man	4	Wily Capsule	2

#### MEGA

Questa versione di Mega Man è quella che si comanda nella parte iniziale del Prologo. Il personaggio non è in grado di utilizzare le tecniche dei Robot Master e può attaccare esclusivamente con il Mega Kick, un calcio eseguito dal basso verso l'alto. L'attacco è molto rapido, possiede un raggio d'azione ridotto ed è in grado anche di colpire i bersagli che si trovano poco più in basso rispetto a Mega. La tecnica viene eseguita in maniera identica quando il personaggio si trova in aria invece, mentre si trova lungo una scala, Mega estende lateralmente la gamba per attaccare.  
subisce danni maggiori?.....

#### DANNI AI BOSS

Bomb Man	3	Proto Eye	2
Cut Man	3	Mega Man?	.
Elec Man	3		
Fire Man	3	Yellow Devil	3
Guts Man	3	CWU-01P	3
Ice Man	3	Copy Robot	2
Oil Man	3	Wily Machine	3
Time Man	3	Wily Capsule	2

---

#### PROTO MAN

---

Per poter comandare questo personaggio è necessario prima completare tutte le 100 sfide presenti nella modalità Challenge. Sullo schermo apparirà un messaggio che indicherà che Proto Man è ora disponibile e, presso la schermata delle località, premendo il pulsante R sarà possibile cambiare il personaggio da impersonare. Dopo averlo selezionato per la prima volta, si comincerà automaticamente una nuova avventura dal Prologo. In alternativa, è possibile sbloccare Proto Man anche scaricandolo dalla modalità Construction.

#### VELOCITÀ INCREMENTATA

Rispetto agli altri personaggi, Proto Man cammina più rapidamente.

#### BALZO ATLETICO

Eseguendo un salto, Proto Man è in grado di raggiungere un'altezza massima di gran lunga superiore a quella di tutti gli altri personaggi.

#### PROTOSHIELD

Proto Man possiede un grande scudo bianco, in grado di proteggerlo da alcuni

proiettili nemici. Tale difesa però è attiva solamente quando il personaggio è immobile sul pavimento. Dopo aver intercettato un proiettile, il Protoshield volerà via e sarà necessario tornare indietro per recuperarlo. Lo scudo andrà perduto nel caso in cui cada in un precipizio oppure in una zona inaccessibile tuttavia tornerà nuovamente disponibile completando la località oppure perdendo una vita. Il Protoshield non protegge dal contatto con i nemici.

PROTO STRIKE

Proto Man è in grado di scagliare orizzontalmente una grossa sfera rossa di energia. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione, una grande potenza offensiva ed è in grado di stordire i boss. Non si può scagliare un secondo Proto Strike se il primo è ancora visibile sullo schermo.

DANNI AI BOSS

Bomb Man	4	Proto Eye	4
Cut Man	4	Mega Man?	.
Elec Man	4		
Fire Man	4	Yellow Devil	3
Guts Man	4	CWU-01P	3
Ice Man	4	Copy Robot	2
Oil Man	4	Wily Machine	3
Time Man	4	Wily Capsule	2

---

ROLL

---

Questo personaggio si può ottenere esclusivamente scaricandolo dalla modalità Construction.

ROLL SWING

Roll è in grado di attaccare usando la sua scopa. Il personaggio esegue un fendente verticale e, premendo nuovamente il pulsante d'Attacco, è possibile compierne subito un altro orizzontale. Gli attacchi sono molto rapidi, possiedono un raggio d'azione piuttosto ridotto inoltre il personaggio non può avanzare ed attaccare contemporaneamente. Il fendente verticale è in grado anche di colpire i bersagli che si trovano poco più in basso rispetto all'automa femminile. Usando il Roll Swing mentre si è in aria oppure lungo una scala, il personaggio potrà eseguire solo il fendente verticale.

DANNI AI BOSS

Bomb Man	3	Proto Eye	2
Cut Man	3	Mega Man?	.
Elec Man	3		
Fire Man	3	Yellow Devil	3
Guts Man	3	CWU-01P	3
Ice Man	3	Copy Robot	2
Oil Man	3	Wily Machine	3
Time Man	3	Wily Capsule	2

.....

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

[@06TP]

In questa sezione viene elencata la potenza offensiva di ogni singola Arma a disposizione del personaggio, ottenuta valutando:

- il numero dei colpi necessari per eliminare ogni nemico, boss compresi



- Autosave setting: modificare il salvataggio automatico. Bisogna scegliere se attivarlo (ON) o meno (OFF).

Iniziando una nuova avventura, bisognerà scegliere il tipo di gioco:

- New Style  
questa modalità è un remake del primo episodio della saga classica di Mega Man e permette di utilizzare anche i Robot Master, assieme ad altre novità.
- Old Style  
questa modalità ricalca fedelmente il primo episodio della saga classica di Mega Man, ricostruito usando gli elementi di Mega Man Powered Up.

Nella modalità New Style è possibile anche scegliere il livello di difficoltà della località che si intende esplorare:

#### Easy

- i nemici sono poco aggressivi
- i boss vengono storditi subendo una qualsiasi tecnica del personaggio
- i boss non utilizzano il proprio Super Attacco
- non compaiono gli Enemy Pack e gli Scenery Pack
- sono presenti alcuni mattoni bianchi con la croce rossa, i quali rendono più semplice il superamento degli ostacoli
- i Punti di controllo sono più numerosi
- la Wily Machine è il boss finale

#### Normal

- i nemici possiedono la loro aggressività standard
- i boss possono essere storditi solo dall'Arma alla quale sono vulnerabili
- i boss sono in grado di eseguire il proprio Super Attacco, durante il quale risultano temporaneamente invincibili
- è possibile raccogliere gli Enemy Pack e gli Scenery Pack
- non sono presenti i mattoni bianchi con la croce rossa
- la quantità di Punti di controllo è quella standard
- la Wily Capsule è il boss finale

#### Hard

- i nemici sono più aggressivi del normale
- i boss non possono essere storditi in alcun modo
- i boss eseguono più volte consecutivamente il proprio Super Attacco
- è possibile raccogliere gli Enemy Pack e gli Scenery Pack
- non sono presenti i mattoni bianchi con la croce rossa
- i Punti di controllo sono più rari
- la Wily Capsule è il boss finale

La seguente soluzione si riferisce ad un'avventura affrontata comandando Mega Man, a difficoltà Normal. 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 del Mega Buster necessari per eliminarlo. Per i boss invece viene indicato il numero di PV di danno causati dal singolo attacco di ogni Arma mentre il simbolo '>' evidenzia quella a cui essi risultano particolarmente vulnerabili.

|| È l'anno 20XX. Con il progresso della scienza, gli uomini realizzarono robot  
|| umanoidi per uso industriale. Un robot aiutante, di nome "Mega", viveva in  
|| pace presso il laboratorio del Dr Light, un vero esperto in robotica. Ma un  
|| giorno...

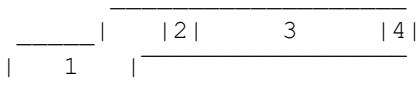
||  
|| Passeggiando per la città, Mega incontra la sua amica Roll, che lo avvisa di  
|| un grosso problema. Improvvisamente, da un grande monitor presente nelle  
|| vicinanze, il malvagio Dr Wily annuncia di voler conquistare il mondo  
|| sfruttando gli automi realizzati dal Dr Light. Fuoriuscendo da quello stesso  
|| schermo, il folle scienziato snobba Mega e si dirige subito al laboratorio  
|| del Dr Light. Il piccolo aiutante decide di andare in soccorso del suo  
|| creatore.

NEMICI

Baek [1 pg]  
Gabyoall [ no ]  
Octopus Battery [5 pg]  
• boss • Proto Eye

OGGETTI

Capsula Gialla piccola [A1, 3]



A1 Una volta iniziata l'avventura, potrete prendere confidenza con i comandi del gioco: per ora non siete in grado di attaccare perciò preoccupatevi solamente di evitare gli assalti nemici. Procedete verso destra per trovare i Gabyoall, dischi gialli acuminati: essi oscillano di continuo sul pavimento, aumentando la loro velocità solo quando vi avvicinate a loro. Per questo motivo oltrepassateli saltando e proseguite oltre. Salite le scale situate più avanti ed entrate nel laboratorio, sulla destra.

A2

|| Mega e Roll sono arrivati troppo tardi: il Dr Wily ha appena sottratto gli  
|| automi del Dr Light ed è fuggito via. Per essere di aiuto, Mega propone al  
|| suo creatore di essere trasformato in un robot da combattimento. Pur non  
|| essendone inizialmente favorevole, il Dr Light accetta questo incarico,  
|| dando così vita a "Mega Man". Completamente rinnovato nell'aspetto e nelle  
|| abilità, l'eroe inizia la sua missione.

A3

Adesso potrete usare il Mega Buster per colpire i nemici. Più avanti incontrerete gli Octopus Battery, piccoli automi rossi che si muovono periodicamente in maniera orizzontale o verticale: attendete che si fermino contro una parete per eliminarli oppure oltrepassarli. Successivamente dovrete affrontare un Baek, un cannone protetto da una calotta: rimanete lontani da lui ed aprite il fuoco non appena essa si apre. Procedete lungo il percorso e fatevi strada tra i nemici, sino a raggiungere l'ultima sezione di questa località.

A4

Qui incontrerete di nuovo il Dr Wily.

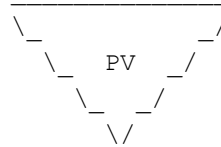
|| Il malvagio scienziato è infastidito dalla presenza di Mega Man e, fuggendo,  
|| lascia che sia una delle sue invenzioni ad occuparsi del Robot blu.

ARMI SPECIALI

Fire Storm	2	
Hyper Bomb	2	
Ice Slasher	2	
Oil Slider	2	3
Rolling Cutter	2	
Super Arm	2	
Thunder Beam	2	
Time Slow	.	2

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	4
Mega Kick	2	
Proto Strike	4*	
Roll Swing	2	



\* è in grado di stordire il boss

ATTACCHI

1. Sfera verde [2 PV]

il Proto Eye scaglia un globo di energia 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 bisogna superare il proiettile saltando.

.. Contatto [4 PV]

Il Proto Eye è un grosso automa grigio composto da un corpo superiore e da una ventosa inferiore. Il boss si sposta eseguendo balzi e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro non presenta alcun ostacolo perciò potrete muovervi liberamente.

Durante la battaglia, il Proto Eye esegue periodicamente le stesse azioni: prima attraversa tutto il pavimento, compiendo quattro balzi, si volta verso il personaggio, apre il fuoco con la Sfera verde e poi esegue altri quattro balzi, in direzione opposta. Per questo motivo, rimanete vicini a lui ed usate ripetutamente il Mega Buster per ferirlo; in seguito oltrepassatelo da sotto mentre salta ed allontanatevi solamente quando scaglia la Sfera verde.

=====

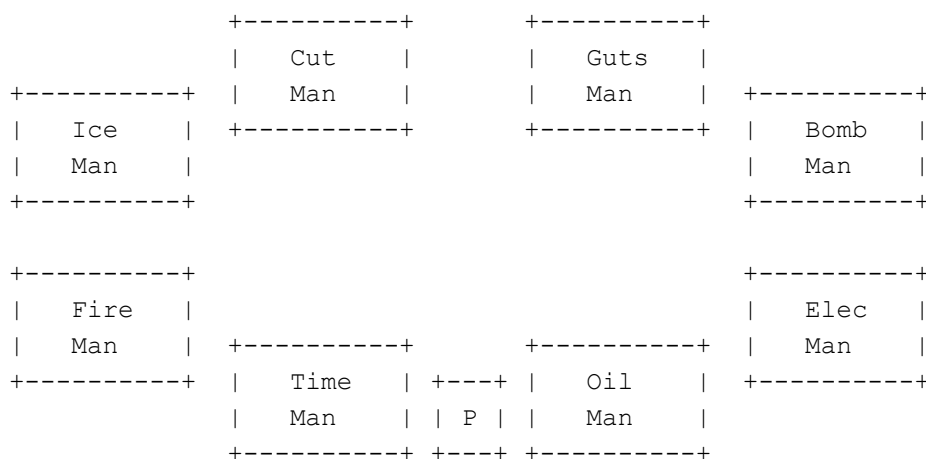
INTERMEZZO

[@7NMZ]

=====

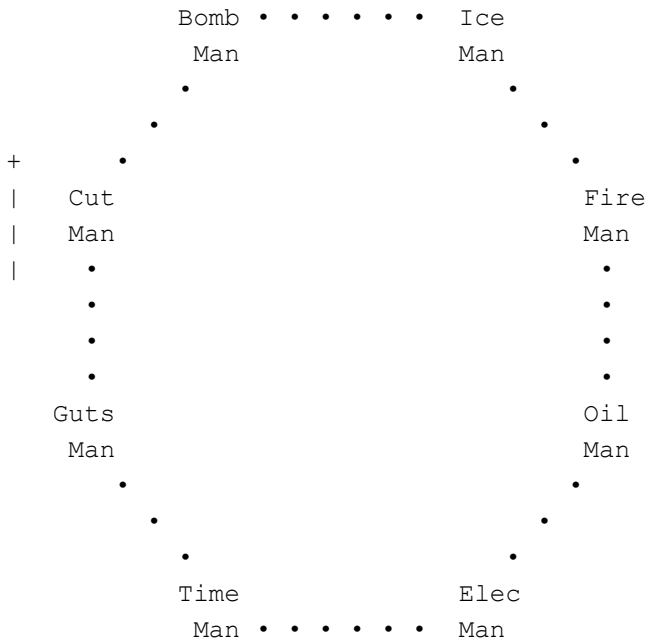
|| Tornato al laboratorio, Mega Man viene avvisato da Roll e dal Dr Light che  
|| gli automi trafugati sono diventati violenti e stanno causando molti danni.  
|| Per il bene dell'umanità, il Robot blu deve trovare un modo per fermarli.

Ora apparirà la schermata generale delle località:



Qui sono disposti gli otto Robot Master, mentre in basso al centro è situata la località del Prologo. Dopo aver scelto il boss da affrontare, potrete esplorare la rispettiva località: una volta sconfitto un Robot Master, il suo ritratto in questa schermata si oscurerà ma potrete sempre tornare nella sua località.

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



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

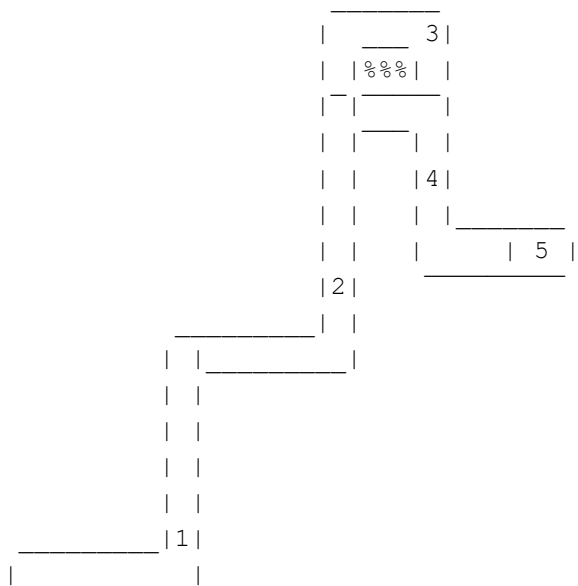
(es. Bomb Man è vulnerabile al Rolling Cutter, ricevuto dopo aver eliminato Cut Man; Ice Man è vulnerabile all'Hyper Bomb, ottenibile una volta sconfitto Bomb Man e così via)

Ricordate però che, per sbloccare un Robot Master, dovrete colpirlo solamente con i proiettili gialli del Mega Buster, quindi non potrete sfruttare la relativa debolezza. Nel caso non riusciate a sbloccarlo al primo tentativo, potrete sempre riprovarci, esplorando nuovamente la stessa località ad una qualsiasi difficoltà.

La soluzione seguente inizia il percorso da Cut Man.

```

=====
      CUT MAN                                     [@7S02]
=====
NEMICI          OGGETTI
Baek            [ 1 pg]      Capsula Celeste piccola [C4]
Big Eye        [10 pg]      Capsula Gialla grande   [C2]
Blader         [ 1 pg]      Capsula Gialla piccola  [C1]
Flea           [ 1 pg]      Rolling Cutter          [C5]
Flying Shell   [ 1 pg]
Octopus Battery [ 5 pg]      CLEAR BONUS: 10.000 punti
Super Cutter   [ no ]      TARGET TIME: 03'30"00
  
```



C1 In questa località troverete subito diversi Blocchi Roccia che per ora non potrete sollevare. Avanzate verso destra e vi verranno incontro i Blader, piccoli droni volanti muniti di elica: non fateli avvicinare troppo a voi ed usate il Mega Buster per eliminarli. Seguite il percorso rimanendo nella parte alta dello schermo e state attenti ai Baek situati più avanti. Adesso, ai piani superiori, troverete diversi mortai montati sulle pareti: procedete in direzione nord, evitando i loro proiettili, oppure avanzate mentre essi sono ancora chiusi. Ignorate i Blocchi Bomba presenti più alto e continuate la scalata superando i Baek, sino a raggiungere la sommità.

C2 Una volta qui, sarete subito attaccati da alcuni Super Cutter, grosse cesoie che compariranno dal generatore rosso presente sullo sfondo: poichè non potrete eliminare questi nemici, oltrepassateli da sotto mentre rimbalzano. Procedete verso destra, superando i precipizi, ed in seguito compariranno i Flea, le rane meccaniche verdi: essi si limitano a saltare verso di voi e dovrete colpirli al volo. Avanzate lungo il percorso, senza farvi sorprendere dai Flea, e successivamente dovrete farvi strada tra gli Octopus Battery. Eliminate i nemici mentre restano immobili ed in seguito ignorate lo Scenery Pack e l'Enemy Pack poichè non potrete ancora recuperarli. Dopo essere arrivati in cima, noterete alcuni Blocchi Bomba in alto a sinistra, che non potrete demolire, mentre accanto sarà presente un generatore di Super Cutter.

C4 Giunti in questa sezione, procedete in direzione est, eliminando i Blader, e successivamente troverete una scala in alto a destra ed una Vita Bonus che non potrete però raggiungere. Andate verso sud per incontrare i Flying Shell: queste sfere fluttuanti aprono il fuoco a raggiera e sono vulnerabili durante il breve periodo di tempo in cui loro attaccano perciò dovrete colpirli con precisione. Continuate la discesa, stando attenti a non cadere sulle spine, sino ad arrivare al piano più basso. Qui affronterete un Big Eye, il quale è molto simile al boss del Prologo. Questo nemico tuttavia non può aprire il fuoco e l'unico punto vulnerabile è il suo occhio, che è visibile solamente quando il nemico rimane immobile sul pavimento. Non perdetevi tempo ad affrontarlo bensì oltrepassatelo da sotto, mentre esegue il balzo alto, ed entrate nell'ultima sezione.

C5 Al suo interno affronterete il boss della località.

-----



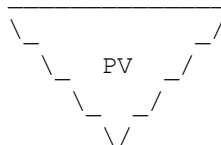
\*\*\* CUT MAN \*\*\*

ARMI SPECIALI

Fire Storm	3	
Hyper Bomb	1	
Ice Slasher	3	
Oil Slider	1	3
Rolling Cutter	1	
Super Arm	> 6*	
Thunder Beam	3	
Time Slow	.	3

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	4
Mega Kick	3	
Proto Strike	4*	
Roll Swing	3	



\* è in grado di stordire il boss

ATTACCHI

1. Grande boomerang [6 PV] {Super Attacco}

Cut Man scaglia una grande doppia lama, la quale prima avanza sul pavimento poi risale lungo la parete ed infine torna dal boss. L'attacco è molto rapido, copre un'area discreta ed è in grado di demolire i Blocchi Roccia. Per evitarlo bisogna posizionarsi a media distanza da Cut Man, saltare sul posto per farsi superare dalla doppia lama e poi muoversi verso la parete lungo la quale procede il Grande boomerang.

2. Piccolo boomerang [3 PV]

Cut Man scaglia la cesoia, che possiede sulla testa, in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare il Piccolo boomerang saltando.

.. Contatto [4 PV]

Cut Man è un automa rosso e grigio che possiede un paio di cesoie sulla testa. Il boss si sposta camminando oppure compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro contiene nell'angolo di sud ovest due Blocchi Roccia allineati.

Durante la battaglia, Cut Man vi verrà costantemente incontro e salterà per atterrare sopra di voi: per questo motivo scendete subito dai Blocchi Roccia e rimanete sempre in movimento sul pavimento. Quando il boss si ferma vuol dire che sta per scagliare contro di voi il Piccolo boomerang: salite sui Blocchi Roccia, lasciando Cut Man sul suolo, ed essi respingeranno il proiettile del nemico. Per quanto riguarda la fase offensiva invece, aprite il fuoco contro il boss non appena questi atterra poi allontanatevi leggermente da lui per fargli eseguire un altro balzo. Dopo aver perso circa la metà dei propri PV, Cut Man potrà attaccare anche con il Grande boomerang, il quale demolirà i due cubi presenti sullo schermo.

Usando il Super Arm, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni Blocco Roccia che lo colpirà, il quale interromperà il suo assalto e lo stordirà per qualche istante.

```
#####
#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma ROLLING CUTTER, #
# alla quale risulta debole Bomb Man. #
# #
#####
```



B3 Al suo interno ignorate l'Enemy Pack perchè non potrete ancora recuperarlo e salite le scale. Distruggete subito il Gabyoall ed ora, tramite la Count Bomb, aggrappatevi alla scala di destra, la quale vi condurrà ad una Capsula Celeste grande. Una volta arrivati in cima, ignorate la scala a nord ovest e, saltando da una Count Bomb all'altra, attraversate il pavimento di spine, stando attenti ai Flying Shell. Procedete verso destra e, dopo aver eliminato lo Sniper Joe, raggiungerete la sezione accanto.

B5 Una volta qui, scendete le scale ed eliminate i Flea e gli Octopus Battery presenti lungo il percorso, ignorando l'Enemy Pack. Più avanti incontrerete un altro Sniper Joe che potrete oltrepassare facilmente sfruttando i gradini. Scendete le scale, stando attenti agli Octopus Battery, e procedete verso sud, avanzando con cautela e facendovi strada tra i nemici. Giunti al termine del sentiero, eliminate lo Sniper Joe ed entrate nell'ultima sezione.

B6 Al suo interno affronterete il boss della località.

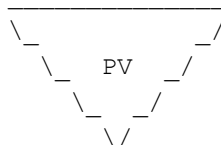
---  
\*\*\* BOMB MAN \*\*\*

#### ARMI SPECIALI

Fire Storm	3	
Hyper Bomb	1	
Ice Slasher	1	
Oil Slider	1	3
Rolling Cutter	> 6*	
Super Arm	3	
Thunder Beam	3	
Time Slow	.	3

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	4
Mega Kick	3	
Proto Strike	4*	
Roll Swing	3	



\* è in grado di stordire il boss

#### ATTACCHI

1. Bomba grande diretta [6 PV] {Super Attacco}  
+ Esplosione [6 PV]

Bomb Man scaglia un grosso esplosivo contro il personaggio, lungo una traiettoria parabolica, ed esso detona al contatto. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area vasta. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico e poi andargli subito incontro, non appena scaglia la Bomba.

2. Bomba grande rimbalzante [6 PV] {Super Attacco}  
+ Esplosione [6 PV]

Bomb Man scaglia frontalmente un grosso esplosivo che rimbalza tre volte sul pavimento, prima di detonare. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario oltrepassarlo da sotto mentre sta ancora rimbalzando.

3. Bomba piccola [3 PV]  
+ Esplosione [3 PV]

Bomb Man scaglia lungo una traiettoria parabolica un esplosivo, il quale detona dopo pochi istanti. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un raggio d'azione variabile. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare la Bomba.

.. Contatto [4 PV]

Bomb Man è un automa giallo dalla cresta arancione. Il boss si sposta compiendo

balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente.

Durante la battaglia, Bomb Man si muove molto spesso: in genere compie un balzo, scaglia uno oppure due esplosivi, e poi salta nuovamente. Per questo motivo non allontanatevi troppo dal boss, in modo tale da evitare facilmente sia le sue Bombe, sia le rispettive Esplosioni. Aprite costantemente il fuoco con il Mega Buster ed interrompete l'offensiva solamente quando Bomb Man esegue il suo Super Attacco.

Usando il Rolling Cutter, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni cesoia che lo colpirà, la quale interromperà il suo assalto e lo stordirà per qualche istante.

```
#####  
#                                                                 #  
#  Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma HYPER BOMB,  #  
#  alla quale risulta debole Ice Man.                          #  
#                                                                 #  
#####
```

```
=====
```

ICE MAN	[@7S04]
---------	---------

```
=====
```

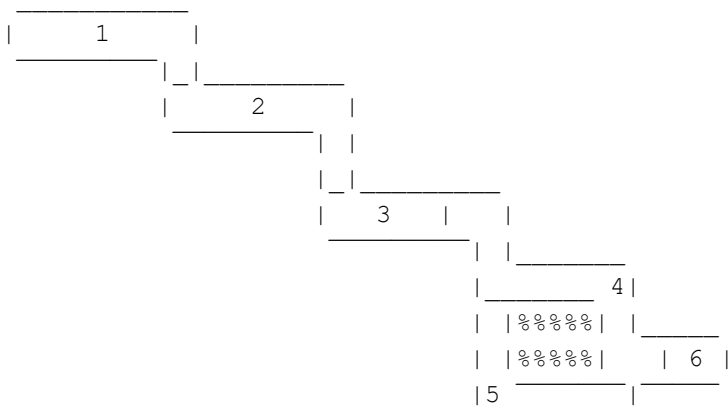
NEMICI

Crazy Razy	[2 pg]
Flea	[1 pg]
Foot Holder	[ no ]
Gabyoall	[ no ]
Octopus Battery	[5 pg]
Peng	[1 pg]
Shield Guard	[6 pg]

OGGETTI

Capsula Celeste piccola	[G2]
Capsula Gialla grande	[G4]
Capsula Gialla piccola	[G1]
Ice Slasher	[G6]

CLEAR BONUS: 10.000 punti  
TARGET TIME: 03'30"00



G1 All'interno di questa località troverete molti pavimenti congelati: il personaggio scivolerà leggermente all'inizio ed al termine di ogni spostamento perciò state attenti quando vi trovate alle estremità di una pedana. Per evitare lo scivolamento, eseguite un salto, sul posto o in avanti. Procedete verso destra e scendete in acqua, dove sarete attaccati dai Peng, pinguini meccanici che avanzano oscillando: superateli con il giusto tempismo ed ignorate l'Enemy Pack e la Vita Bonus situati nella zona nord dello schermo.

State attenti ai Flea e più avanti affronterete un automa verde, il Crazy Razy. Questo nemico è in grado di separare il busto dal resto del corpo e di

inseguirvi volando: per eliminare facilmente il Crazy Razy, colpitelo con l'Hyper Bomb, prima che questi cominci a volare. In seguito scendete nel condotto, dove troverete un automa corazzato che si muove incessantemente avanti e indietro, lo Shield Guard; il volto del nemico è invulnerabile perciò dovrete attaccarlo mentre si allontana da voi oppure potrete usare l'Hyper Bomb per rimuovere il suo scudo. Entrate poi nella sezione inferiore.

---

G2 Avanzate in direzione est ed eliminate il Gabyoall situato sottacqua.

Ora dovrete procedere tramite le pedane fantasma: esse compaiono e scompaiono ad intervalli regolari sempre negli stessi punti, perciò memorizzate la loro posizione e saltate da una all'altra con il giusto tempismo. Ripetete la stessa procedura per superare anche la seconda serie di pedane fantasma ed ignorate lo Scenery Pack all'interno della strettoia. Scendete nel condotto sulla destra ed ora dovrete sfruttare il Foot Holder, la pedana verde fluttuante, per raggiungere la zona occidentale dello schermo. Continuate la discesa per accedere nella sezione inferiore.

---

G3 Una volta qui, proseguite lungo il fondale, eliminando i vari Peng e Gabyoall presenti. Avanzate con cautela, facendovi strada tra i nemici, e, dopo essere tornati in superficie, procedete in direzione est per entrare nella sezione accanto.

---

G4 Al suo interno troverete subito una colonna di fuoco, che potrete ignorare, e dovrete scendere nel condotto sulla destra. Eliminate il Gabyoall e, con il giusto tempismo, saltate da una pedana fantasma all'altra. Successivamente troverete una zona dove il pavimento è ricoperto di spine: sfruttando i Foot Holder, avanzate con cautela verso destra e poi continuate la discesa. Ignorate l'Enemy Pack e, presso il piano inferiore, usate l'Hyper Bomb per sconfiggere i due Crazy Razy ed infine entrate nell'ultima sezione.

---

G6 Al suo interno affronterete il boss della località.

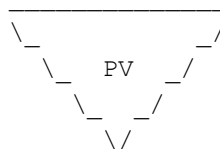
-----  
\*\*\* ICE MAN \*\*\*

#### ARMI SPECIALI

Fire Storm	1	
Hyper Bomb	> 6*	
Ice Slasher	1	
Oil Slider	1	3
Rolling Cutter	3	
Super Arm	3	
Thunder Beam	3	
Time Slow	.	3

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	4
Mega Kick	3	
Proto Strike	4*	
Roll Swing	3	



\* è in grado di stordire il boss

#### ATTACCHI

1. Stalattite [8 PV] {Super Attacco}

Ice Man fa cadere dall'alto un grosso dardo di ghiaccio che si conficca nel pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area ridotta. Per non subire danni è necessario rimanere sempre in movimento. La Stalattite è in grado di respingere i proiettili del personaggio tuttavia lascia passare le Raffiche del boss. È possibile posizionarsi su di essa, come se fosse una pedana, senza subire danni al contatto, inoltre la Stalattite svanirà

automaticamente dopo alcuni secondi.

2. Raffica crescente [6 PV]

Ice Man salta sul posto e, mentre si sposta verso l'alto, scaglia in orizzontale una serie di ancore di ghiaccio a tre altezze diverse. L'attacco è abbastanza rapido e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna rimanere sul pavimento ed evitare saltando solo l'ancora più bassa.

3. Raffica decrescente [6 PV]

Ice Man salta sul posto e, mentre si sposta verso il basso, scaglia in orizzontale una serie di ancore di ghiaccio a tre altezze diverse. L'attacco è abbastanza rapido e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna rimanere sul pavimento ed evitare saltando solo l'ancora più bassa.

4. Raffica frontale [6 PV]

Ice Man scaglia orizzontalmente tre ancore di ghiaccio allineate. L'attacco è abbastanza rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare ogni ancora di ghiaccio saltando.

.. Contatto [4 PV]

Ice Man è un automa che indossa una tuta azzurra con il cappuccio. Il boss si sposta pattinando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente.

Durante tutta la battaglia, Ice Man vi inseguirà costantemente e, una volta fermatosi, salterà sul posto per attaccarvi con le sue Raffiche: dopo aver scagliato due serie di ancore di ghiaccio, il boss si sposterà prima di attaccare di nuovo. Per via del gran numero di proiettili rilasciati da Ice Man è molto importante che non vi facciate mai chiudere in un angolo: minore è lo spazio che vi separa dal boss, minore sarà il tempo a disposizione per evitare i suoi assalti. Restate lontani da Ice Man e colpitelo ripetutamente con il Mega Buster, mentre saltate sul posto per schivare i suoi proiettili.

Usando l'Hyper Bomb, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni esplosivo che lo colpirà, il quale interromperà il suo assalto e lo stordirà per qualche istante.

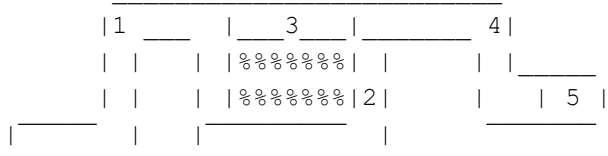
```
#####  
#                                                                 #  
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma ICE SLASHER, #  
#   alla quale risulta debole Fire Man.                         #  
#                                                                 #  
#####
```

=====

FIRE MAN	[@7S05]
----------	---------

=====

NEMICI	OGGETTI
Big Eye [10 pg]	Capsula Celeste grande [E1, 4]
Hothead [ 5 pg]	Capsula Celeste piccola [E1]
Killer Bullet [ 1 pg]	Capsula Gialla grande [E2]
Screw Bomber [ 3 pg]	Capsula Gialla piccola [E1, 2]
Tackle Fire [ 1 pg]	EP: Fine Pack 4 [E2]
	EP: Fine Pack 10 [E1]
CLEAR BONUS: 10.000 punti	EP: Fine Pack 14 [E4]
TARGET TIME: 03'00"00	Fire Storm [E5]



E1 Iniziativa l'esplorazione della località, salite le scale e procedete verso destra, stando attenti agli Screw Bomber: usando l'Hyper Bomb, oppure l'Ice Slasher, potrete colpire questi mortai anche mentre sono immobili nel pavimento. Più avanti troverete una colonna di fuoco: colpendola con l'Ice Slasher riuscirete a congelarla ed a sfruttarla come pedana per recuperare la VITA BONUS, situata sulla sporgenza in alto a sinistra. Salite le scale ed in cima ad esse affronterete un Hothead, un grosso automa rosso vi scaglierà contro le sue fiamme, i Tackle Fire: aprite il fuoco ripetutamente con il Mega Buster, in modo tale da colpire sia il nemico, sia le fiammate.

Dopo aver eliminato l'Hothead, usate l'Ice Slasher per congelare la colonna di fuoco alle sue spalle e raggiungete così la scala di nord ovest. Presso il piano superiore, posizionatevi a contatto con la parete occidentale e da qui congelate la successiva colonna di fuoco, poi aggrappatevi alla scala in alto a sinistra, che vi condurrà all'Enemy Pack FINE PACK 10. Una volta giunti al piano superiore, procedete verso destra, congelate la colonna di fuoco e raccogliete la Capsula Celeste grande: da questa posizione, tramite l'Hyper Bomb, potrete eliminare facilmente l'Hothead situato più avanti. Fatevi strada tra gli Screw Bomber e seguite il percorso verso il basso, stando attenti alle colonne di fuoco ed ignorando lo Scenery Pack.

E2 Presso il piano inferiore, avanzate in direzione est e questa volta i Tackle Fire compariranno direttamente dai precipizi, per poi ricadere verso di voi. Procedete con cautela ed eliminate l'Hothead situato più avanti. Arrivati all'estremità orientale del percorso, evitate i proiettili sparati dall'alto e salite sulla sporgenza ai piedi della parete est per recuperare l'Enemy Pack FINE PACK 4. Infine salite le scale per accedere nella sezione superiore.

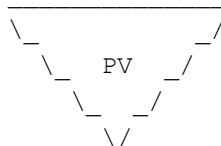
E4 Lungo il percorso, state attenti ai Killer Bullet che compariranno dal lato destro del percorso e saltate da una pavimentazione all'altra. Usate l'Hyper Bomb per eliminare facilmente gli Screw Bomber situati più avanti e superate con il giusto tempismo i Tackle Fire che compariranno dai precipizi. Giunti al termine del percorso, non scendete subito le scale bensì sfruttate l'Ice Slasher per congelare le colonne di fuoco e recuperare così l'Enemy Pack FINE PACK 14. Recatevi al piano inferiore e posizionatevi sul bordo sinistro del gradino: da qui, eliminate l'Hothead usando l'Hyper Bomb e poi superate la colonna di fuoco con il giusto tempismo. Infine superate il Big Eye ed oltrepassate il cancello per accedere nell'ultima sezione.

E5 Al suo interno affronterete il boss della località.

---  
 \*\*\* FIRE MAN \*\*\*

ARMI SPECIALI		ARMI DEI ROBOT	
Fire Storm	1	Mega Buster	2 4
Hyper Bomb	3	Mega Kick	3
Ice Slasher	> 6*	Proto Strike	4*

Oil Slider	1	1	Roll Swing	3
Rolling Cutter	3			
Super Arm	3			
Thunder Beam	3			
Time Slow	.	3		



\* è in grado di stordire il boss

#### ATTACCHI

##### 1. Muro di fuoco [6 PV] {Super Attacco}

Fire Man genera una serie di fiammate che avanzano lungo il pavimento. L'attacco non è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna oltrepassare il Muro di fuoco saltando.

##### 2. Onda di fuoco [3 PV]

Fire Man scaglia orizzontalmente una o due onde di fuoco. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare le Onde di fuoco saltando.

##### .. Contatto [4 PV]

Fire Man è un automa grigio con una fiamma sulla testa. Il boss si sposta camminando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente.

Il boss tende ad aprire spesso il fuoco, inoltre contrattaccherà con i suoi proiettili ogni volta che verrà colpito: per questo motivo è molto importante che rimaniate sempre il più lontano possibile da Fire Man, in modo tale da avere tempo a sufficienza per oltrepassare ogni Onda di fuoco. Quando il boss ne scaglia una, saltate sul posto; nel caso in cui ne lanci due, saltate in avanti per superarle entrambe con un solo balzo.

Usando l'Ice Slasher, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni ancora di ghiaccio che lo colpirà, la quale interromperà il suo assalto e lo stordirà per qualche istante. Con questa Arma è possibile anche congelare, e rendere così inefficace, il suo Muro di fuoco.

```
#####
#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma FIRE STORM, #
# alla quale risulta debole Oil Man. #
# #
#####
```

```
=====
OIL MAN [07S06]
=====
```

#### NEMICI

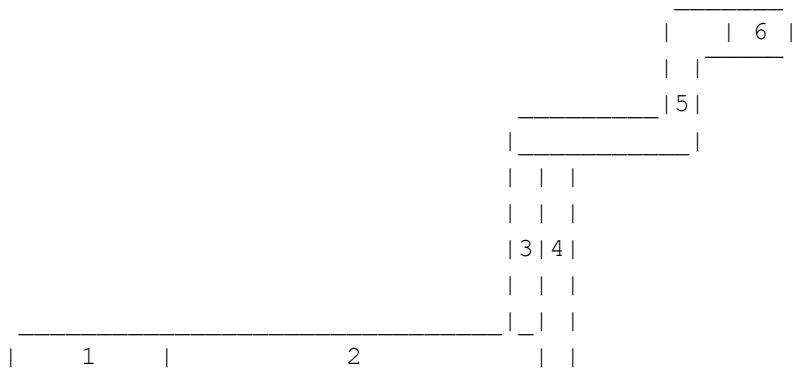
Big Eye	[10 pg]
Cactuspy	[ 1 pg]
Crazy Cannon	[ 5 pg]
Hothead	[ 5 pg]
Screw Bomber	[ 3 pg]
Tackle Fire	[ 1 pg]

#### OGGETTI

Capsula Celeste grande	[H3]
Capsula Celeste piccola	[H3]
Capsula Gialla piccola	[H2, 5]
EP: Fine Pack 7	[H2]
Oil Slider	[H6]
Vita Bonus	[H3]

CLEAR BONUS: 10.000 punti





H1 Una volta iniziata l'esplorazione di questa località, procedete in direzione est, sino a trovare il Cactuspy, un piccolo automa che si nasconde sotto una pianta. Evitate le sue spine ed attaccatelo solamente quando cammina; in alternativa, tramite il Fire Storm, potrete bruciare il suo cactus ed impedirgli così di scagliare le spine. Più avanti arriverete ai pavimenti oleosi: lungo di essi scivolerete e dovrete procedere necessariamente compiendo balzi; i pavimenti oleosi prenderanno fuoco, venendo colpiti da attacchi incendiari, per poi esaurirsi e divenire semplici mattonelle, perciò state attenti agli assalti nemici.

H2 Arrivati in questa sezione, troverete subito due cilindri con il petrolio, che potrete distruggere con il Fire Storm, mentre più avanti sarà presente un Crazy Cannon. Questo piccolo mortaio potrà aprire il fuoco lungo due traiettorie diverse: posizionatevi oltre la sua portata ed eliminatelo con il Mega Buster. Successivamente dovrete affrontare un Hothead: in questo caso non avvicinatevi a lui, poichè potrebbe incendiare il pavimento oleoso: congelatelo con l'Ice Slasher e, mentre rimane paralizzato, aprite il fuoco con l'Hyper Bomb per sconfiggerlo.

In seguito eliminate il Crazy Cannon e, tramite il Fire Storm, demolite i cilindri con il petrolio per raccogliere l'Enemy Pack FINE PACK 7. Avanzate in direzione est e sfruttate le pedane sospese per oltrepassare il pavimento oleoso. Successivamente congelate l'altro l'Hothead e questa volta usate il Mega Buster per eliminarlo. Fatevi strada tra gli Screw Bomber, aiutandovi con l'Hyper Bomb, da scagliare anche contro gli Hothead situati più avanti. Salite le scale per accedere nella sezione successiva.

H3 Al suo interno procedete verso nord e distruggete i cilindri con il petrolio per recuperare la VITA BONUS. Usando la sfera rotante del Fire Storm, potrete bruciare il pavimento oleoso, rimanendo sotto di esso, in modo tale da rendere più semplice il cammino. Sfruttate la combinazione Ice Slasher e Mega Buster per eliminare il primo l'Hothead mentre il secondo potrete colpirlo facilmente rimanendo sulla scala. State attenti agli Screw Bomber e salite le scale per accedere nella sezione superiore.

H5 Avanzate verso destra ed ignorate ciò che si trova nella parte inferiore del percorso perchè non potrete raccoglierlo. Fatevi strada tra gli Screw Bomber e salite le scale. Al piano superiore dovrete affrontare un Hothead: usate il Fire Storm per demolire i cilindri su cui poggia e poi aprite il fuoco con il Mega Buster per eliminarlo rapidamente. In seguito, mentre vi trovate ancora sulla scala, incendiate il pavimento oleoso con la sfera rotante del Fire Storm, sconfiggete il Crazy Cannon e poi potrete affrontare più facilmente l'Hothead. Infine superate il Big Eye e superate il

cancello per accedere nell'ultima sezione.

H6 Al suo interno affronterete il boss della località.

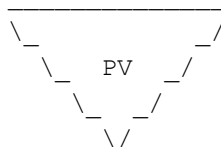
\*\*\* OIL MAN \*\*\*

ARMI SPECIALI

Fire Storm	> 6*
Hyper Bomb	3
Ice Slasher	3
Oil Slider	1 1
Rolling Cutter	3
Super Arm	3
Thunder Beam	1
Time Slow	. 3

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	4
Mega Kick	3	
Proto Strike	4*	
Roll Swing	3	



\* è in grado di stordire il boss

ATTACCHI

1. Tavola d'olio [6 PV] {Super Attacco}

Oil Man attraversa tutto il pavimento a bordo di una tavola composta da olio. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare il boss saltando.

2. Gocce d'olio [3 PV]

+ Macchie d'olio [ no ]

Oil Man salta sul posto e scaglia tre gocce d'olio in direzione del Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Una volta raggiunto il pavimento, esse diventano macchie d'olio che non causano danni al personaggio bensì lo fanno cadere a terra, rendendolo così vulnerabile agli assalti del boss. Per evitare l'intero attacco bisogna posizionarsi vicino ad Oil Man e spostarsi gradualmente verso l'interno della stanza, man mano che il boss scaglia le Gocce d'olio.

.. Contatto [4 PV]

Oil Man è un automa blu che indossa una lunga sciarpa. Il boss si sposta camminando oppure compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente.

Durante la battaglia, Oil Man esegue sempre la stessa sequenza di movimenti: si posiziona accanto ad una parete, scaglia le Gocce d'olio, raggiunge il muro opposto e ricomincia il ciclo. Tuttavia dovrete stare attenti a come il boss si sposta da una parete all'altra, dopo essere atterrato: nel caso in cui Oil Man inizi a camminare, si avvicinerà a voi per poi oltrepassarvi con un balzo e raggiungere così il muro opposto; in caso contrario, il boss eseguirà un primo salto, cercando di atterrare su di voi, e poi un secondo per arrivare a destinazione.

Per questo motivo, non allontanatevi molto da Oil Man mentre scaglia le Gocce d'olio, in modo tale da avere poi lo spazio necessario per evitarlo, nel caso in cui il boss cerchi di atterrare su di voi. In fase offensiva, sfruttate i momenti in cui Oil Man si sposta da un lato all'altro della stanza per colpirlo con il Mega Buster.

Usando il Fire Storm, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni proiettile che lo colpirà, il quale interromperà il suo assalto e lo stordirà per qualche

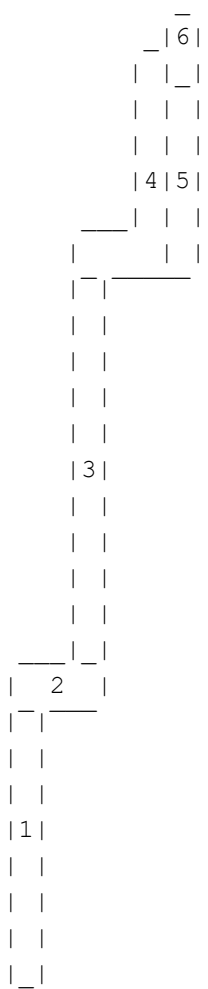
istante. Con questa Arma è possibile anche dare fuoco alle Macchie d'olio prodotte dal boss, il quale subirà sempre 6 PV di danno dal contatto con esse. Tuttavia bisogna fare comunque attenzione a non rimanere feriti dalle fiamme.

```
#####
#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma OIL SLIDER, #
# alla quale risulta debole Elec Man. #
# #
#####
```

```
=====
ELEC MAN [07S07]
=====
```

NEMICI		OGGETTI	
Big Eye	[10 pg]	Capsula Celeste piccola	[D2]
Foot Holder	[ no ]	Capsula Gialla grande	[D3]
Gabyoall	[ no ]	Capsula Gialla piccola	[D1, 4]
Metall	[ 1 pg]	Thunder Beam	[D6]
Watcher	[ 1 pg]		

CLEAR BONUS: 10.000 punti  
TARGET TIME: 04'30"00



D1 Giunti in questa località, procedete verso nord per trovare i generatori di corrente: essi rilasciano periodicamente scariche elettriche perciò dovrete superarli con il giusto tempismo. Più in alto sarà presente un Metall, un piccolo automa che si nasconde sotto il suo casco: per eliminarlo, attaccatelo non appena mostra il suo volto e saltate subito per

evitare i suoi proiettili.

Continuate la salita e dall'alto scenderanno alcune sfere verdi corazzate, i Watcher: questi nemici vi attaccheranno solamente una volta arrivati in vostra corrispondenza perciò, per superarli facilmente, avanzate lungo le scale senza fermarvi mai. Arrivati alle pedane fantasma, salite su quelle occidentali e, una volta in cima, eliminate il Metall prima di proseguire. Ignorate la Vita Bonus in alto a sinistra e siate rapidi nel saltare sulle pedane fantasma per proseguire verso nord est. Eliminate il Gabyoall, per rendere più semplice il percorso, ed infine entrate nella sezione superiore.

---

D2 Una volta qui, avanzate in direzione est, saltando da un Foot Holder all'altro, per raggiungere la scala situata in alto a destra. Salite in cima ad essa per accedere alla prossima sezione.

---

D3 Al suo interno, ignorate lo Scenery Pack a nord est e continuate la salita. Eliminate i Gabyoall, per rendere più semplice il cammino, e procedete lungo le scale occidentali. State attenti ai generatori di corrente ed ignorate anche lo Scenery Pack successivo. Continuate ad andare verso nord, oltrepassando i vari Watcher, e, giunti alle pedane fantasma, procedete su quelle di sinistra. Evitate le scariche elettriche ed arrivate in cima al percorso per giungere nella sezione seguente.

---

D4 Una volta qui, avanzate in direzione est, saltando da un Foot Holder all'altro, per raggiungere la scala situata in alto a destra. Seguite il sentiero verso nord, facendovi strada tra i nemici e superando i generatori di corrente con il giusto tempismo, infine sconfiggete il Big Eye ed entrate nell'ultima sezione.

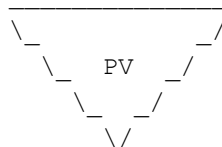
---

D6 Al suo interno recatevi nella stanza a nord per affrontare il boss della località.

-----  
\*\*\* ELEC MAN \*\*\*

ARMI SPECIALI		
Fire Storm	3	
Hyper Bomb	3	
Ice Slasher	3	
Oil Slider	> 2	6*
Rolling Cutter	3	
Super Arm	3	
Thunder Beam	1	
Time Slow	.	1

ARMI DEI ROBOT		
Mega Buster	2	4
Mega Kick	3	
Proto Strike	4*	
Roll Swing	3	



\* è in grado di stordire il boss

#### ATTACCHI

1. Fulmine [6 PV] {Super Attacco}  
Elec Man richiama un fulmine che colpisce verticalmente il pavimento in corrispondenza del personaggio. L'attacco è molto rapido, possiede un discreto raggio d'azione ed è in grado di demolire i Blocchi Roccia. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento.

2. Scarica elettrica [3 PV]

Elec Man scaglia orizzontalmente un flusso di elettricità. Il boss può eseguire questo attacco sia durante un salto, sia rimanendo sul pavimento. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la Scarica elettrica bassa bisogna oltrepassarla saltando; per schivare quella alta è necessario rimanere sul pavimento.

.. Contatto [4 PV]

Elec Man è un automa viola che indossa una maschera gialla. Il boss si sposta camminando oppure compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro contiene in entrambi gli angoli inferiori un Blocco Roccia.

Il boss attacca sempre in modo alternato: prima rilascia una Scarica elettrica bassa poi, dopo qualche secondo, scaglia quella alta. Per evitare i suoi assalti potete sfruttare i Blocchi Roccia presenti: salite su uno di essi e saltate sul posto, per schivare la Scarica elettrica bassa, poi scendete subito per non farvi colpire da quella alta. Il momento migliore per attaccare Elec Man è proprio quando atterra dopo aver scagliato la Scarica elettrica alta. Se il boss dovesse demolire i Blocchi Roccia con i Fulmini, allora dovrete essere piuttosto precisi nell'oltrepassare saltando le Scariche elettriche basse.

Usando l'Oil Slider, il boss subirà un danno pari a 2 PV da ogni goccia d'olio e 6 PV dal contatto con la tavola. Quest'ultima è in grado di interrompere l'assalto di Elec Man e di stordirlo per qualche istante tuttavia essa non è una tecnica utile poichè, eseguendola, si rischierà di subire danni dal contatto col boss.

```
#####
#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma THUNDER BEAM, #
# alla quale risulta debole Time Man. #
# #
#####
```

=====

TIME MAN [07S08]

=====

NEMICI

Baek [1 pg]  
 Count Bomb [ no ]  
 Crazy Cannon [5 pg]  
 Shield Guard [6 pg]  
 Sniper Joe [5 pg]

OGGETTI

Capsula Celeste grande [I5]  
 Capsula Celeste piccola [I5]  
 Capsula Gialla grande [I2]  
 Capsula Gialla piccola [I1, 5]  
 EP: Fine Pack 1 [I3]  
 Time Slow [I6]  
 Vita Bonus [I3]

```

  _____
  |  | 6  |  |
  |5 |_____|_
  |_____|
  | |%%%%%%%%| |
  |4 |%%%%%%%%| |
  | |%%%%%%%%|3|
  |_ |_____|_
  |2 |_____|_
  |_____|
  | 1  ''|
```

CLEAR BONUS: 10.000 punti  
 TARGET TIME: 03'30"00

---

I1 Una volta iniziata l'esplorazione della località, procedete verso destra, eliminando gli Shield Guard. Dopo aver sconfitto il Crazy Cannon troverete un pendolo elettrico: per superarlo rimanendo indenni, saltate in avanti mentre esso si trova il più lontano possibile da voi e, una volta atterrati, proseguite senza fermarvi. Avanzate in direzione est, facendovi strada tra i nemici, e superate il nastro trasportatore per aggrapparvi alla scala che vi condurrà nella sezione superiore.

---

I2 In questa località, divisa in più piani, i vari precipizi presenti non vi faranno cadere nel vuoto bensì vi riporteranno al piano subito inferiore perciò calibrate bene i salti. Ignorate l'Enemy Pack situato a nord e proseguite verso sinistra. Oltrepassate il pendolo elettrico e, dopo aver eliminato i Baek, superate le spine. Più avanti troverete un nastro trasportatore che si muove in direzione opposta alla vostra: una volta atterrati su di esso, saltate subito verso sinistra per non farvi colpire dal pendolo elettrico. Seguite il percorso, sconfiggendo i vari nemici, e state attenti all'ostacolo oscillante che potrebbe farvi cadere sulle spine.

Arrivati al piano superiore, avanzate verso destra ed eliminate i Crazy Cannon. Sfruttate le Count Bomb presenti per oltrepassare le spine e, giunti nella zona dei Baek, troverete un pendolo di legno. Colpite questa struttura con il Mega Buster per farla oscillare: in questo modo potrete salire sul gradino e continuare l'avanzata. In seguito, stando attenti ai nastri trasportatori, superate il pendolo elettrico con il giusto tempismo per accedere nella sezione successiva.

---

I3 Salite le scale, ignorando i Baek, ed al piano successivo troverete un pendolo di legno. Colpitelo per farlo oscillare e poi salitevi sopra mentre è ancora in movimento. Da qui raggiungete prima la VITA BONUS sulla sinistra e poi saltate per arrivare sulla sporgenza dove è situato l'Enemy Pack FINE PACK 1. In seguito riprendete la salita, eliminate lo Shield Guard ed ignorate l'Enemy Pack successivo. Raggiungete la cima delle scale per entrare nella sezione superiore.

---

I5 Una volta qui, procedete verso sinistra e sfruttate i nastri trasportatori per oltrepassare i due pendoli elettrici. Superate le spine e fatevi strada tra i nemici, ignorando l'Enemy Pack in alto. Più avanti dovrete sfruttare le rientranze generate dai gradini per oltrepassare gli ostacoli; in seguito salite sulla Count Bomb per superare il pavimento acuminato. Ignorate le scale in basso perchè vi condurrebbero in una sezione che Mega Man non può esplorare perciò salite al piano superiore.

Avanzate in direzione est, stando attenti allo Shield Guard, e sfruttate i nastri trasportatori per superare il primo pendolo elettrico con il giusto tempismo. Più avanti è situato un altro ostacolo oscillante, assieme ad alcune Count Bomb: i pendoli elettrici non vi colpiranno, nel caso in cui vi troviate sulle pedane con il timer, perciò procedete gradualmente verso destra e saltate con precisione da una Count Bomb all'altra. Raggiungete le scale successive e, dopo aver eliminato lo Sniper Joe, superate il cancello per accedere nella sezione finale.

---

I6 Al suo interno affronterete il boss della località.

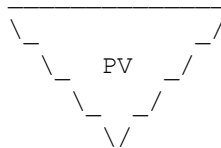
---

ARMI SPECIALI

Fire Storm	3	
Hyper Bomb	1	
Ice Slasher	3	
Oil Slider	1	3
Rolling Cutter	3	
Super Arm	3	
Thunder Beam	> 6*	
Time Slow	.	1

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	4
Mega Kick	3	
Proto Strike	4*	
Roll Swing	3	



\* è in grado di stordire il boss

ATTACCHI

1. Tempo rallentato [ no ] {Super Attacco}

Time Man emette onde di energia che rallentano i movimenti di tutto ciò che è presente sullo schermo per circa cinque secondi. La tecnica non causa danni al personaggio ma ne rallenta sia i movimenti, sia gli attacchi. Durante questo periodo di tempo solo il boss e le sue Lancette manterranno la loro velocità normale.

2. Lancetta viola [3 PV]

Time Man scaglia orizzontalmente un dardo. Il boss può eseguire questo attacco sia durante un salto, sia rimanendo sul pavimento. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la Lancetta bassa, più rapida, bisogna oltrepassarla saltando; per schivare quella alta, più lenta, è necessario rimanere sul pavimento.

.. Contatto [4 PV]

Time Man è un automa viola con la testa a forma di sveglia. Il boss si sposta camminando oppure compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni e priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente.

Il boss esegue uno schema d'attacco fisso: prima scaglia due Lancette basse, poi una bassa assieme ad una alta, infine una alta assieme ad una bassa. Comportatevi di conseguenza, evitando i suoi assalti, e rimanete sempre in movimento. Quando Time Man rallenta il tempo, sfruttate i momenti in cui attiva questa tecnica per allontanarvi il più possibile da lui: in questa maniera riuscirete ad evitare più facilmente i suoi attacchi, sino a quando il tempo non riprenderà a scorrere normalmente. Il momento migliore per colpire il boss è quando vi viene incontro oppure atterra dopo un balzo.

Usando il Thunder Beam, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni scarica elettrica che lo colpirà, la quale interromperà il suo assalto e lo stordirà per qualche istante.

```
#####
#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma TIME SLOW, #
# alla quale risulta debole Guts Man. #
# #
#####
```

## NEMICI

Big Eye [10 pg]  
Blader [ 1 pg]  
Bubble Bat [ 1 pg]  
Metall [ 1 pg]  
Picket Man [ 5 pg]

## OGGETTI

Capsula Celeste piccola [F1]  
Capsula Gialla grande [F2]  
Capsula Gialla piccola [F5]  
EP: Fine Pack 6 [F1]  
Super Arm [F6]  
Vita Bonus [F5]

CLEAR BONUS: 10.000 punti

TARGET TIME: 03'30"00

```

|_____ 1| |_____ 3| |
|_ |_ | %%%%%%%%%| |
| 2 | %%%%%%%%%| |
|_ | %%%%%%%%%| |
|_____ |
|_____ |4|
|_ |_____
|_____ 5|
| |_____
| | 6 |
|_____

```

F1 Una volta iniziata l'esplorazione di questa località, procedete verso destra e salite sulle prime due pedane con binario. La terza presenta una caratteristica particolare: quando la sua estremità verde arriva in corrispondenza di una luce rossa, la pedana si inclina, facendovi cadere, per poi tornare in posizione orizzontale quando arriva alla luce rossa successiva. Tenendo presente questa caratteristica, saltate e rimanete in aria mentre la pedana è inclinata e poi sfruttatela per raggiungere la zona accanto. In seguito eliminate i Metall e più avanti incontrerete un minatore munito di scudo, il Picket Man. Questo nemico si comporta in maniera simile allo Sniper Joe perciò potrete ferirlo solo quando scaglia i suoi Picconi. Dopo averlo eliminato, salite sulla sporgenza alle sue spalle per raccogliere l'Enemy Pack FINE PACK 6. Scendete nella zona inferiore e qui dovrete evitare di cadere dalla pedana con binario per raggiungere la scala a sud ovest, che vi condurrà nella sezione successiva.

F2 Una volta qui, avanzate in direzione est, facendovi strada tra i Picket Man. Giunti al termine della pavimentazione, ignorate la scala in alto a destra ed entrate nel condotto. Infine superate le spine e scendete le scale per accedere nella sezione inferiore.

F4 Adesso dovrete procedere sfruttando le pedane con binario, le quali avranno diversi tratti lungo i quali si inclineranno. Salite sulla seconda e da qui procedete poi su quella inferiore, per raggiungere infine la pavimentazione orientale. Fatevi strada tra i Picket Man, ignorate la scala superiore e scendete attraverso quella inferiore. Lungo il percorso troverete uno Scenery Pack, che non potrete raggiungere, assieme ad un pipistrello, il Bubble Bat. Questo nemico si limita a volare lentamente verso perciò usate il Mega Buster per eliminarlo con facilità. Successivamente sconfiggete i due Metall, mentre superate le spine, e scendete le scale per arrivare nella sezione seguente.

F5 Nella prima parte del percorso, fatevi strada tra i Metall ed i Picket Man, sino ad arrivare nella zona con le spine. Qui dovrete



procedere con cautela, saltando da una pedana all'altra, eliminando i Blader che compariranno sullo schermo. Giunti alla scala, usate il Fire Storm per demolire i cilindri con il petrolio e recuperate la VITA BONUS. Presso il piano inferiore, sfruttate sia la pedana con binario che i mattoni sospesi per oltrepassare il pavimento di spine e raggiungere la zona successiva. Infine sconfiggete il Big Eye ed entrate nell'ultima sezione.

F6 Al suo interno affronterete il boss della località.

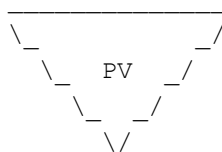
\*\*\* GUTS MAN \*\*\*

#### ARMI SPECIALI

Fire Storm	3	
Hyper Bomb	3	
Ice Slasher	3	
Oil Slider	1	3
Rolling Cutter	1	
Super Arm	1	
Thunder Beam	3	
Time Slow	> 6*	3

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	4
Mega Kick	3	
Proto Strike	4*	
Roll Swing	3	



\* è in grado di stordire il boss

#### ATTACCHI

##### 1. Emersione [6 PV] {Super Attacco}

Guts Man si nasconde nel pavimento e, dopo alcuni istanti, riemerge in direzione del personaggio, assieme ad un Grosso mattone. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario raggiungere la parte sinistra dello schermo e poi spostarsi verso destra non appena il terreno inizia a tremare.

##### 2. Grosso mattone [3 PV]

Guts Man estrae un grosso cubo dal pavimento e, dopo aver compiuto un balzo, lo scaglia in direzione del personaggio. L'attacco è abbastanza rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna avvicinarsi al boss, subito dopo il suo atterraggio, e poi allontanarsi da lui non appena scaglia il Grosso mattone.

##### 3. Terremoto [ no ]

ogni volta che atterra dopo un balzo, Guts Man genera un'onda sismica. La tecnica non causa danni al personaggio ma lo fa cadere a terra, rendendolo così indifeso per alcuni secondi. Per evitare questo assalto bisogna saltare non appena Guts Man atterra sul pavimento.

##### .. Contatto [4 PV]

Guts Man è un grosso automa rosso e nero che indossa un casco da minatore. Il boss si sposta compiendo balzi e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente.

Durante la battaglia, la cosa più importante è quella di evitare di rimanere storditi dal Terremoto. Per questo motivo saltate con il giusto tempismo, non appena Guts Man atterra dopo un balzo, e rimanete sempre a media distanza dal boss. Poichè il grosso minatore attacca con bassa frequenza, avrete molte occasioni per colpirlo con il Mega Buster.

Usando il Time Slow, il boss subirà un danno pari a 6 PV ogni volta che si

rallenterà il tempo e ciò interromperà il suo assalto e lo stordirà per qualche istante.

```
#####  
#                                                                 #  
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma SUPER ARM, #  
#   alla quale risulta debole Cut Man.                       #  
#                                                                 #  
#####
```

=====

RECUPERO PACK

[@7RPK]

=====

Eliminando tutti e gli otto i Robot Master partirà un breve dialogo.

|| Apparendo sul monitor del Dr Light, il Dr Wily afferma di essere rimasto  
|| deluso dalle capacità degli automi del suo rivale. Tuttavia, per risolvere  
|| la questione, il malvagio scienziato invita Mega Man nella sua base segreta.

Ora nella schermata generale delle località apparirà in alto al centro il simbolo del Dr Wily, che vi condurrà al Castle Wily 1. Prima di accedervi però è consigliato esplorare nuovamente le varie località dei Robot Master per raccogliere i vari Pack presenti. Per uscire da una località, selezionate la voce 'Escape' dalla Schermata Options. All'inizio di ogni capoverso sono indicati i personaggi che possono recuperare quel Pack.

---

#### Località di BOMB MAN

---

EP: Common Pack 3

EP: Common Pack 8

EP: Fine Pack 11

•• Mega Man / Guts Man •• Tornati in B3, noterete l'Enemy Pack situato oltre un Blocco Roccia. Rimuovete il cubo con il Super Arm per recuperare così il FINE PACK 11.

•• Ice Man •• Arrivati in cima a B3, giungerà da destra un Flying Shell. Fatelo avvicinare a voi, congelatelo con l'Ice Slasher e, aiutandovi con la Count Bomb, sfruttatelo per raggiungere le scale situate in alto a sinistra, che vi condurranno in B4. Al suo interno sono presenti diversi precipizi, che vi farebbero ritornare in B3: sfruttando l'Ice Slasher dovrete essere piuttosto precisi nel congelare i nemici, prima i Killer Bullet poi le Bombomb, in modo tale sfruttarli come pedane per oltrepassare questi precipizi. Al termine del percorso potrete raccogliere l'Enemy Pack COMMON PACK 3. Infine lasciatevi cadere per tornare nel sentiero principale.

•• Mega Man / Oil Man •• Giunti nuovamente in B5, superate la zona con i Flea e scendete al piano inferiore. Qui, usando l'Oil Slider, generate la tavola ed avanzate verso destra. Saltate con essa per raggiungere e demolire i Blocchi Olio situati nella parte superiore dello schermo e, lungo il percorso, raccoglierete l'Enemy Pack COMMON PACK 8.

---

#### Località di CUT MAN

---

EP: Fine Pack 13

EP: Fine Pack 16  
SP: Bomb Extra  
SP: Fire Extra  
SP: Trans Special

•• Mega Man / Bomb Man •• Partendo da C1, seguite il percorso sino a tornare alla salita dove sono presenti diversi Baek. Lungo la scala noterete sulla sinistra un Enemy Pack, oltre i Blocchi Bomba. Posizionatevi sull'estremità ovest della pavimentazione inferiore, saltate sul posto e scagliate un'Hyper Bomb verso sinistra. Se fatto correttamente, l'esplosivo si fermerà proprio accanto ai Blocchi, demolendoli. Potrete recuperare così il FINE PACK 13. Usando Bomb Man invece, è sufficiente depositare la bomba ai piedi dei cubi per distruggerli facilmente.

•• Guts Man / Oil Man •• Tornati in C2, seguite il percorso e raggiungete la salita dove sono presenti diversi Octopus Battery. Lungo il cammino noterete sulla sinistra uno Scenery Pack. Generate verso ovest una scalinata composta da due Blocchi Roccia, salitevi sopra e saltate per raggiungere la sporgenza dove è situato il TRANS SPECIAL. Usando Oil Man, generate la tavola, muovetevi verso sinistra e saltate per oltrepassare il precipizio ed atterrare sulla sporgenza con il Pack.

•• Guts Man / Ice Man / Oil Man •• Tornati in C2, seguite il percorso e raggiungete la salita dove sono presenti diversi Octopus Battery. Lungo il cammino noterete uno Scenery Pack sul gradino a destra. Usando Guts Man, generate un Blocco Roccia ai piedi di esso, salitevi sopra e da qui raggiungete il FINE PACK 16. In alternativa, recatevi nella zona subito superiore, rimuovete il Blocco Roccia presente sulla destra e scendete le scale. Usando Ice Man, congelate gli Octopus Battery, per sfrubarli come pedane per salire sul gradino. Usando Oil Man, generate la tavola sul Blocco Roccia, muovetevi verso destra e saltate per arrivare in cima al gradino.

•• Bomb Man •• Recatevi nella parte più alta di C2 ed in alto a sinistra troverete alcuni Blocchi Bomba. Usando il Lancio alto di Bomb Man demolite gli ostacoli ed in seguito attraversate le scale per accedere in C3. Lungo la salita, eseguendo un Lancio standard dalla giusta distanza, potrete recuperare la Vita Bonus presente sulla destra. Arrivati in cima, eliminate i vari Sniper Joe e, sempre con il Lancio alto, dovrete distruggere i Blocchi Bomba situati sulle pedane sospese. Muovetevi da una all'altra e, saltando sul posto ed eseguendo un Lancio standard, riuscirete a demolire i cubi che bloccano l'accesso allo Scenery Pack BOMB EXTRA. In seguito scendete nel condotto e distruggete i Blocchi Bomba che ostruiscono il passaggio per tornare nel percorso principale.

•• Fire Man •• Tornati in C4, raggiungete la prima zona in cui compaiono i Flying Shell, dove sulla sinistra sono presenti due Capsule Celesti piccole. Raccogliete gli oggetti ed il calore di Fire Man farà sciogliere i cubetti di ghiaccio del pavimento. Durante la caduta, tenete premuta la direzione Destra per atterrare sulla sporgenza inferiore, dove è situato lo Scenery Pack FIRE EXTRA.

---

Località di ELEC MAN

---

EP: Fine Pack 9  
EP: Common Pack 7  
SP: Cut Extra

•• Cut Man •• Ritornate in D3 e noterete subito lo Scenery Pack in alto a destra. Rimbalzate all'interno del condotto per salire sulla sporgenza e

recuperare il CUT EXTRA.

•• Mega Man / Guts Man •• Ritornate in D3 e proseguite verso nord, sino a trovare le pedane fantasma che possono condurre a due scale distinte. Raggiungete la scala di destra e seguite il percorso, stando attenti ai generatori di corrente. Arrivati in cima al sentiero, usate il Super Arm per rimuovere il Blocco Roccia e recuperare l'Enemy Pack FINE PACK 9.

•• Time Man •• Recatevi in D4 e saltate da un Foot Holder all'altro. Ignorate la scala a nord est, attivate il Time Slow e demolite con le Twin Arrows il Blocco Orologio presente in basso a destra. Entrati così in D5, al suo interno potrete recuperare subito una Vita Bonus. Salite le scale, usate il Time Slow ed aprite il fuoco con le Twin Arrows per farvi strada tra i cubi rosa, arrivando così alle scale di destra. Presso il piano superiore, rallentate nuovamente il tempo: in questo modo avrete la possibilità di salire sui Blocchi Orologio, prima che questi cadano nella zona sud, e raggiungere così la parte opposta della stanza. Più in alto, ripetete la stessa procedura per recuperare l'Enemy Pack COMMON PACK 7. Tornate sulla scala ed andate verso nord per rientrare nel percorso principale.

---

Località di FIRE MAN

---

SP: Oil Extra

SP: Time Extra

•• Oil Man •• Una volta iniziata l'esplorazione della località, recatevi in cima alla prima lunga salita. Qui eliminate l'Hothead e, stando attenti alla colonna di fuoco, salite sulla piattaforma accanto, dove è presente una Capsula Celeste grande. Giunti su di essa, generate una tavola, procedete in direzione est e spiccate un balzo: se fatto correttamente, salirete in cima al soffitto viola, oltre il bordo dello schermo, e riuscirete a recuperare la Vita Bonus, situata più avanti.

Demolite il Blocco Olio per accedere così in E3, dove dovrete continuare ad avanzare a bordo della tavola. Senza scendere da essa, rallentate in prossimità delle colonne di fuoco e saltate sulle pedane successive per raggiungere infine lo Scenery Pack OIL EXTRA. In caso di difficoltà, recatevi nella zona orientale del percorso, generate una tavola, saltate e sganciatevi da essa per recuperare facilmente il Pack. Distruggete poi il Blocco Olio situato a nord est per ritornare sul percorso principale.

•• Time Man •• Una volta iniziata l'esplorazione della località, recatevi in cima alla prima lunga salita. Procedete verso est, scendete le scale ed accanto a voi troverete uno Scenery Pack oltre i Blocchi Orologio. Attivate il Time Slow ed usate le Twin Arrows per demolirli: grazie al tempo rallentato potrete recuperare il TIME EXTRA prima che i Blocchi Orologio raggiungano il pavimento. Eseguite le stesse operazioni verso destra per tornare sulla scala.

---

Località di GUTS MAN

---

EP: Common Pack 1

EP: Fine Pack 2

SP: Ice Extra

•• Cut Man •• Tornate in F2 e rimbalzate all'interno del condotto per raggiungere le scale situate a nord est, entrando così in F3. Eliminate i Bubble Bat e demolite il Blocco Cesovia per proseguire. Arrivati in cima, procedete verso destra, superando i vari pipistrelli, e, sempre rimbalzando,

salite sulla sporgenza a nord est per recuperare l'Enemy Pack COMMON PACK 1. Scendete poi nella zona inferiore e fatevi strada tra i Metall. In seguito, saltando su una pedana con binario, potrete recuperare una Vita Bonus, prima di tornare sul percorso principale.

•• Guts Man •• Recatevi in F4 e superate la zona dove sono presenti le pedane con binario. Eliminate i due Picket Man e nella parte superiore dello schermo noterete un'apertura nel soffitto, a sinistra della quale è presente una trave. Realizzate una scalinata con i Blocchi Roccia, in modo da salire su di essa e da qui saltate verso nord ovest per trovare l'Enemy Pack FINE PACK 2.

•• Ice Man •• Tornate in F4 e raggiungete la zona dove è presente il Bubble Bat. Congelate con l'Ice Slasher e sfruttatelo come pedana per raggiungere lo Scenery Pack ICE EXTRA, situato sulla sinistra.

---

#### Località di ICE MAN

---

EP: Common Pack 5

EP: Common Pack 6

EP: Fine Pack 12

EP: Fine Pack 15

•• Mega Man / Oil Man •• Una volta iniziata l'esplorazione della località, generate la tavola dell'Oil Slider e procedete verso destra. Grazie ad essa riuscirete a rimanere sul pelo dell'acqua e potrete raggiungere l'Enemy Pack FINE PACK 12 situato sul gradino.

•• Mega Man / Fire Man •• Una volta giunti in G4, troverete subito un Blocco Fuoco. Demolite con il Fire Storm per trovare l'Enemy Pack FINE PACK 15 al suo interno.

•• Fire Man •• Una volta giunti in G4, troverete subito una colonna di fuoco. Sfruttatela per riaccendere la fiamma di Fire Man e seguite il percorso verso sud. Dopo aver superato le pedane fantasma, scendete al piano inferiore e posizionatevi sui cubetti di ghiaccio situati a sinistra, per scioglierli con il calore di Fire Man. Entrati così in G5, troverete subito una Vita Bonus ad est, oltre un Blocco Fuoco. Procedete verso sud ed eliminate lo Shield Guard, stando attenti alla colonna d'acqua. In seguito riaccendete la fiamma di Fire Man tramite la colonna di fuoco ed usate il suo calore per sciogliere i cubetti di ghiaccio presenti in alto.

Dopo averlo fatto, non avanzate subito bensì fatevi spegnere dalla colonna d'acqua orizzontale. Senza farvi riaccendere, tornate nella zona superiore dello schermo e saltate da un cubetto di ghiaccio all'altro e, sfruttando una pedana fantasma, raggiungerete la sporgenza dov'è presente l'Enemy Pack COMMON PACK 5. Ora tornate alla colonna di fuoco per riaccendere la fiamma di Fire Man e procedete lungo il pavimento in direzione est. Sciogliete i cubetti di ghiaccio, stando attenti alle spine, e fatevi strada tra i nemici. In seguito salite le scale e demolite gli ultimi ostacoli gelati per tornare sul percorso principale.

•• Elec Man •• Una volta giunti in G4, seguite il percorso e superate i Foot Holder. Arrivati così al piano inferiore, usate il Thunder Beam per spostare il Blocco Elettrico verso il basso. Sfruttatelo come pedana per raggiungere la sporgenza dove è situato l'Enemy Pack COMMON PACK 6.

---

#### Località di OIL MAN

---

EP: Common Pack 2  
SP: Elec Extra  
SP: Elemental Special

•• Elec Man •• Recatevi presso l'estremità orientale di H2 ed usate il Thunder Beam per spostare il Blocco Elettrico e liberare così il passaggio che vi condurrà in H4. Al suo interno activate il primo cubo viola per aggrapparvi alle scale e salite a bordo del secondo per raggiungere la sporgenza a destra dove è situato lo Scenery Pack ELEC EXTRA. Continuate la scalata, spostando i vari Blocchi Elettrici e sfruttandoli come pedane per proseguire.

In seguito troverete un altro Scenery Pack sulla destra. Colpite il cubo viola, salite subito le scale e fatevi trasportare dal Blocco Elettrico, mentre sta tornando indietro, per recuperare l'ELEMENTAL SPECIAL. Arrivati in cima al percorso, potrete raccogliere la Vita Bonus sulla destra e, spostando il cubo viola, tornerete sul sentiero principale.

•• Guts Man •• Rientrate in H5 e procedete verso destra, posizionandovi poi sui cubetti di terreno. Saltatevi sopra per demolirli e raggiungere così la sporgenza inferiore, sulla quale è presente l'Enemy Pack COMMON PACK 2.

---

#### Località di TIME MAN

---

EP: Common Pack 4  
EP: Fine Pack 3  
EP: Fine Pack 8  
SP: Guts Extra

•• Qualunque personaggio •• Appena entrati in I3, troverete subito un precipizio. Lasciatevi cadere al suo interno, tenendo premuta la direzione Destra. Se fatto correttamente, tornerete in I2, atterrando sulla sporgenza dove è presente l'Enemy Pack FINE PACK 3. In alternativa, usando Guts Man potrete raccogliere subito l'oggetto: una volta entrati in I2, generate un Blocco Roccia e salitevi sopra per raggiungere l'oggetto.

•• Guts Man •• Recatevi nel piano superiore di I2 e demolite saltando i vari cubetti di terreno. Generate i Blocchi Roccia per raggiungere le scale presenti lungo il percorso, sino a trovare lo Scenery Pack sulla sinistra. Rimuovete i grossi cubi e generate un Blocco Roccia, in modo tale che sporga oltre la pavimentazione. Salitevi sopra e muovetevi verso sinistra, rilasciando man mano un grosso cubo, in modo tale da produrre infine una serie di quattro Blocchi Roccia allineati. Sfruttatela per raccogliere il GUTS EXTRA e tornate subito sul grosso cubo, per evitare di precipitare. Presso il piano superiore, rilasciate i Blocchi Roccia sulle spine ed infine demolite gli ultimi cubetti di terreno per tornare sul percorso principale.

•• Bomb Man •• Raggiungete I3 e procedete verso l'alto, sino a trovare sulla sinistra una coppia di Blocchi Bomba, sulla quale è presente un Blocco Roccia. Posionatevi sulla pavimentazione di sud est ed eseguite i Lanci tesi in direzione dei cubi, in modo tale che gli esplosivi entrino nella strettoia. Dopo aver demolito entrambi i Blocchi Bomba, potrete recuperare l'Enemy Pack COMMON PACK 4.

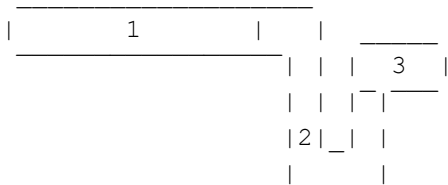
•• Mega Man / Guts Man •• Tornate in I5 ed avanzate verso sinistra. Dopo aver eliminato lo Sniper Joe, usate il Super Arm per rimuovere il Blocco Roccia situato a nord ovest e raccogliete l'Enemy Pack FINE PACK 8, presente alla sua sinistra.

NEMICI

Big Eye [10 pg]  
 Crazy Cannon [ 5 pg]  
 Crazy Razy [ 2 pg]  
 Flea [ 1 pg]  
 Shield Guard [ 6 pg]  
 Sniper Joe [ 5 pg]  
 • boss • Yellow Devil

OGGETTI

Capsula Gialla piccola [L2]  
 Vita Bonus [L2]  
 CLEAR BONUS: 50.000 punti  
 TARGET TIME: 04'30"00



L1 Una volta iniziata l'esplorazione di questa località, procedete verso destra ed usate l'Hyper Bomb oppure il Thunder Beam per eliminare i due Crazy Razy, prima che possano scindersi. In seguito congelate il trio di Big Eye, in modo tale da superare rapidamente i nemici, senza necessariamente sconfiggerli. Infine demolite i Blocchi Fragili per accedere nella sezione successiva.

L2 Giunti nella zona dove sono presenti i Flea assieme ai Blocchi Fragili, non distruggete subito quest'ultimi bensì sfruttateli per recuperare la VITA BONUS, situata nell'angolo di nord est. In seguito demolite i cubi grigi e scendete attraverso le scale in basso a destra. Arrivati al piano inferiore, salite sulla piattaforma sospesa e riuscirete ad aggirare lo Sniper Joe. State attenti ai generatori di corrente e poi, con il giusto tempismo, oltrepassate il pendolo elettrico. Successivamente fatevi strada tra gli Shield Guard e superate le colonne di fuoco. Una volta saliti al piano superiore, rimanete nella parte destra dello schermo e da qui eliminate il Crazy Cannon. Evitate l'ostacolo oscillante e procedete verso nord senza farvi colpire dalle scariche di corrente.

L3 Arrivati in cima al percorso, avanzate in direzione est per affrontare il boss di questa località.

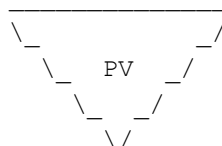
\*\*\* YELLOW DEVIL \*\*\*

ARMI SPECIALI

Fire Storm > 4\*  
 Hyper Bomb 2  
 Ice Slasher 2  
 Oil Slider 1 2  
 Rolling Cutter 2  
 Super Arm 2  
 Thunder Beam 2  
 Time Slow . 2

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster 1 3  
 Mega Kick 3  
 Proto Strike 3  
 Roll Swing 3



\* è in grado di stordire il boss

## ATTACCHI

### 1. Scomposizione [6 PV] {Super Attacco}

lo Yellow Devil si trasforma in un tornado contenente quindici sfere gelatinose. Dopo qualche istante, ognuna di esse, in un ordine preciso, si muove verso la zona opposta della stanza, ricreando gradualmente il tornado. Una volta che tutte le sfere avranno raggiunto la destinazione, lo Yellow Devil assumerà nuovamente il suo aspetto umanoide. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario posizionarsi al centro del pavimento e saltare sul posto per evitare le varie sfere.

Esse possono essere scagliate a quattro altezze differenti, delle quali però solo le due più basse possono ferire il personaggio, nel caso in cui questi rimanga sul pavimento. Poichè la sequenza in cui le sfere si muovono è sempre la stessa per tutta la durata dello scontro, è sufficiente tenere a mente l'ordine in cui eseguire o meno il salto sul posto:

no, SI, no, SI, no, SI, no, SI, no, no, no, SI, no, no, SI

### 2. Manata [6 PV]

se il personaggio si trova molto vicino a lui, lo Yellow Devil lo colpisce con un colpo di mano verticale. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

### 3. Sfera verde [2 PV]

lo Yellow Devil scaglia un globo di energia 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 bisogna superare il proiettile saltando.

### .. Contatto [6 PV]

Lo Yellow Devil è un gigantesco automa composto da una sostanza gelatinosa gialla. Il boss si sposta scindendosi in sfere, è piuttosto aggressivo ed il suo unico punto vulnerabile è l'occhio rosso. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente.

Il boss esegue sempre la stessa sequenza di movimenti: si sposta tramite la Scomposizione verso il lato opposto della stanza, attacca con la Sfera verde e poi utilizza nuovamente la Scomposizione per tornare nella zona di partenza. L'unico momento in cui potrete attaccare lo Yellow Devil è proprio quando sta scagliando la Sfera verde perciò dovrete essere precisi nel saltare ed aprire il fuoco, non appena il boss mostra il suo occhio. Dopo aver subito un danno, lo Yellow Devil contrattaccherà sempre con la Scomposizione. Poichè questa abilità è la tecnica più usata dal boss, dovrete imparare a memoria il prima possibile la sequenza di salti da eseguire per non venire colpiti dalle sfere gialle.

Usando il Fire Storm, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni proiettile che lo colpirà, il quale interromperà il suo assalto e lo stordirà per qualche istante.

=====

CASTLE WILY 2

=====

[@7S11]

## NEMICI

Baek [1 pg]  
Killer Bullet [1 pg]

## OGGETTI

(nessuno)





Il CWU-01P è un drone che si muove all'interno di una bolla d'acqua. Il boss si sposta fluttuando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro contiene in entrambi gli angoli inferiori un Blocco Roccia, che può essere distrutto dal contatto con il drone.

Il CWU-01P segue un preciso schema d'attacco: scende verticalmente accanto ad una parete, si muove a spirale per raggiungere il centro della sala e da qui emette il Doppio laser. Per poter danneggiare il boss dovrete prima demolire la bolla d'acqua che lo circonda, colpendola ripetutamente con le Armi: man mano che subisce danni, essa diventerà più piccola, sino a svanire. Una volta privo della barriera, il CWU-01P risulterà vulnerabile e, subendo un qualsiasi attacco, il boss rimarrà brevemente stordito ed uscirà dallo schermo. Dopo alcuni istanti, il drone tornerà visibile, circondato da una nuova bolla d'acqua, e sarà gradualmente sempre più rapido ed aggressivo.

Per vincere questa battaglia dovrete attaccare costantemente il CWU-01P, sin da quando compare dall'alto. Usate il Super Arm, oppure le gocce dell'Oil Slider, per distruggere in pochi istanti la sua barriera, mentre tramite il Thunder Beam potrete bloccare temporaneamente il boss, guadagnando così istanti preziosi per riposizionarvi. Nella fase finale dello scontro, quando il drone avrà raggiunto la sua velocità massima, in caso di difficoltà, attivate il Time Slow per rallentare sia i suoi movimenti, sia quelli del Doppio laser.

=====
CASTLE WILY 3 [07S12]
=====

Table with 2 columns: NEMICI and OGGETTI. Lists various enemies like Baek, Bomb Man, Count Bomb, etc., and items like Capsula Celeste grande, Capsula Celeste piccola, etc. Includes a bonus section: CLEAR BONUS: 50.000 punti, TARGET TIME: 07'30"00.

• boss • Copy Robot





#### FIRE MAN

Usando l'Ice Slasher, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni ancora di ghiaccio che lo colpirà, la quale interromperà il suo assalto e lo stordirà per qualche istante. Con questa Arma è possibile anche congelare, e rendere così inefficace, il suo Muro di fuoco.

#### GUTS MAN

Usando il Time Slow, il boss subirà un danno pari a 6 PV ogni volta che si rallenterà il tempo e ciò interromperà il suo assalto e lo stordirà per qualche istante.

#### ICE MAN

Usando l'Hyper Bomb, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni esplosivo che lo colpirà, il quale interromperà il suo assalto e lo stordirà per qualche istante.

#### OIL MAN

Usando il Fire Storm, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni proiettile che lo colpirà, il quale interromperà il suo assalto e lo stordirà per qualche istante. Con questa Arma è possibile anche dare fuoco alle Macchie d'olio prodotte dal boss, il quale subirà sempre 6 PV di danno dal contatto con esse. Tuttavia bisogna fare comunque attenzione a non rimanere feriti dalle fiamme.

#### TIME MAN

Usando il Thunder Beam, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni scarica elettrica che lo colpirà, la quale interromperà il suo assalto e lo stordirà per qualche istante.

Dopo aver sconfitto l'ultimo Robot Master potrete oltrepassare il cancello che vi condurrà nella zona superiore.

N3 Seguite il percorso verso l'alto e recuperate la Capsula Celeste grande situata ad est. Fatevi strada tra gli Octopus Battery ed i Baek e, se necessario, raccogliete la Capsula Gialla grande, sfruttando le Count Bomb. Dopo essere arrivati in cima al percorso, avanzate verso destra ed usate l'Hyper Bomb per eliminare rapidamente alcuni Picket Man. Mentre raggiungerete il cancello successivo, il pavimento crollerà, facendovi accedere così nella sezione inferiore.

N4 Al suo interno affronterete il boss della località.

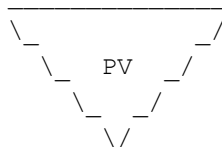
\*\*\* COPY ROBOT \*\*\*

#### ARMI SPECIALI

Fire Storm	2	
Hyper Bomb	2	
Ice Slasher	2	
Oil Slider	1	2
Rolling Cutter	2	
Super Arm	2	
Thunder Beam	2	
Time Slow	.	2

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	3
Mega Kick	2	
Proto Strike	2	
Roll Swing	2	



- Questi valori si riferiscono nel caso in cui si comandi Mega Man, Proto Man oppure Roll.

- Comandando Mega Man, il boss subirà queste quantità di danni solo quando utilizza il Mega Buster. Nel caso in cui il Copy Robot attivi le Armi speciali, il boss erediterà le debolezze del rispettivo Robot Master (es: se il Copy Robot utilizzerà il Fire Storm, allora subirà 6 PV di danno dall'Ice Slasher).
- Comandando un Robot Master, il Copy Robot avrà le stesse debolezze di quel boss (es: comandando Guts Man, il Copy Robot subirà 1 PV di danno dal Super Arm).

#### ATTACCHI

Il Copy Robot è in grado di riprodurre tutte le tecniche del personaggio che sta affrontando; comandando Mega Man, il boss potrà utilizzare anche le Armi speciali. I danni inflitti dal Copy Robot sono:

- . tutti quelli dei Robot Master
- . Mega Buster semplice [3 PV] {Mega Man}
- . Mega Buster Super Colpo [4 PV] {Mega Man C}
- . Scivolata [4 PV] {Mega Man C & S}
- . Mega Kick [3 PV] {Mega}
- . Proto Strike [4 PV] {Proto Man}
- . Roll Swing [3 PV] {Roll}
- .. Contatto [4 PV]

Il Copy Robot è un automa che possiede lo stesso aspetto e le stesse abilità del personaggio che si sta comandando. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente.

Il boss replicherà anche i vostri movimenti tuttavia potete sfruttare questa sua abilità a vostro vantaggio. Una volta iniziato lo scontro, tenete premuta la direzione sinistra, rimanendo a contatto con la parete occidentale, ed il Copy Robot farà lo stesso, con quella orientale. Voltatevi per un istante, aprite il fuoco con il Mega Buster e poi saltate sul posto per evitare l'attacco che il boss eseguirà dopo qualche istante. In questo modo terrete il Copy Robot lontano da voi e potrete eliminarlo facilmente. L'unico assalto a cui dovrete fare attenzione sarà la tavola dell'Oil Slider, la quale permetterà al boss di lanciarsi contro di voi, indipendentemente dalla direzione che state premendo.

=====

CASTLE WILY 4

[@7S13]

=====

#### NEMICI

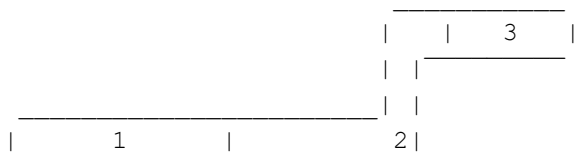
- Baek [1 pg]
- Octopus Battery [5 pg]
- Screw Bomber [3 pg]
- boss • Wily Capsule
- boss • Wily Machine

#### OGGETTI

- Capsula Celeste grande [02]
- Capsula Gialla grande [02]
- Vita Bonus [02]

CLEAR BONUS: 100.000 punti

TARGET TIME: 03'00"00



01 Una volta iniziata l'esplorazione di questa località, procedete in direzione est con cautela. Lungo il percorso troverete diversi Baek e Screw Bomber perciò dovrete stare attenti ai loro proiettili. In seguito fatevi strada tra gli Octopus Battery, accedendo poi nella sezione successiva.

02 Salite sulla pedana con binario ed ora dovrete sia evitare di cadere sulle spine, sia oltrepassare le varie piattaforme sospese. Raccogliete i diversi oggetti curativi presenti e successivamente raggiungete le scale situate a nord est. Seguite il sentiero, lungo il quale non troverete nè ostacoli, nè avversari, ed oltrepassate il cancello.

03 Procedete verso destra per incontrare il Dr Wily.

|| Davanti a Mega Man si staglia un gigantesco veicolo corazzato, all'interno || del quale si inserisce il disco volante del malvagio scienziato. Il Dr Wily || intende occuparsi personalmente del Robot blu mentre quest'ultimo vuole || vendicare gli automi sfruttati dal folle inventore.

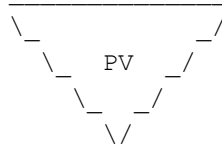
---  
\*\*\* WILY MACHINE 8 \*\*\*

ARMI SPECIALI

Fire Storm	2	
Hyper Bomb	2	
Ice Slasher	2	
Oil Slider	2	2
Rolling Cutter	2	
Super Arm	2	
Thunder Beam	2	
Time Slow	.	2

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	3
Mega Kick	3	
Proto Strike	3	
Roll Swing	3	



Questi valori si riferiscono a quando non si sfrutta la debolezza momentanea del boss. Quando invece la si sfrutta, il nemico subirà sempre 4 PV e rimarrà temporaneamente stordito, indipendentemente dall'Arma utilizzata.

ATTACCHI

1. Fire Storm [3 PV]  
la Wily Machine scaglia orizzontalmente una sfera di fuoco. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare le sfere di fuoco saltando.
2. Hyper Bomb [3 PV]  
+ Esplosione [3 PV]  
la Wily Machine scaglia lungo una traiettoria parabolica un esplosivo, il quale detona dopo pochi istanti. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un raggio d'azione variabile. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare l'esplosivo.
3. Ice Slasher [3 PV]  
la Wily Machine scaglia orizzontalmente tre ancore di ghiaccio. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare ogni ancora saltando.
4. Oil Slider [3 PV]  
+ Macchie d'olio [ no ]  
la Wily Machine scaglia lungo una traiettoria parabolica una serie di gocce d'olio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un raggio d'azione

notevole. Una volta raggiunto il pavimento, esse diventano macchie d'olio che non causano danni al personaggio bensì lo fanno cadere a terra, rendendolo così vulnerabile agli assalti del boss. Per evitare l'intero attacco bisogna posizionarsi vicino alla Wily Machine e poi allontanarsi gradualmente, man mano che il boss apre il fuoco.

5. Rolling Cutter [3 PV]

la Wily Machine scaglia frontalmente una cesoia, la quale torna dal boss come se fosse un boomerang. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare la cesoia saltando.

6. Thunder Beam [4 PV]

la Wily Machine scaglia orizzontalmente un flusso di elettricità. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare la scarica elettrica saltando.

7. Time Slow [ no ]

la Wily Machine emette onde di energia che rallentano i movimenti di tutto ciò che è presente sullo schermo per circa cinque secondi. La tecnica non causa danni al personaggio ma ne rallenta sia i movimenti, sia gli assalti. Durante questo periodo di tempo solo il boss ed i suoi attacchi manterranno la loro velocità normale.

.. Contatto [8 PV]

La Wily Machine è un grosso veicolo a forma di teschio. Il boss si sposta lungo il pavimento, è piuttosto aggressivo e l'unico punto vulnerabile è il vetro arancione situato all'altezza dei suoi occhi. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente.

Ad eccezione del Super Arm, il boss utilizza gli attacchi principali dei Robot Master: quando ciò accade, la cupola del veicolo assume il colore di quella tecnica precisa, la quale verrà scagliata a breve dal cannone della Wily Machine. Il boss tuttavia eredita anche la debolezza del Robot Master di cui sta eseguendo l'attacco perciò, sfruttandola, riuscirete sia a causargli danni ingenti, sia a stordirlo temporaneamente. Le corrispondenze tra i colori della cupola, gli attacchi della Wily Machine e le rispettive debolezze sono:

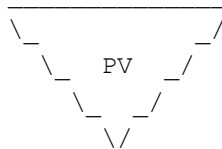
COLORE	ATTACCO BOSS	DEBOLEZZA
arancione	: (nessuno)	--> Time Slow
celeste	: Ice Slasher	--> Hyper Bomb
giallo	: Thunder Beam	--> Oil Slider
grigio	: Rolling Cutter	--> (nessuna)
nero	: Oil Slider	--> Fire Storm
rosso	: Fire Storm	--> Ice Slasher
verde	: Hyper Bomb	--> Rolling Cutter
viola	: Time Slow	--> Thunder Beam

Dopo aver distrutto la Wily Machine, il malvagio scienziato la riparerà parzialmente, dando vita ad un velivolo, che rappresenta il boss finale del gioco.

\*\*\* WILY CAPSULE \*\*\*

ARMI SPECIALI		ARMI DEI ROBOT		
Fire Storm	1	Mega Buster	1	2
Hyper Bomb	1	Mega Kick	2	

Ice Slasher	1		Proto Strike	2
Oil Slider	2	1	Roll Swing	2
Rolling Cutter	1			
Super Arm	1			
Thunder Beam	1			
Time Slow	.	1		



Questi valori si riferiscono a quando non si sfrutta la debolezza momentanea del boss. Quando invece la si sfrutta, il nemico subirà sempre 4 PV e rimarrà temporaneamente stordito, indipendentemente dall'Arma utilizzata.

#### ATTACCHI

1. Carica frontale [8 PV]  
 la Wily Capsule genera due aculei per poi lanciarsi orizzontalmente contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna stordire il boss sfruttando la rispettiva debolezza temporanea.
2. Martello [3 PV]  
 al posto del Super Arm, il Dr Wily scaglia un martello sul pavimento, il quale rimbalza per poi uscire dallo schermo. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal punto di impatto del Martello.
3. Fire Storm [3 PV]  
 la Wily Capsule scaglia orizzontalmente una sfera di fuoco ad altezze diverse. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare il Fire Storm basso bisogna oltrepassarlo saltando; per schivare quello alto è necessario rimanere sul pavimento.
4. Hyper Bomb [3 PV]  
 + Esplosione [3 PV]  
 la Wily Capsule scaglia lungo una traiettoria parabolica un esplosivo, il quale detona dopo pochi istanti. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un raggio d'azione variabile. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare l'esplosivo.
5. Ice Slasher [3 PV]  
 la Wily Capsule scaglia orizzontalmente un'ancora di ghiaccio ad altezze diverse. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare l'Ice Slasher basso bisogna oltrepassarlo saltando; per schivare quello alto è necessario rimanere sul pavimento.
5. Oil Slider [3 PV]  
 + Macchie d'olio [ no ]  
 la Wily Capsule scaglia lungo una traiettoria parabolica una serie di gocce d'olio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un raggio d'azione notevole. Una volta raggiunto il pavimento, esse diventano macchie d'olio che non causano danni al personaggio bensì lo fanno cadere a terra, rendendolo così vulnerabile agli assalti del boss. Per evitare l'intero attacco bisogna posizionarsi vicino alla Wily Capsule e poi allontanarsi gradualmente, man mano che il boss apre il fuoco.
6. Rolling Cutter [3 PV]  
 la Wily Capsule scaglia frontalmente una cesoia, la quale torna dal boss come se fosse un boomerang. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare il Rolling Cutter saltando.



7. Thunder Beam [4 PV]

la Wily Capsule scaglia orizzontalmente un flusso di elettricità ad altezze diverse. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare il Thunder Beam basso bisogna oltrepassarlo saltando; per schivare quello alto è necessario rimanere sul pavimento.

8. Time Slow [ no ]

la Wily Capsule emette onde di energia che rallentano i movimenti di tutto ciò che è presente sullo schermo per circa cinque secondi. La tecnica non causa danni al personaggio ma ne rallenta sia i movimenti, sia gli assalti. Durante questo periodo di tempo solo il boss ed i suoi attacchi manterranno la loro velocità normale.

.. Contatto [8 PV]

La Wily Capsule è un velivolo realizzato con i resti della Wily Machine. Il boss si sposta volando, è piuttosto aggressivo e l'unico punto vulnerabile è il volto del malvagio scienziato. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente.

La battaglia si svolge in maniera identica alla precedente: la Wily Capsule attaccherà con le tecniche dei Robot Master, ereditandone anche la rispettiva debolezza. Attendete che il boss si abbassi di quota, saltate ed aprite il fuoco sfruttando la rispettiva debolezza. Siate rapidi a stordire il nemico soprattutto quando utilizza l'Oil Slider e quando esegue la Carica frontale. Le corrispondenze tra i colori della cupola, gli attacchi della Wily Machine e le rispettive debolezze sono:

COLORE	ATTACCO BOSS	DEBOLEZZA
arancione	: Martello	--> Time Slow
celeste	: Ice Slasher	--> Hyper Bomb
giallo	: Thunder Beam	--> Oil Slider
grigio	: Rolling Cutter	--> (nessuna)
nero	: Oil Slider	--> Fire Storm
rosso	: Fire Storm	--> Ice Slasher
verde	: Hyper Bomb	--> Rolling Cutter
viola	: Time Slow	--> Thunder Beam

=====

```

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

```

```

|| Il Dr Wily cerca di fuggire ma viene fermato da Mega Man. Il malvagio
|| scienziato ammette la sconfitta e promette che da ora in poi cambierà vita.
|| Il Robot blu inizia così il suo lungo ritorno a casa.

```

```

||
|| (titoli di coda)

```

```

|| Al sorgere del nuovo giorno, l'eroe è finalmente giunto a destinazione ed ha
|| riassunto le fattezze di Mega. Presso il laboratorio del Dr Light,
|| il protagonista viene accolto dal suo creatore, da Roll e dai vari Robot
|| Master salvati.

```

Al termine della sequenza, vi verrà chiesto di salvare i dati e tornerete alla



passato invece non si otterranno bonus.

- per poter accedere alle sfide di un Robot Master, è necessario prima sbloccarlo nella modalità New Style. Per fare questo bisogna sconfiggerlo con Mega Man, colpendolo esclusivamente con i proiettili semplici del Mega Buster.
- per poter accedere alle 10 sfide speciali, è necessario aver completato almeno una volta la modalità New Style.
- completando tutte le 100 sfide, Proto Man diventerà disponibile nella modalità New Style.

#### TIPI DI SFIDE

- Eliminazione  
in queste prove è necessario sconfiggere uno o più esemplari dei nemici indicati. In genere si possiederà un solo PV durante queste sfide.
- Percorso  
in queste prove bisogna raggiungere il traguardo, indicato dalla bandierina del Punto di controllo.
- Raccolta  
in queste prove è necessario recuperare tutte le Sfere Rosse oppure colpire tutti i contenitori viola presenti lungo il sentiero.
- Sopravvivenza  
in queste prove bisogna evitare tutti gli assalti dei nemici per un determinato periodo di tempo.

=====

MEGA MAN

[@08MM]

=====

Le dieci sfide previste per Mega Man sono:

- |                                  |                |
|----------------------------------|----------------|
| 1. Jump for joy                  | [percorso]     |
| 2. Jump for joy 2                | [percorso]     |
| 3. Flee from fleas               | [percorso]     |
| 4. Snipe hunt                    | [eliminazione] |
| 5. Bomb walker                   | [percorso]     |
| 6. Special weapon master         | [raccolta]     |
| 7. Dodge Octopus Battery assault | [percorso]     |
| 8. Blader raider                 | [eliminazione] |
| 9. Tackle Fire frenzy            | [eliminazione] |
| 10. Score Ball wrangler          | [raccolta]     |

#### 1 JUMP FOR JOY

Scopo • arrivare al traguardo  
Tipo • percorso  
PV • 28  
Armi • solo Mega Buster

Il percorso da affrontare è composto da una pavimentazione uniforme che non presenta precipizi perciò, in caso di errore, potrete tornare indietro e riprendere subito il cammino. Per raggiungere il traguardo dovete saltare da una piattaforma all'altra: esse risultano allineate tuttavia la distanza tra di

loro aumenta gradualmente perciò, man mano che avanzate, dovete essere sempre più precisi nell'eseguire i salti.

## \_\_ 2 \_\_ JUMP FOR JOY 2 \_\_

Scopo • arrivare al traguardo  
Tipo • percorso  
PV • 28  
Armi • solo Mega Buster

Il fondo del percorso da affrontare è ricoperto di spine perciò dovete essere molto precisi mentre saltate da una pedana all'altra. Nella parte finale della sfida sono situate alcune spine sospese, tra le varie piattaforme. La spina singola e le due incolonnate possono essere oltrepassate facilmente. Per poter superare l'ultima coppia, eseguite il salto e, dopo esserle lasciate alle spalle, tenete premuta la direzione Sinistra, in modo tale da atterrare sulla pedana situata al di sotto della coppia di spine. Infine continuate ad avanzare per raggiungere il traguardo.

## \_\_ 3 \_\_ FLEE FROM FLEAS \_\_

Scopo • arrivare al traguardo  
Tipo • percorso  
PV • 1  
Armi • non disponibili

Per raggiungere il traguardo di questo percorso dovete essere abili nello schivare i vari Flea presenti, i quali vi eliminano con il semplice contatto. Avanzate verso destra senza fermarvi o saltare, in modo tale che i primi due gruppi di nemici passino oltre la vostra testa. Superate le sporgenze con il giusto tempismo, evitando i Flea, e, giunti ai gradini, lasciate di nuovo che le rane vi oltrepassino saltando.

Dopo essere arrivati alle piattaforme sospese nel vuoto, superate il primo gruppo di esse saltando con precisione. Arrivati al secondo, salite sulla prima pedana e da qui eseguite un balzo alto, in modo tale da oltrepassare del tutto quella accanto, assieme al Flea presente, ed atterrare direttamente su quella più grande, posizionata a sud est. Più avanti ripetete la stessa procedura per salire sull'altra piattaforma grande ed infine raggiungete il traguardo.

## \_\_ 4 \_\_ SNIPE HUNT \_\_

Scopo • sconfiggere lo Sniper Joe  
Tipo • eliminazione  
PV • 1  
Armi • solo Mega Buster

Questa sfida si svolge su due colonne: su quella di destra è posizionato lo Sniper Joe mentre voi comparirete su quella di sinistra. Per eliminare il nemico dovrete colpirlo con 5 proiettili semplici del Mega Buster ed intanto sarete costretti a saltare sul posto per schivare i suoi attacchi.

Una volta iniziata la battaglia, lasciate che lo Sniper Joe apra il fuoco per primo e, mentre il suo proiettile si sta avvicinando, colpitelo ripetutamente. In seguito cominciate a saltare sul posto per evitare l'assalto nemico e, un istante dopo aver spiccato ogni balzo, sparate con il Mega Buster per ferire lo Sniper Joe sino alla sua eliminazione.

## 5 BOMB WALKER

Scopo • arrivare al traguardo  
Tipo • percorso  
PV • 1  
Armi • solo Mega Buster

In questa sfida incontrerete le Count Bomb inoltre il suolo del percorso è completamente ricoperto di spine, quindi non potrete compiere errori quando salterete da una pedana all'altra. Salite sulla prima Count Bomb e sfruttatela per raggiungere la seconda. Da qui demolite il Blocco Fragile ed in seguito recatevi sulla terza. Una volta fatto, dovrete distruggere immediatamente la colonna di Blocchi Fragili, in modo tale da permettere alla Count Bomb di proseguire. Salite sulla successiva e di nuovo liberate il percorso dagli ostacoli per continuare l'avanzata. A nord est sono situate due Count Bomb: recatevi prima su quella sinistra e poi rimanete su quella di destra per proseguire.

Più avanti troverete quattro pedane col timer posizionate lungo una scalinata di spine. Saltate subito da un'altra, senza concedere loro l'opportunità di muoversi, e, arrivati sull'ultima di esse, lasciatevi cadere nell'apertura accanto, per poi raggiungere con il giusto tempismo la Count Bomb situata sulla destra. Sfruttate le varie pedane per avanzare sino a trovare una coppia di esse, posizionate una accanto all'altra: attivate prima quella di sinistra e poi salite su quella di destra. Adesso la pedana occidentale procederà lungo il pavimento acuminato mentre quella orientale, sulla quale vi trovate, si muoverà sulle spine sospese. Arrivati al termine di esse, saltate verso destra con precisione, per atterrare così sulla pedana occidentale. In seguito salite sull'ultima Count Bomb e, dopo aver oltrepassato la spina fluttuante, arriverete infine al traguardo.

## 6 SPECIAL WEAPON MASTER

Scopo • distruggere 25 contenitori viola  
Tipo • raccolta  
PV • 1  
Armi • tutte

In questa sfida dovrete colpire le sfere viola situate in vari punti del percorso. Avrete a disposizione tutte le Armi speciali del personaggio tuttavia non potrete ripristinare le munizioni perciò non aprite il fuoco inutilmente. Il percorso è diviso in sezioni, all'interno delle quali sarà necessario usare un'Arma specifica per colpire i vari bersagli.

### ROLLING CUTTER

Distruggete la sfera iniziale {25} e demolite i Blocchi Cutter. Colpite i contenitori intrappolati prima tra i muri in basso {24 e 23} e poi tra quelli in alto {22 e 21}.

### THUNDER BEAM

Aprite il fuoco con quest'Arma, in modo tale da distruggere le sfere situate all'ingresso della strettoia {20 e 19} ed al suo interno {18 e 17}.

### HYPER BOMB

Demolite i Blocchi Bomba per aprire il condotto verticale e scagliate con precisione una Hyper Bomb al suo interno per colpire il contenitore {16}. Oltrepassate le spine, voltatevi verso sinistra e da qui scagliate una bomba,

in modo tale che, rimbalzando contro la parete, distrugga la sfera situata in basso {15}.

#### ICE SLASHER

In seguito scendete le scale e demolite il Blocco Ghiaccio. Adesso, con l'Ice Slasher, congelate i due getti di magma e sfruttateli come pedane per colpire il contenitore situato a nord est {14}. Fate lo stesso anche con il getto successivo per raggiungere la sfera posizionata in alto {13}. Più avanti, sulla destra troverete due getti orizzontali: tornate sul pavimento ed aprite il fuoco verso destra per congelare il primo di essi. Salitevi subito sopra, usate l'Ice Slasher contro il secondo getto e da quest'ultimo saltate e sparate verso sinistra per distruggere il contenitore a nord ovest {12}.

#### SUPER ARM

Rimuovete i Blocchi Roccia che ostruiscono il passaggio e più avanti usateli per colpire le due sfere {11 e 10} situate sui gradoni.

#### OIL SLIDER

Successivamente generate la tavola d'olio e sfruttatela per demolire i Blocchi Olio, assieme a diversi contenitori {9, 8 e 7}. Sempre rimanendo sulla tavola, saltate per distruggere prima le sfere posizionate sul precipizio {6, 5 e 4} e poi l'ultima di questa sezione {3}.

#### TIME SLOW

Attendete che le pedane fantasma compaiano, rallentate il tempo e, prima che loro svaniscano, siate rapidi nel procedere verso destra e nel colpire i due contenitori finali {2 e 1}.

### \_\_\_ 7 \_\_\_ DODGE OCTOPUS BATTERY ASSAULT \_\_\_

Scopo • arrivare al traguardo  
Tipo • percorso  
PV • 1  
Armi • non disponibili

Per raggiungere il traguardo di questo percorso dovete essere abili nello schivare i vari Octopus Battery presenti, i quali vi eliminano con il semplice contatto. Avanzate verso destra senza fermarvi e saltate per oltrepassare i nemici incontrati. Più avanti sfruttate i gradini presenti per superare gli Octopus Battery successivi ed in seguito troverete i nemici che vi verranno incontro, disposti su due righe. Saltate sul posto con il giusto tempismo per evitare quelli più bassi.

Giunti al piano inferiore, attendete che tutti gli Octopus Battery raggiungano il soffitto e poi superateli prima che scendano di nuovo. In seguito i nemici si comporteranno nello stesso modo: in questo caso però si sposteranno a coppie e dovrete essere precisi nel posizionarvi negli spazi vuoti tra un gruppo e l'altro.

Entrate nella rientranza nel pavimento, fatevi superare dai due Octopus Battery che si muovono lungo il soffitto e poi saltate per non farvi colpire da quello che avanza in maniera radente al suolo. Ripetete nuovamente questa procedura per oltrepassare anche i nemici successivi infine avanzate subito verso destra ed arriverete al traguardo.

### \_\_\_ 8 \_\_\_ BLADER RAIDER \_\_\_

Scopo • sconfiggere 30 Blader in meno di un minuto

Tipo • eliminazione  
PV • 1  
Armi • solo Mega Buster

A causa del limite di tempo, dovrete essere molto aggressivi durante questa sfida: ogni Blader necessita di 1 proiettile giallo del Mega Buster per essere sconfitto. Avanzate subito verso destra ed aprite costantemente il fuoco per eliminare i primi nemici che vi verranno incontro. Successivamente saltate da una pedana all'altra e, dopo ogni balzo, colpite con precisioni i Blader che compariranno. Giunti all'ultima piattaforma, dovrete eliminare tre nemici in rapida successione per completare la sfida.

#### \_\_\_ 9 \_\_\_ TACKLE FIRE FRENZY \_\_\_

Scopo • sconfiggere 16 Tackle Fire  
Tipo • eliminazione  
PV • 1  
Armi • solo Mega Buster

Una volta iniziata la sfida, scendete attraverso il condotto per atterrare su una piccola piattaforma oleosa. Dai lati di essa, compariranno periodicamente quattro Tackle Fire, i quali daranno fuoco alla pedana sulla quale vi trovate, nel caso in cui riescano a venirne a contatto, eliminandovi così all'istante. La serie successiva di nemici comparirà solamente dopo aver sconfitto la precedente.

Mentre atterrate o comunque il prima possibile, eliminate una qualsiasi coppia di nemici e raggiungete saltando il bordo della pedana oleosa più vicino ad essa. Da qui, compiendo balzi sul posto, sconfiggete gli altri due Tackle Fire e poi voltatevi verso l'esterno dello schermo. Adesso aprite ripetutamente il fuoco, in modo tale da sconfiggere una coppia di nemici mentre sta ancora andando verso l'alto, poi voltatevi e nuovamente saltate sul posto per eliminare anche l'altra. Ripetete la procedura sino al completamento della sfida.

#### \_\_\_ 10 \_\_\_ SCORE BALL WRANGLER \_\_\_

Scopo • recuperare 100 Sfere Rosse  
Tipo • raccolta  
PV • 28  
Armi • tutte

Una volta iniziata la sfida, procedete verso destra, raccogliendo le Sfere Rosse dal pavimento {100~95}, e poi saltate per recuperare quelle posizionate in aria {94~83}. Ora sfruttate le pedane con binario per ottenere gli oggetti successivi {82~67} e più avanti dovrete saltare nelle diverse rientranze dove raccogliere le Sfere Rosse presenti {66~60}. Salite sul pendolo per ottenere le successive {59~56} ed in seguito recuperate quella sul pavimento {55}.

Adesso, saltate nel condotto accanto e spostatevi gradualmente verso sinistra per recuperare le Sfere Rosse incolonnate {54~16}; nel caso in cui non riusciate a raccogliercle tutte al primo tentativo, potrete sempre salire le scale per riprovarci. Successivamente troverete i generatori di Blocchi Fragili che li rilasceranno lungo il nastro trasportatore. Saltate quindi sui cubi e da qui raggiungete le varie Sfere Rosse in alto {15~04}. Per oltrepassare l'ultimo generatore di Blocchi Fragili, attivate il Time Slow ed infine recuperate gli oggetti finali {03~01} per completare la sfida.

Le dieci sfide previste per Cut Man sono:

1. Wall Jump seminar [percorso]
2. Wall Jump seminar 2 [percorso]
3. Octopus Battery panic! [percorso]
4. Octopus Battery exterminator [eliminazione]
5. No damage Flying Shell heck [eliminazione]
6. When pruning shears attack [raccolta]
7. Survive rare enemy [sopravvivenza]
8. No climbing frozen walls! [percorso]
9. Crazy containers [percorso]
10. Unstoppable pendulum [percorso]

Le prove per questo personaggio si basano principalmente sulla sua capacità di rimbalzare contro le pareti, perciò dovrete essere piuttosto precisi nel trovare il punto più adatto del muro da cui darvi lo slancio.

### \_\_\_ 1 \_\_\_ WALL JUMP SEMINAR \_\_\_

Scopo • arrivare al traguardo

Tipo • percorso

PV • 28

Arma • disponibile

Per terminare rapidamente questa sfida, rimbalzate sul lato destro della colonna che scende dal soffitto ed in questo modo raggiungerete subito il traguardo.

### \_\_\_ 2 \_\_\_ WALL JUMP SEMINAR 2 \_\_\_

Scopo • arrivare al traguardo

Tipo • percorso

PV • 28

Arma • disponibile

Il percorso di questa sfida è disseminato di varie colonne che sporgono dal soffitto e dal pavimento. Rimbalzate tra di esse per proseguire e lasciatevi cadere nel condotto, senza utilizzare la scala sulla destra. Durante la discesa sfruttate la parete orientale per raggiungere la scala situata in basso. Giunti al piano inferiore, scendete nel condotto e, con il giusto tempismo, datevi lo slancio dalla parte bassa del muro occidentale, entrando così nel corridoio dove si trova il traguardo.

### \_\_\_ 3 \_\_\_ OCTOPUS BATTERY PANIC! \_\_\_

Scopo • arrivare al traguardo

Tipo • percorso

PV • 1

Arma • non disponibile

Per raggiungere il traguardo di questo percorso dovete essere abili nello schivare i vari Octopus Battery presenti, i quali vi eliminano con il semplice contatto. Superate con un salto la prima serie di nemici mentre per la seconda



dovrete rimbalzare contro la parete. Procedete verso destra, sfruttando le pedane sospese per oltrepassare i vari Octopus Battery.

Giunti al condotto verticale, attendete che i nemici si posizionino lungo la parete destra e poi datevi lo slancio da quella sinistra. Salite le scale e più in alto troverete un singolo Octopus Battery: fatelo arrivare sul lato est dello schermo, oltrepassatelo saltando e poi sfruttate il muro occidentale per raggiungere le scale superiori. Successivamente, attendete che i nemici si spostino prima sulla sinistra: non appena la coppia verticale di Octopus Battery vi supera, spostandosi verso est, rimbalzate lungo il lato sinistro della pedana centrale superiore per atterrare su quella occidentale superiore. Da qui raggiungete poi le scale sulla destra.

Arrivati al piano superiore, non appena i nemici si spostano verso sinistra, datevi lo slancio dalla pedana inferiore orientale per atterrare su quella inferiore occidentale. In seguito saltate due volte sul posto per evitare gli Octopus Battery che vi verranno incontro ed infine datevi lo slancio dalla pedana inferiore occidentale per raggiungere la sporgenza presente ai piedi delle scale.

Al piano superiore, attendete che i nemici si spostino verso destra e recatevi in corrispondenza del condotto verticale orientale. Non appena gli Octopus Battery torneranno indietro, rimbalzate più volte tra le pareti del condotto, sino a quando tutti i nemici non vi avranno oltrepassato. Infine raggiungete rapidamente le scale sulla destra ed in cima ad esse troverete il traguardo.

#### 4 OCTOPUS BATTERY EXTERMINATOR

Scopo • sconfiggere 30 Octopus Battery  
Tipo • eliminazione  
PV • 28  
Arma • disponibile

Una volta iniziata la sfida, fatevi strada verso destra, distruggendo i vari Blocchi Fragili e Blocchi Cutter ed eliminando gli Octopus Battery. Dopo essere giunti nella sezione dove i cubi sono posizionati lungo un pavimento di spine, attaccate i nemici esclusivamente quando si trovano nella parte alta dello schermo e, se possibile, eliminateli solo dopo averli superati: in questo modo non dovrete preoccuparvi di aver demolito involontariamente alcuni Blocchi.

Arrivati nella zona dove i cubi formano una discesa e poi una salita, usate il Rolling Cutter contro gli Octopus Battery solo quando questi si trovano a contatto con i mattoni situati in aria, tra le due scalinate. Infine eliminate gli ultimi nemici solo dopo averli oltrepassati.

#### 5 NO DAMAGE FLYING SHELL HECK

Scopo • sconfiggere 25 Flying Shell  
Tipo • eliminazione  
PV • 1  
Arma • disponibile

Scendete nella zona inferiore per atterrare su una scalinata che si affaccia su di un grande precipizio. I nemici compariranno dal lato destro dello schermo in questo modo alternato: prima una coppia incolonnata poi un esemplare singolo che vola più in basso. Posizionatevi sul gradino più basso ed eseguite un piccolo balzo prima di attaccare la coppia incolonnata; rimanete invece sul gradino per colpire l'esemplare singolo. Nel caso in cui riusciate a scagliare

i Rolling Cutter con il giusto tempismo, i Flying Shell verranno eliminati senza aver avuto la possibilità di aprire il fuoco.

#### \_\_\_ 6 \_\_\_ WHEN PRUNING SHEARS ATTACK \_\_\_

Scopo • distruggere 20 contenitori viola  
Tipo • raccolta  
PV • 28  
Arma • disponibile

Salite subito le scale ed ignorate per ora le tre sfere viola situate sul lato destro. Demolite i due contenitori in alto {20 e 19} ed in seguito datevi lo slancio dalla piccola pedana per colpire gli altri due a nord est {18 e 17}. Salite le scale e rimbalzate nel condotto alla sinistra dei Blocchi Roccia per poter distruggere le sfere viola imprigionate {16 e 15}. Ignorate quella che si trova dall'altro lato dei cubi e procedete verso nord.

Demolite i tre contenitori situati in cima {14, 13 e 12} e scendete attraverso il condotto sulla destra. Durante la caduta, rimbalzate lungo la parete est, in modo tale da atterrare accanto ai Blocchi Roccia, avendo così la possibilità di distruggere la sfera viola ignorata in precedenza {11}. Arrivati al piano più basso, aggirate le spine sfruttando la parete in alto a sinistra e colpite i contenitori a nord est {10, 9 e 8}. Scendete le scale e procedete verso sinistra, distruggendo man mano le varie sfere viole {7~4}. Infine usate il Rolling Cutter per colpire gli ultimi contenitori {3, 2 e 1} situati oltre la parete, i quali avevate ignorato all'inizio della sfida.

#### \_\_\_ 7 \_\_\_ SURVIVE RARE ENEMY \_\_\_

Scopo • non subire danni per un minuto  
Tipo • sopravvivenza  
PV • 1  
Arma • disponibile

Una volta iniziata la sfida, atterrerete su una grande piattaforma congelata. Attorno ad essa, compariranno periodicamente otto Bobble, che vi inseguiranno di continuo. Il metodo più semplice per restare in vita consiste nel muoversi costantemente da un lato all'altro della pedana mentre attaccate i nemici. Sono due le cose importanti da fare: saltate sempre per cambiare direzione, evitando così di scivolare sulla piattaforma congelata; scagliate sempre un solo Rolling Cutter alla volta, in modo tale da avere sempre a disposizione un secondo colpo per le situazioni di emergenza.

#### \_\_\_ 8 \_\_\_ NO CLIMBING FROZEN WALLS! \_\_\_

Scopo • arrivare al traguardo  
Tipo • percorso  
PV • 28  
Arma • disponibile

Per completare questa sfida dovete ricordare che Cut Man non è in grado di rimbalzare sulle pareti congelate. All'inizio del percorso, datevi lo slancio dal muro occidentale per salire in cima alla colonna di destra. Da qui saltate verso sinistra per raggiungere poi la scala. Arrivati al piano superiore, sfruttate la colonna più orientale per salire su quella accanto ed in seguito spostatevi gradualmente in direzione ovest per aggrapparvi alla scala.

Successivamente, lasciatevi cadere nel condotto e, con il giusto tempismo, rimbalzate sul mattone più basso della parete a sinistra per poter proseguire. Presso il piano superiore, andate prima verso l'alto, poi entrate nel condotto, ed infine datevi lo slancio dal mattone più a sud del muro orientale per raggiungere la scala. In seguito dovrete essere piuttosto precisi con i rimbalzi poichè potrete sfruttare solo i tre mattoni singoli disposti a triangolo.

Dopo essere giunti in cima al percorso, aggirate le due colonne di spine per poi lasciarvi cadere nel condotto sulla destra. Durante la caduta, rimanete a contatto con la parete sinistra e siate pronti a rimbalzare sul mattone più basso, in modo tale da raggiungere infine il traguardo.

## 9 CRAZY CONTAINERS

Scopo • arrivare al traguardo

Tipo • percorso

PV • 28

Arma • disponibile

Iniziate a distruggere i Blocchi Cutter e rimbalzate lungo le pareti per proseguire. Più avanti dovrete essere abbastanza precisi nello scagliare il Rolling Cutter, in modo tale da non colpire i Blocchi Roccia, i quali saranno in grado di respingere l'Arma. Successivamente arriverete in una zona dove i Blocchi Roccia cadono nel precipizio tramite un nastro trasportatore. Per poter proseguire, attendete che uno di questi cubi inizi a precipitare e sfruttatelo per darvi lo slancio e raggiungere così la sporgenza a nord ovest.

In seguito procedete in direzione est, salite sul Blocco Roccia che si sposta verso destra e da qui rimbalzate sulla sporgenza che scende dal lato superiore dello schermo. Siate precisi nell'oltrepassare i cubi successivi e, più avanti, prima distruggete i Blocchi Cutter per superarli, poi sfruttateli per darvi lo slancio e raggiungere la sommità della parete. Come già fatto in precedenza, ora fatevi trasportare da un Blocco Roccia e poi rimbalzate due volte per oltrepassare il precipizio.

Superate con precisione i due gruppi di cubi che si muovono in direzioni opposte e siate rapidi nel demolire i Blocchi Cutter che vi ostruiranno il passaggio. Ora arriverete in una sezione dove sono presenti due Blocchi Roccia, assieme a quattro Blocchi Cutter: distruggete i due cubi più bassi e spostatevi subito verso destra, ritrovandovi così in uno spazio molto stretto. Datevi lo slancio per procedere verso nord e, mentre vi trovate in cima alla parete, usate il Rolling Cutter per demolire il cubo più alto, tra quelli del gruppo successivo. Rimbalzate all'interno dello stretto condotto ed infine saltate verso destra per raggiungere il traguardo.

## 10 UNSTOPPABLE PENDULUM

Scopo • arrivare al traguardo

Tipo • percorso

PV • 28

Arma • disponibile

In questa prima parte del percorso dovrete saltare con il giusto tempismo da un pendolo all'altro. Una volta arrivati al termine della pavimentazione, rimbalzate sul bordo destro della struttura oscillante per raggiungere la scala a nord est. Presso il piano superiore, state attenti a non farvi spingere dal pendolo sulle spine e proseguite nella risalita.

Successivamente lasciatevi cadere nell'apertura e siate precisi nell'atterrare sulla struttura oscillante dalla quale poi raggiungere la pavimentazione a sud est. In seguito rimbalzate sulla parete per atterrare sul pendolo e da qui arrivare alle scale sulla destra. Al piano superiore, datevi lo slancio dalla struttura oscillante per continuare la risalita ed infine saltate da un pendolo all'altro, stando attenti alle spine, per raggiungere il traguardo.

=====

GUTS MAN

[@08GS]

=====

Le dieci sfide previste per Guts Man sono:

1. Container factory [percorso]
2. Containers underfoot [percorso]
3. Stack attack! [percorso]
4. Hard headed hero [raccolta]
5. Throw Mania! [eliminazione]
6. Elevator panic! [percorso]
7. Can't make blocks on conveyors! [percorso]
8. Secure a foothold! [eliminazione]
9. Only 5 at a time! [percorso]
10. Stack and climb! [percorso]

Le prove per questo personaggio si basano principalmente sulla sua capacità di generare i Blocchi Roccia, perciò dovrete essere piuttosto rapidi e precisi nel produrli.

### \_\_\_ 1 \_\_\_ CONTAINER FACTORY \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo

Tipo • percorso

PV • 28

Arma • disponibile

Posizionatevi sull'estremità orientale della pavimentazione e generate un Blocco Roccia davanti a voi, in modo tale che poggi sulle spine. Salitevi sopra e producite un altro cubo, il quale andrà a posizionarsi accanto al precedente. Ripetete più volte la stessa procedura sino a raggiungere il traguardo.

### \_\_\_ 2 \_\_\_ CONTAINERS UNDERFOOT \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo

Tipo • percorso

PV • 28

Arma • disponibile

Una volta iniziata la sfida, rimuovete i tre Blocchi Roccia incolonnati e scendete le scale. Arrivati al piano inferiore, demolite i primi due cubi e dopo state attenti nel rimuovere solo il Blocco Roccia di destra, aprendo così il passaggio che vi condurrà al traguardo.

### \_\_\_ 3 \_\_\_ STACK ATTACK! \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo

Tipo • percorso

PV • 28

Arma • disponibile

Posizionatevi sull'estremità orientale della pavimentazione e generate un Blocco Roccia davanti a voi, in modo tale che poggi sulla pedana. Salite su di esso e ripetete la stessa procedura mentre successivamente dovrete produrre un cubo che, cadendo, atterri sulla piattaforma in basso. Da qui realizzate verso destra una scalinata composta da tre Blocchi Roccia e, in cima ad essa, generate un cubo che, cadendo, atterri sulla pedana accanto. Salitevi sopra e producente un altro Blocco Roccia, il quale vi servirà per raggiungere la piattaforma successiva.

Più avanti dovrete generare un'altra scalinata composta da tre cubi, che vi servirà per atterrare sulla pedana situata a sud est. Da qui, generate un Blocco Roccia che poggi sulla piattaforma accanto e salite su di esso. Voltatevi verso ovest e producente un cubo, in modo tale che la sua parte destra poggi sulla pedana precedente. Tornate indietro, generate un Blocco Roccia verso sinistra e sfruttatelo per arrivare sulla sporgenza a nord est. Giunti al piano superiore, producente un cubo per arrivare infine al traguardo.

#### \_\_\_ 4 \_\_\_ HARD HEADED HERO \_\_\_

Scopo • recuperare 25 Sfere Rosse

Tipo • raccolta

PV • 28

Arma • disponibile

Rimuovete subito il Blocco Roccia e, atterrando sui cubetti di terreno, li demolirete gradualmente, raccogliendo così le prime Sfere Rosse {25~20}. Arrivati nella zona inferiore, recuperate le due situate ai lati {19 e 18} e continuate la discesa. Adesso dovrete fare attenzione alle spine situate in basso: ricordatevi che, per distruggere un cubetto di terreno, è necessario atterrarvi sopra mentre, camminandovi semplicemente sopra, esso non verrà demolito.

Tenendo a mente questa caratteristica, procedete lungo i cubetti di terreno situati sulle spine, rimuovete il Blocco Roccia e raccogliete la Sfera Rossa in alto {17}. In seguito raggiungete il grande cubo al centro della schermata e recuperate i due oggetti {16 e 15}. Successivamente procedete gradualmente verso destra, generando ogni volta i Blocchi Roccia sui cubetti di terreno: così facendo quest'ultimi non si distruggeranno e potrete raccogliere con facilità le Sfere Rosse situate sotto i Blocchi Roccia presenti nella zona con le spine {14 e 13}. Continuate l'avanzata sui grandi cubi sino ad arrivare alle scale.

Giunti al piano superiore, colpite con la testa i cubetti di terreno sulla destra per recuperare l'oggetto {12}. Adesso entrate nella strettoia e demolite in ordine i vari cubetti, colonna per colonna, da destra verso sinistra, e siate rapidi nell'aggrapparvi alla scala in alto. Successivamente distruggete i cubetti, stando attenti a non farvi schiacciare dai Blocchi Roccia, e da sotto di essi potrete raccogliere due Sfere Rosse {11 e 10}. Nella zona seguente dovrete nuovamente demolire i cubetti, colonna per colonna, e così facendo otterrete due oggetti {9 e 8} e riuscirete ad aggrapparvi alla scala di nord ovest. Giunti in cima, rimuovete i vari Blocchi Roccia per trovare le Sfere Rosse rimanenti {7~1}.

#### \_\_\_ 5 \_\_\_ THROW MANIA! \_\_\_

Scopo • sconfiggere 20 Flying Shell

Tipo • eliminazione

PV • 1

Arma • disponibile

Una volta iniziata la sfida, scendete nella zona inferiore e posizionatevi subito sul Blocco Roccia situato ad ovest. Da qui, generate ogni volta un cubo da scagliare contro i Flying Shell, che compariranno periodicamente da destra, e, se fatto con il giusto tempismo, riuscirete ad eliminare i nemici prima che abbiano l'opportunità di aprire il fuoco.

## \_\_\_ 6 \_\_\_ ELEVATOR PANIC! \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo

Tipo • percorso

PV • 1

Arma • disponibile

Durante questa prova dovrete sfruttare le varie pedane con binario presenti lungo il percorso. Ricordatevi che esse possono trasportare i Blocchi Roccia tuttavia voi non potrete produrli quando Guts Man poggia i piedi sulle piattaforme gialle. Superate il primo binario e, giunti al termine della pavimentazione successiva, da qui generate un cubo, in modo tale che finisca sulla pedana: essa lo trasporterà, facendolo poi cadere sulle spine in basso.

Raggiungetelo, produce un altro Blocco Roccia accanto al precedente e continuate ad avanzare verso destra. Adesso dovrete nuovamente far trasportare i cubi dalle due piattaforme gialle successive, sino a rilasciarne uno sopra la spina singola che troverete in seguito. Da qui realizzate verso destra una scalinata composta da tre Blocchi Roccia e continuate il percorso. Giunti alle pedane accanto, rilasciate un cubo sulla prima, la quale poi lo farà cadere automaticamente sulla seconda. Raggiungetelo e di nuovo dovrete sfruttare la spina per costruire una scalinata.

Dopo essere arrivati in cima, eliminate subito il Blader che vi verrà incontro e realizzate sulla piattaforma gialla successiva una scalinata composta da due Blocchi Roccia. Posizionatevi alla sinistra del cubo più alto e quest'ultimo vi farà da scudo contro i Blader che compariranno, eliminandoli. Al termine di questo binario troverete il traguardo.

## \_\_\_ 7 \_\_\_ CAN'T MAKE BLOCKS ON CONVEYORS! \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo

Tipo • percorso

PV • 28

Arma • disponibile

Durante questa prova dovrete sfruttare i vari nastri trasportatori presenti lungo il percorso. Ricordatevi che essi possono spostare i Blocchi Roccia tuttavia voi non potrete produrli quando Guts Man poggia i piedi su di loro. Salite sul primo cubo e da qui generatene un altro, in modo tale da riuscire a raggiungere la pavimentazione accanto. Ripetete la procedura anche nella zona successiva e qui dovrete anche essere veloci nell'afferrare il Blocco Roccia che ostruisce il passaggio sulla destra.

In seguito generate una scalinata, lasciate cadere un cubo sui nastri trasportatori ad est, raggiungetelo subito e generatene un altro alla sua destra. Adesso spostatevi gradualmente in direzione est, generando ogni volta

un Blocco Roccia accanto al precedente, sino a quando non riuscirete a produrre un cubo che poggia sul terreno subito alla destra dei nastri trasportatori: quest'ultimo Blocco Roccia rimarrà immobile e potrete sfruttarlo per salire sulla pavimentazione successiva.

In seguito, generate un cubo sul nastro trasportatore seguente, salitevi sopra, sino a cadere nell'apertura sulla destra, e, durante la discesa, siate precisi nel saltare per raggiungere la sporgenza a sud est. Più avanti salite sulla piattaforma in alto e rilasciate un Blocco Roccia. Mentre esso viene spostato verso destra, scendete subito sul pavimento per inseguirlo, sino a ritrovarvi entrambi sui nastri trasportatori inferiori. Salite sul cubo, generate una scalinata e posizionatevi in cima ad essa: una volta che questa cade nel vuoto, sfruttatela per saltare verso destra e raggiungere la pavimentazione accanto.

Adesso troverete alcuni generatori di Blocchi Roccia, i quali li rilasceranno a gran velocità. Non salite subito le scale bensì posizionate un cubo sul bordo della pavimentazione, facendolo sporgere verso destra: in questo modo il Blocco Roccia rilasciato dal generatore si poserà su quest'ultimo, interrompendo così la produzione di cubi. Ora salite le scale e, con il giusto tempismo, posizionate di nuovo un cubo sul bordo della pavimentazione, per ostacolare il secondo generatore.

Una volta arrivati al terzo ed ultimo, posizionatevi tra un Blocco Roccia ed il successivo e, subito dopo aver superato la sporgenza verticale, salite sul cubo di sinistra e da qui saltate ed afferrate al volo quello a nord est, in modo tale da liberare l'accesso che vi condurrà al traguardo.

#### \_\_ 8 \_\_ SECURE A FOOTHOLD! \_\_

Scopo • sconfiggere il Big Eye  
Tipo • eliminazione  
PV • 1  
Arma • disponibile

Questa sfida si svolge in un condotto non molto largo, dove comparirete tra i due Blocchi Roccia presenti, mentre sopra di voi si muoverà il Big Eye. Per colpire il nemico, dovrete eseguire correttamente questa sequenza di azioni:

- attendete che il nemico si posizioni su uno dei due cubi.
- mentre il Big Eye è ancora immobile, sollevate l'altro Blocco Roccia.
- non appena il Big Eye riapre il suo occhio, saltate e colpitelo col cubo.
- prima che il nemico atterri, tornate al centro del pavimento e generate un Blocco Roccia nel punto in cui era presente quello che avete scagliato in precedenza contro il bersaglio.
- se fatto correttamente, il Big Eye atterrerà su quest'ultimo, voi rimarrete al sicuro e potrete ricominciare la strategia dall'inizio.
- sono necessari 5 colpi di Super Arm per eliminare il bersaglio.

#### \_\_ 9 \_\_ ONLY 5 AT A TIME! \_\_

Scopo • raggiungere il traguardo  
Tipo • percorso  
PV • 1  
Arma • disponibile

Per completare questa sfida dovete ricordare che sullo schermo possono essere presenti contemporaneamente sino ad un massimo di cinque Blocchi Roccia e che i cubi che escono dall'inquadratura scompaiono all'istante. Salite sulla pedana

superiore e poi generate una scalinata composta da due cubi sopra la spina sulla destra.

Salite su di essa e generate una seconda scalinata, questa volta sul generatore elettrico situato in basso. Prima di procedere, tornate sulla scalinata della spina e scagliate via il suo Blocco Roccia più alto. Adesso avanzate verso destra, poggiando i vari cubi sulle spine o sui generatori e ricordate sempre di scagliare via i Blocchi Roccia che non vi servono più oppure di farli uscire dall'inquadratura. State attenti alle scariche elettriche e spostatevi con il giusto tempismo, sino a raggiungere infine il traguardo.

    10    STACK AND CLIMB!    

- Scopo • raggiungere il traguardo
- Tipo • percorso
- PV • 28
- Arma • disponibile

Scendete subito le scale e posizionatevi sul Blocco Roccia trasportato dalla pedana con binario. Adesso, rimanendo su di esso, dovrete difendervi dalla comparsa degli Shield Guard: generate i cubi e scagliateli contro di loro. Più avanti dovrete oltrepassare rapidamente i nastri trasportatori, mentre la pedana continua a muoversi lungo il binario. Giunti alla piattaforma sospesa, fate cadere un Blocco Roccia sulla pedana gialla e poi posizionatevi su di esso.

Superate il nastro trasportatore ed in seguito scagliate via i primi due cubi che ostruiscono il passaggio in alto, mentre il terzo portatelo con voi quando risalirete sul Blocco Roccia della pedana gialla. Usate il cubo per eliminare lo Shield Guard e poi salite le scale.

Dopo essere arrivati al piano superiore, oltrepassate i primi due binari e più avanti troverete un Blocco Roccia. Generate su di esso un altro cubo e sollevate quest'ultimo, portandolo con voi. Adesso dovrete procedere verso sinistra, saltando da una pedana gialla all'altra, sino a raggiungere l'ultimo binario. Scagliate il Blocco Roccia per sconfiggere lo Shield Guard ed infine arriverete al traguardo.

=====  
ICE MAN [@08CM]  
=====

Le dieci sfide previste per Ice Man sono:

1. Freeze and climb! [percorso]
2. Climb the ice tower! [percorso]
3. Use attacks to your advantage! [eliminazione]
4. Freeze and go! [percorso]
5. Cross the frozen fire [percorso]
6. Freezing blizzard! [eliminazione]
7. Cross Octopus Battery canyon [percorso]
8. Cross Flea valley [percorso]
9. Freeze! You're toast! [eliminazione]
10. Killer Bullet ice field [percorso]

Le prove per questo personaggio si basano principalmente sulla sua capacità di sfruttare i nemici congelati come pedane, perciò dovrete essere piuttosto precisi nel colpirli al momento giusto con l'Ice Slasher.



## \_\_\_ 1 \_\_\_ FREEZE AND CLIMB! \_\_\_

- Scopo • raggiungere il traguardo
- Tipo • percorso
- PV • 28
- Arma • disponibile

In questa prima sfida dovrete raggiungere il traguardo situato sulla sporgenza in alto a destra. Congelate l'Octopus Battery con il giusto tempismo, quando si trova nella zona di sud est, rispetto alla sporgenza, e poi salitevi sopra per arrivare al traguardo.

## \_\_\_ 2 \_\_\_ CLIMB THE ICE TOWER! \_\_\_

- Scopo • raggiungere il traguardo
- Tipo • percorso
- PV • 1
- Arma • disponibile

Durante questa prova dovrete procedere verso l'alto e congelare ogni volta i nemici presenti per raggiungere la scala che vi condurrà alla zona superiore. Una volta iniziata la sfida, attendete che l'Octopus Battery più basso si posizioni a contatto con la parete destra, attaccatelo con l'Ice Slasher, salitevi sopra ed aggrappatevi alla scala.

Successivamente, state attenti ai proiettili del Metall e siate rapidi nel congelarlo. Presso il piano superiore, compariranno periodicamente i Bombomb dall'apertura nel pavimento, sulla destra: colpiteli con l'Ice Slasher quando raggiungono l'altezza ottimale e proseguite la risalita. In seguito dovrete congelare il Killer Bullet, una volta che arriva in corrispondenza della scala, mentre al piano successivo siate precisi nell'immobilizzare il Bubble Bat.

Giunti nella zona superiore, lasciate che il Flea vi oltrepassi con il salto e poi attaccatelo con l'Ice Slasher quando si sposta verso ovest. Infine attirare il Blader nella parte orientale dello schermo e sfruttatelo come pedana per salire le ultime scale e raggiungere il traguardo.

## \_\_\_ 3 \_\_\_ USE ATTACKS TO YOUR ADVANTAGE! \_\_\_

- Scopo • sconfiggere l'Hothead
- Tipo • eliminazione
- PV • 1
- Arma • disponibile

Non appena inizia la sfida, aprite subito il fuoco verso destra, in modo tale da colpire l'Hothead mentre state ancora cadendo. Una volta atterrati sarete subito attaccati dalle fiamme scagliate dal nemico. Sul lato destro dello schermo noterete una lunga striscia celeste verticale, con alcuni segmenti orizzontali: siate precisi nel congelare le fiamme, quando esse si trovano circa in corrispondenza del secondo segmento dall'alto. Dopo averlo fatto, salitevi sopra, saltate sul posto ed attaccate ripetutamente l'Hothead. Per eliminare il nemico sono necessari 10 colpi dell'Ice Slasher.

## \_\_\_ 4 \_\_\_ FREEZE AND GO! \_\_\_

- Scopo • raggiungere il traguardo

- Tipo • percorso
- PV • 1
- Arma • disponibile

In questo corridoio incontrerete diversi Big Eye. Per poter procedere dovrete congelarli quando spiccano il balzo alto oppure quando si trovano ancora sul pavimento: nel primo caso potrete superarli da sotto mentre nel secondo riuscirete a salirvi sopra ed oltrepassarli. Avanzate verso destra e state attenti a non venire a contatto con i nemici. Infine congelate l'ultimo Big Eye e sfruttatelo come pedana per raggiungere il traguardo.

#### \_\_\_ 5 \_\_\_ CROSS THE FROZEN FIRE \_\_\_

- Scopo • raggiungere il traguardo
- Tipo • percorso
- PV • 1
- Arma • disponibile

In questa sfida dovrete essere precisi nel congelare le colonne di fuoco quando raggiungono l'altezza ottimale, per poi sfruttarle come pedane. Procedete in direzione est, usando l'Ice Slasher contro gli ostacoli, e, dopo essere giunti al precipizio, congelate la colonna di fuoco quando questa raggiunge l'altezza massima, in modo tale da darvi la possibilità di superare l'apertura nel suolo.

Oltrepassate gli ostacoli orizzontali e, una volta arrivati alle tre colonne di fuoco successive, colpitele con l'Ice Slasher quando si trovano nel punto più basso possibile, per lasciarvi l'opportunità di superare la strettoia. Fate lo stesso, ma al contrario, anche con gli ostacoli seguenti e più avanti troverete due colonne di fuoco che si incrociano. In questo caso dovrete congelare quella orizzontale mentre si estende ed oltrepassare quella verticale mentre si ritrae. Superate le ultime due serie di ostacoli e state attenti alle spine montate sulle pareti, nei pressi del traguardo.

#### \_\_\_ 6 \_\_\_ FREEZING BLIZZARD! \_\_\_

- Scopo • sconfiggere 2 Sniper Joe
- Tipo • eliminazione
- PV • 1
- Arma • disponibile

Questa sfida si svolge su tre colonne: su quelle laterali sono posizionati gli Sniper Joe mentre voi comparirete su quella centrale. Per eliminare un nemico dovrete colpirlo con 10 proiettili dell'Ice Slasher ed intanto sarete costretti a saltare sul posto per schivare i vari attacchi.

Una volta iniziata la battaglia, lasciate che gli Sniper Joe aprano il fuoco per primi e, mentre i loro scudi sono abbassati, congelateli entrambi, stando attenti ai loro proiettili. Dopo averlo fatto, colpiteli in maniera alternata, in modo tale che rimangano sempre immobilizzati, sino alla loro eliminazione.

#### \_\_\_ 7 \_\_\_ CROSS OCTOPUS BATTERY CANYON \_\_\_

- Scopo • raggiungere il traguardo
- Tipo • percorso
- PV • 1
- Arma • disponibile

Una volta iniziata la sfida, procedete verso destra e congelate prima l'Octopus Battery e poi il Flying Shell, sfruttandoli poi come pedane per proseguire. Ripetete la procedura per superare i due precipizi successivi ed il pavimento di spine. Più avanti, attendete che tutti gli Octopus Battery si posizionino sul pavimento, per superarli saltando, ed in seguito posizionatevi ad ovest del mattone di ghiaccio. Da qui, congelate il nemico rosso sulla destra, mentre si trova nella parte centrale del precipizio, e sfruttatelo come piattaforma. In seguito dovrete essere molto rapidi e precisi nel colpire con l'Ice Slasher gli Octopus Battery presenti più avanti perchè, una volta usciti dallo schermo, essi non ritorneranno, impedendovi così di procedere. Infine raggiungete il traguardo.

#### \_\_\_ 8 \_\_\_ CROSS FLEA VALLEY \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo  
Tipo • percorso  
PV • 1  
Arma • disponibile

All'inizio della sfida, avanzate verso destra senza fermarvi o saltare, in modo tale che il primo gruppo di nemici passi oltre la vostra testa. In seguito dovrete muovervi da una colonna all'altra, sfruttando i Flea congelati come pedana: siate precisi nel colpirli con l'Ice Slasher e procedete in direzione est. Giunti alle piattaforme grigie, dovrete solo congelare l'ultimo nemico per poter salire sulle pedane in alto e da qui arrivare infine al traguardo.

#### \_\_\_ 9 \_\_\_ FREEZE! YOU'RE TOAST! \_\_\_

Scopo • sconfiggere 3 Octopus Battery  
Tipo • eliminazione  
PV • 28  
Arma • disponibile

In questa sfida vi ritroverete all'interno di uno stretto condotto che possiede le spine lungo la parete sinistra, limitando notevolmente le vostre capacità di movimento. I tre nemici da eliminare si trovano nella zona orientale della stanza e, una volta usciti dallo schermo, non torneranno più, costringendovi a ricominciare la sfida.

Una volta atterrati, aprite immediatamente e di continuo il fuoco contro gli Octopus Battery: dovete sempre fare in modo che l'Octopus Battery più orientale rimanga congelato, mentre eliminate gli altri due. In caso contrario sarà molto più difficile colpirlo e rischierà di uscire dallo schermo. Per sconfiggere un nemico sono necessari 10 colpi di Ice Slasher.

#### \_\_\_ 10 \_\_\_ KILLER BULLET ICE FIELD \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo  
Tipo • percorso  
PV • 1  
Arma • disponibile

Questa sfida si svolge all'interno di un lungo corridoio, all'interno del quale dovrete congelare i Killer Bullet per superare i precipizi e le colonne. Dopo aver demolito i Blocchi Fragili ed i Blocchi Ghiaccio, troverete poco più avanti un piccolo precipizio. Posizionatevi ad ovest del mattone di ghiaccio e

da qui, congelate il nemico che arriva da destra, mentre si trova nella parte centrale del precipizio, e sfruttatelo come piattaforma.

Ripetete la stessa procedura più avanti ed in seguito vi verrà incontro una serie di nemici incolonnati: colpite i tre più bassi per immobilizzarli e poi oltrepassarli, mentre gli altri continueranno ad avanzare. In seguito demolite il Blocco Ghiaccio e posizionatevi sulla piattaforma più alta. Dopo pochi istanti comparirà alle vostre spalle un'altra colonna di nemici, della quale però rimarranno solo due esemplari in basso: inseguiteli senza attaccarli e, giunti al precipizio, congelate prima quello più basso e poi il rimanente per oltrepassare l'apertura nel pavimento.

Adesso troverete alcuni generatori di Blocchi Ghiaccio, i quali li rilasceranno a gran velocità. Non salite subito sulla pedana superiore bensì fate avvicinare un Killer Bullet da destra e congelatelo in corrispondenza del percorso dei cubi: in questo modo il Blocco Ghiaccio rilasciato dal generatore si poserà su quest'ultimo, interrompendo così la produzione di cubi. Ripetete la stessa procedura più avanti, demolendo anche i cubi che rischiano di eliminare i nemici prima che arrivino in posizione, ed infine raggiungete il traguardo.

=====

BOMB MAN

[@08BB]

=====

Le dieci sfide previste per Bomb Man sono:

1. Bomb container destroyer [percorso]
2. Switch block mania [percorso]
3. Angle throw panic [eliminazione]
4. 1 minute crisis! [sopravvivenza]
5. Switch block obstacle course! [percorso]
6. Aim, throw, destroy! [eliminazione]
7. Bombing errors lead to doom [percorso]
8. Count bomb explosion! [eliminazione]
9. Victory or destruction? [eliminazione]
10. Secure a path! [eliminazione]

Le prove per questo personaggio si basano principalmente sulla precisione dei suoi attacchi e sul tempismo con cui far esplodere le bombe. Bisogna ricordarsi che l'Hyper Bomb non distrugge i Blocchi Bomba al contatto ma solo con la detonazione dell'esplosivo.

All'interno di alcune sfide saranno presenti gli interruttori sferici: colpendoli con l'Hyper Bomb, essi cambieranno colore, da rosso a blu e viceversa, rendendo tangibili i mattoni del colore attualmente visibile e facendo diventare immateriali quelli dell'altro colore. Quindi, per completare le sfide, sarà molto importante il tempismo con il quale attivare questi interruttori.

#### \_\_\_ 1 \_\_\_ BOMB CONTAINER DESTROYER \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo

Tipo • percorso

PV • 28

Arma • disponibile

Qui dovrete semplicemente demolire tutti i Blocchi Bomba, salire sul Blocco Roccia ed infine raggiungere il traguardo.

## \_\_\_ 2 \_\_\_ SWITCH BLOCK MANIA \_\_\_

- Scopo • raggiungere il traguardo
- Tipo • percorso
- PV • 28
- Arma • disponibile

Una volta iniziata questa sfida, non scendete dalla pedana bensì lanciate una bomba sui nastri trasportatori, in modo tale rendere rosso l'interruttore. Salite le scale e, al piano superiore, scagliate l'Hyper Bomb contro la parete occidentale: rimbalzando contro di essa, l'esplosivo raggiungerà la sfera in basso a destra, attivando poi il colore blu.

In seguito, a distanza di pochi istanti, posizionate due bombe ai piedi dell'interruttore e muovetevi subito verso destra: la prima esplosione vi permetterà di superare i mattoni blu mentre la seconda vi consentirà di raggiungere le scale. Ripetete la stessa procedura anche nella zona seguente per oltrepassare i mattoni colorati.

Arrivati al piano con le tre pedane sospese, lanciate una bomba verso la sfera sul pavimento e, mentre sta per esplodere, saltate verso la piattaforma centrale. Da qui, lasciate cadere verticalmente l'esplosivo e, quando sta per detonare, raggiungete la pedana orientale, dove sono situate le scale che vi condurranno al traguardo.

## \_\_\_ 3 \_\_\_ ANGLE THROW PANIC \_\_\_

- Scopo • sconfiggere 25 Screw Bomber
- Tipo • eliminazione
- PV • 1
- Arma • disponibile

Durante questa sfida, per trovare la giusta distanza da cui lanciare l'Hyper Bomb, aiutatevi con i segmenti presenti sulle varie pavimentazioni. Demolite i Blocchi Bomba ed eliminate il primo Screw Bomber. Procedete verso destra, colpendo i nemici situati più in basso. Successivamente troverete alcuni Screw Bomber agganciati alla parte inferiore delle rispettive pedane: per eliminare questi esemplari dovrete avvicinarvi a loro e scagliare l'Hyper Bomb con il giusto tempismo, mentre loro si stanno estendendo.

Per sconfiggere gli Screw Bomber situati nelle strettoie orizzontali, usate i Lanci tesi mentre per i nemici presenti in quelle verticali, eseguite i Lanci alti oppure lasciate cadere gli esplosivi. Giunti nella zona finale, fate molta attenzione ai proiettili dei nemici e scagliate le bombe mentre saltate, in modo tale da potervi sempre spostare in volo.

## \_\_\_ 4 \_\_\_ 1 MINUTE CRISIS! \_\_\_

- Scopo • non subire danni per un minuto
- Tipo • sopravvivenza
- PV • 1
- Arma • disponibile

Una volta iniziata questa sfida, atterrete su una pavimentazione che possiede quattro condotti, da ognuno dei quali comparirà periodicamente un Bobble. Raggiungete subito una parete laterale e da qui dovrete rilasciate in verticale la bomba, per colpire il nemico che emergerà dal condotto ai vostri piedi,

mentre, per eliminare gli altri Bobble, eseguite il Lancio standard oppure il Lancio teso. Ripetete queste operazioni sino allo scadere del tempo.

#### \_\_ 5 \_\_ SWITCH BLOCK OBSTACLE COURSE! \_\_

Scopo • raggiungere il traguardo  
Tipo • percorso  
PV • 28  
Arma • disponibile

Colpite subito la sfera sulla sinistra e procedete verso est. Salite sulla prima pedana sospesa, lanciate una bomba verso l'interruttore sul pavimento e, mentre sta per esplodere, saltate verso la piattaforma accanto. Da qui lasciate cadere verticalmente l'esplosivo e, quando sta per detonare, raggiungete la pedana successiva. Ripetete più volte questa procedura, per spostarvi da una piattaforma all'altra.

Più avanti troverete una sfera circondata da spine e da tre mattoni allineati; a distanza di pochi istanti, posizionate due bombe ai piedi dell'interruttore e muovetevi subito verso est: la prima esplosione vi permetterà di salire sui mattoni rossi mentre la seconda vi consentirà di raggiungere quelli blu alla loro destra. Da qui, colpite nuovamente la sfera precedente per arrivare nella zona finale del percorso. Al suo interno dovrete nuovamente rilasciare due bombe nell'arco di pochi istanti, in modo tale da oltrepassare i mattoni rossi incolonnati ed atterrare subito su quelli posizionati accanto, da dove poi raggiungere il traguardo.

#### \_\_ 6 \_\_ AIM, THROW, DESTROY! \_\_

Scopo • sconfiggere 15 Peng  
Tipo • eliminazione  
PV • 1  
Arma • disponibile

Questa sfida si svolge a bordo di un Foot Holder, dal quale dovrete colpire i Peng che compariranno dal lato destro dello schermo. Ricordate che anche la detonazione dell'Hyper Bomb è in grado di eliminare un nemico perciò siate precisi nello scagliare gli esplosivi e, con il giusto tempismo, riuscirete a sconfiggere più Peng con una bomba sola.

#### \_\_ 7 \_\_ BOMBING ERRORS LEAD TO DOOM \_\_

Scopo • raggiungere il traguardo entro 1 minuto e 30 secondi  
Tipo • percorso  
PV • 28  
Arma • disponibile

Poichè in questa sfida è previsto un limite di tempo, sarà necessario che siate molto precisi nello scagliare le bombe all'interno dei gruppi di Blocchi Bomba perciò aiutatevi con i segmenti presenti sulle varie pavimentazioni per trovare la giusta distanza da cui aprire il fuoco. Demolite il primo gruppo di piccoli cubi, eseguite un Lancio teso per distruggere il secondo ed un Lancio alto per abbattere il terzo.

In seguito, scagliate una bomba sulla sporgenza a nord est e poi fatene passare una attraverso l'apertura generatasi, per demolire i due Blocchi Bomba situati più avanti. Successivamente distruggete il piccolo cubo presente tra i Blocchi

Roccia e poi demolite i due Blocchi Bomba inferiori. Salite sui Blocchi Roccia e da qui eseguite un Lancio standard per abbattere i piccoli cubi successivi. Avanzate verso est ed usate un Lancio teso per posizionare un esplosivo nella strettoia accanto e far scendere così il Blocco Roccia.

Più avanti posizionate una bomba ai piedi del lato sinistro del Blocco Roccia, in modo tale che demolisca il piccolo cubo orientale, e scagliatene una oltre la strettoia, per distruggere anche l'altro piccolo cubo e far scendere così il Blocco Roccia. In seguito abbattete i Blocchi Bomba che sostengono il Blocco Roccia e salitevi sopra: da qui lanciate un esplosivo verso destra e, grazie al nastro trasportatore, riuscirete a demolire i piccoli cubi successivi. Nella zona accanto, scagliate verso la parete ovest una bomba e quest'ultima, rimbalzando contro di essa, salirà sul nastro trasportatore e riuscirà a distruggere i Blocchi Bomba presenti sulla destra. Infine raggiungete il traguardo.

#### \_\_\_ 8 \_\_\_ COUNT BOMB EXPLOSION! \_\_\_

Scopo • sconfiggere 8 Flea  
Tipo • eliminazione  
PV • 1  
Arma • disponibile

Salite sulla prima pedana con il timer ed eliminate i due Flea. In seguito raggiungete la seconda Count Bomb e, una volta arrivati sulla terza, saltate e colpite subito i nemici che arriveranno da sinistra. Procedete lungo il sentiero, muovendovi da una pedana con il timer all'altra, e, dopo essere scesi dalle spine, colpite il Flea che giungerà da ovest. In seguito eseguite un Lancio teso per eliminare i nemici presenti nella strettoie, che dovrete anche aggirare, ed infine lasciate cadere una bomba nel condotto per sconfiggere l'ultimo Flea.

#### \_\_\_ 9 \_\_\_ VICTORY OR DESTRUCTION? \_\_\_

Scopo • sconfiggere 10 Screw Bomber  
Tipo • eliminazione  
PV • 28  
Arma • disponibile

Per eliminare il nemico, posizionatevi sul mattone blu più a nord e da qui saltate leggermente verso destra ed eseguite un Lancio alto: se fatto in modo corretto, la bomba atterrerà proprio tra gli interruttori sferici, dove è situato il nemico.

#### \_\_\_ 10 \_\_\_ SECURE A PATH! \_\_\_

Scopo • sconfiggere 20 Octopus Battery  
Tipo • eliminazione  
PV • 1  
Arma • disponibile

In questa sfida dovrete seguire un percorso, composto maggiormente da Blocchi Fragili, ed eliminare gli Octopus Battery. Avanzate con molta cautela e, se possibile, scagliate le bombe contro i nemici solo dopo averli oltrepassati, in modo tale da non distruggere erroneamente i Blocchi Fragili successivi. Gli ultimi Octopus Battery sono particolari: dopo aver demolito i cubi che li imprigionano, i nemici potranno uscire verticalmente dallo schermo e non

faranno più ritorno. Per questo motivo siate molto rapidi nel colpirli e non date loro l'opportunità di muoversi.

=====

FIRE MAN

[@08FR]

=====

Le dieci sfide previste per Fire Man sono:

1. Keep the home fires burning [percorso]
2. Gauntlet runner [percorso]
3. Don't melt the snow! [percorso]
4. Going is easy, returning is scary! [percorso]
5. Defeat Picket Men with fire [eliminazione]
6. First one wins! [percorso]
7. Cornered! [percorso]
8. Walking on air [raccolta]
9. Defeat Shield Cannons with fire [eliminazione]
10. Methodical gauntlet [percorso]

Le prove per questo personaggio si basano principalmente sulla sua capacità di accendersi o spegnersi, a seconda che venga a contatto con le colonne di fuoco o con le colonne d'acqua. Per questo motivo sarà molto importante spostarsi con il giusto tempismo tra un cubetto di ghiaccio e l'altro.

#### \_\_\_ 1 \_\_\_ KEEP THE HOME FIRES BURNING \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo

Tipo • percorso

PV • 28

Arma • non disponibile

Per completare questa sfida, sciogliete i cubetti di ghiaccio camminandovi sopra e fatevi sollevare dalla colonna d'acqua accanto. In seguito venite a contatto con la colonna di fuoco per riaccendervi e sciogliete gli altri cubetti di ghiaccio per raggiungere infine il traguardo.

#### \_\_\_ 2 \_\_\_ GAUNTLET RUNNER \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo

Tipo • percorso

PV • 28

Arma • non disponibile

In questa sfida dovrete procedere rapidamente verso destra, saltando da un cubetto di ghiaccio all'altro, prima che essi si sciolgano, ed infine arrivare al traguardo.

#### \_\_\_ 3 \_\_\_ DON'T MELT THE SNOW! \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo

Tipo • percorso

PV • 28

Arma • non disponibile

Una volta iniziata la sfida, posizionatevi sulla prima pedana con binario e, sfruttando il cubetto di ghiaccio, raggiungete la seconda. Una volta fatto,



essa si inclinerà e, nel frattempo, dovrete muovervi lungo i cubetti superiori, sino a quando la pedana non tornerà orizzontale. Dopo esservi saliti nuovamente sopra, saltate verso destra per raggiungere il traguardo.

#### \_\_\_ 4 \_\_\_ GOING IS EASY, RETURNING IS SCARY! \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo

Tipo • percorso

PV • 28

Arma • non disponibile

Questa sfida è divisa in due parti. Nella fase iniziale, procedete verso destra e potrete camminare liberamente sui cubetti di ghiaccio e venire a contatto con le colonne d'acqua. Una volta giunti alla colonna di fuoco, usatela per accendervi e poi tornate indietro: adesso dovrete muovervi con il giusto tempismo sui cubetti di ghiaccio, che man mano scioglierete al contatto, e soprattutto sarete costretti ad evitare le colonne d'acqua, in grado di spegnervi. Mentre vi trovate sui cubetti, avanzate compiendo piccoli balzi in avanti, se necessario, in modo tale da trovare poi il momento migliore per oltrepassare le colonne d'acqua. Al termine del percorso, sciogliete i cubetti situati nel pavimento per raggiungere il traguardo.

#### \_\_\_ 5 \_\_\_ DEFEAT PICKET MEN WITH FIRE \_\_\_

Scopo • sconfiggere 2 Picket Man

Tipo • eliminazione

PV • 1

Arma • disponibile

All'inizio di questa sfida atterrerete su una pedana con binario mentre i due Picket Man saranno posizionati su due piattaforme sospese. Poichè i bersagli si troveranno oltre la portata del Fire Storm, sarete costretti a colpirli con la sfera rotante. Attendete che i Picket Man attacchino e, mentre il loro scudo è abbassato, saltate e rilasciate la sfera rotante, stando poi attenti ad evitare i loro picconi. Sono necessari 5 colpi di sfera rotante per eliminare un Picket Man.

#### \_\_\_ 6 \_\_\_ FIRST ONE WINS! \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo

Tipo • percorso

PV • 1

Arma • disponibile

Salite sulla pedana con binario ed ora dovrete distruggere i vari Screw Bomber usando solo la sfera rotante. Per eliminare i bersagli situati nella zona nord, attendete che si estendano, saltate e colpiteli prima che aprano il fuoco; per sconfiggere quelli in basso invece, rimanete sulla pedana ed attaccateli non appena siete abbastanza vicini. In seguito salite sulla colonna d'acqua e rimanetevi sopra sino a quando la piattaforma gialla non si riposiziona in orizzontale.

Dopo essere tornati su di essa, eliminate la serie successiva di Screw Bomber per giungere poi alla colonna di fuoco: con il Fire Storm riattivato, aprite il fuoco ripetutamente per eliminare i vari Peng che compariranno da destra. Giunti nella sezione con i cubetti di ghiaccio, saltate da uno all'altro con il giusto tempismo, per ritornare infine sulla pedana gialla. In seguito aprite il

fuoco contro i Baek montati sulle colonne e sfruttate le due colonne d'acqua per arrivare al traguardo.

### \_\_ 7 \_\_ CORNERED! \_\_

Scopo • raggiungere il traguardo

Tipo • percorso

PV • 1

Arma • non disponibile

Una volta iniziata la sfida, attendete che il Killer Bullet si infranga contro il cubetto di ghiaccio. Non appena ciò avviene, scendete subito nella zona inferiore e sciogliete l'ostacolo. Muovetevi poi verso sinistra e demolite il secondo cubetto per raggiungere la scala a sud ovest, prima dell'arrivo del nemico successivo.

Ripetete la stessa procedura anche al piano inferiore, raggiungendo così la sezione dove sono presenti un gran numero di cubetti, assieme ad una rientranza nel soffitto. Procedete verso destra, sciogliendo i vari ostacoli, e saltate sul posto, sfruttando la rientranza, per evitare i nemici. In seguito demolite il primo cubetto e tornate alla colonna di fuoco per oltrepassare il Killer Bullet. Con il giusto tempismo, procedete verso sinistra e, mentre la colonna d'acqua non è visibile, sciogliete i due ostacoli rimanenti e proseguite nella discesa.

Arrivati nella zona con i nastri trasportatori, saltate continuamente per avanzare in direzione est e sfruttate le rientranze per evitare i nemici. State attenti a non venire a contatto con la colonna d'acqua situata sulla destra e scendete le scale per raggiungere infine il traguardo.

### \_\_ 8 \_\_ WALKING ON AIR \_\_

Scopo • recuperare 10 Sfere Rosse

Tipo • raccolta

PV • 28

Arma • non disponibile

In questa sfida dovrete muovervi costantemente da un cubetto di ghiaccio all'altro, stando attenti ad evitare le spine, e recuperare allo stesso tempo le Sfere Rosse presenti. Per aiutarvi con i salti, prendete come punto di riferimento le assi di legno situate sullo sfondo, le quali seguiranno fedelmente il percorso e vi aiuteranno a non farvi cadere sulle spine.

Una volta iniziata la prova, atterrate sui cubetti e saltate su quelli a sinistra per raccogliere l'oggetto {10}. Lasciatevi cadere nella zona inferiore e da qui oltrepassate le spine per recuperare la Sfera Rossa {9}. Continuate la discesa, saltando da un gruppo di cubetti al successivo e raccogliete gli oggetti presenti {8~6}. Giunti al piano successivo, procedete con cautela verso destra, stando attenti alle spine, e lungo il percorso potrete recuperare altre due Sfere Rosse {5 e 4}. Arrivati all'ultimo piano {3} avanzate in direzione est, sfruttate la colonna d'acqua per superare gli ostacoli {2} ed infine procedete verso destra per raccogliere l'ultima Sfera Rossa {1}.

### \_\_ 9 \_\_ DEFEAT SHIELD CANNONS WITH FIRE \_\_

Scopo • sconfiggere 2 Shield Cannons

Tipo • eliminazione

PV • 1  
Arma • disponibile

All'inizio di questa sfida atterrerete su una pedana mentre i due Shield Cannons saranno posizionati in alto, su due pedane con binario. Poichè Fire Man risulterà spento a causa della colonna d'acqua, sarete costretti a colpirli con la sfera rotante del Fire Storm. Attendete che gli Shield Cannon aprano il fuoco e, mentre il loro occhio è visibile, saltate e rilasciate la sfera rotante, stando poi attenti ad evitare i loro proiettili. Per eliminare un nemico sono necessari 4 colpi di sfera rotante.

    10    METHODICAL GAUNTLET    

Scopo • raggiungere il traguardo  
Tipo • percorso  
PV • 1  
Arma • non disponibile

In questa sfida dovrete muovervi costantemente da un cubetto di ghiaccio all'altro, facendo attenzione sia ai precipizi che ai nemici. Procedete verso destra, oltrepassando le prime coppie di Killer Bullet e di Octopus Battery, sino ad arrivare nella zona dove sono presenti i cubetti singoli. Saltate con precisione da un supporto al successivo ed evitate le varie coppie di nemici posizionandovi il più delle volte tra i due esemplari che le compongono. Dopo aver oltrepassato gli ultimi Octopus Battery, giungerete al traguardo.

=====  
ELEC MAN [08LC]  
=====

Le dieci sfide previste per Elec Man sono:

1. Fun with elec blocks [percorso]
2. More fun with elec blocks! [percorso]
3. Even more fun with elec blocks! [percorso]
4. Tiptoe on the elec blocks [percorso]
5. Killer Bullet attack [eliminazione]
6. Clever elec block crosser [percorso]
7. Cool elec block climber [raccolta]
8. Watch out for elec blocks! [eliminazione]
9. Brave the elec block gauntlet! [percorso]
10. Don't lose elec blocks! [eliminazione]

Le prove per questo personaggio si basano principalmente sulla sua capacità di interagire con i Blocchi Elettrici. Per questo motivo dovrete spostarli con il giusto tempismo oppure sfrubarli come pedane mobili.

    1    FUN WITH ELEC BLOCKS    

Scopo • raggiungere il traguardo  
Tipo • percorso  
PV • 28  
Arma • disponibile

Colpite il Blocco Elettrico per farlo muovere in orizzontale e, mentre si trova vicino alla parete destra, salitevi sopra e da qui raggiungete subito il traguardo, situato a nord est.

2 MORE FUN WITH ELEC BLOCKS!

- Scopo • raggiungere il traguardo
- Tipo • percorso
- PV • 28
- Arma • disponibile

Usate il Thunder Beam per spostare il primo cubo e liberare il passaggio. In seguito fate abbassare il Blocco Elettrico e sfruttatelo come pedana per salire sulla pavimentazione accanto. Successivamente colpite il cubo sospeso e fatevi trasportare da lui per superare il precipizio. Più avanti troverete tre Blocchi Elettrici allineati: saltate e scagliate il Thunder Beam, in modo tale che li colpisca tutti quanti, facendoli abbassare. Mentre essi si muovono verso sud, salitevi sopra e raggiungete rapidamente la loro estremità orientale, sino ad arrivare alla scala.

Giunti al piano superiore, fate avanzare il cubo e sfruttate la rientranza nel soffitto per oltrepassarlo. Successivamente, salite sul Blocco Elettrico presente accanto le scale ed attivatelo: mentre questi avanza, usate il Thunder Beam di continuo, in modo tale da spostare gli altri cubi, liberando così il sentiero. Una volta arrivati al termine del percorso, saltate sulla piattaforma per raggiungere il traguardo.

3 EVEN MORE FUN WITH ELEC BLOCKS!

- Scopo • raggiungere il traguardo
- Tipo • percorso
- PV • 28
- Arma • disponibile

Una volta iniziata la sfida, salite le scale, fate muovere il Blocco Elettrico ed usatelo come pedana mobile per superare le spine. Giunti al piano superiore, colpite subito il cubo basso e poi posizionatevi vicino all'apertura tra le due pavimentazioni bianche. Non appena il Blocco Elettrico basso arriva nei pressi dell'apertura, attivate il cubo superiore ed atterrate su quello basso in transito: se fatto con il giusto tempismo, il Blocco Elettrico alto supererà l'apertura prima di quello basso e riuscirete in questo modo a salire sulla pavimentazione orientale.

Presso la zona successiva, avvicinatevi al cubo di destra e, aprendo il fuoco con il Thunder Beam attiverete lui e quello di sinistra. Mentre il primo si muove verso il basso, andate subito incontro al secondo, per bloccarne l'avanzata, prima che giunga in corrispondenza dell'apertura, e farlo tornare indietro. Posizionatevi sul Blocco Elettrico di destra e lasciatelo risalire. Una volta fatto, usate nuovamente il Thunder Beam: il cubo sul quale siete posizionati scenderà di nuovo mentre l'altro raggiungerà la parte orientale della stanza, liberando così l'accesso alla scala.

Arrivati al piano superiore, troverete tre Blocchi Elettrici, due sul lato sinistro (A in alto, B in basso) ed uno sul lato destro (C):

Legenda:

- ABC = Blocchi Elettrici
- = posizione di Elec Man
- > = traguardo

+----->+

```

| A      |
|      C|  1. attivate A e B.
|•B      |
+-----+

+----->+
|      A|
|      C|  2. continuate a colpire B per tenerlo fermo contro la parete
|•      B|      destra, mentre A torna indietro.
+-----+

+----->+
| A      |
|      C|  3. usate una volta sola il Thunder Beam per attivare A e poi
|•      B|      rimanete immobili fino a quando B non tornerà indietro.
+-----+

+----->+
|      A|
| •      C|  4. salite su B, voltatevi verso sinistra ed usate il Thunder Beam
| B      |      per attivare B, mentre A torna indietro.
+-----+

+----->+
| A      •|
|      C|  5. saltate su C per raggiungere la scala di nord est.
|      B|
+-----+

```

Successivamente fate muovere il Blocco Elettrico ed usatelo come pedana mobile per superare le spine. Attivate infine il cubo seguente e raggiungete la scala, evitando le spine laterali, che vi condurrà al traguardo.

#### \_\_\_ 4 \_\_\_ TIPTOE ON THE ELEC BLOCKS \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo

Tipo • percorso

PV • 28

Arma • disponibile

Salite sul primo cubo, attivatelo, e, giunti alle spine, troverete altri due Blocchi Elettrici nella zona inferiore. Attendete che quello che vi ha trasportato inizi a tornare indietro e posizionatevi sul cubo situato subito al di sotto. Da qui saltate sul posto ed aprite il fuoco con il Thunder Beam: se fatto correttamente, il Blocco Elettrico da cui avete spiccato il balzo si muoverà verso sinistra e voi riuscirete ad atterrare su quello più basso, che avanzerà in direzione est.

Raggiungete il cubo successivo e posizionatevi sul suo bordo orientale: usate il Thunder Beam verso destra, in modo tale da attivare solamente il Blocco Elettrico più basso, tra i due successivi, e poi sfruttatelo rapidamente per raggiungere quello più alto. Attivate quest'ultimo e, giunti alle spine, atterrate sul cubo a sud e fatelo avanzare verso destra, colpendo anche i successivi, per generare una sorta di gradinata tramite la quale oltrepassare le spine.

Dopo essere arrivati sulla colonna composta da tre Blocchi Elettrici, attivateli tutti quanti allo stesso momento: essi avanzeranno in maniera leggermente sfasata e dovrete posizionarvi sul cubo più basso. Una volta che

questi verrà fermato dalle spine, colpite subito quello accanto: saltate su quello centrale della precedente colonna e sfruttatelo per oltrepassare le spine verticali ed atterrare sull'ultimo Blocco Elettrico attivato.

Rimanendo su quest'ultimo, colpite i tre cubi che appariranno per farli muovere verso l'alto e liberare così il passaggio. Infine attivate il Blocco Elettrico circondato da spine e sfruttatelo per salire sulla piattaforma dove è situato il traguardo.

### \_\_\_ 5 \_\_\_ KILLER BULLET ATTACK \_\_\_

Scopo • sconfiggere 8 Killer Bullet entro 30 secondi  
Tipo • eliminazione  
PV • 28  
Arma • disponibile

Questa sfida si svolge su due nastri trasportatori allineati, che si muovono in direzioni opposte, verso il centro della stanza. Sopra di loro sono presenti quattro pedane fantasma, le quali compaiono seguendo un ordine preciso, ed ancora più in alto giungeranno i Killer Bullet dai lati dello schermo. Per completare questa sfida dovrete essere precisi nel colpire i nemici con le scariche elettriche verticali del Thunder Beam, sfruttando i brevi periodi di tempo in cui le pedane fantasma svaniscono.

### \_\_\_ 6 \_\_\_ CLEVER ELEC BLOCK CROSSER \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo  
Tipo • percorso  
PV • 28  
Arma • disponibile

In questa sfida dovrete colpire i Blocchi Elettrici nel giusto ordine, in modo tale da liberare i vari passaggi all'interno del lungo corridoio.

Legenda:

ABC = Blocchi Elettrici  
• = posizione di Elec Man  
@ = mattoni  
> = traguardo

#### <><> Sezione A <><>

```
+-----+
|   •  @|
|@@ABC@@|  1. posizionatevi su B ed aprite il fuoco con il Thunder Beam verso
|     D >   destra per attivare B e C.
+-----+
```

```
+-----+
|   C  @|
|@@A  @@|  2. scendete sul pavimento ed attendere che B e C tornino nella
|   B•D >   posizione di partenza.
+-----+
```

```
+-----+
|     @|
|@@ABC@@|  3. posizionatevi sotto A ed attaccate verso destra per attivare
|   •  D >   A e D.
+-----+
```

```
+-----+
| A  @|
|@@•BC@@| 4. sfruttate la rientranza generata dallo spostamento di A per
| D  >      oltrepassare D.
+-----+
```

```
+-----+
| A  @|
|@@ BC@@| 5. una volta che il percorso è libero, procedete verso la sezione
|D  • >      successiva.
+-----+
```

<><> Sezione B <><>

```
+-----+
| A  @|
| B@DEF > 1. attivate C, oltrepassatelo e posizionatevi a sud ovest di B.
|•C@  @|
+-----+
```

```
+-----+
| A  @|
| B@DEF > 2. attivate contemporaneamente A e B per liberare il passaggio.
|• @  @|
+-----+
```

```
+-----+
|A • @|
| @DEF > 3. attraversate il passaggio per giungere al secondo gruppo di
| B@  @|      Blocchi Elettrici.
+-----+
```

```
+-----+
| A • @|
| B@DEF > 4. posizionatevi su D ed aprite il fuoco verso destra per attivare
| C@  @|      D e E: il primo rimarrà immobile mentre il secondo si muoverà
+-----+      verso l'alto.
```

```
+-----+
| A• E @|
| B@D F > 5. posizionatevi allasinistra di D e continuate a colpire E,
| C@  @|      in modo tale che solo quest'ultimo rimanga attivo.
+-----+
```

```
+-----+
| A •E @|
| B@D F > 6. ritornate su D ed attaccate nuovamente verso destra: ora E
| C@  @|      rimarrà in alto mentre D si sposterà ad est, liberando il
+-----+      passaggio verso il basso.
```

```
+-----+
| A  E @|
| B@ DF > 7. posizionatevi sotto F ed attivatelo, in modo tale da farlo
| C@  •@|      muovere verso l'alto.
+-----+
```

```
+-----+
| A  EF@|
| B@ D  > 8. una volta che il percorso è libero, procedete verso la sezione
```

| C@ •@|            successiva.  
+-----+

<><> Sezione C <><>

+-----+  
| A @@|    1. saltate in corrispondenza di B ed aprite il fuoco per attivare  
| @•B >    tutti i Blocchi Elettrici: A si muoverà verso destra mentre  
| C@@#|    B e C rimarranno immobili.  
+-----+

+-----+  
| A@@|    2. posizionatevi accanto a C ed usate più volte il Thunder Beam:  
| @ B >    B si muoverà verso sinistra mentre C andrà verso l'alto,  
| •C@@#|    venendo bloccato da A, che sarà tornato indietro.  
+-----+

+-----+  
| A @@|    3. posizionatevi sotto C ed aprite il fuoco due volte: in questo  
| @BC >    modo A si sposterà verso sinistra e C si muoverà verso l'alto.  
| •@@#|    +-----+

+-----+  
| CA@@|    4. una volta che il percorso è libero, procedete verso la sezione  
| @B >    successiva.  
| •@@#|    +-----+

<><> Sezione D <><>

+-----+  
| @•A @ |    1. saltate in corrispondenza di A ed aprite il fuoco per far  
| BCD >    muovere solo quest'ultimo verso destra.  
|@@@ E @|    +-----+

+-----+  
| @ A@ |    2. posizionatevi accanto a B ed usate il Thunder Beam verso est:  
| •BCD >    B si muoverà verso l'altro mentre C e D rimarranno fermi.  
|@@@ E @|    +-----+

+-----+  
| @ BA@ |    3. posizionatevi accanto a E e colpitelo per farlo muovere verso  
| CD >    destra.  
|@@@•E @|    +-----+

+-----+  
| @ BA@ |    4. posizionatevi a sud ovest di C e colpitelo per farlo scendere  
| CD >    sul pavimento.  
|@@@•E@|    +-----+

+-----+  
| @ BA@ |    5. saltate e colpite D per farlo spostare verso sinistra.  
| • D >    |@@@ CE@|  
+-----+



```

+-----+
| @ BA@ |
| D • > 6. una volta che il percorso è libero, procedete verso la sezione
|@@@ CE@|    successiva.
+-----+

```

<><> Sezione E <><>

```

+-----+
| @ C >
| •AB@ | 1. posizionatevi accanto a A ed aprite il fuoco verso destra:
| @ @ |    A si muoverà verso l'alto mentre B andrà verso il basso
+-----+

```

```

+-----+
| @AC >
| •@ | 2. salite su B: in questo modo gli impedirete di risalire mentre
| @B@ |    A tornerà indietro.
+-----+

```

```

+-----+
| @ C >
| A•@ | 3. aprite il fuoco verso est: C si sposterà ad ovest ed impedirà a
| @B@ |    A di salire.
+-----+

```

```

+-----+
| @C >
| A•@ | 4. una volta che il percorso è libero, procedete verso la sezione
| @B@ |    successiva.
+-----+

```

Nell'ultima sezione colpite continuamente i cubi, in modo tale che rimangano nelle rientranze presenti lungo il soffitto ed il pavimento, e fate avanzare verso sinistra l'ultimo Blocco Elettrico. Dopo averlo oltrepassato giungerete al traguardo.

7 COOL ELEC BLOCK CLIMBER

Scopo • distruggere 25 contenitori viola  
 Tipo • raccolta  
 PV • 28  
 Arma • disponibile

Nella prima parte della sfida dovrete attivare il Blocco Elettrico e salirvi sopra. Durante il percorso, usate il Thunder Beam con il giusto tempismo per demolire i vari contenitori viola che incontrerete, soprattutto con le scariche elettriche verticali dell'Arma. Nella parte finale del percorso dovrete separarvi temporaneamente dal cubo, distruggere le sfere presenti lungo la pavimentazione e poi tornare su di esso, prima di demolire gli esemplari rimanenti.

8 WATCH OUT FOR ELEC BLOCKS!

Scopo • sconfiggere 15 Bobble  
 Tipo • eliminazione

PV • 1  
Arma • disponibile

Una volta iniziata la sfida, scendete nella zona inferiore per atterrare su cinque Blocchi Elettrici. Adesso, periodicamente, compariranno dall'alto coppie di Bobble: posizionatevi sul cubo centrale per farli avvicinare tra di loro, attirateli verso un Blocco Elettrico più esterno, usate il Thunder Beam per eliminarli entrambi con un solo attacco e spostatevi subito su un cubo più interno, per evitare di venire a contatto con le spine presenti lungo il soffitto. In seguito tornate sul cubo centrale e ripetete questa sequenza di movimenti per ogni coppia di nemici che comparirà.

\_\_\_ 9 \_\_\_ BRAVE THE ELEC BLOCK GAUNTLET! \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo  
Tipo • percorso  
PV • 1  
Arma • disponibile

La pavimentazione di questo percorso è composta quasi completamente da Blocchi Elettrici mentre la zona superiore dello schermo è ricoperta di spine: ricordate sempre che, nel caso in cui un cubo venga fermato da una sola di esse anzichè da due, potrete rimanere incolumi sulla parte del Blocco Elettrico non toccata dalla spina.

Procedete verso destra e, arrivati sulla pavimentazione bianca, eliminate tutti gli Shield Guard presenti. Più avanti incontrerete un altro esemplare che vi costringerà a muovervi avanti e indietro: posizionatevi sulla stretta colonna bianca per sconfiggerlo. In seguito sfruttate la rientranza tra le spine per superare lo Shield Guard e fate salire i cubi nelle rientranze successive per liberare il passaggio.

Successivamente giungerete in una sezione dove in alto è presente un nemico mentre due cubi della pavimentazione risulteranno leggermente più a nord degli altri. Posizionatevi nella metà orientale del Blocco Elettrico alla loro sinistra ed usate il Thunder Beam verso est quando lo Shield Guard è lontano da voi: in questo modo i vari cubi si solleveranno e voi, rimanendo al riparo dalle spine, potrete eliminare il nemico in tutta sicurezza.

In seguito avanzate in direzione est, spostando verticalmente i Blocchi Elettrici, sino ad arrivare in una sezione dove alcuni cubi impediscono il passaggio. Posizionatevi su quello situato in corrispondenza della colonna sinistra della rientranza di spine: da qui potrete aprire il fuoco verso destra ed oltrepassare saltando i vari cubi che si muoveranno verso di voi. Infine procedete in direzione est ed attivate i Blocchi Elettrici per salire sulla piattaforma dove è situato il traguardo.

\_\_\_ 10 \_\_\_ DON'T LOSE ELEC BLOCKS! \_\_\_

Scopo • sconfiggere 20 Blader  
Tipo • eliminazione  
PV • 1  
Arma • disponibile

In questa sfida la pavimentazione è formata da gruppi di Blocchi Elettrici sospesi sui precipizi: una volta attivati, essi non torneranno più indietro perciò dovrete procedere con attenzione. Durante il percorso sarete attaccati dai Blader: se possibile, aprite il fuoco con il Thunder Beam solo dopo esservi

posizionati sul bordo destro del cubo, in modo tale da non attivarlo. Nel caso in cui un precipizio sia troppo ampio da superare, colpite il Blocco Elettrico dove vi trovate e, quando raggiunge l'altezza massima, saltate per oltrepassare l'apertura.

=====

TIME MAN

[@08TM]

=====

Le dieci sfide previste per Time Man sono:

1. Master Time Slow [percorso]
2. Master Time Slow 2 [raccolta]
3. Move the pendulum! [percorso]
4. Watch your step! [eliminazione]
5. Time limit panic! [percorso]
6. Container crossing [percorso]
7. Watch out for explosions! [percorso]
8. No time to lose! [raccolta]
9. Don't lose track of Octo Battery! [eliminazione]
10. Countdown! [raccolta]

Le prove per questo personaggio si basano principalmente sulla sua capacità di rallentare il tempo e sulla sua abilità di demolire i Blocchi Orologio perciò sarà molto importante essere precisi con i movimenti. Nelle sfide a tempo, il Time Slow non solo rallenterà i nemici e gli elementi presenti sullo schermo ma anche il cronometro della sfida stessa.

#### \_\_\_ 1 \_\_\_ MASTER TIME SLOW \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo  
Tipo • percorso  
PV • 28  
Arma • disponibile

Una volta iniziata la sfida, usate subito il Time Slow per rallentare la caduta dei Blocchi Orologio. Salitevi sopra e da qui raggiungete il traguardo sulla destra.

#### \_\_\_ 2 \_\_\_ MASTER TIME SLOW 2 \_\_\_

Scopo • recuperare 6 Sfere Rosse  
Tipo • raccolta  
PV • 1  
Armi • tutte

Attivate il Time Slow per oltrepassare il nastro trasportatore e recuperate l'oggetto {6}. Presso il piano superiore, attendete che le colonne di fuoco siano quasi completamente abbassate e rallentate il tempo per oltrepassarle, raccogliendo la Sfera Rossa accanto {5}. Ora dovrete evitare i Killer Bullet: posizionatevi in corrispondenza delle scale e, non appena il nemico passa sopra di voi, attivate il Time Slow, e raggiungete la zona superiore, dove è situato l'oggetto {4}.

Successivamente, recatevi nella parte più alta della scala e rallentate il tempo. Adesso dovrete saltare sulle varie Count Bomb per recuperare la Sfera Rossa {3} e ritornare sulla scala, prima che esse detonino. Presso il piano successivo, attivate il Time Slow ed usate le Twin Arrows per demolire i

Blocchi Orologio che verranno generati di continuo. Infine raccogliete gli ultimi due oggetti {2 e 1} per terminare la sfida.

### \_\_\_ 3 \_\_\_ MOVE THE PENDULUM! \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo  
Tipo • percorso  
PV • 28  
Arma • disponibile

Il percorso di questa sfida è composto da una serie di pendoli sospesi nel vuoto. Essi inizialmente sono fermi: per far oscillare quello sul quale vi trovate, dovrete aprire una volta il fuoco con le Twin Arrows mentre scagliando più volte le frecce aumenterete leggermente la velocità delle oscillazioni; lo stesso avviene colpendo con l'Arma di Time Man i pendoli che si trovano nelle vostre vicinanze. Procedete verso destra, spostandovi da una struttura all'altra, ed in seguito sfruttate le Count Bomb per avanzare e raggiungere infine il traguardo.

### \_\_\_ 4 \_\_\_ WATCH YOUR STEP! \_\_\_

Scopo • sconfiggere 10 Flying Shell  
Tipo • eliminazione  
PV • 1  
Arma • disponibile

Questa sfida si svolge a bordo di un Blocco Orologio, posizionato su una pavimentazione di spine. Posizionatevi sul suo bordo destro, saltate sul posto e, con il giusto tempismo, usate le Twin Arrows per sconfiggere i Flying Shell che compariranno periodicamente dal lato destro dello schermo. In caso di difficoltà, attivate il Time Slow per rallentare i proiettili nemici.

### \_\_\_ 5 \_\_\_ TIME LIMIT PANIC! \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo entro 30 secondi  
Tipo • percorso  
PV • 28  
Arma • disponibile

Durante tutta questa sfida, tenete sempre pronto il Time Slow, in modo tale da poterlo utilizzare non appena sarà necessario. Una volta iniziata la sfida, muovetevi verso destra e rallentate il tempo per superare le due serie di scariche elettriche verticali. Più avanti attivate l'abilità di Time Man per oltrepassare gli ostacoli disposti a gradinata e successivamente usate il Time Slow prima di salire sui nastri trasportatori. In seguito spostatevi da una pavimentazione all'altra e, giunti su quella bianca, attivate l'abilità di Time Man, e poi dovrete oltrepassare tre piattaforme con gli ostacoli. Dopo averlo fatto raggiungerete il traguardo.

### \_\_\_ 6 \_\_\_ CONTAINER CROSSING \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo  
Tipo • percorso  
PV • 28  
Arma • disponibile

Lungo il sentiero incontrerete diversi generatori di Blocchi Orologio e dovrete attivare il Time Slow per rallentare la loro caduta e sfruttarli così come pedane per oltrepassare i precipizi. Successivamente troverete anche i generatori di Blocchi Roccia: rispetto ai Blocchi Orologio, questi cubi subiranno di meno l'effetto del Time Slow perciò cadranno più rapidamente. Per questo motivo procedete con il giusto tempismo sino ad arrivare infine al traguardo.

### \_\_\_ 7 \_\_\_ WATCH OUT FOR EXPLOSIONS! \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo entro 6 secondi  
Tipo • percorso  
PV • 1  
Arma • disponibile

Non appena la sfida ha inizio, procedete subito verso destra e caricate il Time Slow, da rilasciare appena pronto. Adesso dovrete superare diverse serie di Killer Bullet: avvicinatevi a loro il più possibile, eliminateli con le Twin Arrows e, prima che svaniscano, oltrepassateli, in modo tale che la loro esplosione avvenga quando siete ormai lontani. Ripetete questa procedura per ogni nemico che vi ostacolerà, sino ad arrivare al traguardo.

### \_\_\_ 8 \_\_\_ NO TIME TO LOSE! \_\_\_

Scopo • recuperare 3 Sfere Rosse entro 30 secondi  
Tipo • raccolta  
PV • 1  
Arma • disponibile

Durante tutta questa sfida caricate sempre il Time Slow, in modo tale da poterlo utilizzare non appena sarà pronto. Lasciatevi cadere nel condotto e rallentate il tempo per oltrepassare i vari nastri trasportatori. Giunti alla scala, procedete verso l'altro e, una volta in cima, andate verso sinistra. Attivate il Time Slow e sfruttate il nastro trasportatore superiore per aggirare gli Octopus Battery. Raccogliete la Sfera Rossa {3} e questa volta tornate indietro facendovi strada tra i nemici.

Dopo aver superato la scala, rallentate il tempo ed eliminate il gruppo di Octopus Battery. Aprite ripetutamente il fuoco, in modo tale da distruggere anche i Tackle Fire scagliati dall'Hothead, e superate le spine con precisione. In seguito scendete al piano inferiore, attivate il Time Slow e muovetevi subito in direzione ovest per recuperare la Sfera Rossa {2}. Infine lasciatevi cadere nell'apertura accanto ed avanzate verso destra, lungo i nastri trasportatori, dove troverete l'ultimo oggetto {1}.

### \_\_\_ 9 \_\_\_ DON'T LOSE TRACK OF OCTO BATTERY! \_\_\_

Scopo • sconfiggere l'Octopus Battery  
Tipo • eliminazione  
PV • 1  
Arma • disponibile

Per tutta la durata di questa sfida dovrete rimanere al passo con l'Octopus Battery che avanzerà lungo la parte inferiore dello schermo. È molto importante che non vi ritroviate mai né troppo avanti, né troppo indietro rispetto al nemico: in caso contrario esso scomparirà e dovrete ricominciare la prova dall'inizio. Usate il più possibile il Time Slow per rallentare l'avanzata del

bersaglio, mentre superate i vari ostacoli.

Procedete subito verso destra e, per oltrepassare le spine, dovrete sfruttare la colonna d'acqua ed i pendoli. Saltate ripetutamente lungo i nastri trasportatori e state attenti alle spine situate nella parte superiore dello schermo. Seguite il percorso, evitando la colonna di fuoco, e più avanti fatevi strada tra i Blocchi Orologio. Infine, dopo aver sfruttato gli ultimi due pendoli, scendete nella parte inferiore del percorso ed eliminate l'Octopus Battery prima che esca dallo schermo.

   10   COUNTDOWN!   

Scopo • recuperare 5 Sfere Rosse  
Tipo • raccolta  
PV • 1  
Arma • disponibile

All'interno di questa sfida troverete diversi percorsi composti da Count Bomb, al termine dei quali sono presenti le Sfere Rosse da raccogliere. Prima di attivare gli esplosivi, rilasciate sempre il Time Slow, in modo tale da avere tempo a sufficienza per attraversare il percorso, recuperare l'oggetto e tornare indietro, prima che le Count Bomb esplodano.

Una volta cominciata la prova, procedete verso destra e salite le scale. Da qui dovrete saltare in direzione ovest, da una pedana con il timer all'altra, sino a recuperare la Sfera Rossa {5}. In seguito scendete al piano inferiore e questa volta dovrete prima fare un giro completo tramite le Count Bomb, sull'ultima delle quali troverete l'oggetto {4}, e poi procedere attraverso quelle più basse per raggiungere la zona successiva.

Al suo interno, attivate il Time Slow quando il pendolo si trova nel punto più occidentale possibile poi spostatevi rapidamente da una pedana all'altra: se fatto con il giusto tempismo, il pendolo arriverà vicino a voi nel momento in cui avrete raggiunto la Count Bomb più alta. Raccogliete la Sfera Rossa {3} e saltate di nuovo sulle pedane per accedere nell'ultima sezione.

Qui, attivate la prima Count Bomb, che inizierà a camminare verso destra, salite sulla seconda e rallentate il tempo. Ora recuperate l'oggetto a nord ovest {2} e tornate alla pedana che cammina, prima che si allontani troppo. Infine raggiungete la pavimentazione sulla destra, dove troverete la Sfera Rossa finale {1}.

=====

OIL MAN

[@08LM]

=====

Le dieci sfide previste per Oil Man sono:

1. Slide to victory! [percorso]
2. Slider jump! [percorso]
3. Oil floats! [percorso]
4. Watch out for burning surfaces! [eliminazione]
5. Hit enemies with the slider! [percorso]
6. Conveyor belt madness! [percorso]
7. Run on water! [percorso]
8. Don't slow down! [percorso]
9. No brakes! [percorso]
10. Keep your speed up! [percorso]

Le prove per questo personaggio si basano principalmente sulla capacità di muoversi tramite la tavola dell'Oil Slider. Per questo motivo sarà molto importante memorizzare i percorsi e saltare con il giusto tempismo.

### \_\_\_ 1 \_\_\_ SLIDE TO VICTORY! \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo entro 10 secondi  
Tipo • percorso  
PV • 28  
Arma • disponibile

Una volta iniziata la sfida, salite subito sulla tavola dell'Oil Slider ed avanzate verso destra. Lungo il percorso non incontrerete ostacoli, tranne i tre gradini finali che vi condurranno al traguardo.

### \_\_\_ 2 \_\_\_ SLIDER JUMP! \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo entro 12 secondi  
Tipo • percorso  
PV • 28  
Arma • disponibile

La sfida è identica alla precedente solo che questa volta dovrete saltare con il giusto tempismo, per evitare di cadere sulle spine presenti lungo il pavimento.

### \_\_\_ 3 \_\_\_ OIL FLOATS! \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo  
Tipo • percorso  
PV • 28  
Arma • disponibile

In questa prova vi ritroverete sottacqua: ricordatevi che in questi casi la goccia dell'Oil Slider tornerà in superficie mentre con la tavola potrete muovervi sul pelo dell'acqua. Sfruttate questa proprietà per avanzare e più avanti scendete dalla tavola per non urtare contro le spine. Infine procedete sui gradini per raggiungere il traguardo.

### \_\_\_ 4 \_\_\_ WATCH OUT FOR BURNING SURFACES! \_\_\_

Scopo • sconfiggere l'Hothead  
Tipo • eliminazione  
PV • 1  
Arma • disponibile

Scendete nella zona inferiore della stanza e qui dovrete affrontare il nemico, situato sul gradino a destra e protetto dalle spine. La pavimentazione sulla quale vi ritroverete è composta, in maniera alternata, da mattoni semplici e da mattoni oleosi. Quest'ultimi, colpiti dai Tackle Fire scagliati dall'Hothead, genereranno per qualche istante una fiamma verticale che potrà eliminarvi al contatto.

Per sconfiggere facilmente il nemico, posizionatevi sul mattone semplice centrale, in maniera tale da attirare su di esso il proiettile incendiario, e, non appena l'Hothead inizia ad attaccare, spostatevi su quello di destra,

saltate e colpitelo con l'Oil Slider. Quando il nemico attacca di nuovo, tornate sul mattone centrale e riprendete la strategia dall'inizio. È molto importante che vi alterniate tra i due mattoni semplice per impedire così la generazione delle fiamme verticali. Sono necessari 10 colpi di Oil Slider per sconfiggere l'Hothead.

#### \_\_\_ 5 \_\_\_ HIT ENEMIES WITH THE SLIDER! \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo entro 10 secondi

Tipo • percorso

PV • 1

Arma • disponibile

In questo percorso, da attraversare tramite la tavola dell'Oil Slider, dovrete saltare più volte sia per evitare di cadere sulle spine, sia per eliminare i Killer Bullet che compariranno da destra. Per non fallire la prova, fate in modo che sia la tavola a colpire i nemici e non il personaggio.

#### \_\_\_ 6 \_\_\_ CONVEYOR BELT MADNESS! \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo entro 10 secondi

Tipo • percorso

PV • 28

Arma • disponibile

Una volta iniziata la sfida, rimanete sul mattone sospeso e da qui aprite il fuoco con l'Oil Slider verso destra: la goccia d'olio, tramite i nastri trasportatori, si muoverà rapidamente in direzione delle spine ad ovest. Con il giusto tempismo, atterrate su di essa ed avanzate subito verso destra, saltando da un nastro trasportatore all'altro, sino a raggiungere il traguardo.

#### \_\_\_ 7 \_\_\_ RUN ON WATER! \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo entro 18 secondi

Tipo • percorso

PV • 1

Arma • disponibile

In questa sfida dovrete procedere tramite la tavola dell'Oil Slider sulla superficie dell'acqua. Oltrepasate le spine e state attenti ai due Screw Bomber. Più avanti sfruttate le colonne d'acqua per superare gli ostacoli, sino ad arrivare al muro di spine. Scendete dalla tavola, camminate lungo il fondale e poi generatene un'altra per proseguire. Evitate i Baek ed infine travolgete i Bobble che compariranno dal nulla per raggiungere il traguardo.

#### \_\_\_ 8 \_\_\_ DON'T SLOW DOWN! \_\_\_

Scopo • raggiungere il traguardo entro 18 secondi

Tipo • percorso

PV • 1

Arma • disponibile

Il percorso di questa prova presenta diversi Blocchi Olio, che potrete demolire travolgendoli con la tavola dell'Oil Slider. Essi sono posizionati in modo particolare in corrispondenza delle strettoie: per questo motivo dovrete calcolare bene l'altezza massima dei vostri salti, in modo tale da colpire i



cubi con la tavola e non perdere così secondi preziosi.

9 NO BRAKES!

- Scopo • raggiungere il traguardo entro 20 secondi
- Tipo • percorso
- PV • 1
- Arma • disponibile

Questo percorso non presenta ostacoli tuttavia al suo interno incontrerete molti Octopus Battery, situati a quattro altezze ben distinte. Partendo dal basso:

- .la prima fascia contiene nemici che potrete travolgere con la tavola
- .la seconda fascia presenta nemici che vi potranno eliminare al contatto e che dovrete eliminare saltando con la tavola
- .la terza e la quarta fascia si trovano più in alto rispetto al personaggio perciò potrete ignorare gli Octopus Battery presenti

Basandovi su questa suddivisione, rimanete il più possibile sul pavimento e saltate solamente per eliminare i nemici contenuti nella seconda fascia.

10 KEEP YOUR SPEED UP!

- Scopo • raggiungere il traguardo entro 20 secondi
- Tipo • percorso
- PV • 1
- Arma • disponibile

La sfida è molto simile alla precedente, soltanto che presenta una maggiore varietà di nemici, sempre distribuiti su quattro altezze ben distinte. In questo caso però sarete costretti ad evitarli tutti, tranne quelli situati nelle due fasce più alte. I nemici presenti sono:

- .i Metall, presenti solo sul pavimento
- .gli Octopus Battery, presenti su tutte le quattro fasce
- .i Flying Shell, situati su tutte le quattro fasce
- .i Baek, presenti solo sul pavimento e sul soffitto

=====

SFIDE SPECIALI

[@08SS]

=====

Per poter accedere alle sfide speciali, è necessario aver completato almeno una volta la modalità New Style. Le dieci sfide speciali sono:

1. Boss attack! [eliminazione]
2. Easy boss attack! [eliminazione]
3. Normal boss attack! [eliminazione]
4. Hard boss attack! [eliminazione]
5. Wily boss attack! [eliminazione]
6. Wily easy boss attack! [eliminazione]
7. Wily normal boss attack! [eliminazione]
8. Wily hard boss attack! [eliminazione]
9. Normal all boss attack! [eliminazione]
10. Hard all boss attack! [eliminazione]

Tutte le sfide speciali consistono nell'affrontare in sequenza i vari boss della modalità avventura, a difficoltà diverse, senza venire eliminati. Dopo averne sconfitto uno, sarà possibile ripristinare parzialmente i propri PV

raccogliendo le Capsule Gialle situate tra uno scontro ed il successivo.

Per ognuna delle sfide viene elencato l'ordine in cui si affrontano i boss, le rispettive Armi a cui risultano deboli e l'oggetto presente tra uno scontro ed il successivo.

#### NOTE VARIE

- ad eccezione della sfida 1 e della sfida 5, è possibile selezionare quale personaggio comandare, tra tutti quelli attualmente disponibili.
- il boss Copy Man avrà sempre le sembianze di Mega Man, indipendentemente dal personaggio comandato.
- così come avviene nella modalità avventura, la Wily Capsule verrà affrontata subito dopo la Wily Machine e quindi non ci sarà la possibilità di recuperare l'oggetto curativo.

### \_\_\_ 1 \_\_\_ BOSS ATTACK! \_\_\_

Scopo • sconfiggere i 6 Robot Master (Old Style)

Tipo • eliminazione

PV • 28

Arma • disponibile

- a. Guts Man -- Hyper Bomb
- b. Cut Man -- Super Arm
- c. Elec Man -- Rolling Cutter
- d. Ice Man -- Thunder Beam
- e. Fire Man -- Ice Slasher
- f. Bomb Man -- Fire Storm

oggetto curativo: 1 Capsula Gialla piccola

In questa sfida è possibile comandare esclusivamente la forma base di Mega Man.

### \_\_\_ 2 \_\_\_ EASY BOSS ATTACK! \_\_\_

Scopo • sconfiggere gli 8 Robot Master (New Style - difficoltà Easy)

Tipo • eliminazione

PV • 28

Arma • disponibile

- a. Cut Man -- Super Arm
- b. Bomb Man -- Rolling Cutter
- c. Ice Man -- Hyper Bomb
- d. Fire Man -- Ice Slasher
- e. Oil Man -- Fire Storm
- f. Elec Man -- Oil Slider
- g. Time Man -- Thunder Beam
- h. Guts Man -- Time Slow

oggetto curativo: 1 Capsula Gialla piccola

### \_\_\_ 3 \_\_\_ NORMAL BOSS ATTACK! \_\_\_

Scopo • sconfiggere gli 8 Robot Master (New Style - difficoltà Normal)

Tipo • eliminazione

PV • 28

Arma • disponibile

- a. Fire Man -- Ice Slasher
- b. Oil Man -- Fire Storm
- c. Elec Man -- Oil Slider
- d. Time Man -- Thunder Beam
- e. Guts Man -- Time Slow
- f. Cut Man -- Super Arm
- g. Bomb Man -- Rolling Cutter
- h. Ice Man -- Hyper Bomb

oggetto curativo: 3 Capsule Gialle piccole

4 HARD BOSS ATTACK!

Scopo • sconfiggere gli 8 Robot Master (New Style - difficoltà Hard)

Tipo • eliminazione

PV • 28

Arma • disponibile

- a. Elec Man -- Oil Slider
- b. Time Man -- Thunder Beam
- c. Guts Man -- Time Slow
- d. Cut Man -- Super Arm
- e. Bomb Man -- Rolling Cutter
- f. Ice Man -- Hyper Bomb
- g. Fire Man -- Ice Slasher
- h. Oil Man -- Fire Storm

oggetto curativo: 1 Capsula Gialla grande

5 WILY BOSS ATTACK!

Scopo • sconfiggere i 5 boss del Castle Wily (Old Style)

Tipo • eliminazione

PV • 28

Arma • disponibile

- a. Yellow Devil -- Thunder Beam
- b. Copy Robot -- (nessuna)
- c. CWU-01P -- Super Arm
- d. Wily Machine -- Fire Storm
- e. Wily Capsule -- (nessuna)

oggetto curativo: 3 Capsule Gialle piccole

In questa sfida è possibile comandare esclusivamente la forma base di Mega Man.

6 WILY EASY BOSS ATTACK!

Scopo • sconfiggere i 4 boss del Castle Wily (New Style - difficoltà Easy)

Tipo • eliminazione

PV • 28

Arma • disponibile

- a. Yellow Devil -- Fire Storm

- b. Copy Robot -- (nessuna)
- c. CWU-01P -- Oil Slider
- d. Wily Machine -- (variabile)

oggetto curativo: 1 Capsula Gialla piccola

7 WILY NORMAL BOSS ATTACK!

Scopo • sconfiggere i 5 boss del Castle Wily (New Style - difficoltà Normal)

Tipo • eliminazione

PV • 28

Arma • disponibile

- a. Yellow Devil -- Fire Storm
- b. Copy Robot -- (nessuna)
- c. CWU-01P -- Oil Slider
- d. Wily Machine -- (variabile)
- e. Wily Capsule -- (variabile)

oggetto curativo: 2 Capsule Gialle piccole

8 WILY NORMAL HARD ATTACK!

Scopo • sconfiggere i 5 boss del Castle Wily (New Style - difficoltà Hard)

Tipo • eliminazione

PV • 28

Arma • disponibile

- a. Yellow Devil -- Fire Storm
- b. Copy Robot -- (nessuna)
- c. CWU-01P -- Oil Slider
- d. Wily Machine -- (variabile)
- e. Wily Capsule -- (variabile)

oggetto curativo: 1 Capsula Gialla grande

9 NORMAL ALL BOSS ATTACK!

Scopo • sconfiggere tutti i 13 boss (New Style - difficoltà Normal)

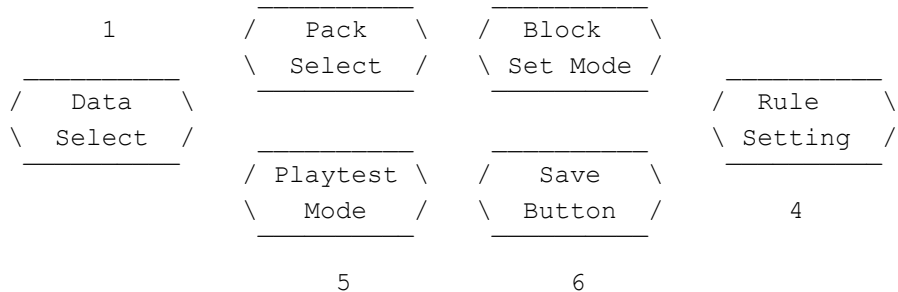
Tipo • eliminazione

PV • 28

Arma • disponibile

- a. Time Man -- Thunder Beam
- b. Guts Man -- Time Slow
- c. Yellow Devil -- Fire Storm
- d. Cut Man -- Super Arm
- e. Bomb Man -- Rolling Cutter
- f. Copy Robot -- (nessuna)
- g. Ice Man -- Hyper Bomb
- h. Fire Man -- Ice Slasher
- i. CWU-01P -- Oil Slider
- l. Oil Man -- Fire Storm
- m. Elec Man -- Oil Slider
- n. Wily Machine -- (variabile)
- o. Wily Capsule -- (variabile)





In genere il pulsante X conferma la scelta mentre il pulsante Cerchio annulla la scelta o fa tornare alla schermata precedente.

----- @09DS ----

1 DATA SELECT  
-----

In questa sezione è possibile:

CREATE NEW STAGE

realizzare un nuovo livello da zero.

LOAD STAGE

modificare un livello realizzato in precedenza.

----- @09PS ----

2 PACK SELECT  
-----

In questa sezione bisogna selezionare i materiali ed i nemici da inserire nel livello da realizzare. Durante la creazione del livello è possibile utilizzare esclusivamente un singolo Scenery Pack (gruppo di materiali) ed un singolo Enemy Pack (gruppo di nemici): cambiando Pack, si perderanno i rispettivi dati all'interno del livello che si sta realizzando.

+-----+  
| SCENERY PACK |  
+-----+

Queste scatole gialle, da raccogliere durante la modalità New Style, contengono i materiali da utilizzare per la realizzazione del livello.

Gli Scenery Pack sono:

- |                     |                  |
|---------------------|------------------|
| - Action Special    | - Ground Special |
| - Bomb Extra        | - Guts Extra     |
| - Bomb Starter      | - Guts Starter   |
| - Cut Extra         | - Ice Extra      |
| - Cut Starter       | - Ice Starter    |
| - Elec Extra        | - Oil Extra      |
| - Elec Starter      | - Oil Starter    |
| - Elemental Special | - Time Extra     |
| - Fire Extra        | - Time Starter   |
| - Fire Starter      | - Trans Special  |

NOTE SUI MATERIALI

.ognuno di essi occupa una determinata quantità di spazio sulla griglia di realizzazione, indicata tra parentesi: la prima cifra indica la dimensione

orizzontale, la seconda quella verticale.

Ognuno di essi ha un "costo unitario": all'interno di ogni area che compone la griglia di realizzazione è possibile inserire materiali sino ad un massimo di 20 "unità", indicate da un grafico nella parte inferiore dello schermo.

Alcuni possono essere componibili: presi singolarmente, appaiono come semplici mattoni; posizionati uno di seguito all'altro invece, il loro aspetto cambia leggermente, divenendo pavimentazioni, pareti, lunghe scale o altro. I materiali componibili vengono indicati con 'cc', gli altri invece con 'xx'.

Le spine disposte lontano dalle pavimentazioni assumono l'aspetto di sfere acuminate. Nel caso in cui esse siano posizionate proprio accanto ad una parete, si trasformeranno in spine singole.

All'interno di ogni Pack vengono elencati prima i materiali semplici, poi gli ostacoli, poi eventuali annotazioni su quest'ultimi ed infine il luogo dove raccogliere lo Scenery Pack

\_\_\_ {SP} \_\_\_\_\_ ACTION SPECIAL

---

(1x1, 0u, cc)	pavimento grigio a riquadri	
(1x1, 0u, cc)	pavimento grigio con viti	
(1x2, 0u, cc)	scala celeste	
(1x1, 0u, cc)	sfera a sei punte verde	
(1x1, 0u, cc)	sfondo con rete metallica	
(2x2, 2u, xx)	Blocco Armi	
(2x2, 2u, xx)	Blocco Elettrico	
(1x1, 2u, xx)	Blocco Bomba	
(1x1, 2u, xx)	generatore di corrente	.a
(1x1, 2u, xx)	pedana fantasma	.b
(1x4, 2u, xx)	pendolo di legno	.c
(2x2, 4u, xx)	cannone di fuoco	.d
(2x2, 0u, cc)	pavimento con lava	
(3x1, 4u, cc)	pedana con binario	.e
(2x2, 8u, xx)	generatore di Blocchi Armi	.f

- a. indicare la direzione ed il tipo di emissione di elettricità
- b. indicare i secondi tra un'apparizione e la successiva
- c. indicare l'oscillazione iniziale
- d. indicare la direzione dei proiettili
- e. indicare la posizione iniziale della pedana
- f. indicare la quantità ed il tipo di Blocchi Armi

•• Elec Man [D3] Salita Pack

Questo Pack può essere recuperato solo da Mega Man C oppure da Mega Man S. Una volta giunti in questa sezione, proseguire verso nord, sino a trovare una strettoia sulla destra. Eseguire la Scivolata per superarla e procedere lungo il sentiero orientale, stando attenti ai generatori di corrente ed al Gabyoall. In cima al percorso sarà possibile raccogliere il Pack.

\_\_\_ {SP} \_\_\_\_\_ BOMB EXTRA

---

(1x1, 0u, cc)	pavimento segmentato
(1x1, 0u, cc)	pavimento grigio
(1x2, 0u, cc)	scala rossa

(1x1, 0u, cc) sfera a sei punte marrone  
 (1x1, 0u, cc) sfondo di tubi neri

(2x2, 2u, xx) Blocco Armi  
 (2x2, 2u, xx) Blocco Elettrico  
 (1x1, 2u, xx) Blocco Bomba  
 (1x1, 4u, xx) colonna d'acqua .a  
 (1x4, 2u, xx) pendolo di legno .b  
 (1x1, 2u, xx) interruttore sferico .c  
 (1x1, 2u, xx) mattoni dell'interruttore sferico .d  
 (4x1, 2u, xx) nastro trasportatore .e

- a. indicare la direzione ed il tipo di getto d'acqua
- b. indicare l'oscillazione iniziale
- c. indicare il colore iniziale
- d. indicare il colore iniziale
- e. indicare la direzione e la velocità del nastro trasportatore

•• Cut Man [C3] Percorso delle bombe

Questo Pack può essere recuperato solo da Bomb Man. Recarsi nella parte più alta di C2 per trovare alcuni Blocchi Bomba nell'angolo di nord ovest. Usando il Lancio alto di Bomb Man demolire gli ostacoli ed in seguito attraversare le scale per accedere in C3. Arrivati in cima, eliminare i vari Sniper Joe e, sempre con il Lancio alto, distruggere i Blocchi Bomba situati sulle pedane sospese. Muoversi da una all'altra e, saltando sul posto ed eseguendo un Lancio standard, si riuscirà a demolire i cubi che bloccano l'accesso al Pack.

\_\_\_ {SP} \_\_\_\_\_ BOMB STARTER

---

(1x1, 0u, cc) pavimento segmentato  
 (1x2, 0u, cc) scala rossa  
 (1x1, 0u, cc) sfera a sei punte marrone  
 (1x1, 0u, cc) sfondo di tubi neri

(2x2, 2u, xx) Blocco Armi  
 (2x2, 2u, xx) Blocco Elettrico  
 (1x1, 2u, xx) Blocco Bomba  
 (4x1, 2u, xx) nastro trasportatore .a

- a. indicare la direzione e la velocità del nastro trasportatore

•• Questo Scenery Pack è disponibile sin dall'inizio del gioco.

\_\_\_ {SP} \_\_\_\_\_ CUT EXTRA

---

(1x1, 0u, cc) pavimento con erba  
 (1x1, 0u, cc) pavimento congelato  
 (1x2, 0u, cc) scala marrone  
 (1x1, 0u, cc) sfera a quattro punte verde  
 (1x1, 0u, cc) sfondo di legno

(2x2, 2u, xx) Blocco Armi  
 (2x2, 2u, xx) Blocco Elettrico  
 (1x1, 2u, xx) Blocco Bomba  
 (1x4, 2u, xx) pendolo di legno .a  
 (2x2, 4u, xx) cannone di fuoco .b  
 (4x1, 2u, xx) nastro trasportatore .c



(2x2, 8u, xx) generatore di Blocchi Armi .d

- a. indicare l'oscillazione iniziale
- b. indicare la direzione dei proiettili
- c. indicare la direzione e la velocità del nastro trasportatore
- d. indicare la quantità ed il tipo di Blocchi Armi

•• Elec Man [D3] Salita Pack

Questo Pack può essere recuperato solo da Cut Man. Una volta giunti in questa sezione, si noterà subito il Pack in alto a destra. Rimbalzare all'interno del condotto per salire sulla sporgenza e recuperare l'oggetto.

\_\_\_ {SP} \_\_\_\_\_ CUT STARTER

---

(1x1, 0u, cc) pavimento con erba  
(1x2, 0u, cc) scala marrone  
(1x1, 0u, cc) sfera a sei punte verde  
(1x1, 0u, cc) sfondo di legno

(2x2, 2u, xx) Blocco Armi  
(2x2, 2u, xx) Blocco Elettrico  
(1x1, 2u, xx) Blocco Bomba

•• Questo Scenery Pack è disponibile sin dall'inizio del gioco.

\_\_\_ {SP} \_\_\_\_\_ ELEC EXTRA

---

(1x1, 0u, cc) pavimento grigio  
(1x1, 0u, cc) pavimento di legno  
(1x2, 0u, cc) scala viola  
(1x1, 0u, cc) sfera a sei punte verde  
(1x1, 0u, cc) sfondo di cavi marroni

(2x2, 2u, xx) Blocco Armi  
(2x2, 2u, xx) Blocco Elettrico  
(1x1, 2u, xx) Blocco Bomba  
(1x1, 2u, xx) generatore di corrente .a  
(1x1, 2u, xx) pedana fantasma .b  
(1x1, 2u, xx) cubetto di terreno  
(4x1, 2u, xx) nastro trasportatore .c

- a. indicare la direzione ed il tipo di emissione di elettricità
- b. indicare i secondi tra un'apparizione e la successiva
- c. indicare la direzione e la velocità del nastro trasportatore

•• Oil Man [H4] Percorso del fulmine

Questo Pack può essere recuperato solo da Elec Man. Recarsi all'estremità orientale di H2 ed usare il Thunder Beam per spostare il Blocco Elettrico e liberare così il passaggio che condurrà in H4. Al suo interno, attivare il primo cubo viola per aggrapparsi alle scale e salire a bordo del secondo. Infine raggiungere la sporgenza a destra, dove è situato il Pack.

\_\_\_ {SP} \_\_\_\_\_ ELEC STARTER

---

(1x1, 0u, cc) pavimento grigio  
(1x2, 0u, cc) scala viola  
(1x1, 0u, cc) sfera a sei punte verde

(1x1, 0u, cc) sfondo di cavi marroni

(2x2, 2u, xx) Blocco Armi

(2x2, 2u, xx) Blocco Elettrico

(1x1, 2u, xx) Blocco Bomba

(1x1, 2u, xx) pedana fantasma .a

a. indicare i secondi tra un'apparizione e la successiva

•• Questo Scenery Pack è disponibile sin dall'inizio del gioco.

\_\_\_ {SP} \_\_\_\_\_ ELEMENTAL SPECIAL

---

Questo Scenery Pack imposta automaticamente una zona sottomarina nella griglia di realizzazione.

(1x1, 0u, cc) pavimento congelato

(1x1, 0u, cc) pavimento di legno

(1x2, 0u, cc) scala grigia

(1x1, 0u, cc) sfera a sei punte celeste

(1x1, 0u, cc) sfondo di mattoni viola

(2x2, 2u, xx) Blocco Armi

(2x2, 2u, xx) Blocco Elettrico

(1x1, 2u, xx) Blocco Bomba

(1x1, 4u, xx) colonna di fuoco .a

(1x1, 4u, xx) colonna d'acqua .b

(1x1, 2u, xx) generatore di corrente .c

(1x1, 2u, xx) cubetto di ghiaccio

(2x2, 4u, xx) cannone di fuoco .d

(2x2, 0u, cc) pavimento con lava

(1x1, 2u, xx) pavimento oleoso

a. indicare la direzione ed il tipo di getto di fuoco

b. indicare la direzione ed il tipo di getto d'acqua

c. indicare la direzione ed il tipo di emissione di elettricità

d. indicare la direzione dei proiettili

•• Oil Man [H4] Percorso del fulmine

Questo Pack può essere recuperato solo da Elec Man. Recarsi all'estremità orientale di H2 ed usare il Thunder Beam per spostare il Blocco Elettrico e liberare così il passaggio che condurrà in H4. Al suo interno attivare il primo cubo viola per aggrapparsi alle scale. In seguito continuare la salita, spostando i vari Blocchi Elettrici e sfruttandoli come pedane per proseguire. Successivamente si troverà il Pack sulla destra: colpire il cubo viola, salire subito le scale e farsi trasportare dal Blocco Elettrico, mentre sta tornando indietro, per recuperare il Pack.

\_\_\_ {SP} \_\_\_\_\_ FIRE EXTRA

---

(1x1, 0u, cc) pavimento grigio con viti

(1x1, 0u, cc) pavimento grigio a riquadri

(1x2, 0u, cc) scala viola

(1x1, 0u, cc) sfera a sei punte rossa

(1x1, 0u, cc) sfondo di tubi marroni

(2x2, 2u, xx) Blocco Armi

(2x2, 2u, xx) Blocco Elettrico

(1x1, 2u, xx) Blocco Bomba  
(1x1, 4u, xx) colonna di fuoco .a  
(1x1, 2u, xx) pedana fantasma .b  
(2x2, 4u, xx) cannone di fuoco .c  
(2x2, 0u, cc) pavimento con lava  
(3x1, 4u, cc) pedana con binario .d

- a. indicare la direzione ed il tipo di getto di fuoco
- b. indicare i secondi tra un'apparizione e la successiva
- c. indicare la direzione dei proiettili
- d. indicare la posizione iniziale della pedana

•• Cut Man [C4] Discesa acuminata

Questo Pack può essere recuperato solo da Fire Man. Recarsi in C4 e raggiungere la prima zona in cui compaiono i Flying Shell, dove sono situate sulla sinistra due Capsule Celesti piccole. Raccogliere gli oggetti ed il calore di Fire Man farà sciogliere i cubetti di ghiaccio del pavimento. Durante la caduta tenere premuta la direzione Destra per atterrare sulla sporgenza inferiore, dove è situato il Pack.

\_\_\_ {SP} \_\_\_\_\_ FIRE STARTER

---

(1x1, 0u, cc) pavimento grigio  
(1x2, 0u, cc) scala viola  
(1x1, 0u, cc) sfera a sei punte rossa  
(1x1, 0u, cc) sfondo di tubi marroni  
  
(2x2, 2u, xx) Blocco Armi  
(2x2, 2u, xx) Blocco Elettrico  
(1x1, 2u, xx) Blocco Bomba  
(1x1, 4u, xx) colonna di fuoco .a

- a. indicare la direzione ed il tipo di getto di fuoco

•• Questo Scenery Pack è disponibile sin dall'inizio del gioco.

\_\_\_ {SP} \_\_\_\_\_ GROUND SPECIAL

---

(1x1, 0u, cc) pavimento grigio  
(1x1, 0u, cc) pavimento segmentato  
(1x2, 0u, cc) scala viola  
(1x1, 0u, cc) sfera a sei punte marrone  
(1x1, 0u, cc) sfondo di tubi marroni  
  
(2x2, 2u, xx) Blocco Armi  
(2x2, 2u, xx) Blocco Elettrico  
(1x1, 2u, xx) Blocco Bomba  
(1x1, 2u, xx) pedana fantasma .a  
(1x1, 2u, xx) cubetto di ghiaccio  
(1x1, 2u, xx) cubetto di terreno  
(1x1, 2u, xx) interruttore sferico .b  
(1x1, 2u, xx) mattoni dell'interruttore sferico .c  
(1x1, 2u, xx) pavimento oleoso  
(4x1, 2u, xx) nastro trasportatore .d

- a. indicare i secondi tra un'apparizione e la successiva
- b. indicare il colore iniziale
- c. indicare il colore iniziale

d. indicare la direzione e la velocità del nastro trasportatore

•• Ice Man [G2] Discesa gelata

Questo Pack può essere recuperato solo da Mega Man C oppure da Mega Man S. Entrati in questa sezione, superare la seconda serie di pedane fantasma e nella parte bassa dello schermo si noterà il Pack. Eseguire la Scivolata per entrare nella strettoia e recuperare così l'oggetto.

\_\_\_ {SP} \_\_\_\_\_ GUTS EXTRA

---

(1x1, 0u, cc) pavimento di roccia  
(1x1, 0u, cc) pavimento segmentato  
(1x2, 0u, cc) scala rossa  
(1x1, 0u, cc) sfera a sei punte arancione  
(1x2, 0u, cc) sfondo celeste

(2x2, 2u, xx) Blocco Armi  
(2x2, 2u, xx) Blocco Elettrico  
(1x1, 2u, xx) Blocco Bomba  
(1x1, 2u, xx) cubetto di ghiaccio  
(1x1, 2u, xx) cubetto di terreno  
(2x2, 4u, xx) cannone di fuoco .a  
(2x2, 0u, cc) pavimento con lava  
(3x1, 4u, cc) pedana con binario .b

- a. indicare la direzione dei proiettili
- b. indicare la posizione iniziale della pedana

•• Time Man [I4] Percorso del manovale

Questo Pack può essere recuperato solo da Guts Man. Recarsi nel piano superiore di I2 e demolire saltando i vari cubetti di terreno. Generare i Blocchi Roccia per raggiungere le scale presenti lungo il percorso, sino a trovare il Pack sulla sinistra. Rimuovere i grossi cubi e generare un Blocco Roccia, in modo tale che sporga oltre la pavimentazione. Salirvi sopra e muoversi verso sinistra, rilasciando man mano un grosso cubo, in modo tale da produrre infine una serie di quattro Blocchi Roccia allineati. Sfruttarla per raccogliere l'oggetto e tornare subito sul grosso cubo, per evitare di precipitare.

\_\_\_ {SP} \_\_\_\_\_ GUTS STARTER

---

(1x1, 0u, cc) pavimento di roccia  
(1x2, 0u, cc) scala rossa  
(1x1, 0u, cc) sfera a sei punte arancione  
(1x2, 0u, cc) sfondo celeste

(2x2, 2u, xx) Blocco Armi  
(2x2, 2u, xx) Blocco Elettrico  
(1x1, 2u, xx) Blocco Bomba  
(3x1, 4u, cc) pedana con binario .a

- a. indicare la posizione iniziale della pedana

•• Questo Scenery Pack è disponibile sin dall'inizio del gioco.

\_\_\_ {SP} \_\_\_\_\_ ICE EXTRA

---

Questo Scenery Pack imposta automaticamente una zona sottomarina nella griglia

di realizzazione.

(1x1, 0u, cc) pavimento congelato  
(1x1, 0u, cc) pavimento grigio  
(1x2, 0u, cc) scala bianca  
(1x1, 0u, cc) sfera a sei punte celeste  
(1x1, 0u, cc) sfondo di mattoni viola

(2x2, 2u, xx) Blocco Armi  
(2x2, 2u, xx) Blocco Elettrico  
(1x1, 2u, xx) Blocco Bomba  
(1x1, 4u, xx) colonna d'acqua .a  
(1x1, 2u, xx) cubetto di ghiaccio  
(2x2, 8u, xx) generatore di Blocchi Armi .b

- a. indicare la direzione ed il tipo di getto d'acqua
- b. indicare la quantità ed il tipo di Blocchi Armi

•• Guts Man [F4] Piccola discesa

Questo Pack può essere recuperato solo da Ice Man. Una volta arrivati in questa sezione, raggiungere la zona dove è presente il Bubble Bat. Congelarlo con l'Ice Slasher e sfruttarlo come pedana per raggiungere il Pack, situato sulla sinistra.

\_\_\_ {SP} \_\_\_\_\_ ICE STARTER

---

Questo Scenery Pack imposta automaticamente una zona sottomarina nella griglia di realizzazione.

(1x1, 0u, cc) pavimento congelato  
(1x2, 0u, cc) scala bianca  
(1x1, 0u, cc) sfera a sei punte celeste  
(1x1, 0u, cc) sfondo di mattoni viola

(2x2, 2u, xx) Blocco Armi  
(2x2, 2u, xx) Blocco Elettrico  
(1x1, 2u, xx) Blocco Bomba  
(1x1, 4u, xx) colonna d'acqua .a

- a. indicare la direzione ed il tipo di getto d'acqua

•• Questo Scenery Pack è disponibile sin dall'inizio del gioco.

\_\_\_ {SP} \_\_\_\_\_ OIL EXTRA

---

(1x1, 0u, cc) pavimento sabbioso  
(1x1, 0u, cc) pavimento di roccia  
(1x2, 0u, cc) scala celeste  
(1x1, 0u, cc) sfera a sei punte marrone  
(1x1, 0u, cc) sfondo con rete metallica

(2x2, 2u, xx) Blocco Armi  
(2x2, 2u, xx) Blocco Elettrico  
(1x1, 2u, xx) Blocco Bomba  
(1x1, 2u, xx) generatore di corrente .a  
(2x2, 4u, xx) cannone di fuoco .b  
(2x2, 0u, cc) pavimento con lava  
(1x1, 2u, xx) pavimento oleoso

(2x2, 8u, xx) generatore di Blocchi Armi .c

- a. indicare la direzione ed il tipo di emissione di elettricità
- b. indicare la direzione dei proiettili
- c. indicare la quantità ed il tipo di Blocchi Armi

•• Fire Man [E3] Percorso del ballerino

Questo Pack può essere recuperato solo da Oil Man. Una volta iniziata l'esplorazione della località, recarsi in cima alla prima lunga salita. Da qui, generare la tavola dell'Oil Slider, avanzare in direzione est e, stando attenti alla colonna di fuoco orizzontale, sganciarsi in volo da essa, in modo tale da atterrare sulla piattaforma accanto, dove è presente una Capsula Celeste grande.

Giunti su di essa, generare un'altra tavola, procedere verso destra e spiccare un balzo: se fatto in maniera corretta, si salirà in cima al soffitto viola, oltre il bordo dello schermo. Demolire il Blocco Olio, situato più avanti, per accedere così in E3, dove bisognerà continuare ad avanzare a bordo della tavola. Senza scendere da essa, rallentare in prossimità delle colonne di fuoco e saltare sulle pedane successive per raggiungere infine il Pack. In caso di difficoltà, recarsi nella zona orientale del percorso, generare una tavola, saltare e sganciarsi da essa per raccogliere facilmente l'oggetto.

\_\_\_ {SP} \_\_\_\_\_ OIL STARTER

---

(1x1, 0u, cc) pavimento sabbioso  
(1x2, 0u, cc) scala celeste  
(1x1, 0u, cc) sfera a sei punte marrone  
(1x1, 0u, cc) sfondo con rete metallica

(2x2, 2u, xx) Blocco Armi  
(2x2, 2u, xx) Blocco Elettrico  
(1x1, 2u, xx) Blocco Bomba  
(1x1, 2u, xx) pavimento oleoso

•• Questo Scenery Pack è disponibile sin dall'inizio del gioco.

\_\_\_ {SP} \_\_\_\_\_ TIME EXTRA

---

(1x1, 0u, cc) pavimento di legno  
(1x1, 0u, cc) pavimento con erba  
(1x2, 0u, cc) scala grigia  
(1x1, 0u, cc) sfera a sei punte arancione  
(1x1, 0u, cc) sfondo di assi di legno

(2x2, 2u, xx) Blocco Armi  
(2x2, 2u, xx) Blocco Elettrico  
(1x1, 2u, xx) Blocco Bomba  
(1x1, 4u, xx) colonna di fuoco .a  
(1x4, 2u, xx) pendolo di legno .b  
(1x1, 2u, xx) interruttore sferico .c  
(1x1, 2u, xx) mattoni dell'interruttore sferico .d  
(4x1, 2u, xx) nastro trasportatore .e

- a. indicare la direzione ed il tipo di getto di fuoco
- b. indicare l'oscillazione iniziale
- c. indicare il colore iniziale
- d. indicare il colore iniziale

e. indicare la direzione e la velocità del nastro trasportatore

•• Fire Man [E1] Ingresso rovente

Questo Pack può essere recuperato solo da Time Man. Una volta iniziata l'esplorazione della località, recarsi in cima alla prima lunga salita. Procedere verso est, scendere le scale per trovare il Pack oltre i Blocchi Orologio. Attivare il Time Slow e usare le Twin Arrows per demolirli: grazie al tempo rallentato si potrà recuperare il Pack che i Blocchi Orologio raggiungano il pavimento.

\_\_\_ {SP} \_\_\_\_\_ TIME STARTER

---

(1x1, 0u, cc) pavimento di legno  
(1x2, 0u, cc) scala grigia  
(1x1, 0u, cc) sfera a sei punte arancione  
(1x1, 0u, cc) sfondo di assi di legno

(2x2, 2u, xx) Blocco Armi  
(2x2, 2u, xx) Blocco Elettrico  
(1x1, 2u, xx) Blocco Bomba  
(1x4, 2u, xx) pendolo di legno .a

a. indicare l'oscillazione iniziale

•• Questo Scenery Pack è disponibile sin dall'inizio del gioco.

\_\_\_ {SP} \_\_\_\_\_ TRANS SPECIAL

---

(1x1, 0u, cc) pavimento roccioso  
(1x1, 0u, cc) pavimento con erba  
(1x2, 0u, cc) scala rossa  
(1x1, 0u, cc) sfera a sei punte arancione  
(1x1, 0u, cc) sfondo di assi di legno

(2x2, 2u, xx) Blocco Armi  
(2x2, 2u, xx) Blocco Elettrico  
(1x1, 2u, xx) Blocco Bomba  
(1x1, 4u, xx) colonna di fuoco .a  
(1x1, 4u, xx) colonna d'acqua .b  
(1x1, 2u, xx) cubetto di ghiaccio  
(1x4, 2u, xx) pendolo di legno .c  
(4x1, 2u, xx) nastro trasportatore .d  
(3x1, 4u, cc) pedana con binario .e  
(2x2, 8u, xx) generatore di Blocchi Armi .f

- a. indicare la direzione ed il tipo di getto di fuoco
- b. indicare la direzione ed il tipo di getto d'acqua
- c. indicare l'oscillazione iniziale
- d. indicare la direzione e la velocità del nastro trasportatore
- e. indicare la posizione iniziale della pedana
- f. indicare la quantità ed il tipo di Blocchi Armi

•• Cut Man [C2] Salita Octopus

Questo Pack può essere recuperato da Guts Man, Oil Man, Mega Man S oppure Mega Man C. Una volta in questa sezione, raggiungere la salita dove sono presenti diversi Octopus Battery, per notare il Pack sulla sinistra.

- Usando Guts Man, generare verso ovest una gradinata composta da due Blocchi

Roccia, salirvi sopra e saltare per raggiungere la sporgenza dove è situato l'oggetto.

- Usando Oil Man, generare la tavola, muoversi verso sinistra e saltare per oltrepassare il precipizio ed atterrare sulla sporgenza con il Pack.
- Usando Mega Man S, oppure Mega Man C, raggiungere la zona subito superiore e qui eseguire la Scivolata per attraversare la strettoia ed atterrare infine sulla sporgenza dove è presente l'oggetto.

```
+-----+  
| ENEMY PACK |  
+-----+
```

Queste scatole rosa, da raccogliere durante la modalità New Style, contengono i nemici da inserire durante la realizzazione del livello.

Gli Enemy Pack sono:

- |                 |                |
|-----------------|----------------|
| - Basic Pack 1  | - Fine Pack 1  |
| - Basic Pack 2  | - Fine Pack 2  |
| - Basic Pack 3  | - Fine Pack 3  |
| - Basic Pack 4  | - Fine Pack 4  |
| - Basic Pack 5  | - Fine Pack 5  |
| - Basic Pack 6  | - Fine Pack 6  |
| - Basic Pack 7  | - Fine Pack 7  |
| - Basic Pack 8  | - Fine Pack 8  |
| - Common Pack 1 | - Fine Pack 9  |
| - Common Pack 2 | - Fine Pack 10 |
| - Common Pack 3 | - Fine Pack 11 |
| - Common Pack 4 | - Fine Pack 12 |
| - Common Pack 5 | - Fine Pack 13 |
| - Common Pack 6 | - Fine Pack 14 |
| - Common Pack 7 | - Fine Pack 15 |
| - Common Pack 8 | - Fine Pack 16 |

#### NOTE SUI NEMICI

.ognuno di essi occupa una determinata quantità di spazio sulla griglia di realizzazione, indicata tra parentesi: la prima cifra indica la dimensione orizzontale, la seconda quella verticale.

.ognuno di essi ha un "costo unitario": all'interno di ogni area che compone la griglia di realizzazione è possibile inserire nemici sino ad un massimo di 20 "unità", indicate da un grafico nella parte inferiore dello schermo.

.al termine viene indicato il luogo dove raccogliere lo Scenery Pack

.l'unico nemico che non è presente è il Super Cutter mentre è possibile inserire sia i Bobble, sia gli Shield Cannon, che appaiono solamente nella modalità Challenge.

```
___ {EP} _____ BASIC PACK 1
```

---

(1x1, 5u) Blader  
(1x1, 3u) Octopus Battery .a  
(1x1, 5u) Flea

a. indicare il tipo di oscillazione

•• Questo Enemy Pack è disponibile sin dall'inizio del gioco.



\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ BASIC PACK 2

---

(1x2, 12u) Picket Man  
(1x1, 6u) Metall  
(1x1, 6u) Bubble Bat

•• Questo Enemy Pack è disponibile sin dall'inizio del gioco.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ BASIC PACK 3

---

(1x1, 3u) Peng .a  
(2x2, 6u) Crazy Razy  
(2x2, 6u) Foot Holder .b

- a. indicare la direzione in cui si muove
- b. indicare il tipo di oscillazione

•• Questo Enemy Pack è disponibile sin dall'inizio del gioco.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ BASIC PACK 4

---

(1x2, 8u) Sniper Joe  
(1x1, 12u) Bombomb  
(1x1, 6u) Flying Shell .a

- a. indicare la direzione in cui si muove

•• Questo Enemy Pack è disponibile sin dall'inizio del gioco.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ BASIC PACK 5

---

(1x1, 3u) Killer Bullet .a  
(1x1, 5u) Tackle Fire  
(2x2, 12u) Hothead

- a. indicare la direzione in cui si muove

•• Questo Enemy Pack è disponibile sin dall'inizio del gioco.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ BASIC PACK 6

---

(1x1, 5u) Gabyoall  
(1x2, 6u) Watcher .a  
(2x3, 10u) Big Eye

- a. indicare la direzione in cui si muove

•• Questo Enemy Pack è disponibile sin dall'inizio del gioco.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ BASIC PACK 7

---

(1x1, 3u) Baek .a  
(1x2, 6u) Shield Guard  
(1x1, 3u) Count Bomb .b

- a. indicare la direzione in cui è rivolto
- b. indicare se è fissa o mobile e la direzione in cui è rivolta o si sposta

•• Questo Enemy Pack è disponibile sin dall'inizio del gioco.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ BASIC PACK 8

---

(1x1, 3u) Screw Bomber .a  
(1x2, 6u) Cactuspy  
(1x1, 8u) Crazy Cannon

- a. indicare la direzione in cui è rivolto

•• Questo Enemy Pack è disponibile sin dall'inizio del gioco.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ COMMON PACK 1

---

(1x1, 3u) Baek .a  
(1x1, 3u) Screw Bomber .a  
(1x1, 6u) Metall  
(1x1, 3u) Octopus Battery .b  
(1x1, 6u) Flying Shell .c  
(1x2, 6u) Watcher .c  
(1x1, 5u) Bobble

- a. indicare la direzione in cui è rivolto
- b. indicare il tipo di oscillazione
- c. indicare la direzione in cui si muove

•• Guts Man [F3] Percorso della cesoia

Questo Pack può essere recuperato solo da Cut Man. Partendo da F2 rimbalzare all'interno del condotto per raggiungere le scale situate a nord est, entrando così in F3. Al suo interno eliminare i Bubble Bat e demolire il Blocco Cesoia per proseguire. Arrivati in cima, procedere verso destra, superando i vari pipistrelli, e, sempre rimbalzando, salire sulla sporgenza a nord est per recuperare il Pack.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ COMMON PACK 2

---

(1x1, 3u) Peng .a  
(1x2, 12u) Picket Man  
(1x1, 5u) Tackle Fire  
(1x1, 5u) Blader  
(1x2, 6u) Cactuspy  
(1x1, 8u) Crazy Cannon  
(1x1, 3u) Count Bomb .d

- a. indicare la direzione in cui si muove
- d. indicare se è fissa o mobile e la direzione in cui è rivolta o si sposta

•• Oil Man [H5] Zona tubature

Questo Pack può essere recuperato solo da Guts Man. Giunti in questa sezione, procedere verso destra, posizionandosi sui cubetti di terreno. Saltarvi sopra per demolirli e raggiungere così la sporgenza inferiore, sulla quale è presente il Pack.

(1x1, 12u) Bombomb  
(1x1, 3u) Octopus Battery .a  
(1x2, 6u) Shield Guard  
(1x1, 5u) Gabyoall  
(2x2, 6u) Foot Holder .a  
(2x2, 12u) Hothead  
(1x1, 5u) Flea

a. indicare il tipo di oscillazione

•• Bomb Man [B4] Percorso del gelo

Questo Pack può essere recuperato solo da Ice Man. Arrivati in cima a B3, giungerà da destra un Flying Shell. Farlo avvicinare, congelarlo con l'Ice Slasher e, aiutandosi con la Count Bomb, sfruttarlo per raggiungere le scale situate in alto a sinistra, che condurranno in B4. Al suo interno sono presenti diversi precipizi, che farebbero ritornare in B3: sfruttando l'Ice Slasher bisognerà essere piuttosto precisi nel congelare i nemici, prima i Killer Bullet poi le Bombomb, in modo tale sfruttarli come pedane per superare questi precipizi. Al termine del percorso si potrà raccogliere il Pack.

(1x1, 3u) Baek .a  
(1x1, 3u) Killer Bullet .b  
(1x2, 8u) Sniper Joe  
(1x1, 5u) Gabyoall  
(1x2, 6u) Watcher .b  
(1x1, 5u) Flea  
(1x1, 3u) Count Bomb .c

a. indicare la direzione in cui è rivolto

b. indicare la direzione in cui si muove

c. indicare se è fissa o mobile e la direzione in cui è rivolta o si sposta

•• Time Man [I3] Quarto piano

Questo Pack può essere recuperato solo da Bomb Man. Arrivati in questa sezione, procedere verso l'alto, sino a trovare sulla sinistra una coppia di Blocchi Bomba, sulla quale è presente un Blocco Roccia. Posizionarsi sulla pavimentazione di sud est ed eseguire i Lanci tesi in direzione dei cubi, in modo tale che gli esplosivi entrino nella strettoia. Dopo aver demolito entrambi i Blocchi Bomba, sarà possibile recuperare il Pack.

(1x1, 3u) Screw Bomber .a  
(1x1, 3u) Killer Bullet .b  
(1x2, 12u) Picket Man  
(1x1, 5u) Blader  
(2x2, 6u) Crazy Razy  
(1x1, 6u) Bubble Bat  
(2x3, 10u) Big Eye

a. indicare la direzione in cui è rivolto

b. indicare la direzione in cui si muove

•• Ice Man [G5] Percorso del piromane

Questo Pack può essere recuperato solo da Fire Man. Una volta giunti in G4, si troverà subito una colonna di fuoco. Sfruttarla per riaccendere la fiamma di Fire Man e seguire il percorso verso sud. Dopo aver superato le pedane fantasma scendere al piano inferiore e posizionarsi sui cubetti di ghiaccio situati a sinistra, per scioglierli con il calore di Fire Man.

Entrati così in G5, procedere verso sud ed eliminare lo Shield Guard, stando attenti alla colonna d'acqua. In seguito riaccendere la fiamma di Fire Man tramite la colonna di fuoco ed usare il suo calore per sciogliere i cubetti di ghiaccio presenti in alto. Dopo averlo fatto, non avanzare subito bensì farsi spegnere dalla colonna d'acqua orizzontale. Senza farsi riaccendere, tornare nella zona superiore dello schermo, saltare da un cubetto di ghiaccio all'altro e, sfruttando una pedana fantasma, si potrà raggiungere la sporgenza dov'è presente il Pack.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ COMMON PACK 6

---

(1x1, 6u) Metall  
(1x2, 6u) Cactuspy  
(1x1, 5u) Gabyoall  
(2x2, 6u) Foot Holder .a  
(1x1, 6u) Bubble Bat  
(1x1, 5u) Bobble  
(2x2, 8u) Shield Cannon

a. indicare il tipo di oscillazione

•• Ice Man [G4] Discesa gelata

Questo Pack può essere recuperato solo da Elec Man. Una volta giunti in questa sezione, seguire il percorso e superare i Foot Holder. Arrivati così al piano inferiore, usare il Thunder Beam per spostare il Blocco Elettrico verso il basso. Sfruttarlo come pedana per raggiungere la sporgenza dove è situato il Pack.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ COMMON PACK 7

---

(1x1, 3u) Peng .a  
(1x2, 8u) Sniper Joe  
(2x2, 6u) Crazy Razy  
(1x2, 6u) Shield Guard  
(2x2, 6u) Foot Holder .b  
(1x1, 8u) Crazy Cannon  
(2x2, 8u) Shield Cannon

a. indicare la direzione in cui si muove

b. indicare il tipo di oscillazione

•• Elec Man [D5] Percorso del tempo

Questo Pack può essere recuperato solo da Time Man. Recarsi in D4 e saltare da un Foot Holder all'altro. Ignorare la scala a nord est, attivare il Time Slow e demolire con le Twin Arrows il Blocco Orologio presente in basso a destra. Entrati così in D5, al suo interno salire le scale, usare il Time Slow ed aprire il fuoco con le Twin Arrows per farsi strada tra i cubi rosa, arrivando così alle scale di destra. Presso il piano superiore, rallentare di nuovo il tempo: in questo modo si avrà la possibilità di salire sui Blocchi Orologio, prima che questi cadano nella zona inferiore, e raggiungere così la parte opposta della stanza. Più in alto, ripetere lo stesso procedimento per recuperare l'oggetto.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ COMMON PACK 8

---

(1x1, 3u) Killer Bullet .a  
(1x1, 5u) Tackle Fire  
(1x1, 12u) Bombomb  
(1x1, 6u) Flying Shell .a  
(2x2, 12u) Hothead  
(1x1, 8u) Crazy Cannon  
(2x3, 10u) Big Eye

a. indicare la direzione in cui si muove

•• Bomb Man [B5] Discesa insidiosa

Questo Pack può essere recuperato solo da Mega Man, munito di Oil Slider, oppure da Oil Man. Giunti in questa sezione, superare la zona con i Flea e scendere al piano inferiore. Qui, usando l'Oil Slider, generare la tavola ed avanzare verso destra. Saltare con essa per raggiungere e demolire i Blocchi Olio situati nella parte superiore dello schermo e, lungo il percorso, si raccoglierà il Pack.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ FINE PACK 1

---

(1x1, 3u) Baek .a  
(1x1, 3u) Screw Bomber .a  
(1x2, 8u) Sniper Joe  
(1x1, 6u) Metall  
(1x2, 6u) Cactuspy  
(2x2, 6u) Foot Holder .b  
(1x1, 6u) Flying Shell .c  
(1x1, 8u) Crazy Cannon

a. indicare la direzione in cui è rivolto

b. indicare il tipo di oscillazione

c. indicare la direzione in cui si muove

•• Time Man [I3] Quarto piano

Questo Pack può essere recuperato da qualsiasi personaggio, tranne Guts Man. Una volta entrati in questa sezione, procedere lungo la scala sino a trovare un pendolo di legno. Colpirlo per farlo oscillare e poi salirvi sopra mentre è ancora in movimento. Da qui raggiungere prima la Vita Bonus sulla sinistra e poi saltare per arrivare sulla sporgenza dove è situato il Pack.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ FINE PACK 2

---

(1x1, 3u) Baek .a  
(1x2, 12u) Picket Man  
(1x2, 8u) Sniper Joe  
(1x2, 6u) Cactuspy  
(1x2, 6u) Shield Guard  
(1x1, 5u) Gabyoall  
(1x1, 6u) Flying Shell .b  
(2x3, 10u) Big Eye

a. indicare la direzione in cui è rivolto

b. indicare la direzione in cui si muove

•• Guts Man [F4] Piccola discesa

Questo Pack può essere recuperato solo da Guts Man. Giunti in questa sezione, superare la zona dove sono presenti le pedane con binario. Eliminare i due Picket Man e nella parte superiore dello schermo si noterà un'apertura nel soffitto, a sinistra della quale è presente una trave. Realizzare una scalinata con i Blocchi Roccia, in modo da salire su di essa e da qui saltare verso nord ovest per trovare il Pack.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ FINE PACK 3

---

(1x2, 6u) Cactuspy  
(1x2, 6u) Shield Guard  
(2x2, 12u) Hothead  
(1x1, 8u) Crazy Cannon  
(1x1, 6u) Bubble Bat  
(1x1, 3u) Count Bomb .a  
(1x1, 5u) Bobble  
(2x2, 8u) Shield Cannon

a. indicare se è fissa o mobile e la direzione in cui è rivolta o si sposta

•• Time Man [I2] Zona intermedia

Questo Pack può essere recuperato da qualsiasi personaggio. Appena entrati in I3, è presente subito un precipizio. Lasciarsi cadere al suo interno, tenendo premuta la direzione Destra. Se fatto correttamente, si tornerà in I2, atterrando sulla sporgenza dove è presente il Pack. In alternativa, usando Guts Man, è possibile raccogliere subito l'oggetto: una volta entrati in I2, generare un Blocco Roccia e salirvi sopra per raggiungere il Pack.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ FINE PACK 4

---

(1x1, 3u) Killer Bullet .a  
(1x1, 12u) Bombomb  
(1x1, 5u) Blader  
(1x1, 6u) Metall  
(1x1, 3u) Octopus Battery .b  
(1x1, 8u) Crazy Cannon  
(1x1, 6u) Bubble Bat  
(1x1, 5u) Flea

a. indicare la direzione in cui si muove

b. indicare il tipo di oscillazione

•• Fire Man [E2] Salita di fuoco

Questo Pack può essere recuperato da qualsiasi personaggio. Arrivati nella sezione dove i Tackle Fire compaiono dai precipizi, procedere verso destra sino a raggiungere l'estremità orientale del percorso. Da qui, evitando i proiettili del cannone di fuoco, salire sulla sporgenza ai piedi della parete est per recuperare il Pack.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ FINE PACK 5

---

(1x1, 3u) Baek .a  
(1x1, 3u) Screw Bomber .a  
(1x1, 3u) Peng .b  
(1x1, 5u) Gabyoall  
(1x1, 6u) Flying Shell .b

(1x1, 3u) Count Bomb .c  
(1x1, 5u) Bobble

- a. indicare la direzione in cui è rivolto
- b. indicare la direzione in cui si muove
- c. indicare se è fissa o mobile e la direzione in cui è rivolta o si sposta

•• Bomb Man [B1] Ingresso viola

Questo Pack può essere recuperato da qualsiasi personaggio. Nella prima sezione della località, procedere in direzione est sino a trovare una scala. Arrivare in cima ad essa e poi scendere attraverso quella alla sua sinistra. Fare attenzione ai proiettili dei Baek e raccogliere il Pack dalla rientranza a sud est.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ FINE PACK 6

---

(1x2, 12u) Picket Man  
(1x2, 8u) Sniper Joe  
(2x2, 6u) Crazy Razy  
(1x2, 6u) Shield Guard  
(2x2, 6u) Foot Holder .a  
(2x2, 12u) Hothead  
(2x3, 10u) Big Eye  
(2x2, 8u) Shield Cannon

- b. indicare il tipo di oscillazione

•• Guts Man [F1] Cantiere iniziale

Questo Pack può essere recuperato da qualsiasi personaggio. Nella prima sezione della località, procedere in direzione est sino a trovare il Picket Man. Eliminare il nemico e salire sulla sporgenza alle sue spalle per raccogliere il Pack.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ FINE PACK 7

---

(1x1, 3u) Screw Bomber .a  
(1x1, 3u) Killer Bullet .b  
(1x1, 5u) Tackle Fire  
(1x1, 5u) Blader  
(1x1, 6u) Metall  
(1x2, 6u) Shield Guard  
(2x2, 6u) Foot Holder .c  
(1x2, 6u) Watcher .b

- a. indicare la direzione in cui è rivolto
- b. indicare la direzione in cui si muove
- c. indicare il tipo di oscillazione

•• Oil Man [H2] Cammino oleoso

Questo Pack può essere recuperato solo da Mega Man, munito di Fire Storm, oppure da Fire Man. Una volta entrati nella sezione contenente i primi cilindri con il petrolio, procedere verso destra sino a trovare il Pack circondato da questi contenitori e da un Crazy Cannon. Usare il Fire Storm per demolire i cilindri e recuperare il Pack.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ FINE PACK 8

---

(1x1, 3u) Baek .a  
(1x2, 8u) Sniper Joe  
(1x1, 5u) Blader  
(1x1, 5u) Gabyoall  
(1x1, 6u) Flying Shell .b  
(2x2, 12u) Hothead  
(1x1, 5u) Bobble  
(2x2, 8u) Shield Cannon

- a. indicare la direzione in cui è rivolto
- b. indicare la direzione in cui si muove

•• Time Man [I5] Sommità

Questo Pack può essere recuperato solo da Mega Man, munito di Super Arm, oppure da Guts Man. Dopo essere giunti in questa sezione, avanzate verso sinistra. Una volta eliminato lo Sniper Joe, usare il Super Arm per rimuovere il Blocco Roccia situato a nord ovest e raccogliere il Pack, presente alla sua sinistra.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ FINE PACK 9

---

(1x1, 3u) Screw Bomber .a  
(1x1, 5u) Tackle Fire  
(1x1, 12u) Bombomb  
(1x1, 3u) Octopus Battery .b  
(1x2, 6u) Watcher .c  
(1x1, 5u) Flea  
(2x2, 8u) Shield Cannon

- a. indicare la direzione in cui è rivolto
- b. indicare il tipo di oscillazione
- c. indicare la direzione in cui si muove

•• Elec Man [D3] Salita Pack

Questo Pack può essere recuperato solo da Mega Man, munito di Super Arm, oppure da Guts Man. Arrivati in questa sezione, proseguire verso nord, sino a trovare le pedane fantasma che possono condurre a due scale distinte. Raggiungere quella di destra e seguire il percorso, stando attenti ai generatori di corrente. Dopo essere arrivati in cima al sentiero, usare il Super Arm per rimuovere il Blocco Roccia e recuperare il Pack.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ FINE PACK 10

---

(1x1, 3u) Killer Bullet .a  
(1x2, 12u) Picket Man  
(1x1, 5u) Tackle Fire  
(1x1, 12u) Bombomb  
(2x2, 6u) Crazy Razy  
(1x1, 5u) Flea  
(2x3, 10u) Big Eye  
(1x1, 5u) Bobble

- a. indicare la direzione in cui si muove

•• Fire Man [E1] Ingresso rovente

Questo Pack può essere recuperato solo da Mega Man, munito di Ice Slasher, oppure da Ice Man. Nella prima sezione della località, procedere in direzione est ed eliminare il primo Hothead. Usare l'Ice Slasher per congelare la colonna



di fuoco alle sue spalle e raggiungere così la scala di nord ovest. Presso il piano superiore, posizionarsi a contatto con la parete occidentale e da qui congelare la successiva colonna di fuoco, aggrapparsi alla scala in alto a sinistra, che condurrà infine al Pack.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ FINE PACK 11

---

(1x1, 3u) Peng .a  
(1x2, 12u) Picket Man  
(2x2, 6u) Crazy Razy  
(1x2, 6u) Cactuspy  
(1x2, 6u) Watcher .a  
(2x2, 12u) Hothead  
(1x1, 8u) Crazy Cannon  
(1x1, 6u) Bubble Bat

a. indicare la direzione in cui si muove

•• Bomb Man [B3] Corridoio delle spine

Questo Pack può essere recuperato solo da Mega Man, munito di Super Arm, oppure da Guts Man. Appena si entra in questa sezione, si troverà l'oggetto situato oltre un Blocco Roccia. Rimuovere il cubo con il Super Arm e recuperare il Pack.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ FINE PACK 12

---

(1x1, 3u) Baek .a  
(1x1, 12u) Bombomb  
(2x2, 6u) Crazy Razy  
(1x1, 6u) Metall  
(1x1, 3u) Octopus Battery .b  
(2x2, 6u) Foot Holder .b  
(2x3, 10u) Big Eye  
(1x1, 3u) Count Bomb .c

a. indicare la direzione in cui è rivolto

b. indicare il tipo di oscillazione

c. indicare se è fissa o mobile e la direzione in cui è rivolta o si sposta

•• Ice Man [G1] Lago iniziale

Questo Pack può essere recuperato solo da Mega Man, munito di Oil Slider, oppure da Oil Man. Una volta iniziata l'esplorazione della località, generare la tavola dell'Oil Slider e procedere verso destra. Grazie ad essa si riuscirà a rimanere sul pelo dell'acqua e si potrà raggiungere il Pack situato su un gradino.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ FINE PACK 13

---

(1x1, 3u) Screw Bomber .a  
(1x2, 8u) Sniper Joe  
(1x1, 5u) Tackle Fire  
(2x2, 6u) Crazy Razy  
(1x2, 6u) Cactuspy  
(1x1, 3u) Octopus Battery .b  
(1x1, 5u) Gabyoall  
(1x1, 6u) Bubble Bat

- a. indicare la direzione in cui è rivolto
- b. indicare il tipo di oscillazione

•• Cut Man [C1] Bosco iniziale

Questo Pack può essere recuperato solo da Mega Man, munito di Hyper Bomb, oppure da Bomb Man. Nella prima sezione della località, seguire il percorso sino a tornare alla salita dove sono presenti diversi Baek. Lungo la scala si noterà sulla sinistra l'Enemy Pack, situato oltre i Blocchi Bomba. Posizionarsi sull'estremità ovest della pavimentazione inferiore, saltare sul posto e scagliare un'Hyper Bomb verso sinistra. Se fatto correttamente, l'esplosivo si fermerà proprio accanto ai Blocchi, demolendoli e si potrà recuperare il Pack. Usando Bomb Man invece, è sufficiente depositare la bomba ai piedi dei cubi per distruggerli facilmente.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ FINE PACK 14

---

(1x1, 3u)	Baek	.a
(1x1, 3u)	Screw Bomber	.a
(1x1, 3u)	Peng	.b
(1x1, 5u)	Tackle Fire	
(1x1, 6u)	Metall	
(1x1, 6u)	Flying Shell	.b
(1x1, 6u)	Bubble Bat	
(2x3, 10u)	Big Eye	

- a. indicare la direzione in cui è rivolto
- b. indicare la direzione in cui si muove

•• Fire Man [E4] Corridoio fiammeggiante

Questo Pack può essere recuperato solo da Mega Man, munito di Ice Slasher, oppure da Ice Man. All'interno di questa sezione, procedere verso est sino ad arrivare al termine del percorso. Una volta qui, non scendere subito le scale bensì sfruttare l'Ice Slasher per congelare le colonne di fuoco e recuperare il Pack dalla sporgenza in alto a destra.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ FINE PACK 15

---

(1x1, 3u)	Screw Bomber	.a
(1x1, 3u)	Killer Bullet	.b
(1x2, 12u)	Picket Man	
(1x1, 12u)	Bombomb	
(2x2, 6u)	Crazy Razy	
(1x2, 6u)	Cactuspy	
(1x1, 3u)	Octopus Battery	.c
(1x1, 3u)	Count Bomb	.d

- a. indicare la direzione in cui è rivolto
- b. indicare la direzione in cui si muove
- c. indicare il tipo di oscillazione
- d. indicare se è fissa o mobile e la direzione in cui è rivolta o si sposta

•• Ice Man [G4] Grotta gelata

Questo Pack può essere recuperato solo da Mega Man, munito di Fire Storm, oppure da Fire Man. Una volta giunti in questa sezione, si troverà subito un Blocco Fuoco. Demolirlo con il Fire Storm per trovare il Pack al suo interno.

\_\_\_ {EP} \_\_\_\_\_ FINE PACK 16





Tasto X

- inserisce l'elemento selezionato dalle voci in alto a sinistra

Tasto Cerchio

- cancella l'elemento evidenziato dal cursore

Tasto Quadrato

- annulla l'ultima azione svolta

Tasto Triangolo

- seleziona dalle voci in alto a sinistra l'elemento evidenziato dal cursore

Tasto R

- tenendo premuto il pulsante R e spingendo i tasti direzionali, è possibile spostarsi rapidamente tra le varie aree della griglia

Tasto L

.attiva alcune nuove funzioni:

- tenendo premuto il pulsante X e spingendo i tasti direzionali, è possibile generare riquadri dove verranno inseriti automaticamente gli esemplari dell'elemento selezionato.
- tenendo premuto il pulsante Cerchio e spingendo i tasti direzionali, è possibile generare rapidamente riquadri che cancelleranno tutti gli elementi contenuti al loro interno.
- tenendo premuto il pulsante Triangolo e spingendo i tasti direzionali, è possibile spostare l'ostacolo, il nemico oppure l'oggetto evidenziato dal cursore.

----- @09RS ---

4     RULE SETTING

-----  
In questa sezione bisogna:

- Scegliere il personaggio da utilizzare
  - premere Su o Giù per scorrere l'elenco di quelli disponibili e premere il tasto X per selezionarlo
  - premere Destra o Sinistra per indicare la quantità di PV iniziale
  - nel caso in cui si selezionino Mega Man, bisogna indicare anche la quantità di munizioni di ogni Arma speciale
  - premere Start per confermare
- Scegliere sulla griglia di realizzazione la posizione iniziale del personaggio: esso è raffigurato da un omino blu, possiede dimensioni 1x2, può essere inserito in qualsiasi zona dell'area, tranne in quelle dove appare su di esso il simbolo di divieto.
- Scegliere il Robot Master da affrontare.
  - premere Su o Giù per scorrere l'elenco e premere il tasto X per selezionarlo
  - premere Start per confermare
- Inserire sulla griglia di realizzazione il cancello che conduce alla stanza del boss: esso è raffigurato da una porta grigia, possiede dimensioni 2x3, può essere posizionato solo a cavallo tra due aree allineate in orizzontale e deve poggiare su una pavimentazione fissa. Una volta fatto, il gioco genererà automaticamente la stanza del boss, che andrà ad occupare



I nemici presenti in Mega Man Powered Up sono:

Baek	Elec Man	Peng
Big Eye	Fire Man	Picket Man
Blader	Flea	Proto Eye
Bobble	Flying Shell	Screw Bomber
Bomb Man	Foot Holder	Shield Cannon
Bombomb	Gabyoall	Shield Guard
Bubble Bat	Guts Man	Sniper Joe
Cactuspy	Hothead	Super Cutter
Copy Robot	Ice Man	Tackle Fire
Count Bomb	Killer Bullet	Time Man
Crazy Cannon	Mega Man?	Watcher
Crazy Razy	Metall	Wily Capsule
Cut Man	Octopus Battery	Wily Machine
CWU-01P	Oil Man	Yellow Devil

\*\*\*\*\*

\* LEGENDA \*

\*\*\*\*\*

"Descrizione del nemico"

DOVE SI TROVA

località e sezioni dove si può trovare questo nemico

TABELLA ARMI

numeri di colpi necessari per eliminare il nemico con ogni Arma a disposizione dei personaggi.

Note:

- Per il Mega Buster, i due valori indicano, da sinistra verso destra, il proiettile giallo ed il globo azzurro. La cometa celeste invece ha la stessa potenza offensiva del globo azzurro.
- Per il Fire Storm, la sfera rotante possiede la stessa potenza offensiva del proiettile infuocato.
- Per l'Oil Slider, i due valori indicano, da sinistra verso destra, la goccia d'olio ed il contatto con la tavola.
- Per il Super Arm, i frammenti del Blocco Roccia causano gli stessi danni del cubo intero.
- Per il Time Slow, i due valori indicano, da sinistra verso destra, il rallentamento del tempo e le Twin Arrows.

"." = il nemico non è vulnerabile a quell'Arma.

Per quanto riguarda i boss invece, viene indicato il numero di PV di danno causati dal singolo attacco di ogni Arma.

PUNTI

quantità di punti ricevuta dopo aver eliminato il nemico; i vari boss non possiedono questa voce.

ATTACCHI

attacchi a disposizione del nemico; accanto ad ognuno di essi è indicata la quantità di danni, espressi in PV persi, inflitta ai personaggi, i quali possiedono un massimo di 28 PV.

Le seguenti schede fanno riferimento al comportamento dei nemici a difficoltà Normal ma sono presenti note riguardanti anche le difficoltà Easy e Hard.

-----  
BAEK  
-----

"Mortaio da parete"

DOVE SI TROVA

Towntown	[A3]	Retro del laboratorio
Bomb Man	[B1]	Ingresso viola
Bomb Man	[B2]	Corridoio dei mortai
Cut Man	[C1]	Bosco iniziale
Time Man	[I2]	Zona intermedia
Time Man	[I3]	Quarto piano
Castle Wily 2	[M1]	Discesa iniziale
Castle Wily 3	[N3]	Corridoio di ripristino
Castle Wily 4	[O1]	Ingresso dei mortai
Fire Man - Challenge	6	
Oil Man - Challenge	7, 10	

ARMI SPECIALI

Fire Storm	1	
Hyper Bomb	1	
Ice Slasher	2	
Oil Slider	2	1
Rolling Cutter	1	
Super Arm	1	
Thunder Beam	1	
Time Slow	.	1

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	1*
Mega Kick	1	
Proto Strike	1*	
Roll Swing	1	

PUNTI: 300

\* è in grado di eliminare direttamente il nemico, ignorando la sua corazza.

ATTACCHI

1. Raffica [2 PV]

il Baek scaglia in successione tre proiettili ad angolazioni differenti, dall'alto verso il basso. L'attacco non è molto rapido e possiede un raggio d'azione notevole. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure superare i proiettili saltando.

.. Contatto [2 PV]

Il Baek è un piccolo cannone montato su una parete. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed attacca periodicamente in maniera automatica, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. La caratteristica del Baek è quella di possedere una cupola che racchiude il nemico e lo protegge da ogni attacco, quando questi non apre il fuoco. Per questo motivo è necessario essere piuttosto precisi nell'attaccare il Baek, in modo tale da colpirlo mentre lui esegue la Raffica. In alternativa, è consigliato attendere il momento in cui il nemico si rinchiude nella cupola per oltrepassarlo ed allontanarsi subito da lui.

A difficoltà Easy, il Baek scaglierà solo due proiettili durante la Raffica.

A difficoltà Hard invece, il nemico ne scaglierà quattro.



---

BIG EYE

---

"Automa che protegge la sala del boss"

DOVE SI TROVA

Cut Man [C4] Discesa acuminata  
Elec Man [D4] Salita sospesa  
Fire Man [E4] Corridoio fiammeggiante  
Guts Man [F5] Fine del cantiere  
Oil Man [H5] Zona tubature  
Castle Wily 1 [L1] Staccionata  
Guts Man - Challenge 8  
Ice Man - Challenge 4

ARMI SPECIALI

Fire Storm 8  
Hyper Bomb 5  
Ice Slasher 20  
Oil Slider 20 8  
Rolling Cutter 10  
Super Arm 5  
Thunder Beam 7  
Time Slow . 10

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster 10 1  
Mega Kick 5  
Proto Strike 1  
Roll Swing 5

PUNTI: 1.000

ATTACCHI

.. Contatto [8 PV]

Il Big Eye è un grosso automa porpora composto da un corpo superiore e da una ventosa inferiore. Il nemico si sposta eseguendo balzi, non è molto aggressivo e l'occhio è il suo unico punto vulnerabile. Il Big Eye solitamente si incontra nella zona precedente alla stanza del boss della località e rappresenta un ostacolo insidioso. Il nemico è in grado di compiere un balzo semplice oppure un balzo alto ed il suo occhio diventa visibile solamente nel breve periodo di tempo in cui il Big Eye si trova in volo. Per questo motivo è consigliato non affrontare il grosso automa bensì oltrepassarlo da sotto quando compie il balzo alto e proseguire lungo il percorso. Il Big Eye non è in grado di rigenerarsi.

A difficoltà Easy, il nemico si limita solamente a saltare sul posto.

A difficoltà Hard invece, il Big Eye è molto più aggressivo e rapido nei movimenti.

---

BLADER

---

"Drone di ricognizione"

DOVE SI TROVA

Cut Man [C1] Bosco iniziale  
Cut Man [C4] Discesa acuminata  
Guts Man [F5] Fine del cantiere  
Mega Man - Challenge 8  
Guts Man - Challenge 6  
Ice Man - Challenge 2  
Elec Man - Challenge 10

ARMI SPECIALI			
Fire Storm	1		
Hyper Bomb	1		
Ice Slasher	2		
Oil Slider	2	1	
Rolling Cutter	1		
Super Arm	1		
Thunder Beam	1		
Time Slow	.	1	

ARMI DEI ROBOT			
Mega Buster	1	1	
Mega Kick	1		
Proto Strike	1		
Roll Swing	1		

PUNTI: 200

#### ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

Il Blader è un piccolo drone verde munito di elica. Il nemico si sposta volando ed è abbastanza aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Blader si limita a muoversi in direzione del personaggio per poi uscire dallo schermo. Per questo motivo è necessario eliminarlo dalla distanza, prima che si avvicini troppo al Robot. Nel caso in cui il Blader urti più volte contro una parete oppure contro un ostacolo, il nemico si autoeliminarà.

A difficoltà Easy, il Blader si lancerà solamente una volta contro il Robot. A difficoltà Hard invece, il nemico inseguirà costantemente il personaggio.

---

#### BOBBLE

---

"Drone autorigenerante"

#### DOVE SI TROVA

Cut Man - Challenge 7  
Bomb Man - Challenge 4  
Elec Man - Challenge 8  
Oil Man - Challenge 7

ARMI SPECIALI			
Fire Storm	1		
Hyper Bomb	1		
Ice Slasher	2		
Oil Slider	2	1	
Rolling Cutter	1		
Super Arm	1		
Thunder Beam	1		
Time Slow	.	1	

ARMI DEI ROBOT			
Mega Buster	1	1	
Mega Kick	1		
Proto Strike	1		
Roll Swing	1		

PUNTI: (no)

#### ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

Il Bobble è un drone cilindrico celeste. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. Il Bobble non possiede attacchi diretti tuttavia appare in continuazione in gran numero ed ogni esemplare si muove costantemente in direzione del personaggio. Per questo motivo è necessario rimanere sempre in movimento, eliminando i Bobble che ostacolano il cammino.

---

-----  
 "Robot Master a guardia dell'armeria"

## DOVE SI TROVA

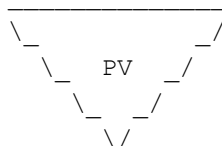
Bomb Man [B6] Sala del dinamitardo (boss)  
 Castle Wily 3 [N2] Zona Robot Master  
 Speciali - Challenge 1, 2, 3, 4, 9, 10

## ARMI SPECIALI

Fire Storm 3  
 Hyper Bomb 1  
 Ice Slasher 1  
 Oil Slider 1 3  
 Rolling Cutter > 6\*  
 Super Arm 3  
 Thunder Beam 3  
 Time Slow . 3

## ARMI DEI ROBOT

Mega Buster 2 4  
 Mega Kick 3  
 Proto Strike 4\*  
 Roll Swing 3



\* è in grado di stordire il boss

## ATTACCHI

1. Bomba grande diretta [6 PV] {Super Attacco}  
 + Esplosione [6 PV]

Bomb Man scaglia un grosso esplosivo contro il personaggio, lungo una traiettoria parabolica, ed esso detona al contatto. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area vasta. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico e poi andargli subito incontro, non appena scaglia la Bomba.

2. Bomba grande rimbalzante [6 PV] {Super Attacco}  
 + Esplosione [6 PV]

Bomb Man scaglia frontalmente un grosso esplosivo che rimbalza tre volte sul pavimento, prima di detonare. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario oltrepassarlo da sotto mentre sta ancora rimbalzando.

3. Bomba piccola [3 PV]  
 + Esplosione [3 PV]

Bomb Man scaglia lungo una traiettoria parabolica un esplosivo, il quale detona dopo pochi istanti. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un raggio d'azione variabile. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare la Bomba. A difficoltà Hard, il boss scaglia due esplosivi alla volta.

- .. Contatto [4 PV]

Bomb Man è un automa giallo dalla cresta arancione. Il boss si sposta compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente.

Durante la battaglia, Bomb Man si muove molto spesso: in genere compie un balzo, scaglia uno oppure due esplosivi, e poi salta nuovamente. Per questo motivo non allontanatevi troppo dal boss, in modo tale da evitare facilmente sia le sue Bombe, sia le rispettive Esplosioni. Aprite costantemente il fuoco con il Mega Buster ed interrompete l'offensiva solamente quando Bomb Man esegue il suo Super Attacco.

Usando il Rolling Cutter, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni cesoia

che lo colpirà, la quale interromperà il suo assalto e lo stordirà per qualche istante.

---

BOMBOMB

---

"Esplosivo multiplo"

DOVE SI TROVA

Bomb Man [B1] Ingresso viola  
Bomb Man [B4] Percorso del gelo  
Ice Man - Challenge 2

ARMI SPECIALI

Fire Storm	1	
Hyper Bomb	1	
Ice Slasher	2	
Oil Slider	2	1
Rolling Cutter	1	
Super Arm	1	
Thunder Beam	1	
Time Slow	.	1

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	1
Mega Kick	1	
Proto Strike	1	
Roll Swing	1	

PUNTI: 300

ATTACCHI

1. Frammenti [4 PV]  
la Bombomb si scinde in quattro esplosivi più piccoli che ricadono lateralmente, detonando al contatto. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.
- .. Contatto [2 PV]

La Bombomb è un esplosivo bianco che compare periodicamente dai precipizi. Il nemico si sposta volando ed attacca senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. La Bombomb esegue sempre gli stessi movimenti: si innalza verticalmente da un precipizio, rimane immobile per pochi istanti e si scinde in quattro Frammenti che ricadono sul pavimento. Poichè le Bombomb vengono generate continuamente, è consigliato attendere che una di esse detoni e poi superare rapidamente il precipizio, prima della comparsa della successiva. Distruggendo il nemico prima che esploda, i Frammenti non compariranno.

A difficoltà Easy, la Bombomb detona senza rilasciare alcun Frammento.  
A difficoltà Hard invece, i Frammenti coprono un'area maggiore del normale.

---

BUBBLE BAT

---

"Pipistrello da ricognizione"

DOVE SI TROVA

Guts Man [F3] Percorso della cesoia  
Guts Man [F4] Piccola discesa  
Ice Man - Challenge 2

ARMI SPECIALI

ARMI DEI ROBOT

Fire Storm	1		Mega Buster	1	1
Hyper Bomb	1		Mega Kick	1	
Ice Slasher	2		Proto Strike	1	
Oil Slider	2	1	Roll Swing	1	
Rolling Cutter	1				
Super Arm	1				
Thunder Beam	1		PUNTI: 200		
Time Slow	.	1			

#### ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

Il Bubble Bat è un semplice pipistrello meccanico. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Bubble Bat si limita a muoversi verso il personaggio. Per questo motivo è necessario colpirlo dalla distanza, prima che possa avvicinarsi troppo al Robot.

A difficoltà Easy, il Bubble Bat volerà lentamente. A difficoltà Hard invece, il nemico sarà molto più rapido ed aggressivo nei movimenti.

---

#### CACTUSPY

---

"Automa nascosto in un cactus"

#### DOVE SI TROVA

Oil Man [H1] Deserto  
 Oil Man [H2] Cammino oleoso

#### ARMI SPECIALI

Fire Storm	1	
Hyper Bomb	1	
Ice Slasher	2	
Oil Slider	2	1
Rolling Cutter	1	
Super Arm	1	
Thunder Beam	1	
Time Slow	.	1

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	1
Mega Kick	1	
Proto Strike	1	
Roll Swing	1	

PUNTI: 300

#### ATTACCHI

1. Raffica [3 PV]

il Cactuspy scaglia contemporaneamente cinque spine che si muovono a raggiera. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare i proiettili saltando oppure posizionarsi negli spazi vuoti tra uno e l'altro.

.. Contatto [4 PV]

Il Cactuspy è un piccolo automa che si nasconde sotto un cactus. Il nemico si sposta camminando ed è discretamente aggressivo. La particolarità del Cactuspy è quella di proteggersi con il suo cactus, il quale è in grado di bloccare ogni assalto. Per questo motivo è necessario attaccare il nemico solo quando mostra il suo volto. Usando il Super Colpo del Mega Buster, l'Hyper Bomb oppure la tavola dell'Oil Slider mentre il nemico si nasconde sotto la sua pianta, sarà possibile ribaltare il Cactuspy, il quale non potrà più attaccare e potrà essere eliminato molto più facilmente. Colpendo la pianta con il Fire Storm

invece, essa andrà a fuoco ed il nemico diventerà simile al Metall: l'automa potrà sempre nascondersi sotto il casco e potrà camminare tuttavia non sarà in grado di aprire il fuoco.

A difficoltà Easy, il Cactuspy non scaglierà mai le sue spine. A difficoltà Hard invece, il nemico camminerà molto più rapidamente.

---

#### COPY ROBOT

---

"Automa in grado di riprodurre il proprio avversario"

#### DOVE SI TROVA

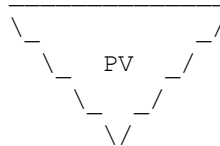
Castle Wily 3 [N4] Sala del clone (boss)  
Speciali - Challenge 5, 6, 7, 8, 9, 10

#### ARMI SPECIALI

Fire Storm	2	
Hyper Bomb	2	
Ice Slasher	2	
Oil Slider	1	2
Rolling Cutter	2	
Super Arm	2	
Thunder Beam	2	
Time Slow	.	2

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	3
Mega Kick	2	
Proto Strike	2	
Roll Swing	2	



- Questi valori si riferiscono nel caso in cui si comandi Mega Man, Proto Man oppure Roll.

- Comandando Mega Man, il boss subirà queste quantità di danni solo quando utilizza il Mega Buster. Nel caso in cui il Copy Robot attivi le Armi speciali, il boss erediterà le debolezze del rispettivo Robot Master (es: se il Copy Robot utilizzerà il Fire Storm, allora subirà 6 PV di danno dall'Ice Slasher).

- Comandando un Robot Master, il Copy Robot avrà le stesse debolezze di quel boss (es: comandando Guts Man, il Copy Robot subirà 1 PV di danno dal Super Arm).

#### ATTACCHI

Il Copy Robot è in grado di riprodurre tutte le tecniche del personaggio che sta affrontando; comandando Mega Man, il boss potrà utilizzare anche le Armi speciali. I danni inflitti dal Copy Robot sono:

. tutti quelli dei Robot Master		
. Mega Buster semplice	[3 PV]	{Mega Man}
. Mega Buster Super Colpo	[4 PV]	{Mega Man C}
. Scivolata	[4 PV]	{Mega Man C & S}
. Mega Kick	[3 PV]	{Mega}
. Proto Strike	[4 PV]	{Proto Man}
. Roll Swing	[3 PV]	{Roll}
.. Contatto	[4 PV]	

Il Copy Robot è un automa che possiede lo stesso aspetto e le stesse abilità del personaggio che si sta comandando. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente.

Il boss replicherà anche i vostri movimenti tuttavia potete sfruttare questa sua abilità a vostro vantaggio. Una volta iniziato lo scontro, tenete premuta la direzione sinistra, rimanendo a contatto con la parete occidentale, ed il Copy Robot farà lo stesso, con quella orientale. Voltatevi per un istante, aprite il fuoco con il Mega Buster e poi saltate sul posto per evitare l'attacco che il boss eseguirà dopo qualche istante. In questo modo terrete il Copy Robot lontano da voi e potrete eliminarlo facilmente. L'unico assalto a cui dovrete fare attenzione sarà la tavola dell'Oil Slider, la quale permetterà al boss di lanciarsi contro di voi, indipendentemente dalla direzione che state premendo.

---

#### COUNT BOMB

---

"Esplosivo a tempo"

#### DOVE SI TROVA

Bomb Man [B1] Ingresso viola  
Bomb Man [B3] Corridoio delle spine  
Time Man [I2] Zona intermedia  
Time Man [I5] Sommità  
Castle Wily 3 [N1] Salita continua  
Castle Wily 3 [N3] Corridoio di ripristino  
Mega Man - Challenge 5  
Bomb Man - Challenge 8  
Time Man - Challenge 2, 3, 10

#### ARMI SPECIALI

Fire Storm .  
Hyper Bomb .  
Ice Slasher .  
Oil Slider . .  
Rolling Cutter .  
Super Arm .  
Thunder Beam .  
Time Slow . .

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster . .  
Mega Kick .  
Proto Strike .  
Roll Swing .

PUNTI: 0

#### ATTACCHI

##### 1. Detonazione [4 PV]

una volta che il timer si azzerà, la Count Bomb esplosione. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.

##### .. Contatto [ no ]

La Count Bomb è una pedana nera, che possiede un timer. Salendovi sopra, inizierà il conto alla rovescia e, una volta terminato, la Count Bomb detonerà e potrà ferire il personaggio. Esistono due tipi di pedane nera: la Count Bomb fissa e quella mobile. Nel primo caso essa rimane immobile e non possiede alcuna caratteristica particolare. Nel secondo caso invece, una volta attivata, compariranno i piedini e la Count Bomb comincerà a muoversi lungo il pavimento in una determinata direzione. Non è possibile distinguere le due varianti di pedane, se non al momento dell'attivazione. In ogni caso è molto importante spostarsi in una zona sicura con il giusto tempismo inoltre le Count Bomb non possono essere distrutte dalle Armi dei personaggi.

A difficoltà Easy, il timer è impostato a cinque secondi. A difficoltà Hard

invece, il Count Bomb si comporterà come a difficoltà Normal.

---

## CRAZY CANNON

---

"Mortaio variabile"

### DOVE SI TROVA

Oil Man	[H2]	Cammino oleoso
Oil Man	[H3]	Salita infiammabile
Oil Man	[H5]	Zona tubature
Time Man	[I1]	Ingresso verde
Time Man	[I2]	Zona intermedia
Time Man	[I5]	Sommità
Castle Wily 1	[L2]	Sentiero viola

### ARMI SPECIALI

Fire Storm	1	
Hyper Bomb	1	
Ice Slasher	10	
Oil Slider	10	1
Rolling Cutter	1	
Super Arm	1	
Thunder Beam	1	
Time Slow	.	1

### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	5	1
Mega Kick	1	
Proto Strike	1	
Roll Swing	1	

PUNTI: 100

### ATTACCHI

1. Raffica [2 PV]

il Crazy Cannon scaglia cinque proiettili lungo due traiettorie paraboliche possibili: una più lunga ed una più corta. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un raggio d'azione variabile. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [2 PV]

Il Crazy Cannon è un automa tondo munito di mortaio. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è abbastanza aggressivo. Il Crazy Cannon si limita ad aprire periodicamente il fuoco, alternando tra le due traiettorie a sua disposizione, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. Per eliminarlo facilmente è consigliato attaccarlo dalla lunga distanza, posizionandosi oltre la gittata dei suoi proiettili.

A difficoltà Easy, il Crazy Cannon aprirà il fuoco solamente lungo la traiettoria più corta. A difficoltà Hard invece, il nemico attaccherà con maggiore frequenza.

---

## CRAZY RAZY

---

"Automa scomponibile"

### DOVE SI TROVA

Ice Man	[G1]	Lago iniziale
Ice Man	[G4]	Grotta gelata
Castle Wily 1	[L1]	Staccionata



ARMI SPECIALI			ARMI DEI ROBOT		
Fire Storm	2		Mega Buster	2	1
Hyper Bomb	1		Mega Kick	1	
Ice Slasher	4		Proto Strike	1	
Oil Slider	4	1	Roll Swing	1	
Rolling Cutter	2				
Super Arm	1				
Thunder Beam	1				
Time Slow	.	2			

PUNTI: 200

#### ATTACCHI

##### 1. Pugno [2 PV]

il Crazy Razy si lancia in picchiata ed attacca con un pugno. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico.

##### .. Contatto [2 PV]

Il Crazy Razy è un grosso automa verde. Il nemico si sposta camminando oppure volando ed è molto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Crazy Razy si limita a camminare avanti e indietro lungo il pavimento. Non appena il personaggio gli si avvicina, l'automa verde si separa in due parti: il volto, assieme alle braccia, inizia a volare e ad attaccare il Robot, mentre il busto e le gambe rimangono al suolo per poi svanire. Da questo momento in poi il Crazy Razy inseguirà costantemente il personaggio per colpirlo con i suoi Pugni. Per questo motivo è necessario eliminare il nemico prima che inizi a volare e le Armi migliori per farlo sono l'Hyper Bomb ed il Thunder Beam.

A difficoltà Easy, il Crazy Razy non scinderà mai il suo corpo e si limiterà a camminare sul pavimento. A difficoltà Hard invece, una volta avvenuta la separazione, le gambe del nemico continueranno a camminare in direzione del personaggio.

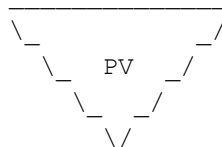
-----  
CUT MAN  
-----

"Robot Master a guardia del bosco"

#### DOVE SI TROVA

Cut Man [C5] Sala delle cesoie (boss)  
 Castle Wily 3 [N2] Zona Robot Master  
 Speciali - Challenge 1, 2, 3, 4, 9, 10

ARMI SPECIALI			ARMI DEI ROBOT		
Fire Storm	3		Mega Buster	2	4
Hyper Bomb	1		Mega Kick	3	
Ice Slasher	3		Proto Strike	4*	
Oil Slider	1	3	Roll Swing	3	
Rolling Cutter	1				
Super Arm	> 6*				
Thunder Beam	3				
Time Slow	.	3			



\* è in grado di stordire il boss

## ATTACCHI

### 1. Grande boomerang [6 PV] {Super Attacco}

Cut Man scaglia una grande doppia lama, la quale prima avanza sul pavimento poi risale lungo la parete ed infine torna dal boss. L'attacco è molto rapido, copre un'area discreta ed è in grado di demolire i Blocchi Roccia. Per evitarlo bisogna posizionarsi a media distanza da Cut Man, saltare sul posto per farsi superare dalla doppia lama e poi muoversi verso la parete lungo la quale procede il Grande boomerang. A difficoltà Hard, il boss esegue due volte consecutivamente questo attacco.

### 2. Piccolo boomerang [3 PV]

Cut Man scaglia la cesoia, che possiede sulla testa, in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare il Piccolo boomerang saltando.

### .. Contatto [4 PV]

Cut Man è un automa rosso e grigio che possiede un paio di cesoie sulla testa. Il boss si sposta camminando oppure compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro contiene nell'angolo di sud ovest due Blocchi Roccia allineati.

Durante la battaglia, Cut Man vi verrà costantemente incontro e salterà per atterrare sopra di voi: per questo motivo scendete subito dai Blocchi Roccia e rimanete sempre in movimento sul pavimento. Quando il boss si ferma vuol dire che sta per scagliare contro di voi il Piccolo boomerang: salite sui Blocchi Roccia, lasciando Cut Man sul suolo, ed essi respingeranno il proiettile del nemico. Per quanto riguarda la fase offensiva invece, aprite il fuoco contro il boss non appena questi atterra poi allontanatevi leggermente da lui per fargli eseguire un altro balzo. Dopo aver perso circa la metà dei propri PV, Cut Man potrà attaccare anche con il Grande boomerang, il quale demolirà i due cubi presenti sullo schermo.

Usando il Super Arm, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni Blocco Roccia che lo colpirà, il quale interromperà il suo assalto e lo stordirà per qualche istante.

-----  
CWU-01P  
-----

"Automa a guardia delle tubature"

## DOVE SI TROVA

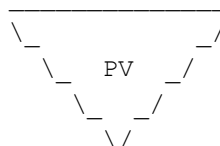
Castle Wily 2 [M6] Pozzo del guardiano (boss)  
Speciali - Challenge 5, 6, 7, 8, 9, 10

## ARMI SPECIALI

Fire Storm	2	
Hyper Bomb	2	
Ice Slasher	2	
Oil Slider	> 4	10
Rolling Cutter	2	
Super Arm	8	
Thunder Beam	2*	
Time Slow	.	2

## ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	3
Mega Kick	3	
Proto Strike	3	
Roll Swing	3	



\* è in grado di stordire il boss

## ATTACCHI

### 1. Doppio laser [4 PV] {Super Attacco}

il CWU-01P emette prima un laser che attraversa il soffitto, facendo cadere ogni volta una coppia di Blocchi Roccia, poi ne scaglia un altro lungo il pavimento. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna prima allontanarsi dai punti in cui cadono i Blocchi Roccia e poi nascondersi dietro quest'ultimi per schivare il laser emesso lungo il pavimento.

### 2. Proiettile [4 PV] {solo Easy}

il CWU-01P scaglia periodicamente un proiettile in direzione del Robot. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare il Proiettile saltando.

### .. Contatto [4 PV]

Il CWU-01P è un drone che si muove all'interno di una bolla d'acqua. Il boss si sposta fluttuando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro contiene in entrambi gli angoli inferiori un Blocco Roccia, che può essere distrutto dal contatto con il drone.

Il CWU-01P segue un preciso schema d'attacco: scende verticalmente accanto ad una parete, si muove a spirale per raggiungere il centro della sala e da qui emette il Doppio laser. Per poter danneggiare il boss dovrete prima demolire la bolla d'acqua che lo circonda, colpendola ripetutamente con le Armi: man mano che subisce danni, essa diventerà più piccola, sino a svanire. Una volta privo della barriera, il CWU-01P risulterà vulnerabile e, subendo un qualsiasi attacco, il boss rimarrà brevemente stordito ed uscirà dallo schermo. Dopo alcuni istanti, il drone tornerà visibile, circondato da una nuova bolla d'acqua, e sarà gradualmente sempre più rapido ed aggressivo.

Per vincere questa battaglia dovrete attaccare costantemente il CWU-01P, sin da quando compare dall'alto. Usate il Super Arm, oppure le gocce dell'Oil Slider, per distruggere in pochi istanti la sua barriera, mentre tramite il Thunder Beam potrete bloccare temporaneamente il boss, guadagnando così istanti preziosi per riposizionarvi. Nella fase finale dello scontro, quando il drone avrà raggiunto la sua velocità massima, in caso di difficoltà, attivate il Time Slow per rallentare sia i suoi movimenti, sia quelli del Doppio laser.

-----  
ELEC MAN  
-----

"Robot Master a guardia della centrale elettrica"

## DOVE SI TROVA

Elec Man [D6] Sala del generatore (boss)  
Castle Wily 3 [N2] Zona Robot Master  
Speciali - Challenge 1, 2, 3, 4, 9, 10

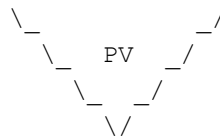
## ARMI SPECIALI

Fire Storm	3
Hyper Bomb	3
Ice Slasher	3
Oil Slider	> 2 6*
Rolling Cutter	3

## ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	4
Mega Kick	3	
Proto Strike	4*	
Roll Swing	3	

Super Arm            3  
Thunder Beam        1  
Time Slow            .     1



\* è in grado di stordire il boss

#### ATTACCHI

1. Fulmine                    [6 PV] {Super Attacco}

Elec Man richiama un fulmine che colpisce verticalmente il pavimento in corrispondenza del personaggio. L'attacco è molto rapido, possiede un discreto raggio d'azione ed è in grado di demolire i Blocchi Roccia. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento. A difficoltà Hard, il boss richiama tre fulmini in rapida successione.

2. Scarica elettrica        [3 PV]

Elec Man scaglia orizzontalmente un flusso di elettricità. Il boss può eseguire questo attacco sia durante un salto, sia rimanendo sul pavimento. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la Scarica elettrica bassa bisogna oltrepassarla saltando; per schivare quella alta è necessario rimanere sul pavimento.

.. Contatto                    [4 PV]

Elec Man è un automa viola che indossa una maschera gialla. Il boss si sposta camminando oppure compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro contiene in entrambi gli angoli inferiori un Blocco Roccia.

Il boss attacca sempre in modo alternato: prima rilascia una Scarica elettrica bassa poi, dopo qualche secondo, scaglia quella alta. Per evitare i suoi assalti potete sfruttare i Blocchi Roccia presenti: salite su uno di essi e saltate sul posto, per schivare la Scarica elettrica bassa, poi scendete subito per non farvi colpire da quella alta. Il momento migliore per attaccare Elec Man è proprio quando atterra dopo aver scagliato la Scarica elettrica alta. Se il boss dovesse demolire i Blocchi Roccia con i Fulmini, allora dovrete essere piuttosto precisi nell'oltrepassare saltando le Scariche elettriche basse.

Usando l'Oil Slider, il boss subirà un danno pari a 2 PV da ogni goccia d'olio e 6 PV dal contatto con la tavola. Quest'ultima è in grado di interrompere l'assalto di Elec Man e di stordirlo per qualche istante tuttavia essa non è una tecnica utile poichè, eseguendola, si rischierà di subire danni dal contatto col boss.

---

#### FIRE MAN

---

"Robot Master a guardia della fornace"

#### DOVE SI TROVA

Fire Man            [E5] Sala del piromane (boss)  
Castle Wily 3    [N2] Zona Robot Master  
Speciali - Challenge 1, 2, 3, 4, 9, 10

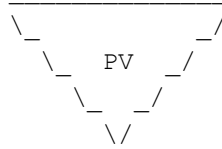
#### ARMI SPECIALI

Fire Storm            1  
Hyper Bomb            3  
Ice Slasher            > 6\*

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster            2     4  
Mega Kick              3  
Proto Strike            4\*

Oil Slider	1	1	Roll Swing	3
Rolling Cutter	3			
Super Arm	3			
Thunder Beam	3			
Time Slow	.	3		



\* è in grado di stordire il boss

#### ATTACCHI

##### 1. Muro di fuoco [6 PV] {Super Attacco}

Fire Man genera una serie di fiammate che avanzano lungo il pavimento. L'attacco non è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna oltrepassare il Muro di fuoco saltando. A difficoltà Hard, l'attacco rimbalza contro la parete ed attraversa tutto il pavimento sino a giungere a quella opposta.

##### 2. Onda di fuoco [3 PV]

Fire Man scaglia orizzontalmente una o due onde di fuoco. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare le Onde di fuoco saltando. A difficoltà Hard, il boss può aprire il fuoco anche mentre salta.

##### .. Contatto [4 PV]

Fire Man è un automa grigio con una fiamma sulla testa. Il boss si sposta camminando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente.

Il boss tende ad aprire spesso il fuoco, inoltre contrattaccherà con i suoi proiettili ogni volta che verrà colpito: per questo motivo è molto importante che rimaniate sempre il più lontano possibile da Fire Man, in modo tale da avere tempo a sufficienza per oltrepassare ogni Onda di fuoco. Quando il boss ne scaglia una, saltate sul posto; nel caso in cui ne lanci due, saltate in avanti per superarle entrambe con un solo balzo.

Usando l'Ice Slasher, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni ancora di ghiaccio che lo colpirà, la quale interromperà il suo assalto e lo stordirà per qualche istante. Con questa Arma è possibile anche congelare, e rendere così inefficace, il suo Muro di fuoco.

-----  
FLEA  
-----

"Rana saltatrice"

#### DOVE SI TROVA

Bomb Man	[B1]	Ingresso viola
Bomb Man	[B5]	Discesa insidiosa
Cut Man	[C2]	Salita Octopus
Ice Man	[G1]	Lago iniziale
Castle Wily 1	[L2]	Sentiero viola
Mega Man - Challenge	3	
Ice Man - Challenge	2, 8	
Bomb Man - Challenge	8	

#### ARMI SPECIALI

Fire Storm	1
------------	---

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	1
-------------	---	---

Hyper Bomb	1		Mega Kick	1
Ice Slasher	2		Proto Strike	1
Oil Slider	2	1	Roll Swing	1
Rolling Cutter	1			
Super Arm	1			
Thunder Beam	1		PUNTI: 100	
Time Slow	.	1		

#### ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

Il Flea è una piccola rana verde. Il nemico si sposta compiendo balzi e non è molto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Flea si limita a saltare in direzione del personaggio. Per via dell'agilità e delle piccole dimensioni del nemico, è necessario essere piuttosto precisi nell'attaccare il Flea: le Armi più adatte per farlo sono l'Ice Slasher ed il Thunder Beam poichè esse sono in grado di colpirlo anche mentre rimane immobile sul pavimento.

A difficoltà Easy, il Flea compie solo lenti balzi in verticale. A difficoltà Hard invece, il nemico è molto più rapido ed aggressivo nei movimenti.

---

#### FLYING SHELL

---

"Drone d'attacco"

#### DOVE SI TROVA

Bomb Man [B3] Corridoio delle spine  
 Cut Man [C4] Discesa acuminata  
 Cut Man - Challenge 5  
 Guts Man - Challenge 5  
 Ice Man - Challenge 7  
 Time Man - Challenge 4  
 Oil Man - Challenge 10

#### ARMI SPECIALI

Fire Storm	1	
Hyper Bomb	1	
Ice Slasher	2	
Oil Slider	2	1
Rolling Cutter	1	
Super Arm	1	
Thunder Beam	1	
Time Slow	.	1

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	1*
Mega Kick	1	
Proto Strike	1*	
Roll Swing	1	

PUNTI: 300

\* è in grado di eliminare direttamente il nemico, ignorando la sua corazza.

#### ATTACCHI

1. Raffica [2 PV]

il Flying Shell scaglia contemporaneamente otto proiettili a raggiera. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico e posizionarsi negli spazi vuoti tra un proiettile e l'altro.

.. Contatto [2 PV]

Il Flying Shell è un nemico sferico arancione. Il nemico si sposta volando in orizzontale ed attacca periodicamente in maniera automatica, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. La caratteristica del Flying Shell è quella di possedere una corazza che lo protegge da ogni attacco, quando il nemico avanza. Per questo motivo è necessario essere molto precisi nell'attaccare il Flying Shell, colpendolo esattamente nel momento in cui si apre ed esegue la Raffica. Le Armi migliori per eliminarlo sono la sfera rotante del Fire Storm ed il Thunder Beam.

A difficoltà Easy, il Flying Shell scaglierà frontalmente solo tre proiettili durante la Raffica. A difficoltà Hard invece, il nemico aprirà il fuoco senza fermare la sua avanzata.

---

FOOT HOLDER

---

"Pedana senziente"

DOVE SI TROVA

Elec Man	[D2]	Corridoio sospeso
Elec Man	[D4]	Salita sospesa
Ice Man	[G2]	Discesa gelata
Ice Man	[G4]	Grotta gelata
Castle Wily 3	[N1]	Salita continua

ARMI SPECIALI

Fire Storm	.	.
Hyper Bomb	.	.
Ice Slasher	.	.
Oil Slider	.	.
Rolling Cutter	.	.
Super Arm	.	.
Thunder Beam	.	.
Time Slow	.	.

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	.	1
Mega Kick	.	.
Proto Strike	1	.
Roll Swing	.	.

PUNTI: 400

ATTACCHI

1. Raffica [3 PV] {solo Hard}  
il Foot Holder scaglia una coppia di proiettili in orizzontale. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure superare i proiettili saltando.
- .. Contatto [4 PV]  
si subiscono danni solo venendo a contatto con le eliche del Foot Holder.

Il Foot Holder è una pedana verde fluttuante. Il nemico non può ferire in alcun modo al personaggio ed è possibile posizionarsi su di esso senza subire danni al contatto. Le uniche Armi in grado di distruggere il Foot Holder sono il Super Colpo del Mega Buster ed il Proto Strike.

A difficoltà Easy, il nemico oscillerà semplicemente in orizzontale. A difficoltà Hard invece, il Foot Holder si muoverà in maniera imprevedibile inoltre scaglierà periodicamente una coppia di proiettili in orizzontale.

---

GABYOALL

---

"Disco acuminato oscillante"

DOVE SI TROVA

Towntown [A1] Ingresso del laboratorio  
Bomb Man [B2] Corridoio dei mortai  
Bomb Man [B3] Corridoio delle spine  
Elec Man [D1] Salita elettrica  
Elec Man [D3] Salita Pack  
Elec Man [D4] Salita sospesa  
Ice Man [G2] Discesa gelata  
Ice Man [G3] Lago sotterraneo  
Ice Man [G4] Grotta gelata  
Oil Man - Challenge 7

ARMI SPECIALI

Fire Storm 1  
Hyper Bomb 1  
Ice Slasher .  
Oil Slider 2 1  
Rolling Cutter 1  
Super Arm 1  
Thunder Beam 1  
Time Slow . 1

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster . 1  
Mega Kick 1  
Proto Strike 1  
Roll Swing 1

PUNTI: 300

ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

Il Gabyoall è un disco oscillante acuminato. Il nemico si muove senza sosta avanti e indietro e non possiede attacchi diretti. Il Gabyoall inizialmente non è molto rapido ed aumenta la velocità con cui si sposta, non appena il Robot gli si avvicina. Per questo motivo è consigliato ignorarlo ed oltrepassarlo subito con un salto. Le Armi migliori per eliminarlo sono il Fire Storm ed il Thunder Beam poichè sono in grado di danneggiarlo nonostante le sue ridotte dimensioni. Colpendolo con il proiettile semplice del Mega Buster si causerà solamente il suo arresto temporaneo.

A difficoltà Easy, indipendentemente dalla distanza che lo separa dal Robot, il Gabyoall si muoverà sempre in maniera lenta (luce blu). A difficoltà Hard invece il nemico oscillerà sempre in modo rapido (luce rossa).

-----  
GUTS MAN  
-----

"Robot Master a guardia del cantiere"

DOVE SI TROVA

Guts Man [F6] Sala trivellazioni (boss)  
Castle Wily 3 [N2] Zona Robot Master  
Speciali - Challenge 1, 2, 3, 4, 9, 10

ARMI SPECIALI

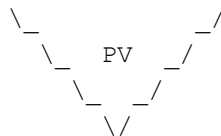
Fire Storm 3  
Hyper Bomb 3  
Ice Slasher 3  
Oil Slider 1 3  
Rolling Cutter 1

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster 2 4  
Mega Kick 3  
Proto Strike 4\*  
Roll Swing 3



Super Arm            1  
Thunder Beam        3  
Time Slow           > 6\*    3



\* è in grado di stordire il boss

#### ATTACCHI

1. Emersione            [6 PV]    {Super Attacco}  
Guts Man si nasconde nel pavimento e, dopo alcuni istanti, riemerge in direzione del personaggio, assieme ad un Grosso mattone. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario raggiungere la parte sinistra dello schermo e poi spostarsi verso destra non appena il terreno inizia a tremare. A difficoltà Hard, il boss esegue questo attacco per tre volte consecutivamente.
  
  2. Grosso mattone      [3 PV]  
Guts Man estrae un grosso cubo dal pavimento e, dopo aver compiuto un balzo, lo scaglia in direzione del personaggio. L'attacco è abbastanza rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna avvicinarsi al boss, subito dopo il suo atterraggio, e poi allontanarsi da lui non appena scaglia il Grosso mattone.
  
  3. Terremoto            [ no ]  
ogni volta che atterra dopo un balzo, Guts Man genera un'onda sismica. La tecnica non causa danni al personaggio ma lo fa cadere a terra, rendendolo così indifeso per alcuni secondi. Per evitare questo assalto bisogna saltare non appena Guts Man atterra sul pavimento. A difficoltà Easy, la tecnica non stordisce il personaggio.
- .. Contatto            [4 PV]

Guts Man è un grosso automa rosso e nero che indossa un casco da minatore. Il boss si sposta compiendo balzi e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente.

Durante la battaglia, la cosa più importante è quella di evitare di rimanere storditi dal Terremoto. Per questo motivo saltate con il giusto tempismo, non appena Guts Man atterra dopo un balzo, e rimanete sempre a media distanza dal boss. Poichè il grosso minatore attacca con bassa frequenza, avrete molte occasioni per colpirlo con il Mega Buster.

Usando il Time Slow, il boss subirà un danno pari a 6 PV ogni volta che si rallenterà il tempo e ciò interromperà il suo assalto e lo stordirà per qualche istante.

-----  
HOTHEAD  
-----

"Automa incendiario"

#### DOVE SI TROVA

Fire Man [E1]    Ingresso rovente  
Fire Man [E2]    Salita di fuoco  
Fire Man [E4]    Corridoio fiammeggiante  
Oil Man [H2]    Cammino oleoso  
Oil Man [H3]    Salita infiammabile  
Oil Man [H5]    Zona tubature  
Ice Man - Challenge 3

Time Man - Challenge 8  
Oil Man - Challenge 4

ARMI SPECIALI

Fire Storm	5	
Hyper Bomb	3	
Ice Slasher	10	
Oil Slider	10	3
Rolling Cutter	5	
Super Arm	3	
Thunder Beam	4	
Time Slow	.	5

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	5	1
Mega Kick	3	
Proto Strike	1	
Roll Swing	3	

PUNTI: 400

ATTACCHI

1. Generazione Tackle Fire [2 PV]

L'Hothead scaglia grosse fiamme in direzione del personaggio, lungo una traiettoria parabolica. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere i Tackle Fire con le Armi.

.. Contatto [4 PV]

L'Hothead è un automa rosso munito di fiamme. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è piuttosto aggressivo. Durante il percorso, l'Hothead si troverà spesso più in alto rispetto al personaggio, perciò bisognerà stare attenti al suo attacco, il quale è in grado anche di infiammare i pavimenti oleosi. Per eliminare questo nemico è necessario aprire ripetutamente il fuoco dalla lunga distanza, in modo tale da distruggere anche i Tackle Fire da lui scagliati. In alternativa è possibile eliminare facilmente l'Hothead colpendolo alle spalle poichè il nemico è incapace di voltarsi.

A difficoltà Easy, l'Hothead attaccherà con minore frequenza. A difficoltà Hard invece, le fiamme scagliate dal nemico rimbalzeranno alcune volte sul pavimento prima di svanire.

-----  
ICE MAN  
-----

"Robot Master a guardia della base artica"

DOVE SI TROVA

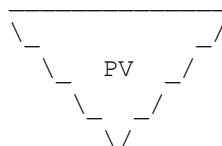
Ice Man [G6] Sala del soldato (boss)  
Castle Wily 3 [N2] Zona Robot Master  
Speciali - Challenge 1, 2, 3, 4, 9, 10

ARMI SPECIALI

Fire Storm	1	
Hyper Bomb	> 6*	
Ice Slasher	1	
Oil Slider	1	3
Rolling Cutter	3	
Super Arm	3	
Thunder Beam	3	
Time Slow	.	3

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	4
Mega Kick	3	
Proto Strike	4*	
Roll Swing	3	



\* è in grado di stordire il boss

## ATTACCHI

### 1. Stalattite [8 PV] {Super Attacco}

Ice Man fa cadere dall'alto un grosso dardo di ghiaccio che si conficca nel pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area ridotta. Per non subire danni è necessario rimanere sempre in movimento. La Stalattite è in grado di respingere i proiettili del personaggio tuttavia lascia passare le Raffiche del boss. È possibile posizionarsi su di essa, come se fosse una pedana, senza subire danni al contatto, inoltre la Stalattite svanirà automaticamente dopo alcuni secondi. A difficoltà Hard, il boss farà cadere quattro dardi di ghiaccio contemporaneamente, a distanze uguali tra loro.

### 2. Raffica crescente [6 PV]

Ice Man salta sul posto e, mentre si sposta verso l'alto, scaglia in orizzontale una serie di ancore di ghiaccio a tre altezze diverse. L'attacco è abbastanza rapido e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna rimanere sul pavimento ed evitare saltando solo l'ancora più bassa.

### 3. Raffica decrescente [6 PV]

Ice Man salta sul posto e, mentre si sposta verso il basso, scaglia in orizzontale una serie di ancore di ghiaccio a tre altezze diverse. L'attacco è abbastanza rapido e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna rimanere sul pavimento ed evitare saltando solo l'ancora più bassa.

### 4. Raffica frontale [6 PV]

Ice Man scaglia orizzontalmente tre ancore di ghiaccio allineate. L'attacco è abbastanza rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare ogni ancora di ghiaccio saltando.

### .. Contatto [4 PV]

Ice Man è un automa che indossa una tuta azzurra con il cappuccio. Il boss si sposta pattinando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente.

Durante tutta la battaglia, Ice Man vi inseguirà costantemente e, una volta fermatosi, salterà sul posto per attaccarvi con le sue Raffiche: dopo aver scagliato due serie di ancore di ghiaccio, il boss si sposterà prima di attaccare di nuovo. Per via del gran numero di proiettili rilasciati da Ice Man è molto importante che non vi facciate mai chiudere in un angolo: minore è lo spazio che vi separa dal boss, minore sarà il tempo a disposizione per evitare i suoi assalti. Restate lontani da Ice Man e colpitelo ripetutamente con il Mega Buster, mentre saltate sul posto per schivare i suoi proiettili.

Usando l'Hyper Bomb, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni esplosivo che lo colpirà, il quale interromperà il suo assalto e lo stordirà per qualche istante.

-----  
KILLER BULLET  
-----

"Proiettile senziante"

## DOVE SI TROVA

Bomb Man	[B2]	Corridoio dei mortai
Bomb Man	[B3]	Corridoio delle spine
Bomb Man	[B4]	Percorso del gelo
Fire Man	[E4]	Corridoio fiammeggiante

Castle Wily 2 [M4] Fondale degli squali  
Castle Wily 2 [M5] Anticamera  
Ice Man - Challenge 2  
Fire Man - Challenge 7, 10  
Elec Man - Challenge 5  
Time Man - Challenge 7  
Oil Man - Challenge 5

#### ARMI SPECIALI

Fire Storm	1	
Hyper Bomb	1	
Ice Slasher	2	
Oil Slider	2	1
Rolling Cutter	1	
Super Arm	1	
Thunder Beam	1	
Time Slow	.	1

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	1
Mega Kick	1	
Proto Strike	1	
Roll Swing	1	

PUNTI: 200

#### ATTACCHI

##### 1. Detonazione [4 PV]

dopo essere stato eliminato, il Killer Bullet svanisce generando una esplosione in grado di ferire il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna sconfiggere il nemico rimanendo lontani da lui.

##### .. Contatto [2 PV]

Il Killer Bullet è un grosso proiettile a forma di squalo. Il nemico si sposta volando in orizzontale, senza curarsi dei movimenti e della posizione del personaggio. Il Killer Bullet compare periodicamente dai lati dello schermo e per eliminarlo è sufficiente attaccarlo dalla distanza con qualsiasi Arma.

A difficoltà Easy, il nemico avanzerà lentamente. A difficoltà Hard invece, non appena arrivato nei pressi del personaggio, il Killer Bullet cambierà la sua traiettoria per lanciarsi contro di lui.

-----  
MEGA MAN?  
-----

"Copia malvagia del robot del dr Light"

#### DOVE SI TROVA

Bomb Man [B6]	Sala del dinamitardo	(boss)
Cut Man [C5]	Sala delle cesoie	(boss)
Elec Man [D6]	Sala del generatore	(boss)
Fire Man [E5]	Sala del piromane	(boss)
Guts Man [F6]	Sala trivellazioni	(boss)
Ice Man [G6]	Sala del soldato	(boss)
Oil Man [H6]	Sala dell'olio	(boss)
Time Man [I6]	Sala dell'orologio	(boss)

Il nemico appare come boss esclusivamente nelle avventure dei Robot Master, esplorando la rispettiva località del personaggio che si sta comandando.

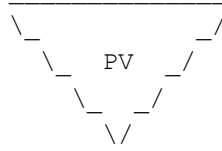
#### ARMI SPECIALI

Fire Storm	2	
------------	---	--

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	.	.
-------------	---	---

Hyper Bomb	2	Mega Kick	.
Ice Slasher	2	Proto Strike	.
Oil Slider	1 2	Roll Swing	.
Rolling Cutter	2		
Super Arm	2		
Thunder Beam	2		
Time Slow	. 2		



#### ATTACCHI

1. Super Colpo? [6 PV] {Super Attacco}  
Mega Man? accumula energia e poi scaglia orizzontalmente un grosso proiettile di energia. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna oltrepassare il proiettile saltando.
  2. Scivolata? [4 PV]  
Mega Man? si lancia in avanti, scivolando lungo il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo saltando.
  3. Mega Buster? [3 PV]  
Mega Man? scaglia orizzontalmente un proiettile verde. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna oltrepassare il proiettile saltando.
- .. Contatto [4 PV]

Mega Man? è una copia malvagia dell'automa realizzato dal Dr Light. Il boss si sposta camminando oppure compiendo balzi ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro dipende dalla località in cui si affronta il nemico.

Durante la battaglia dovrete fuggire costantemente da Mega Man?, il quale vi verrà spesso incontro eseguendo la Scivolata?, perciò siate precisi nel superarlo con il salto. Per sconfiggere il boss, rimanete sempre il più possibile lontani da lui, evitate il suo assalto e, una volta atterrati, aprite il fuoco una volta contro di lui e poi allontanatevi nuovamente.

---

#### METALL

---

"Piccolo automa munito di casco"

#### DOVE SI TROVA

Elec Man	[D1]	Salita elettrica
Elec Man	[D3]	Salita Pack
Elec Man	[D4]	Salita sospesa
Guts Man	[F1]	Cantiere iniziale
Guts Man	[F3]	Percorso della cesoia
Guts Man	[F4]	Piccola discesa
Guts Man	[F5]	Fine del cantiere
Castle Wily 2	[M3]	Fondale dei minatori
Ice Man - Challenge	2	
Oil Man - Challenge	10	

#### ARMI SPECIALI

Fire Storm	1
Hyper Bomb	1

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	1
Mega Kick	1	

Ice Slasher	2		Proto Strike	1
Oil Slider	2	1	Roll Swing	1
Rolling Cutter	1			
Super Arm	1			
Thunder Beam	1		PUNTI: 300	
Time Slow	.	1		

#### ATTACCHI

##### 1. Proiettile [2 PV]

il Metall scaglia tre proiettili ad angolazioni diverse. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure superare i proiettili saltando.

##### .. Contatto [2 PV]

Il Metall è un piccolo automa munito di casco giallo. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non è molto aggressivo. La particolarità del Metall è quella di proteggersi con il suo casco, il quale è in grado di bloccare ogni assalto. Per questo motivo è necessario attaccare il nemico solo quando sta scagliando i Proiettili. Usando il Super Colpo del Mega Buster, l'Hyper Bomb, la tavola dell'Oil Slider oppure il Proto Strike mentre il nemico è nascosto dal casco, sarà possibile ribaltare il Metall, il quale non potrà più attaccare e potrà essere eliminato molto più facilmente.

A difficoltà Easy, il Metall scaglierà un solo proiettile alla volta.

A difficoltà Hard invece, il nemico aprirà il fuoco quando il personaggio si troverà ancora più vicino a lui.

---

#### OCTOPUS BATTERY

---

#### "Drone a ventosa"

#### DOVE SI TROVA

Towntown	[A3]	Retro del laboratorio
Bomb Man	[B5]	Discesa insidiosa
Cut Man	[C2]	Salita Octopus
Ice Man	[G4]	Grotta gelata
Castle Wily 2	[M1]	Discesa iniziale
Castle Wily 2	[M2]	Flusso d'acqua
Castle Wily 3	[N3]	Corridoio di ripristino
Castle Wily 4	[O1]	Ingresso dei mortai
Mega Man - Challenge	7	
Cut Man - Challenge	3, 4	
Ice Man - Challenge	1, 2, 7, 9	
Bomb Man - Challenge	10	
Fire Man - Challenge	10	
Time Man - Challenge	8, 9	
Oil Man - Challenge	9, 10	

#### ARMI SPECIALI

Fire Storm	1	
Hyper Bomb	1	
Ice Slasher	10	
Oil Slider	10	1
Rolling Cutter	1	
Super Arm	1	

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	5	1
Mega Kick	1	
Proto Strike	1	
Roll Swing	1	

Thunder Beam 1  
Time Slow . 1

PUNTI: 100

#### ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

L'Octopus Battery è una sfera munita di ventose sui quattro lati. Il nemico non è molto rapido e si sposta periodicamente, ignorando la posizione ed i movimenti del personaggio. L'Octopus Battery in genere si trova all'interno di stretti condotti e, a seconda delle situazioni, si sposta solo in orizzontale oppure solo in verticale. Per questo motivo è consigliato ignorare il nemico ed oltrepassarlo mentre ancora rimane immobile. In alternativa, le Armi migliori per eliminarlo facilmente sono il Fire Storm ed il Thunder Beam.

A difficoltà Easy, il periodo di tempo in cui il nemico rimarrà immobile sarà superiore inoltre le sue oscillazioni saranno piuttosto lente. A difficoltà Hard invece, l'Octopus Battery resterà fermo solo per pochi istanti e si muoverà più rapidamente.

-----  
OIL MAN  
-----

"Robot Master a guardia della raffineria"

#### DOVE SI TROVA

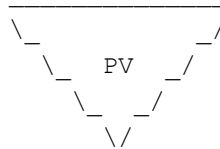
Oil Man [H6] Sala dell'olio (boss)  
Castle Wily 3 [N2] Zona Robot Master  
Speciali - Challenge 2, 3, 4, 9, 10

#### ARMI SPECIALI

Fire Storm > 6\*  
Hyper Bomb 3  
Ice Slasher 3  
Oil Slider 1 1  
Rolling Cutter 3  
Super Arm 3  
Thunder Beam 1  
Time Slow . 3

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster 2 4  
Mega Kick 3  
Proto Strike 4\*  
Roll Swing 3



\* è in grado di stordire il boss

#### ATTACCHI

1. Tavola d'olio [6 PV] {Super Attacco}

Oil Man attraversa tutto il pavimento a bordo di una tavola composta da olio. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare il boss saltando. A difficoltà Hard, il boss può attraversare più volte consecutivamente tutto il pavimento.

2. Gocce d'olio [3 PV]

+ Macchie d'olio [ no ]

Oil Man salta sul posto e scaglia tre gocce d'olio in direzione del Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Una volta raggiunto il pavimento, esse diventano macchie d'olio che non causano danni al personaggio bensì lo fanno cadere a terra, rendendolo così vulnerabile agli assalti del boss. Per evitare l'intero attacco bisogna posizionarsi vicino ad Oil Man e spostarsi gradualmente verso l'interno

della stanza, man mano che il boss scaglia le Gocce d'olio.

.. Contatto [4 PV]

Oil Man è un automa blu che indossa una lunga sciarpa. Il boss si sposta camminando oppure compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente.

Durante la battaglia, Oil Man esegue sempre la stessa sequenza di movimenti: si posiziona accanto ad una parete, scaglia le Gocce d'olio, raggiunge il muro opposto e ricomincia il ciclo. Tuttavia dovrete stare attenti a come il boss si sposta da una parete all'altra, dopo essere atterrato: nel caso in cui Oil Man inizi a camminare, si avvicinerà a voi per poi oltrepassarvi con un balzo e raggiungere così il muro opposto; in caso contrario, il boss eseguirà un primo salto, cercando di atterrare su di voi, e poi un secondo per arrivare a destinazione.

Per questo motivo, non allontanatevi molto da Oil Man mentre scaglia le Gocce d'olio, in modo tale da avere poi lo spazio necessario per evitarlo, nel caso in cui il boss cerchi di atterrare su di voi. In fase offensiva, sfruttate i momenti in cui Oil Man si sposta da un lato all'altro della stanza per colpirlo con il Mega Buster.

Usando il Fire Storm, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni proiettile che lo colpirà, il quale interromperà il suo assalto e lo stordirà per qualche istante. Con questa Arma è possibile anche dare fuoco alle Macchie d'olio prodotte dal boss, il quale subirà sempre 6 PV di danno dal contatto con esse. Tuttavia bisogna fare comunque attenzione a non rimanere feriti dalle fiamme.

-----  
PENG  
-----

"Pinguino ad elica"

DOVE SI TROVA

Ice Man [G1] Lago iniziale  
Ice Man [G3] Lago sotterraneo  
Bomb Man - Challenge 6  
Fire Man - Challenge 6

ARMI SPECIALI

Fire Storm	1	
Hyper Bomb	1	
Ice Slasher	2	
Oil Slider	2	1
Rolling Cutter	1	
Super Arm	1	
Thunder Beam	1	
Time Slow	.	1

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	1
Mega Kick	1	
Proto Strike	1	
Roll Swing	1	

PUNTI: 200

ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

Il Peng è un pinguino munito di elica sul becco. Il nemico si sposta volando in maniera ondulata e non è molto aggressivo. Pur essendo un nemico piuttosto debole, il Peng può risultare un ostacolo insidioso per via della traiettoria ondulata del suo volo. Per questo motivo è consigliato rimanere immobili ed



aprire ripetutamente il fuoco fino a colpire il bersaglio. Nel caso in cui il Peng urti contro una parete oppure contro un ostacolo, il nemico rimarrà incastrato e si autoeliminarà.

A difficoltà Easy, il Peng avanzerà semplicemente in orizzontale. A difficoltà Hard invece, una volta arrivato al contatto con il pavimento, il nemico potrà avanzare anche scivolando lungo di esso.

---

## PICKET MAN

---

"Minatore corazzato"

### DOVE SI TROVA

Guts Man	[F1]	Cantiere iniziale
Guts Man	[F2]	Zona dei minatori
Guts Man	[F4]	Piccola discesa
Guts Man	[F5]	Fine del cantiere
Castle Wily 3	[N3]	Corridoio di ripristino
Fire Man - Challenge	5	

### ARMI SPECIALI

Fire Storm	5	
Hyper Bomb	2*	
Ice Slasher	10	
Oil Slider	10	2*
Rolling Cutter	5	
Super Arm	1	
Thunder Beam	3	
Time Slow	.	5

### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	5	1*
Mega Kick	1^	
Proto Strike	1*	
Roll Swing	1^	

PUNTI: 500

\* è in grado di rimuovere lo scudo del nemico.

^ è in grado di eliminare direttamente il nemico, ignorando il suo scudo.

### ATTACCHI

1. Piccone [3 PV]

il Picket Man scaglia un piccone in direzione del personaggio, lungo una traiettoria parabolica. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.

2. Difesa [ no ]

il Picket Man può utilizzare il suo scudo per proteggersi dagli attacchi del personaggio. Per aggirare la Difesa bisogna assalire il nemico alle spalle oppure è possibile rimuovere lo scudo usando alcune Armi.

.. Contatto [4 PV]

Il Picket Man è un minatore arancione munito di scudo. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è piuttosto aggressivo. Il Picket Man possiede l'abilità di difendersi dagli attacchi del personaggio grazie al suo scudo: per questo motivo bisogna attaccare il nemico dalla distanza proprio mentre scaglia i Picconi. In alternativa è possibile eliminare facilmente il Picket Man colpendolo alle spalle poichè il nemico non è rapido nel voltarsi. Le Armi migliori per sconfiggere il minatore sono l'Hyper Bomb ed il Thunder Beam.

A difficoltà Easy, il Picket Man attaccherà con minore frequenza ed i suoi Picconi avranno un'unica traiettoria. A difficoltà Hard invece, il nemico

compirà un balzo sul posto nel caso in cui si proverà ad oltrepassarlo dall'alto.

---

## PROTO EYE

---

"Prototipo incompleto"

### DOVE SI TROVA

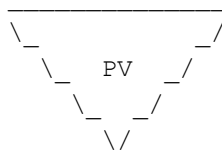
Towntown [A4] Viale del guardiano (boss)

### ARMI SPECIALI

Fire Storm	2	
Hyper Bomb	2	
Ice Slasher	2	
Oil Slider	2	3
Rolling Cutter	2	
Super Arm	2	
Thunder Beam	2	
Time Slow	.	2

### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	4
Mega Kick	2	
Proto Strike	4*	
Roll Swing	2	



\* è in grado di stordire il boss

### ATTACCHI

1. Sfera verde [2 PV]

il Proto Eye scaglia un globo di energia 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 bisogna superare il proiettile saltando.

.. Contatto [4 PV]

Il Proto Eye è un grosso automa grigio composto da un corpo superiore e da una ventosa inferiore. Il boss si sposta eseguendo balzi e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro non presenta alcun ostacolo perciò potrete muovervi liberamente.

Durante la battaglia, il Proto Eye esegue periodicamente le stesse azioni: prima attraversa tutto il pavimento, compiendo quattro balzi, si volta verso il personaggio, apre il fuoco con la Sfera verde e poi esegue altri quattro balzi, in direzione opposta. Per questo motivo, rimanete vicini a lui ed usate ripetutamente il Mega Buster per ferirlo; in seguito oltrepassatelo da sotto mentre salta ed allontanatevi solamente quando scaglia la Sfera verde.

A difficoltà Easy, il Proto Eye si limita solamente a saltare da un lato all'altro della stanza e non può scagliare il suo proiettile. A difficoltà Hard invece il nemico si sposta sempre in direzione del personaggio e rilascia tre Sfere verdi contemporaneamente.

---

## SCREW BOMBER

---

"Mortaio da pavimento"

### DOVE SI TROVA

Bomb Man [B1] Ingresso viola

Fire Man	[E1]	Ingresso rovente
Fire Man	[E4]	Corridoio fiammeggiante
Oil Man	[H2]	Cammino oleoso
Oil Man	[H3]	Salita infiammabile
Oil Man	[H5]	Zona tubature
Castle Wily 2	[M1]	Discesa iniziale
Castle Wily 4	[O1]	Ingresso dei mortai
Bomb Man - Challenge	3,	9
Fire Man - Challenge	6	
Oil Man - Challenge	7	

#### ARMI SPECIALI

Fire Storm	1	
Hyper Bomb	1	
Ice Slasher	6	
Oil Slider	6	1
Rolling Cutter	1	
Super Arm	1	
Thunder Beam	1	
Time Slow	.	1

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	3	1
Mega Kick	1	
Proto Strike	1	
Roll Swing	1	

PUNTI: 100

#### ATTACCHI

##### 1. Raffiche [2 PV]

lo Screw Bomber scaglia due raffiche in rapida successione, ognuna delle quali composte da cinque proiettili che si muovono a raggiera. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare i proiettili saltando oppure posizionarsi negli spazi vuoti tra uno e l'altro.

##### .. Contatto [2 PV]

Lo Screw Bomber è un disco azzurro avvitato nel pavimento o nel soffitto. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed attacca solamente nel caso in cui il personaggio gli si avvicini. Per via delle sue ridotte dimensioni, lo Screw Bomber può essere un ostacolo insidioso da affrontare perciò bisognerà essere piuttosto precisi nel colpirlo quando si estende per attaccare. Le Armi migliori per eliminarlo sono il Fire Storm ed il Thunder Beam poichè sono in grado di danneggiarlo anche mentre non è ancora esteso.

A difficoltà Easy, lo Screw Bomber scaglierà solo i due proiettili orizzontali durante le Raffiche. A difficoltà Hard invece, il nemico inizierà ad aprire il fuoco già mentre si sta estendendo.

---

#### SHIELD CANNON

---

"Mortai corazzato"

#### DOVE SI TROVA

Fire Man - Challenge 9

#### ARMI SPECIALI

Fire Storm	4	
Hyper Bomb	2	
Ice Slasher	8	
Oil Slider	8	2

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	4	1*
Mega Kick	2	
Proto Strike	1*	
Roll Swing	2	

Rolling Cutter	4	
Super Arm	3	
Thunder Beam	3	PUNTI: (no)
Time Slow	.	4

\* è in grado di eliminare direttamente il nemico, ignorando la sua corazza.

#### ATTACCHI

##### 1. Raffica [3 PV]

lo Shield Cannon scaglia in successione due proiettili in direzione del personaggio, lungo una traiettoria parabolica. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure superare i proiettili saltando.

##### .. Contatto [4 PV]

Lo Shield Cannon è un grosso cannone montato sul pavimento. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed attacca solamente quando il personaggio gli si avvicina. La caratteristica dello Shield Cannon è quella di possedere una cupola che racchiude il nemico e lo protegge da ogni attacco, quando questi non apre il fuoco. Per questo motivo è necessario essere piuttosto precisi nell'attaccare lo Shield Cannon, in modo tale da colpirlo mentre lui esegue la Raffica.

---

#### SHIELD GUARD

---

"Drone corazzato"

#### DOVE SI TROVA

Ice Man	[G1]	Lago iniziale
Ice Man	[G2]	Discesa gelata
Ice Man	[G5]	Percorso del piromane
Time Man	[I1]	Ingresso verde
Time Man	[I2]	Zona intermedia
Time Man	[I3]	Quarto piano
Time Man	[I5]	Sommità
Castle Wily 1	[L2]	Sentiero viola
Guts Man - Challenge	10	
Elec Man - Challenge	9	

#### ARMI SPECIALI

Fire Storm	6	
Hyper Bomb	1*	
Ice Slasher	12	
Oil Slider	12	2*
Rolling Cutter	6	
Super Arm	1	
Thunder Beam	3	
Time Slow	.	6

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	6	1*
Mega Kick	1^	
Proto Strike	1*	
Roll Swing	1^	

PUNTI: 300

\* è in grado di rimuovere lo scudo del nemico.

^ è in grado di eliminare direttamente il nemico, ignorando il suo scudo.

#### ATTACCHI

##### .. Contatto Volto [1 PV]

.. Contatto Corpo [4 PV]

Lo Shield Guard è un automa rosso che possiede un volto corazzato. Il nemico si sposta volando avanti e indietro, ignorando la posizione ed i movimenti del personaggio. Il volto dello Shield Guard è in grado di respingere alcune Armi dei personaggi perciò per eliminarlo bisogna colpirlo alle spalle, non appena il nemico vola in direzione opposta. Per questo motivo è consigliato ignorarlo e proseguire lungo il percorso.

A difficoltà Easy, lo Shield Guard si muoverà lentamente. A difficoltà Hard invece, il nemico si fermerà subito dopo aver superato il personaggio.

---

#### SNIPER JOE

---

"Soldato armato di scudo"

#### DOVE SI TROVA

Bomb Man	[B2]	Corridoio dei mortai
Bomb Man	[B3]	Corridoio delle spine
Bomb Man	[B5]	Discesa insidiosa
Cut Man	[C3]	Percorso delle bombe
Time Man	[I5]	Sommità
Castle Wily 1	[L2]	Sentiero viola
Mega Man - Challenge	4	
Ice Man - Challenge	6	

#### ARMI SPECIALI

Fire Storm	5	
Hyper Bomb	2*	
Ice Slasher	10	
Oil Slider	10	2*
Rolling Cutter	5	
Super Arm	1	
Thunder Beam	3	
Time Slow	.	5

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	5	1*
Mega Kick	1^	
Proto Strike	1^	
Roll Swing	1^	

PUNTI: 500

\* è in grado di rimuovere lo scudo del nemico.

^ è in grado di eliminare direttamente il nemico, ignorando il suo scudo.

#### ATTACCHI

1. Proiettili [2 PV]

lo Sniper Joe spara orizzontalmente una serie di proiettili. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare i Proiettili saltando.

2. Difesa [ no ]

lo Sniper Joe può utilizzare il suo scudo per proteggersi dagli attacchi del personaggio. Per aggirare la Difesa bisogna assalire il nemico alle spalle oppure è possibile rimuovere lo scudo con alcune Armi.

.. Contatto [4 PV]

Lo Sniper Joe è un soldato verde munito di scudo. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è piuttosto aggressivo. Lo Sniper Joe possiede l'abilità di difendersi dagli attacchi del personaggio grazie al suo scudo: per questo

motivo bisogna attaccare il nemico dalla distanza proprio mentre scaglia i Proiettili. In alternativa è possibile eliminare facilmente lo Sniper Joe colpendolo alle spalle poichè il nemico non è rapido nel voltarsi. In questo ultimo caso però bisogna oltrepassare il soldato con il giusto tempismo poichè in genere lo Sniper Joe salta sul posto non appena il personaggio prova ad oltrepassarlo dall'alto. Le Armi migliori per sconfiggere il soldato verde sono l'Hyper Bomb ed il Thunder Beam.

A difficoltà Easy, lo Sniper Joe non sarà in grado di saltare. A difficoltà Hard invece, il nemico compirà un balzo all'indietro nel caso in cui si proverà ad oltrepassarlo dall'alto.

---

#### SUPER CUTTER

---

"Cesoia rimbalzante"

#### DOVE SI TROVA

Cut Man [C1] Bosco iniziale  
Cut Man [C2] Salita Octopus

#### ARMI SPECIALI

Fire Storm .  
Hyper Bomb .  
Ice Slasher .  
Oil Slider . .  
Rolling Cutter .  
Super Arm 1  
Thunder Beam .  
Time Slow . .

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster . .  
Mega Kick .  
Proto Strike .  
Roll Swing .

PUNTI: 3.000

#### ATTACCHI

.. Contatto [4 PV]

Il Super Cutter è una grossa cesoia semovente, prodotta da un generatore rosso situato sullo sfondo. Il nemico è piuttosto rapido e si sposta compiendo balzi sul pavimento, ignorando la posizione ed i movimenti del personaggio. Il Super Cutter non possiede attacchi diretti tuttavia rimane ugualmente un ostacolo insidioso poichè può essere distrutto esclusivamente dal Super Arm. Per tale motivo è consigliato oltrepassarlo da sotto ed allontanarsi subito da lui.

A difficoltà Easy, il Super Cutter sprofonderà nel pavimento, a contatto con esso. A difficoltà Hard invece, il nemico potrà rimbalzare a due altezze differenti.

---

#### TACKLE FIRE

---

"Fiammella senziente"

#### DOVE SI TROVA

Fire Man [E1] Ingresso rovente  
Fire Man [E2] Salita di fuoco  
Fire Man [E4] Corridoio fiammeggiante  
Oil Man [H2] Cammino oleoso  
Oil Man [H3] Salita infiammabile

Oil Man [H5] Zona tubature  
 Mega Man - Challenge 9  
 Ice Man - Challenge 3  
 Time Man - Challenge 8  
 Oil Man - Challenge 4

ARMI SPECIALI

Fire Storm 1  
 Hyper Bomb 1  
 Ice Slasher 2  
 Oil Slider 2 1  
 Rolling Cutter 1  
 Super Arm 1  
 Thunder Beam 1  
 Time Slow . 1

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster 1 1  
 Mega Kick 1  
 Proto Strike 1  
 Roll Swing 1

PUNTI: 300

ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

Il Tackle Fire è una piccola fiamma semovente. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. Il Tackle Fire emerge sempre dalla lava per poi ricadere lentamente in direzione del personaggio. Per tale motivo è consigliato ignorarlo e proseguire lungo il percorso oppure eliminarlo con l'Arma di base del Robot.

A difficoltà Easy, il Tackle Fire si muoverà esclusivamente in verticale, lungo una linea retta. A difficoltà Hard invece, mentre ricade, il nemico potrà anche rimbalzare alcune volte sul pavimento.

-----  
 TIME MAN  
 -----

"Robot Master a guardia della torre dell'orologio"

DOVE SI TROVA

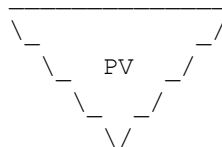
Time Man [I6] Sala dell'orologio (boss)  
 Castle Wily 3 [N2] Zona Robot Master  
 Speciali - Challenge 2, 3, 4, 9, 10

ARMI SPECIALI

Fire Storm 3  
 Hyper Bomb 1  
 Ice Slasher 3  
 Oil Slider 1 3  
 Rolling Cutter 3  
 Super Arm 3  
 Thunder Beam > 6\*  
 Time Slow . 1

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster 2 4  
 Mega Kick 3  
 Proto Strike 4\*  
 Roll Swing 3



\* è in grado di stordire il boss

ATTACCHI

1. Tempo rallentato [ no ] {Super Attacco}

Time Man emette onde di energia che rallentano i movimenti di tutto ciò che è presente sullo schermo per circa cinque secondi. La tecnica non causa

danni al personaggio ma ne rallenta sia i movimenti, sia gli attacchi. Durante questo periodo di tempo solo il boss e le sue Lancette manterranno la loro velocità normale.

2. Lancetta viola [3 PV]

Time Man scaglia orizzontalmente un dardo. Il boss può eseguire questo attacco sia durante un salto, sia rimanendo sul pavimento. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la Lancetta bassa, più rapida, bisogna oltrepassarla saltando; per schivare quella alta, più lenta, è necessario rimanere sul pavimento.

.. Capriola [ no ] {solo Hard}

Time Man esegue una capriola sul pavimento e, durante la sua esecuzione, il boss non può subire danni. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo saltando.

.. Contatto [4 PV]

Time Man è un automa viola con la testa a forma di sveglia. Il boss si sposta camminando oppure compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni e priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente.

Il boss esegue uno schema d'attacco fisso: prima scaglia due Lancette basse, poi una bassa assieme ad una alta, infine una alta assieme ad una bassa. Comportatevi di conseguenza, evitando i suoi assalti, e rimanete sempre in movimento. Quando Time Man rallenta il tempo, sfruttate i momenti in cui attiva questa tecnica per allontanarvi il più possibile da lui: in questa maniera riuscirete ad evitare più facilmente i suoi attacchi, sino a quando il tempo non riprenderà a scorrere normalmente. Il momento migliore per colpire il boss è quando vi viene incontro oppure atterra dopo un balzo.

Usando il Thunder Beam, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni scarica elettrica che lo colpirà, la quale interromperà il suo assalto e lo stordirà per qualche istante.

-----  
WATCHER  
-----

"Drone per condotti"

DOVE SI TROVA

Elec Man	[D1]	Salita elettrica
Elec Man	[D3]	Salita Pack
Castle Wily 3	[N1]	Salita continua

ARMI SPECIALI

Fire Storm	1	
Hyper Bomb	1	
Ice Slasher	2	
Oil Slider	2	1
Rolling Cutter	1	
Super Arm	1	
Thunder Beam	1	
Time Slow	.	1

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	1*
Mega Kick	1	
Proto Strike	1*	
Roll Swing	1	

PUNTI: 300

\* è in grado di eliminare direttamente il nemico, ignorando la sua corazza.



## ATTACCHI

### 1. Scariche elettriche [3 PV]

quando arriva in corrispondenza del personaggio, il Watcher si apre e scaglia due scariche elettriche parallele in orizzontale. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario spostarsi in verticale.

### .. Contatto [4 PV]

Il Watcher è un automa sferico verde che si incontra spesso lungo le scale. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. Il Watcher esegue sempre le stesse azioni: discende verticalmente, attacca il personaggio non appena arriva in sua corrispondenza e poi fugge via muovendosi verso l'alto. Il nemico inoltre è vulnerabile solamente quando scaglia le Scariche elettriche perciò bisognerà colpirlo con il giusto tempismo. Per questo motivo è consigliato non affrontarlo: avanzando lungo le scale senza fermarsi mai, sarà possibile portarsi oltre la portata del suo assalto e proseguire in tutta sicurezza. Colpendo il Watcher prima che sia lui ad attaccare, il nemico si fermerà per scagliare le Scariche elettriche e poi fuggirà via sempre in verticale.

A difficoltà Easy, le Scariche elettriche si muoveranno più lentamente.

A difficoltà Hard invece, il nemico attaccherà anche quando non si troverà in corrispondenza del personaggio.

---

## WILY CAPSULE

---

"Arma finale del Dr Wily"

## DOVE SI TROVA

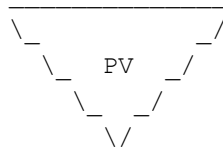
Castle Wily 4 [03] Covo di Wily (boss)  
Speciali - Challenge 5, 6, 7, 8, 9, 10

## ARMI SPECIALI

Fire Storm	1	
Hyper Bomb	1	
Ice Slasher	1	
Oil Slider	2	1
Rolling Cutter	1	
Super Arm	1	
Thunder Beam	1	
Time Slow	.	1

## ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	2
Mega Kick	2	
Proto Strike	2	
Roll Swing	2	



Questi valori si riferiscono a quando non si sfrutta la debolezza momentanea del boss. Quando invece la si sfrutta, il nemico subirà sempre 4 PV e rimarrà temporaneamente stordito, indipendentemente dall'Arma utilizzata.

## ATTACCHI

### 1. Carica frontale [8 PV]

la Wily Capsule genera due aculei per poi lanciarsi orizzontalmente contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna stordire il boss sfruttando la rispettiva debolezza temporanea.

### 2. Martello [3 PV]

al posto del Super Arm, il Dr Wily scaglia un martello sul pavimento,

il quale rimbalza per poi uscire dallo schermo. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal punto di impatto del Martello.

3. Buco nero [3 PV] {solo Hard}

la Wily Capsule scaglia contro il personaggio una sfera di energia oscura, che avanza ruotando. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando con il giusto tempismo.

4. Fire Storm [3 PV]

la Wily Capsule scaglia orizzontalmente una sfera di fuoco ad altezze diverse. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare il Fire Storm basso bisogna oltrepassarlo saltando; per schivare quello alto è necessario rimanere sul pavimento.

5. Hyper Bomb [3 PV]

+ Esplosione [3 PV]

la Wily Capsule scaglia lungo una traiettoria parabolica un esplosivo, il quale detona dopo pochi istanti. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un raggio d'azione variabile. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare l'esplosivo.

6. Ice Slasher [3 PV]

la Wily Capsule scaglia orizzontalmente un'ancora di ghiaccio ad altezze diverse. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare l'Ice Slasher basso bisogna oltrepassarlo saltando; per schivare quello alto è necessario rimanere sul pavimento.

7. Oil Slider [3 PV]

+ Macchie d'olio [ no ]

la Wily Capsule scaglia lungo una traiettoria parabolica una serie di gocce d'olio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un raggio d'azione notevole. Una volta raggiunto il pavimento, esse diventano macchie d'olio che non causano danni al personaggio bensì lo fanno cadere a terra, rendendolo così vulnerabile agli assalti del boss. Per evitare l'intero attacco bisogna posizionarsi vicino alla Wily Capsule e poi allontanarsi gradualmente, man mano che il boss apre il fuoco.

8. Rolling Cutter [3 PV]

la Wily Capsule scaglia frontalmente una cesoia, la quale torna dal boss come se fosse un boomerang. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare il Rolling Cutter saltando.

9. Thunder Beam [4 PV]

la Wily Capsule scaglia orizzontalmente un flusso di elettricità ad altezze diverse. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare il Thunder Beam basso bisogna oltrepassarlo saltando; per schivare quello alto è necessario rimanere sul pavimento.

10. Time Slow [ no ]

la Wily Capsule emette onde di energia che rallentano i movimenti di tutto ciò che è presente sullo schermo per circa cinque secondi. La tecnica non causa danni al personaggio ma ne rallenta sia i movimenti, sia gli assalti. Durante questo periodo di tempo solo il boss ed i suoi attacchi manterranno la loro velocità normale.

.. Contatto [8 PV]

La Wily Capsule è un velivolo realizzato con i resti della Wily Machine.

Il boss si sposta volando, è piuttosto aggressivo e l'unico punto vulnerabile è il volto del malvagio scienziato. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente.

La battaglia si svolge in maniera identica alla precedente: la Wily Capsule attaccherà con le tecniche dei Robot Master, ereditandone anche la rispettiva debolezza. Attendete che il boss si abbassi di quota, saltate ed aprite il fuoco sfruttando la rispettiva debolezza. Siate rapidi a stordire il nemico soprattutto quando utilizza l'Oil Slider e quando esegue la Carica frontale. Le corrispondenze tra i colori della cupola, gli attacchi della Wily Machine e le rispettive debolezze sono:

COLORE	ATTACCO BOSS	DEBOLEZZA
arancione	: Martello	--> Time Slow
celeste	: Ice Slasher	--> Hyper Bomb
giallo	: Thunder Beam	--> Oil Slider
grigio	: Rolling Cutter	--> (nessuna)
nero	: Oil Slider	--> Fire Storm
rosso	: Fire Storm	--> Ice Slasher
verde	: Hyper Bomb	--> Rolling Cutter
viola	: Time Slow	--> Thunder Beam

---

#### WILY MACHINE

---

"Veicolo da guerra del Dr Wily"

#### DOVE SI TROVA

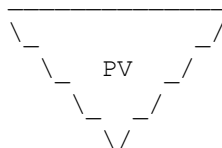
Castle Wily 4 [03] Covo di Wily (boss)  
Speciali - Challenge 5, 6, 7, 8, 9, 10

#### ARMI SPECIALI

Fire Storm	2	
Hyper Bomb	2	
Ice Slasher	2	
Oil Slider	2	2
Rolling Cutter	2	
Super Arm	2	
Thunder Beam	2	
Time Slow	.	2

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	3
Mega Kick	3	
Proto Strike	3	
Roll Swing	3	



Questi valori si riferiscono a quando non si sfrutta la debolezza momentanea del boss. Quando invece la si sfrutta, il nemico subirà sempre 4 PV e rimarrà temporaneamente stordito, indipendentemente dall'Arma utilizzata.

#### ATTACCHI

1. Raffica [3 PV] {solo Easy}

la Wily Machine scaglia lungo una traiettoria parabolica una serie di proiettili. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un raggio d'azione variabile. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare i proiettili saltando.

2. Fire Storm [3 PV]

la Wily Machine scaglia orizzontalmente una sfera di fuoco. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare le sfere di fuoco saltando.

3. Hyper Bomb [3 PV]  
 + Esplosione [3 PV]  
 la Wily Machine scaglia lungo una traiettoria parabolica un esplosivo, il quale detona dopo pochi istanti. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un raggio d'azione variabile. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare l'esplosivo.
4. Ice Slasher [3 PV]  
 la Wily Machine scaglia orizzontalmente tre ancore di ghiaccio. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare ogni ancora saltando.
5. Oil Slider [3 PV]  
 + Macchie d'olio [ no ]  
 la Wily Machine scaglia lungo una traiettoria parabolica una serie di gocce d'olio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un raggio d'azione notevole. Una volta raggiunto il pavimento, esse diventano macchie d'olio che non causano danni al personaggio bensì lo fanno cadere a terra, rendendolo così vulnerabile agli assalti del boss. Per evitare l'intero attacco bisogna posizionarsi vicino alla Wily Machine e poi allontanarsi gradualmente, man mano che il boss apre il fuoco.
6. Rolling Cutter [3 PV]  
 la Wily Machine scaglia frontalmente una cesoia, la quale torna dal boss come se fosse un boomerang. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare la cesoia saltando.
7. Thunder Beam [4 PV]  
 la Wily Machine scaglia orizzontalmente un flusso di elettricità. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare la scarica elettrica saltando.
8. Time Slow [ no ]  
 la Wily Machine emette onde di energia che rallentano i movimenti di tutto ciò che è presente sullo schermo per circa cinque secondi. La tecnica non causa danni al personaggio ma ne rallenta sia i movimenti, sia gli assalti. Durante questo periodo di tempo solo il boss ed i suoi attacchi manterranno la loro velocità normale.
- .. Contatto [8 PV]

La Wily Machine è un grosso veicolo a forma di teschio. Il boss si sposta lungo il pavimento, è piuttosto aggressivo e l'unico punto vulnerabile è il vetro arancione situato all'altezza dei suoi occhi. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente.

Ad eccezione del Super Arm, il boss utilizza gli attacchi principali dei Robot Master: quando ciò accade, la cupola del veicolo assume il colore di quella tecnica precisa, la quale verrà scagliata a breve dal cannone della Wily Machine. Il boss tuttavia eredita anche la debolezza del Robot Master di cui sta eseguendo l'attacco perciò, sfruttandola, riuscirete sia a causargli danni ingenti, sia a stordirlo temporaneamente. Le corrispondenze tra i colori della cupola, gli attacchi della Wily Machine e le rispettive debolezze sono:

COLORE	ATTACCO BOSS	DEBOLEZZA
arancione	: (nessuno)	--> Time Slow
celeste	: Ice Slasher	--> Hyper Bomb
giallo	: Thunder Beam	--> Oil Slider
grigio	: Rolling Cutter	--> (nessuna)

```

nero      : Oil Slider      --> Fire Storm
rosso     : Fire Storm      --> Ice Slasher
verde     : Hyper Bomb      --> Rolling Cutter
viola     : Time Slow       --> Thunder Beam

```

---

YELLOW DEVIL

---

"Creatura composta da una sostanza gelatinosa"

DOVE SI TROVA

Castle Wily 1 [L3] Sala della gelatina (boss)  
 Speciali - Challenge 5, 6, 7, 8, 9, 10

ARMI SPECIALI

```

Fire Storm      > 4*
Hyper Bomb      2
Ice Slasher     2
Oil Slider      1  2
Rolling Cutter  2
Super Arm       2
Thunder Beam    2
Time Slow       .  2

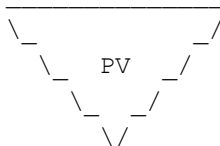
```

ARMI DEI ROBOT

```

Mega Buster    1  3
Mega Kick      3
Proto Strike   3
Roll Swing     3

```



\* è in grado di stordire il boss

ATTACCHI

1. Scomposizione [6 PV] {Super Attacco}

lo Yellow Devil si trasforma in un tornado contenente quindici sfere gelatinose. Dopo qualche istante, ognuna di esse, in un ordine preciso, si muove verso la zona opposta della stanza, ricreando gradualmente il tornado. Una volta che tutte le sfere avranno raggiunto la destinazione, lo Yellow Devil assumerà nuovamente il suo aspetto umanoide. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario posizionarsi al centro del pavimento e saltare sul posto per evitare le varie sfere.

Esse possono essere scagliate a quattro altezze differenti, delle quali però solo le due più basse possono ferire il personaggio, nel caso in cui questi rimanga sul pavimento. Poichè la sequenza in cui le sfere si muovono è sempre la stessa per tutta la durata dello scontro, è sufficiente tenere a mente l'ordine in cui eseguire o meno il salto sul posto:

no, SI, no, SI, no, SI, no, SI, no, no, no, SI, no, no, SI

A difficoltà Hard, l'ordine è il seguente:

no, SI, no, SI, no, SI, SI, no, no, SI, SI, no, no, no, no

2. Laser alto [6 PV] {solo Hard}

lo Yellow Devil emette un fascio luminoso che, colpendo la parete opposta, scende sino ad arrivare sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi molto vicino al boss.

3. Laser basso [6 PV] {solo Hard}

lo Yellow Devil emette un fascio luminoso che, colpendo il pavimento, risale sino a raggiungere la parete opposta. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi a contatto con

la parete opposta e saltare sul posto non appena il Laser si avvicina.

4. Manata [6 PV]

se il personaggio si trova molto vicino a lui, lo Yellow Devil lo colpisce con un colpo di mano verticale. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

5. Sfera verde [2 PV]

lo Yellow Devil scaglia un globo di energia 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 bisogna superare il proiettile saltando.

.. Contatto [6 PV]

Lo Yellow Devil è un gigantesco automa composto da una sostanza gelatinosa gialla. Il boss si sposta scindendosi in sfere, è piuttosto aggressivo ed il suo unico punto vulnerabile è l'occhio rosso. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente.

Il boss esegue sempre la stessa sequenza di movimenti: si sposta tramite la Scomposizione verso il lato opposto della stanza, attacca con la Sfera verde e poi utilizza nuovamente la Scomposizione per tornare nella zona di partenza. L'unico momento in cui potrete attaccare lo Yellow Devil è proprio quando sta scagliando la Sfera verde perciò dovrete essere precisi nel saltare ed aprire il fuoco, non appena il boss mostra il suo occhio. Dopo aver subito un danno, lo Yellow Devil contrattaccherà sempre con la Scomposizione. Poichè questa abilità è la tecnica più usata dal boss, dovrete imparare a memoria il prima possibile la sequenza di salti da eseguire per non venire colpiti dalle sfere gialle.

Usando il Fire Storm, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni proiettile che lo colpirà, il quale interromperà il suo assalto e lo stordirà per qualche istante.

.....

+-----+  
| ALTRI PERICOLI | [10PR]  
+-----+

All'interno delle località, i nemici non rappresentano l'unica minaccia poichè sono presenti ostacoli e trappole in caso di danneggiare il personaggio. In questa sezione vengono indicati i danni subiti dai Robot ed in quali località trovare tali trappole:

Pendolo elettrico	3 PV	[Time Man]
Cannone di fuoco	4 PV	[Fire Man]
Colonna di fuoco	4 PV	[Fire Man]
Generatore di corrente	4 PV	[Elec Man]
Fiamme oleose	4 PV	[Oil Man]

.....

+-----+  
| DEBOLEZZE | [10DB]  
+-----+



is to say... Hmm?... What's this?		per dire... Hmm?... E questo cos'è?
A helper robot? You're just a pile of		Un robot aiutante? Sei solo un cumulo
scrap metal with no special abilities!		di rottami senza alcuna abilità
Nuhahahah!		particolare! Nuhahahah!
ROLL: Our friends are in trouble, Mega!		ROLL: Mega, i nostri amici sono nei
Let's hurry to the lab!		guai! Corriamo al laboratorio!
+++ presso il laboratorio		
DR WILY: Nuhahahahah! Just as		DR WILY: Nuhahahahah! Dr Light, così
I promised, Dr. Light, I'll be taking		come avevo promesso, li porterò con
them with me!		me!
DR LIGHT: Stop, Dr. Wily! Stop, I say!		DR LIGHT: Fermati, Dr Wily! Fermati!
DR WILY: Farewell! Nuhahahaha!		DR WILY: Addio! Nuhahahaha!
DR LIGHT: Wait! Stop! Dr. Wily!		DR LIGHT: Aspetta! Fermati! Dr Wily!
...What insanity! Using my robots to		...Che follia! Usare i miei robot per
conquer the world...		conquistare il mondo...
MEGA: Professor, please! Change me		MEGA: Professore, la prego! Mi muti in
into a fighting robot!		un robot da combattimento!
DR LIGHT: Mega?! What are you saying,		DR LIGHT: Mega?! Cosa stai dicendo,
my child?!		piccolo mio?!
MEGA: Please! I really want to help		MEGA: La prego! Io voglio davvero
everyone! But I don't know if I'm		aiutare tutti! Ma non so se sono
strong enough yet...		abbastanza forte per farlo...
ROLL: Mega...		ROLL: Mega...
DR LIGHT: Hmmm... Alright...		DR LIGHT: Hmmm... Va bene... Ho
I understand. I don't like it, but		capito. La cosa non mi piace ma a
sometimes, such things must be done...		volte bisogna fare queste scelte...
I must make the necessary		Devo fare i preparativi necessari.
preparations.		
••• comandando Mega Man		
DR LIGHT: Roll, could you please		DR LIGHT: Roll, potresti darmi una
assist me? I've adapted your arm		mano? Ho adattato il tuo cannone così
cannon so you can acquire your		potrai ottenere le abilità del tuo
opponent's abilities. They will then		avversario. Esse diverranno tue e
become your own and you will be free		sarai libero di utilizzarle quando
to use them!		vuoi!
MEGA MAN: Well, Professor, here I go!		MEGA MAN: Bene, Professore, io vado!
DR LIGHT: Listen Mega... No...		DR LIGHT: Mega, ascoltami... No...
rather... Mega Man! Yes, that's it!		meglio... Mega Man! Sì, è così!
From this moment on, you shall be		Da questo momento in poi, tu sarai
Mega Man!		Mega Man!
••• comandando Mega		
DR LIGHT: Please! My robots... your		DR LIGHT: Ti prego! I miei robot...
friends, you must stop them!		i tuoi amici, devi fermarli!



+++ presso la zona del boss

DR WILY: Ach! You followed me?!		DR WILY: Ach! Mi hai seguito?! Non ho
I don't have time to fool around with		tempo da perdere con i tipi come te!
the likes of you! You can play with		Se vuoi, puoi giocare con questo!
this! Nuhahahaha!		Nuhahahaha!

+++ tornando al laboratorio

ROLL: Look! Everyone... Everyone's		ROLL: Guardate! Tutti... tutti sono
going haywire and turning violent!		impazziti e sono diventati violenti!
DR LIGHT: Please! My robots... your		DR LIGHT: Ti prego! I miei robot...
friends, you must stop them! For the		i tuoi amici, devi fermarli! Per la
sake of the world, and all of		salvezza del mondo e dell'umanità,
humanity, I'm counting on you!		conto su di te!

---

SCONTRI CON I ROBOT MASTER

Mega

---

•• Bomb Man ••

BOMB MAN: Ah ah! Don't run off! Let's		BOMB MAN: Ah ah! Non scappare!
have a little fun with my explosives!		Divertiamoci un po' con le mie bombe!
MEGA MAN: Bombman, that's really		MEGA MAN: Bomb Man, questo è molto
dangerous! Stop setting off bombs!		pericoloso! Smettila di usare bombe!
BOMB MAN: You shoulda come the day		BOMB MAN: Saresti dovuto arrivare due
before yesterday! I had some big		giorni fa! Da allora mi sono
boom-booms then!		divertito davvero tanto!

•• Cut Man ••

CUT MAN: Brother?! I can't believe it!		CUT MAN: Fratello?! Non ci credo! Il
Dr. Wily was right! You've changed		Dr Wily aveva ragione! Sei diventato
into a bad robot...		un robot malvagio...
MEGA MAN: Cutman...? What's going on?		MEGA MAN: Cut Man...? Cosa succede?
CUT MAN: You're an evil fighting robot		CUT MAN: Ora sei un malvagio robot da
now! I'm gonna stop you Mr. Mega Man,		combattimento! Ti fermerò Mega Man, e
and make you good again!		ti farò tornare di nuovo buono!

•• Elec Man ••

ELEC MAN: Well done... but you say		ELEC MAN: Ben fatto... ma ora hai
good bye here. I might even tell you		finito. Potrei raccontarti più cose
more about me after I win.		di me dopo che avrò vinto.
MEGA MAN: I don't have any reason to		MEGA MAN: Elec Man, non ho proprio
fight you, Elecman! Come on, let's go		motivo di affrontarti! Forza,
home...		torniamo a casa...
ELEC MAN: You'll never blast through		ELEC MAN: Non riuscirai mai a farmi
my heart with that kind of attitude.		vacillare con il tuo atteggiamento.
It's really too bad, but I'm going to		È un vero peccato ma ti sconfiggerò
finish you at lightning speed...		in un istante...

•• Fire Man ••

FIRE MAN: Fiiiiiire! Burn! Burn! | FIRE MAN: Fuoooooco! Brucia! Brucia!  
My justice burns hotly! Evil beware! | La giustizia è ardente! Preparati!  
|  
MEGA MAN: Fireman?! Why are you...? | MEGA MAN: Fire Man?! Perché stai...?  
I haven't done anything to you! | Non ti ho fatto nulla!  
|  
FIRE MAN: By the fire of justice, I am | FIRE MAN: In nome della giustizia, so  
certain you are evil!! Fiiiiiire!! | per certo che sei malvagio!! Fuoco!!

•• Guts Man ••

GUTS MAN: Hey, men only! Little boys | GUTS MAN: Ehi, è solo per uomini!  
don't belong here. Go home before you | I bimbi non devono stare qua. Torna a  
get hurt! | casa prima di farti male!  
|  
MEGA MAN: Time to punch out and go | MEGA MAN: Guts Man, il turno è finito  
home, Gutsman! | e devi tornare a casa.  
|  
GUTS MAN: You big idiot! What'll | GUTS MAN: Grosso idiota! Cosa mi  
happen to me if I get fired?! I'm | accadrà se dovessi essere licenziato?  
gonna take you down with me! | Cadrai anche tu con me!

•• Ice Man ••

ICE MAN: There's something dangerous | ICE MAN: Signore, c'è qualcosa di  
up ahead, sir! Oh? Freeze it at all | pericoloso più avanti! Oh? Fermati  
costs, soldier! | subito, soldato!  
|  
MEGA MAN: I don't believe it... Iceman! | MEGA MAN: Non ci credo... Ice Man!  
Even a loyal robot like you... | Persino un robot leale come te...  
|  
ICE MAN: Well, sir, I... Soldier, | ICE MAN: Bene, Signore, io... Soldato,  
finish your mission! | termina la tua missione!

•• Oil Man ••

OIL MAN: Hey, whadja come out here for? | OIL MAN: Ehi, cosa sei venuto a fare?  
Don'tcha have a place near your house | Non ci sono distributori vicino casa  
for fill-ups? | tua?  
|  
MEGA MAN: Oilman, let's go home! | MEGA MAN: Oil Man, torniamo a casa!  
|  
OIL MAN: You for real? Even if that | OIL MAN: Sei serio? Anche se fosse  
just slipped out, we are still gonna | stato solo uno scherzo, ora dobbiamo  
do this! | comunque affrontarci!

•• Time Man ••

TIME MAN: You're early for your | TIME MAN: Sei in anticipo per il tuo  
appointment. | appuntamento.  
|  
MEGA MAN: Huh, what "appointment", | MEGA MAN: Huh, quale "appuntamento,  
Timeman?! | Time Man?!

TIME MAN: Oh, joy. By being early, you | TIME MAN: Oh. Essendo in anticipo,  
have given us an extra 0.3 seconds. | ci hai dato 0,3 secondi in più.

+++ sconfiggendo un Robot Master usando solo il Mega Buster

DR LIGHT: Well done, Mega Man! Thanks to your mercy and kindness, I can repair these robots! | DR LIGHT: Ben fatto, Mega Man! Grazie alla tua pietà e gentilezza, posso riparare questi robot!

ROLL: Thank goodness. Right, Mega? | ROLL: Grazie al cielo. Vero, Mega?

DR LIGHT: You battled and defeated my robots without destroying them, and brought them home. It's all thanks to your efforts. You're a great help. | DR LIGHT: Hai affrontato e sconfitto i miei robot senza distruggerli e li hai riportati a casa. Tutto grazie ai tuoi sforzi. Sei di grande aiuto.

+++ uscendo in anticipo da una località

ROLL: Welcome home! That was a little fast, wasn't it? | ROLL: Bentornato a casa! Sei tornato presto, o sbaglio?

+++ completando una località dei Robot Master

DR LIGHT: Nice job! Keep up the good work! | DR LIGHT: Ottimo lavoro! Continua così!

ROLL: Great job! Give it your all on the next stage too, ok? | ROLL: Ottimo lavoro! Impegnati anche nella prossima località, ok?

+++ completando una località del Castle Wily

ROLL: Welcome home! | ROLL: Bentornato a casa!

DR LIGHT: Great job... And no injuries too! Splendid! | DR LIGHT: Ottimo lavoro... E non sei neanche rimasto ferito! Splendido!

ROLL: Keep on fighting! | ROLL: Continua ad impegnarti!

---

IL NASCONDIGLIO DI WILY

Mega

---

+++ dopo aver sconfitto l'ultimo Robot Master

DR WILY: My, my... Eight robots and they all end up like this... | DR WILY: Peccato... Otto robot e sono finiti in quel modo... Dr Light! Dr. Light! Your robots are nothing but junk! Nuhah nuhah nuhahahaha! | I tuoi robot non sono altro che rottami! Nuhah nuhah nuhahahaha!

ROLL: How horrible! | ROLL: È terribile!

DR LIGHT: You... Dr. Wily... You are a most foul man! | DR LIGHT: Tu... Dr Wily... Sei davvero un essere spregevole!

DR WILY: Nuhaha! Feeling sorry for yourself, Dr. Light? You're full of regret, aren't you? Well, then, come to my fortress, Castle Wily! I've already sent you an invitation. Don't disappoint me! Nuhahahahaha! | DR WILY: Nuhaha! Ti senti triste, Dr Light? Sei pieno di rimpianti, non è vero? Bene, allora, vieni nella mia fortezza, il Castle Wily! Ti ho appena mandato un invito. Cerca di non deludermi! Nuhahahahaha!

+++ presso il Castle Wily 1

YELLOW DEVIL: Bumo... Bumomomo! Bumomo | YELLOW DEVIL: Bumo... Bumomomo! Bumomo  
Bumomomomo Bumo! | Bumomomomo Bumo!  
|  
MEGA MAN: This is a first! A robot | MEGA MAN: Questa è bella! Un robot  
made for combat?! Well, you're going | nato per lottare?! Bene, dovrai farmi  
to have to get out of my way! | passare!  
|  
YELLOW DEVIL: Bu, bumoooo?! Bu, | YELLOW DEVIL: Bu, bumoooo?! Bu,  
bumomomomo?! Bumomomoooo!! | bumomomomo?! Bumomomoooo!!

+++ presso il Castle Wily 2

CWU-01P: Intruders... bad... | CWU-01P: Intrusi... pericolo...  
E-li-mi-nate intruders... | E-li-mi-na-re gli intrusi...  
|  
MEGA MAN: Please let me pass! | MEGA MAN: Fammi passare, ti prego!  
|  
CWU-01P: Negative. Must... eliminate. | CWU-01P: Negativo. Devo... eliminare.  
Eliminate. Eliminate... | Eliminare. Eliminare...

+++ presso il Castle Wily 3, comandando Mega Man

COPY MEGA MAN: Hey, Blue Bomber! Just | COPY MEGA MAN: Ehi, Guerriero Blu!  
a little unfair to steal other robots' | È scorretto rubare le abilità degli  
arms, don'tcha think? | altri robot, non credi?  
|  
MEGA MAN: A clone of... me?! How far | MEGA MAN: Un mio... clone?! Cosa vorrà  
will Dr. Wily go?... | ancora fare il Dr Wily?...  
|  
COPY MEGA MAN: But I guess being a | COPY MEGA MAN: Ma immagino che,  
copy of you would make me the biggest | essendo una tua copia, io sono il più  
cheat of them all, right?! | grande imbroglione di tutti, vero?!

+++ presso il Castle Wily 3, comandando Mega

COPY MEGA: Yo, Blue! You call yourself | COPY MEGA: Yo, Blu! E ti consideri un  
a "helpful" robot with your | robot "utile" nonostante le tue  
non-existent skills? | abilità inesistenti?  
|  
MEGA: A clone of... me?! How far will | MEGA: Un mio... clone?! Cosa vorrà  
Dr. Wily go?... | ancora fare il Dr Wily?...  
|  
COPY MEGA: Let's get this over with. | COPY MEGA: Cerchiamo di fare presto.  
I've got a new body waiting for me. | Ho un nuovo corpo che mi aspetta.

---

BATTAGLIA FINALE & EPILOGO

Mega

---

+++ presso il Castle Wily 4

DR WILY: If only I had programmed you | DR WILY: Se solo ti avessi programmato  
differently back then...! It would | differentemente in passato...! Sarei  
have been genius! It's the only | stato un genio! È stato l'unico  
mistake I've made in my life! | errore della mia vita!  
|  
MEGA MAN: I'm really angry, Dr. Wily! | MEGA MAN: Sono davvero furioso,  
Using innocent robots for your own | Dr Wily! Hai usato robot innocenti  
evil plans. I won't forgive you for | per i tuoi scopi malvagi. Non ti  
this! | perdonerò per questo!

DR WILY: Wha... Why you insolent fool! | DR WILY: Cos... Stupido insolente!  
I will crush you with a loud, loud | Ti schiaccerò con un grande, enorme,  
crunch! Behold, my latest creation, | bum! Ammira, la mia ultima creazione,  
the ultimate combat robot, Wily | il definitivo robot da combattimento,  
Machine Number 1! Nuhahahahaha! | la Wily Machine N°1! Nuhahahahaha!

+++ dopo aver sconfitto la Wily Machine

DR WILY: Aaach! You stubborn fool! | DR WILY: Aaach! Tu, stupido cocciuto!  
This time I'll finish you off for | Questa volta ti concerò per le feste!  
good! Curses! Useless piece of junk! | Maledizione! Inutile rottame! Aspetta  
Wait a second!... Nuhaha! It's alive | un secondo!... Nuhaha! È rinato! Sono  
again! I'm a genius! | un genio!

+++ dopo aver sconfitto la Wily Capsule

DR WILY: Why, you... Ah, this calls | DR WILY: Perchè, tu... Ah, è ora di  
for a temporary retreat! Whoooooooooa! | una ritirata temporanea! Whoooooooooa!  
W-Wait a minute! I promise to be good! | A-aspetta un attimo! Prometto di  
I'm a changed man! I said I promise! | essere buono! Sono cambiato! Lo  
Please don't hurt me!! | prometto! Non farmi del male!!

+++ Epilogo, comandando Mega Man

NARRATORE: Thanks to the heroic | NARRATORE: Grazie all'eroico operato  
actions of MEGAMAN, peace has once | di MEGA MAN, la pace è di nuovo  
again been restored. Even the | tornata. Anche il malvagio Dr Wily  
nefarious Dr. Wily seems to have had | sembra essersi pentito delle sue  
a change of heart and is now ready to | azioni e adesso è pronto a lavorare  
work for a peaceful tomorrow. Or so | per un domani migliore. O almeno,  
it seems... | così sembra...

+++ Epilogo, comandando Mega

NARRATORE: Thanks to the heroic | NARRATORE: Grazie all'eroico operato  
actions of MEGA, peace has once again | di MEGA, la pace è di nuovo tornata.  
been restored. Even the nefarious | Anche il malvagio Dr Wily sembra  
Dr. Wily seems to have had a change | essersi pentito delle sue azioni ed  
of heart and is now ready to work for | ora è pronto a lavorare per un domani  
a peaceful tomorrow. Or so it seems... | migliore. O almeno, così sembra...

=====

BOMB MAN

=====

[@11BB]

PROLOGO

Bomb

NARRATORE: The year 20XX. With the | NARRATORE: È l'anno 20XX. Con il  
advancement of science, humans were | progresso della scienza, gli uomini  
able to create industrial humanoid | realizzarono robot umanoidi per uso  
robots. Invented by the foremost | industriale. Inventato dal dr Light,  
authority on robotics, Dr. Light, | il più grande esperto di robotica,  
Bombman is a mining robot. | Bomb Man è un automa minatore.

ROLL: We have a problem!

ROLL: Abbiamo un problema!

DR WILY: Wahahahaha! Ladies and gentlemen, your attention, please. The name's Wily! The one and only, the brilliant scientist, Dr. Wily! It may seem rather sudden to you, but I've decided I'd like to take over the world! Ahem! Anyway, to begin... Dr. Light! I'll be taking your precious robots!! Nuhahahaha!! That is to say... Hmm?... What's this? Bombman! I'd love to take you with me... But your party-centric brain and bombs just seem like a bad combination! Nuhahahaha!

ROLL: Our friends are in trouble, Bombman! Let's hurry to the lab!

+++ presso il laboratorio

DR WILY: Nuhahahaha! Just as I promised, Dr. Light, I'll be taking them with me!

DR LIGHT: Stop, Dr. Wily! Stop, I say!

DR WILY: Farewell! Nuhahahaha!

DR LIGHT: Wait! Stop! Dr. Wily! ...What insanity! Using my robots to conquer the world...

BOMB MAN: Leave the fireworks to me, professor!

DR LIGHT: Bombman?! Hmmm... Alright... I understand. I don't like it, but sometimes, such things must be done... I must make the necessary preparations. Using the directional buttons, you'll be able to throw your bombs in various directions! Be sure to try it!

+++ presso la zona del boss

DR WILY: Ach! You followed me?! I don't have time to fool around with the likes of you! You can play with this! Nuhahahaha!

+++ tornando al laboratorio

ROLL: Look! Everyone... Everyone's going haywire and turning violent!

DR LIGHT: Please! My robots... your friends, you must stop them! For the sake of the world, and all of humanity, I'm counting on you!

## •• Cut Man ••

CUT MAN: Dr. Wily was right... You've been changed into a bad robot, blowing things up at random...		CUT MAN: Il Dr Wily aveva ragione... Sei diventato un robot cattivo, che fa esplodere qualsiasi cosa...
BOMB MAN: That's a bit harsh! I've never done anything I'm ashamed of!		BOMB MAN: Questa è una cattiveria! Non ho mai fatto nulla di cui pentirmi!
CUT MAN: Even if it cuts me in half, I will make you whole again!		CUT MAN: Anche se mi costasse caro, ti farò tornare buono!

## •• Elec Man ••

ELEC MAN: Oh, I've never been so revolted... You're so... ugly... The less time with you, the better.		ELEC MAN: Oh, non mi sono mai sentito peggio... Sei davvero... brutto... Meno tempo passo con te, meglio è.
BOMB MAN: I'll show you! It's the beauty on the inside that counts!		BOMB MAN: Ti farò vedere io! È la bellezza interiore ciò che conta!
ELEC MAN: I suppose you're right... Fireworks explode into such beautiful colors... I'll expose your inner beauty for you...		ELEC MAN: Penso tu abbia ragione... I fuochi d'artificio esplodono in colori così belli... Ti mostrerò la tua bellezza interiore allora...

## •• Fire Man ••

FIRE MAN: Fiiiiiire! Burn, burn! Burn everything, everything in sight!		FIRE MAN: Fuoooooco! Brucia, brucia! Bruciare tutto ciò che si vede!
BOMB MAN: Boooooombs! Boom, boom! Blast everything in sight!		BOMB MAN: Boooooombe! Boom, boom! Distruggere tutto ciò che si vede!
FIRE MAN: Yes! That's what I like! What a great match this will be! Fiiiiiire!!		FIRE MAN: Sì! Così mi piace! Questo sarà davvero uno scontro memorabile! Fuoooooco!

## •• Guts Man ••

GUTS MAN: You don't have a permit to have fun here, Bombman!		GUTS MAN: Bomb Man, qui non ti è permesso divertirti!
BOMB MAN: Not looking your usual cool self, Gutsman... Fighting, fireworks, festivals -- that's where it's at!		BOMB MAN: Non sembri calmo come al solito, Guts Man... Lottare, botti, feste -- questo è ciò che serve!
GUTS MAN: Think you can set off fireworks with me, your superior? Well, ain't you just special!		GUTS MAN: Pensi di poter fare i tuoi botti in mia presenza, il tuo superiore? Come se tu fossi speciale!

## •• Ice Man ••

ICE MAN: There's something dangerous up ahead, sir! Oh? Freeze it at all		ICE MAN: Signore, c'è qualcosa di pericoloso più avanti! Oh? Fermati
---	--	---

costs, soldier! | subito, soldato!  
|  
BOMB MAN: What are you babbling about? | BOMB MAN: Cosa stai farneticando?  
You think I'm dangerous? Ha! All you | Pensi che io sia pericoloso? Ha! Hai  
need is a good fight to set you | solo bisogno di un bello scontro per  
straight! | tornare in carreggiata!  
|  
ICE MAN: Those bombs look kinda big... | ICE MAN: Quelle bombe sembrano grandi.  
But I have a mission to fulfill. | Ma ho una missione da compiere.

•• Mega Man? ••

MEGA MAN?: Dr. Wily's a blast, Bombman. | MEGA MAN?: Bomb Man, il Dr Wily è un  
Come join our party! | mito. Unisciti a noi!  
|  
BOMB MAN: Uh, Mega Man, you been out | BOMB MAN: Uh, Mega Man, hai preso  
in the sun too much? | troppo sole per caso?  
|  
MEGA MAN?: So, I guess your answer is | MEGA MAN?: Quindi la tua risposta è  
no? Then I'm gonna have to make you | no? Allora dovrò farti esplodere come  
blow up like one of your bombs! | una delle tue bombe.

•• Oil Man ••

OIL MAN: Hey, bro! You still goin' | OIL MAN: Ehi, fratello! Stai ancora in  
around blowin' up stuff in that | giro a far esplodere le cose alla tua  
uncool way you do? | ridicola maniera?  
|  
BOMB MAN: What? Hey, at least I do | BOMB MAN: Cosa? Ehi, io almeno faccio  
what's right! | ciò che è giusto!  
|  
OIL MAN: Don't take it personally. | OIL MAN: Non prenderla sul personale.  
I like your style. But too much | Mi piace il tuo stile. Ma troppo caos  
boom-boom, can make the party bomb! | può rovinare il divertimento!

•• Time Man ••

TIME MAN: You're late. I grew tired of | TIME MAN: Sei in ritardo. Mi ero  
waiting. | stancato di aspettarti.  
|  
BOMB MAN: Don't sweat the small stuff! | BOMB MAN: Non pensare alle piccolezze!  
I go by my party clock! | Io ho i miei tempi!  
|  
TIME MAN: Imbecile... | TIME MAN: Imbecille...

+++ uscendo in anticipo da una località

ROLL: Welcome home! That was a little | ROLL: Bentornato a casa! Sei tornato  
fast, wasn't it? | presto, o sbaglio?

+++ completando una località dei Robot Master

DR LIGHT: Nice job! Keep up the good | DR LIGHT: Ottimo lavoro! Continua  
work! | così!  
|

ROLL: Great job! Give it your all on | ROLL: Ottimo lavoro! Impegnati anche  
the next stage too, ok? | nella prossima località, ok?

+++ completando una località del Castle Wily





that's the stuff you gotta leave to | accendere la miccia... è roba che  
pros! | devi far fare ai professionisti!  
|  
COPY BOMB MAN: I can do that! Wanna | COPY BOMB MAN: Posso farlo anche io!  
see? | Vuoi vedere?

---

BATTAGLIA FINALE & EPILOGO

---

Bomb

+++ presso il Castle Wily 4

DR WILY: If only I had programmed you | DR WILY: Se solo ti avessi programmato  
differently back then...! It would | diversamente in passato...! Sarei  
have been genius! It's the only | stato un genio! È stato l'unico  
mistake I've made in my life! | errore della mia vita!

BOMB MAN: Dr. Wily! You no good rotten. | BOMB MAN: Dr Wily! Sei davvero marcio.  
I'm at the end of my fuse! Prepare | Sono arrivato alla fine della mia  
for the blast! | miccia! Preparati all'esplosione!

DR WILY: Wha... Why you insolent fool! | DR WILY: Cos... Stupido insolente!  
I will crush you with a loud, loud | Ti schiaccerò con un grande, enorme,  
crunch! Behold, my latest creation, | bum! Ammira, la mia ultima creazione,  
the ultimate combat robot, Wily | il definitivo robot da combattimento,  
Machine Number 1! Nuhahahahaha! | la Wily Machine N°1! Nuhahahahaha!

+++ dopo aver sconfitto la Wily Machine

DR WILY: Aaach! You stubborn fool! | DR WILY: Aaach! Tu, stupido cocciuto!  
This time I'll finish you off for | Questa volta ti concerò per le feste!  
good! Curses! Useless piece of junk! | Maledizione! Inutile rottame! Aspetta  
Wait a second!... Nuhaha! It's alive | un secondo!... Nuhaha! È rinato! Sono  
again! I'm a genius! | un genio!

+++ dopo aver sconfitto la Wily Capsule

DR WILY: Why, you... Ah, this calls | DR WILY: Perché, tu... Ah, è ora di  
for a temporary retreat! Whoooooooooo! | una ritirata temporanea! Whoooooooooo!  
W-Wait a minute! I promise to be good! | A-aspetta un attimo! Prometto di  
I'm a changed man! I said I promise! | essere buono! Sono cambiato! Lo  
Please don't hurt me!! | prometto! Non farmi del male!!

+++ Epilogo

NARRATORE: Thanks to the heroic | NARRATORE: Grazie all'eroico operato  
actions of BOMBMAN, peace has once | di BOMB MAN, la pace è di nuovo  
again been restored. Even the | tornata. Anche il malvagio Dr Wily  
nefarious Dr. Wily seems to have had | sembra essersi pentito delle sue  
a change of heart and is now ready to | azioni e adesso è pronto a lavorare  
work for a peaceful tomorrow. Or so | per un domani migliore. O almeno,  
it seems... | così sembra...

---

CUT MAN

[@11CT]

---

PROLOGO

Cut

NARRATORE: The year 20XX. With the advancement of science, humans were able to create industrial humanoid robots. Invented by the foremost authority on robotics, Dr. Light, Cutman is a lumber-cutting robot.

ROLL: We have a problem!

DR WILY: Wahahahaha! Ladies and gentlemen, your attention, please. The name's Wily! The one and only, the brilliant scientist, Dr. Wily! It may seem rather sudden to you, but I've decided I'd like to take over the world! Ahem! Anyway, to begin... Dr. Light! I'll be taking your precious robots!! Nuhahahaha!! That is to say... Hmm?... What's this? Oh, Cutman... I have no use for a piece of junk that can only remove branches from trees! Nuhahahaha!

ROLL: Our friends are in trouble, Cut Man! Let's hurry to the lab!

NARRATORE: È l'anno 20XX. Con il progresso della scienza, gli uomini realizzarono robot umanoidi per uso industriale. Inventato dal dr Light, il più grande esperto di robotica, Cut Man è un automa taglialegna.

ROLL: Abbiamo un problema!

DR WILY: Wahahahaha! Signore e signori vi chiedo un po' di attenzione. Io sono Wily! L'unico ed il solo, il brillante scienziato, il Dr Wily! Vi sembrerà una cosa improvvisa ma ho deciso di voler conquistare il mondo! Ahem! Comunque, per iniziare.. Dr Light! Mi impadronirò dei tuoi preziosi robot!! Nuhahahaha!! È solo per dire... Hmm?... E questo cos'è? Oh, Cut Man... Non mi serve un cumulo di rottami buono solo a tagliare i rami dagli alberi! Nuhahahaha!

ROLL: Cut Man, i nostri amici sono nei guai! Corriamo al laboratorio!

+++ presso il laboratorio

DR WILY: Nuhahahaha! Just as I promised, Dr. Light, I'll be taking them with me!

DR LIGHT: Stop, Dr. Wily! Stop, I say!

DR WILY: Farewell! Nuhahahaha!

DR LIGHT: Wait! Stop! Dr. Wily! ...What insanity! Using my robots to conquer the world...

CUT MAN: Professor! Leave it up to me!

DR LIGHT: Cutman?! Hmmm... Alright... I understand. I don't like it, but sometimes, such things must be done... I must make the necessary preparations. So that you can cut even the highest of branches, I'll give you the additional ability to perform a super jump.

DR WILY: Nuhahahaha! Dr Light, così come avevo promesso, li porterò con me!

DR LIGHT: Fermati, Dr Wily! Fermati!

DR WILY: Addio! Nuhahahaha!

DR LIGHT: Aspetta! Fermati! Dr Wily! ...Che follia! Usare i miei robot per conquistare il mondo...

CUT MAN: Professore! Lasci fare a me!

DR LIGHT: Cut Man?! Hmmm... Va bene... Ho capito. La cosa non mi piace ma a volte bisogna fare queste scelte... Devo fare i preparativi necessari. Visto che riesci a tagliare anche i rami più alti, ti donerò la capacità speciale di eseguire un super salto.

+++ presso la zona del boss

DR WILY: Ach! You followed me?! I don't have time to fool around with the likes of you! You can play with this! Nuhahahaha!

DR WILY: Ach! Mi hai seguito?! Non ho tempo da perdere con i tipi come te! Se vuoi, puoi giocare con questo! Nuhahahaha!

+++ tornando al laboratorio

ROLL: Look! Everyone... Everyone's going haywire and turning violent!		ROLL: Guardate! Tutti... tutti sono impazziti e sono diventati violenti!
DR LIGHT: Please! My robots... your friends, you must stop them! For the sake of the world, and all of humanity, I'm counting on you!		DR LIGHT: Ti prego! I miei robot... i tuoi amici, devi fermarli! Per la salvezza del mondo e dell'umanità, conto su di te!

---

SCONTRI CON I ROBOT MASTER

---

Cut

•• Bomb Man ••

BOMB MAN: Ah ah! Don't run off! Let's have a little fun with my explosives!		BOMB MAN: Ah ah! Non scappare! Divertiamoci un po' con le mie bombe!
CUT MAN: Y-you don't plan to chuck that bomb at me, do ya Mr. Bombman?		CUT MAN: N-non avrai intenzione di lanciarli quella bomba, Bomb Man?
BOMB MAN: You shoulda come the day before yesterday! I had some big boom-booms then!		BOMB MAN: Saresti dovuto arrivare due giorni fa! Da allora mi sono divertito davvero tanto!

•• Elec Man ••

ELEC MAN: Ah... I see it in your eyes and I share in your puzzlement and impatience...		ELEC MAN: Ah... Lo leggo nei tuoi occhi e condivido anche io la tua perplessità ed impazienza...
CUT MAN: M-Mr. Elecman! L-listen to me!		CUT MAN: M-Mr Elec Man! A-ascoltami!
ELEC MAN: Mmm... to watch my beautiful bolts fly to the top of your head... To hear your delightful shrieks...		ELEC MAN: Mmm... vedere i miei fulmini meravigliosi volare verso la tua testa... ascoltare le tue grida...

•• Fire Man ••

FIRE MAN: Fiiiiiire! Burn! Burn! My justice burns hotly! Evil beware!		FIRE MAN: Fuoooooco! Brucia! Brucia! La giustizia è ardente! Preparati!
CUT MAN: Huh? I'm no bad guy! I'm fighting against world domination!		CUT MAN: Huh? Non sono cattivo! Sto impedendo la conquista del mondo!
FIRE MAN: Woo hoo!! The heat! My flames engulf all!! No mercy! Fiiiiiire!!		FIRE MAN: Woo hoo!! Il calore!! Le mie fiamme inghiottono tutto!! Nessuna pietà! Fuoooooco!

•• Guts Man ••

GUTS MAN: Hey, men only! Little boys don't belong here. Go home before you get hurt!		GUTS MAN: Ehi, è solo per uomini! I bimbi non devono stare qua. Torna a casa prima di farti male!
CUT MAN: ...But you were so kind before, Mr. Gutsman. Don't worry, I'll get you out of here!		CUT MAN: ...Ma in passato eri così gentile, Mr Guts Man. Non temere, ti porterò via da qui!

GUTS MAN: You big idiot! What'll | GUTS MAN: Grosso idiota! Cosa mi  
happen to me if I get fired?! I'm | accadrà se dovessi essere licenziato?  
gonna take you down with me! | Cadrai anche tu con me!

•• Ice Man ••

ICE MAN: There's something dangerous | ICE MAN: Signore, c'è qualcosa di  
up ahead, sir! Oh? Freeze it at all | pericoloso più avanti! Oh? Fermati  
costs, soldier! | subito, soldato!

CUT MAN: What?! You're gonna freeze me? | CUT MAN: cosa?! Vorresti fermarmi?  
You're out of line, little bro! | Sei fuori di te, fratellino!

ICE MAN: You have nothing to do with | ICE MAN: Non hai nulla a che fare con  
the mission. This mission is very, | la missione. La missione è molto,  
very important, so move along, | molto importante, perciò vattene,  
soldier! | soldato!

•• Mega Man? ••

MEGA MAN?: Cutman! I've joined up with | MEGA MAN?: Cut Man! Mi sono unito al  
Dr. Wily. What about you? Want a cut | Dr Wily. Tu invece? Vuoi un po' di  
of the action? | azione?

CUT MAN: M-Mr. Mega Man?! D-Did you | CUT MAN: M-Mr Mega Man?! L-lo hai  
really?! It's not true! It's not true! | fatto?! Non è vero! Non è vero!

MEGA MAN?: Not the sharpest pair in | MEGA MAN?: Non sei proprio un tipo  
the drawer, huh?... Did you really | acuto, huh?... Davvero pensavi che io  
think I was the real one? | fossi quello vero?

•• Oil Man ••

OIL MAN: Whadja come out here for? If | OIL MAN: Perché sei venuto qui? Se  
you wanna learn the talk, you'd best | vuoi chiacchierare, è meglio allora  
be learnin' it somewhere else. | che tu vada a farlo altrove.

CUT MAN: Mr. Oilman! What you're doing | CUT MAN: Mr Oil Man! È sbagliato ciò  
is wrong! Please stop!! | che stai facendo! Fermati, ti prego!!

OIL MAN: What a hard-head! You gotta | OIL MAN: Che testardo! Devi guardare  
keep it real, know what I'm sayin'? | la realtà, capisci cosa intendo?  
Then maybe you'll know what's what! | Così capirai cosa sta succedendo!

•• Time Man ••

TIME MAN: You're late. I grew tired of | TIME MAN: Sei in ritardo. Ero stufo di  
waiting. | aspettarti.

CUT MAN: But you did wait for me, | CUT MAN: Davvero mi stavi aspettando?  
right? Then, let's go home together! | Bene, torniamo a casa assieme allora!

TIME MAN: Do you think you can fool | TIME MAN: Idiota, pensi davvero di  
time, you idiot?! | poter ingannare il tempo?!

+++ uscendo in anticipo da una località

ROLL: Welcome home! That was a little | ROLL: Bentornato a casa! Sei tornato  
fast, wasn't it? | presto, o sbaglio?

+++ completando una località dei Robot Master

DR LIGHT: Nice job! Keep up the good work!		DR LIGHT: Ottimo lavoro! Continua così!
ROLL: Great job! Give it your all on the next stage too, ok?		ROLL: Ottimo lavoro! Impegnati anche nella prossima località, ok?

+++ completando una località del Castle Wily

ROLL: Welcome home!		ROLL: Bentornato a casa!
DR LIGHT: Great job... And no injuries too! Splendid!		DR LIGHT: Ottimo lavoro... E non sei neanche rimasto ferito! Splendido!
ROLL: Keep on fighting!		ROLL: Continua ad impegnarti!

---

IL NASCONDIGLIO DI WILY

Cut

---

+++ dopo aver sconfitto l'ultimo Robot Master

DR WILY: My, my... Eight robots and they all end up like this... Dr. Light! Your robots are nothing but junk! Nuhah nuhah nuhahahaha!		DR WILY: Peccato... Otto robot e sono finiti in quel modo... Dr Light! I tuoi robot non sono altro che rottami! Nuhah nuhah nuhahahaha!
ROLL: How horrible!		ROLL: È terribile!
DR LIGHT: You... Dr. Wily... You are a most foul man!		DR LIGHT: Tu... Dr Wily... Sei davvero un essere spregevole!
DR WILY: Nuhaha! Feeling sorry for yourself, Dr. Light? You're full of regret, aren't you? Well, then, come to my fortress, Castle Wily! I've already sent you an invitation. Don't disappoint me! Nuhahahaha!		DR WILY: Nuhaha! Ti senti triste, Dr Light? Sei pieno di rimpianti, non è vero? Bene, allora, vieni nella mia fortezza, il Castle Wily! Ti ho appena mandato un invito. Cerca di non deludermi! Nuhahahaha!

+++ presso il Castle Wily 1

YELLOW DEVIL: Bumo... Bumomomo! Bumomo Bumomomomo Bumo!		YELLOW DEVIL: Bumo... Bumomomo! Bumomo Bumomomomo Bumo!
CUT MAN: ... Huh?... Uh, um... Bumomooo Bumoooo Bumomomoooo...?		CUT MAN: ... Huh?... Uh, um... Bumomooo Bumoooo Bumomomoooo...?
YELLOW DEVIL: Bu, bumoooo?! Bu, bumomomomo?! Bumomomoooo!!		YELLOW DEVIL: Bu, bumoooo?! Bu, bumomomomo?! Bumomomoooo!!

+++ presso il Castle Wily 2

CWU-01P: Intruders... bad... E-li-mi-nate intruders...		CWU-01P: Intrusi... pericolo... E-li-mi-na-re gli intrusi...
CUT MAN: I only want to pass through. I don't really wanna fight, so move!!		CUT MAN: Io voglio solo proseguire. Non voglio combattere, fammi passare!
CWU-01P: Negative. Must... eliminate.		CWU-01P: Negativo. Devo... eliminare.

Eliminate. Eliminate...

Eliminare. Eliminare...

+++ presso il Castle Wily 3

COPY CUT MAN: Yo, No-brains! Don't you know running with scissors is dangerous?

COPY CUT MAN: Yo, stupido! Non sai che è molto pericoloso correre con le forbici?

CUT MAN: A clone of me?! He's really well made!

CUT MAN: Un mio clone?! È stato fatto davvero molto bene!

COPY CUT MAN: You... You're so stupid... Are you sure you even know how to use those scissors?

COPY CUT MAN: Tu... Tu sei così stupido... Sei sicuro di saper usare quelle forbici?

---

BATTAGLIA FINALE & EPILOGO

Cut

---

+++ presso il Castle Wily 4

DR WILY: If only I had programmed you differently back then...! It would have been genius! It's the only mistake I've made in my life!

DR WILY: Se solo ti avessi programmato diversamente in passato...! Sarei stato un genio! È stato l'unico errore della mia vita!

CUT MAN: I can't forgive what you did to my brothers! It's payback time and I'm gonna cut you down to size!

CUT MAN: Non posso perdonare ciò che hai fatto ai miei fratelli! È l'ora della vendetta e ti farò a pezzi!

DR WILY: Wha... Why you insolent fool! I will crush you with a loud, loud crunch! Behold, my latest creation, the ultimate combat robot, Wily Machine Number 1! Nuhahahahaha!

DR WILY: Cos... Stupido insolente! Ti schiaccerò con un grande, enorme, bum! Ammira, la mia ultima creazione, il definitivo robot da combattimento, la Wily Machine N°1! Nuhahahahaha!

+++ dopo aver sconfitto la Wily Machine

DR WILY: Aaach! You stubborn fool! This time I'll finish you off for good! Curses! Useless piece of junk! Wait a second!... Nuhaha! It's alive again! I'm a genius!

DR WILY: Aaach! Tu, stupido cocciuto! Questa volta ti concerò per le feste! Maledizione! Inutile rottame! Aspetta un secondo!... Nuhaha! È rinato! Sono un genio!

+++ dopo aver sconfitto la Wily Capsule

DR WILY: Why, you... Ah, this calls for a temporary retreat! Whoooooooooo! W-Wait a minute! I promise to be good! I'm a changed man! I said I promise! Please don't hurt me!!

DR WILY: Perché, tu... Ah, è ora di una ritirata temporanea! Whoooooooooo! A-aspetta un attimo! Prometto di essere buono! Sono cambiato! Lo prometto! Non farmi del male!!

+++ Epilogo

NARRATORE: Thanks to the heroic actions of CUTMAN, peace has once again been restored. Even the nefarious Dr. Wily seems to have had a change of heart and is now ready to work for a peaceful tomorrow. Or so

NARRATORE: Grazie all'eroico operato di CUT MAN, la pace è di nuovo tornata. Anche il malvagio Dr Wily sembra essersi pentito delle sue azioni e adesso è pronto a lavorare per un domani migliore. O almeno,

it seems...

| così sembra...

=====

ELEC MAN

=====

[@11LC]

PROLOGO

Elec

NARRATORE: The year 20XX. With the advancement of science, humans were able to create industrial humanoid robots. Invented by the foremost authority on robotics, Dr. Light, Elecman is a robot designed to control energy usage.

| NARRATORE: È l'anno 20XX. Con il progresso della scienza, gli uomini realizzarono robot umanoidi per uso industriale. Inventato dal dr Light, il più grande esperto di robotica, Elec Man è un automa che si occupa del controllo dell'energia.

ROLL: We have a problem!

| ROLL: Abbiamo un problema!

DR WILY: Wahahahaha! Ladies and gentlemen, your attention, please. The name's Wily! The one and only, the brilliant scientist, Dr. Wily! It may seem rather sudden to you, but I've decided I'd like to take over the world! Ahem! Anyway, to begin... Dr. Light! I'll be taking your precious robots!! Nuhahahaha!! That is to say... Hmm?... What's this? Elecman! I'd like to take you with me... really! But I'm downright terrible at getting shocked and taking pain! Get out of my sight! Nuhahahahah!

| DR WILY: Wahahahaha! Signore e signori vi chiedo un po' di attenzione. Io sono Wily! L'unico ed il solo, il brillante scienziato, il Dr Wily! Vi sembrerà una cosa improvvisa ma ho deciso di voler conquistare il mondo! Ahem! Comunque, per iniziare.. Dr Light! Mi impadronirò dei tuoi preziosi robot!! Nuhahahaha!! È solo per dire... Hmm?... E questo cos'è? Elec Man! Mi piacerebbe prenderti con me... davvero! Ma non mi va proprio di soffrire per colpa delle tue scosse elettriche! Sparisci dalla mia vista! Nuhahahahah!

ROLL: Our friends are in trouble, Elec Man! Let's hurry to the lab!

| ROLL: Elec Man, i nostri amici sono nei guai! Corriamo al laboratorio!

+++ presso il laboratorio

DR WILY: Nuhahahahah! Just as I promised, Dr. Light, I'll be taking them with me!

| DR WILY: Nuhahahahah! Dr Light, così come avevo promesso, li porterò con me!

DR LIGHT: Stop, Dr. Wily! Stop, I say!

| DR LIGHT: Fermati, Dr Wily! Fermati!

DR WILY: Farewell! Nuhahahaha!

| DR WILY: Addio! Nuhahahaha!

DR LIGHT: Wait! Stop! Dr. Wily! ...What insanity! Using my robots to conquer the world...

| DR LIGHT: Aspetta! Fermati! Dr Wily! ...Che follia! Usare i miei robot per conquistare il mondo...

ELEC MAN: Professor, allow me to deal with this...

DR LIGHT: Elecman?! Hmmm... Alright... I understand. I don't like it, but sometimes, such things must be done...

| DR LIGHT: Elec Man?! Hmmm... Va bene.. Ho capito. La cosa non mi piace ma a volte bisogna fare queste scelte...



I must make the necessary | Devo fare i preparativi necessari.  
preparations. There must be energy | Da qualche parte devono esserci dei  
containers (Elec Blocks) somewhere! | cubi speciali (Blocchi Elettrici)!  
Use them well! | Usali con saggezza!

+++ presso la zona del boss

DR WILY: Ach! You followed me?! | DR WILY: Ach! Mi hai seguito?! Non ho  
I don't have time to fool around with | tempo da perdere con i tipi come te!  
the likes of you! You can play with | Se vuoi, puoi giocare con questo!  
this! Nuhahahaha! | Nuhahahaha!

+++ tornando al laboratorio

ROLL: Look! Everyone... Everyone's | ROLL: Guardate! Tutti... tutti sono  
going haywire and turning violent! | impazziti e sono diventati violenti!

DR LIGHT: Please! My robots... your | DR LIGHT: Ti prego! I miei robot...  
friends, you must stop them! For the | i tuoi amici, devi fermarli! Per la  
sake of the world, and all of | salvezza del mondo e dell'umanità,  
humanity, I'm counting on you! | conto su di te!

---

SCONTRI CON I ROBOT MASTER

---

Elec

•• Bomb Man ••

BOMB MAN: Ah ah! Don't run off! Let's | BOMB MAN: Ah ah! Non scappare!  
have a little fun with my explosives! | Divertiamoci un po' con le mie bombe!

ELEC MAN: Humph. You think your | ELEC MAN: Humph. Pensi che i tuoi  
sluggish attack can stand up to my | attacchi lenti possano competere con  
lightning blitz? You won't throw more | la mia velocità fulminea? Ne potrai  
than a few before it's over. | lanciare poche prima che sia finita.

BOMB MAN: You shoulda come the day | BOMB MAN: Saresti dovuto arrivare due  
before yesterday! I had some big | giorni fa! Da allora mi sono  
boom-booms then! | divertito davvero tanto!

•• Cut Man ••

CUT MAN: You've been frying the poor | CUT MAN: Sei tu che stai friggendo  
robots here to a crisp... I should | tutti quei poveri robot... Avrei  
have believed Dr. Wily... | dovuto dare retta al Dr Wily...

ELEC MAN: My battles are blindingly | ELEC MAN: Le mie battaglie sono così  
beautiful, aren't they? | belle da abbagliare, non è vero?

CUT MAN: Even if it cuts me in half, | CUT MAN: Anche se mi costasse caro,  
I will make you whole again! | ti farò tornare buono!

•• Fire Man ••

FIRE MAN: Burn, burn! My justice burns | FIRE MAN: Brucia, brucia! La mia  
bright! Fiiiiiire! | giusta risplende! Fuoooooco!

ELEC MAN: That light of a million | ELEC MAN: Quella luce da un milione di  
watts... To have to extinguish it... | watt... Bisogna spegnerla... No, devo  
No, I must for your sake. I can't | farlo per il tuo bene. Adesso non

hesitate now...!		posso esitare...!
FIRE MAN: As long as my justice burns, it will fry your evil to a crisp! Fiiiiiire!!		FIRE MAN: Fino a quando la mia giustizia brucerà, friggerò la tua malvagità! Fuoooooco!!
•• Guts Man ••		
GUTS MAN: I don't care who you are. If you're messin' up my site, I'm gonna hurt you good!		GUTS MAN: Non mi interessa chi tu sia. Se metti in disordine il cantiere, ti concerò per le feste!
ELEC MAN: Even if you were to call lightning from the sky with your thunderous voice, you will never pierce my gorgeous heart...		ELEC MAN: Anche se tu richiamassi i fulmini dal cielo con la tua voce poderosa, non potrai mai trapassare il mio splendido cuore...
GUTS MAN: Ha, let's see what you'd say if a rock fell on your head!		GUTS MAN: Ha, vedremo cosa dirai dopo che una roccia ti romperà la testa!
•• Ice Man ••		
ICE MAN: There's something dangerous up ahead, sir! Oh? Freeze it at all costs, soldier!		ICE MAN: Signore, c'è qualcosa di pericoloso più avanti! Oh? Fermati subito, soldato!
ELEC MAN: Freezing... Numbness... What beauty... It pains me to have to end this beauty...		ELEC MAN: Immobilità... Paralisi... Bellissimo... Mi dispiace rovinare tale bellezza...
ICE MAN: Well, sir, I... Soldier, finish your mission!		ICE MAN: Bene, Signore, io... Soldato, termina la tua missione!
•• Mega Man? ••		
MEGA MAN?: I just joined Dr. Wily. He's quite shocking, so why not join, too? You'd like him.		MEGA MAN?: Mi sono appena unito al Dr Wily. È davvero elettrizzante, unisciti a noi. Ti piacerà.
ELEC MAN: Humph, who in the world are you? Mega Man's eyes are not clouded like a thunderstorm...		ELEC MAN: Humph, e tu chi diavolo saresti? Gli occhi di Mega Man non sono così anneriti...
MEGA MAN?: Darn, he figured it out. Time to bolt and change strategies.		MEGA MAN?: Dannazione, mi ha scoperto. Bisognerà cambiare strategia allora.
•• Oil Man ••		
OIL MAN: Hey, whadja come out here for? Don'tcha have a place near your house for fill-ups?		OIL MAN: Ehi, cosa sei venuto a fare? Non ci sono distributori vicino casa tua?
ELEC MAN: Humph. I have no need for a fill-up. I never used such a primitive energy source to begin with.		ELEC MAN: Humph. Non ho bisogno di fare rifornimento. Non ho mai usato una fonte di energia così primitiva.
OIL MAN: Hey, don't do anything stupid now! Didn't need it, just say so. You didn't hafta hurt my feelings!		OIL MAN: Ehi, non fare lo stupido adesso! Se non ti serve, di' di no. Non c'è bisogno di offendermi!



ELEC MAN: I'm sorry, but I'm in a | ELEC MAN: Mi spiace ma vado di fretta.  
hurry. We'll have to finish this in a | Quindi finiremo all'istante questo  
flash. | scontro.  
|

YELLOW DEVIL: Bu, bumoooo?! Bu, | YELLOW DEVIL: Bu, bumoooo?! Bu,  
bumomomomo?! Bumomomoooo!! | bumomomomo?! Bumomomoooo!!

+++ presso il Castle Wily 2

CWU-01P: Intruders... bad... | CWU-01P: Intrusi... pericolo...  
E-li-mi-nate intruders... | E-li-mi-na-re gli intrusi...  
|

ELEC MAN: Do your worst, but I find it | ELEC MAN: Fai del tuo peggio ma non  
hard to believe that such a | credo che un robot così scadente come  
low-voltage robot like you can defeat | te abbia la benchè minima possibilità  
me. |

CWU-01P: Negative. Must... eliminate. | CWU-01P: Negativo. Devo... eliminare.  
Eliminate. Eliminate... | Eliminare. Eliminare...

+++ presso il Castle Wily 3

COPY ELEC MAN: Yo, Sparky! You're a | COPY ELEC MAN: Yo, scintilla! Sei un  
top-notch robot, right? That makes me | robot di prima scelta, vero? Questo  
quite happy. | mi rende felice.  
|

ELEC MAN: Not as well-built as my | ELEC MAN: Non sembri così ben fatto  
glorious self, but I suppose I can | come me, ma vedo una notevole  
see the resemblance. | somiglianza.  
|

COPY ELEC MAN: Hmm... Can I imitate | COPY ELEC MAN: Hmm... Posso imitare un  
that conceited tone? I'll finish you | tono così presuntuoso? Ti sconfiggerò  
at lightning speed!... Something like | alla velocità della luce! ... Va bene  
that?... | così?...

---

BATTAGLIA FINALE & EPILOGO

Elec

---

+++ presso il Castle Wily 4

DR WILY: If only I had programmed you | DR WILY: Se solo ti avessi programmato  
differently back then...! It would | diversamente in passato...! Sarei  
have been genius! It's the only | stato un genio! È stato l'unico  
mistake I've made in my life! | errore della mia vita!  
|

ELEC MAN: Hah, get ready for some | ELEC MAN: Hah, preparati ad una vera  
truly en-lightning shock therapy! | terapia shock!  
|

DR WILY: Wha... Why you insolent fool! | DR WILY: Cos... Stupido insolente!  
I will crush you with a loud, loud | Ti schiaccerò con un grande, enorme,  
crunch! Behold, my latest creation, | bum! Ammira, la mia ultima creazione,  
the ultimate combat robot, Wily | il definitivo robot da combattimento,  
Machine Number 1! Nuhahahahaha! | la Wily Machine N°1! Nuhahahahaha!

+++ dopo aver sconfitto la Wily Machine

DR WILY: Aaach! You stubborn fool! | DR WILY: Aaach! Tu, stupido cocciuto!  
This time I'll finish you off for | Questa volta ti concerò per le feste!  
good! Curses! Useless piece of junk! | Maledizione! Inutile rottame! Aspetta

Wait a second!... Nuhaha! It's alive | un secondo!... Nuhaha! È rinato! Sono  
again! I'm a genius! | un genio!

+++ dopo aver sconfitto la Wily Capsule

DR WILY: Why, you... Ah, this calls | DR WILY: Perché, tu... Ah, è ora di  
for a temporary retreat! Whooooooooo! | una ritirata temporanea! Whooooooooo!  
W-Wait a minute! I promise to be good! | A-aspetta un attimo! Prometto di  
I'm a changed man! I said I promise! | essere buono! Sono cambiato! Lo  
Please don't hurt me!! | prometto! Non farmi del male!!

+++ Epilogo

NARRATORE: Thanks to the heroic | NARRATORE: Grazie all'eroico operato  
actions of ELECMAN, peace has once | di ELEC MAN, la pace è di nuovo  
again been restored. Even the | tornata. Anche il malvagio Dr Wily  
nefarious Dr. Wily seems to have had | sembra essersi pentito delle sue  
a change of heart and is now ready to | azioni e adesso è pronto a lavorare  
work for a peaceful tomorrow. Or so | per un domani migliore. O almeno,  
it seems... | così sembra...

=====

FIRE MAN

=====

[@11FR]

=====

PROLOGO

=====

Fire

=====

NARRATORE: The year 20XX. With the | NARRATORE: È l'anno 20XX. Con il  
advancement of science, humans were | progresso della scienza, gli uomini  
able to create industrial humanoid | realizzarono robot umanoidi per uso  
robots. Invented by the foremost | industriale. Inventato dal dr Light,  
authority on robotics, Dr. Light, | il più grande esperto di robotica,  
Fireman is a trash combustion robot. | Fire Man incenerisce i rifiuti.

ROLL: We have a problem!

ROLL: Abbiamo un problema!

DR WILY: Wahahahaha! Ladies and | DR WILY: Wahahahaha! Signore e signori  
gentlemen, your attention, please. | vi chiedo un po' di attenzione. Io  
The name's Wily! The one and only, | sono Wily! L'unico ed il solo, il  
the brilliant scientist, Dr. Wily! It | brillante scienziato, il Dr Wily!  
may seem rather sudden to you, but | Vi sembrerà una cosa improvvisa ma  
I've decided I'd like to take over | ho deciso di voler conquistare il  
the world! Ahem! Anyway, to begin... | mondo! Ahem! Comunque, per iniziare..  
Dr. Light! I'll be taking your | Dr Light! Mi impadronirò dei tuoi  
precious robots!! Nuhahahaha!! That | preziosi robot!! Nuhahahaha!! È solo  
is to say... Hmm?... What's this? | per dire... Hmm?... E questo cos'è?  
Fireman! I'd take you with me... | Fire Man! Ti prenderei volentieri con  
really! But you're a little too hot | me... davvero! Ma sei troppo caldo da  
to handle! Nuhahahaha! | maneggiare! Nuhahahaha!

ROLL: Our friends are in trouble,  
Fire Man! Let's hurry to the lab!

ROLL: Fire Man, i nostri amici sono  
nei guai! Corriamo al laboratorio!

+++ presso il laboratorio

DR WILY: Nuhahahaha! Just as | DR WILY: Nuhahahaha! Dr Light, così  
I promised, Dr. Light, I'll be taking | come avevo promesso, li porterò con

them with me!		me!
DR LIGHT: Stop, Dr. Wily! Stop, I say!		DR LIGHT: Fermati, Dr Wily! Fermati!
DR WILY: Farewell! Nuhahahaha!		DR WILY: Addio! Nuhahahaha!
DR LIGHT: Wait! Stop! Dr. Wily!		DR LIGHT: Aspetta! Fermati! Dr Wily!
...What insanity! Using my robots to		...Che follia! Usare i miei robot per
conquer the world...		conquistare il mondo...
FIRE MAN: Professor! My flame of		FIRE MAN: Professore! La mia fiamma di
justice will restore what's right!		giustizia risolverà tutto!
DR LIGHT: Fireman?! Hmmm... Alright...		DR LIGHT: Fire Man?! Hmmm... Va bene..
I understand. I don't like it, but		Ho capito. La cosa non mi piace ma a
sometimes, such things must be done...		volte bisogna fare queste scelte...
I must make the necessary		Devo fare i preparativi necessari.
preparations. When water touches you,		A contatto con l'acqua, il tuo potere
your power level goes down. On the		diminuirà. In compenso, assorbendo le
other hand, absorbing flames powers		fiamme diverrai più forte! Fa' in
you up! Be sure to try it!		modo di provarlo!

+++ presso la zona del boss

DR WILY: Ach! You followed me?!		DR WILY: Ach! Mi hai seguito?! Non ho
I don't have time to fool around with		tempo da perdere con i tipi come te!
the likes of you! You can play with		Se vuoi, puoi giocare con questo!
this! Nuhahahaha!		Nuhahahaha!

+++ tornando al laboratorio

ROLL: Look! Everyone... Everyone's		ROLL: Guardate! Tutti... tutti sono
going haywire and turning violent!		impazziti e sono diventati violenti!
DR LIGHT: Please! My robots... your		DR LIGHT: Ti prego! I miei robot...
friends, you must stop them! For the		i tuoi amici, devi fermarli! Per la
sake of the world, and all of		salvezza del mondo e dell'umanità,
humanity, I'm counting on you!		conto su di te!

---

SCONTRI CON I ROBOT MASTER

---

Fire

---

•• Bomb Man ••

BOMB MAN: Oh, looking good, Fireman!		BOMB MAN: Oh, Fire Man, ti trovo bene!
I'll be putting your flames to good		Saprò come utilizzare per bene le tue
use!		fiamme!
FIRE MAN: Nothing escapes my flames of		FIRE MAN: Nulla sfugge alle fiamme
burning justice! Fiiiiire!!		della giustizia rovente! Fuoooooco!!
BOMB MAN: What's wrong with you?		BOMB MAN: Che hai che non va?
A little too much burning the candle		Ti sei per caso scaldato troppo
at both ends?		ultimamente?

•• Cut Man ••

CUT MAN: Dr. Wily was right... You've		CUT MAN: Il Dr Wily aveva ragione...
been changed into a bad robot,		Sei diventato un robot cattivo, che

blowing things up at random... | fa esplodere qualsiasi cosa...  
|  
FIRE MAN: Fiiiiire! The flame of | FIRE MAN: Fuoooooco! Le fiamme della  
justice burns strong!! A match of | giustizia bruciano con forza! Uno  
burning wills, my righteousness | scontro di anime roventi, la mia  
versus yours! Fiiiiiiiire!! | ragione contro la tua! Fuoooooooooco!!  
|  
CUT MAN: Well, if we're both right... | CUT MAN: Beh, se abbiamo entrambi  
we're just gonna have to battle it | ragione... lo vedremo con questo  
out! | scontro!

•• Elec Man ••

ELEC MAN: Well done... but you say | ELEC MAN: Ben fatto... ma ora hai  
good bye here. I might even tell you | finito. Potrei raccontarti più cose  
more about me after I win. | di me dopo che avrò vinto.  
|  
FIRE MAN: You're fired! | FIRE MAN: Sei licenziato!  
|  
ELEC MAN: You're really something, | ELEC MAN: Sei davvero incredibile,  
Fireman... But soon, you'll know the | Fire Man... Ma presto conoscerai la  
feeling of glorious lightning | sensazione di gloriosi fulmini  
coursing through your body... | attraversare il tuo corpo...

•• Guts Man ••

GUTS MAN: I don't care who you are. If | GUTS MAN: Non mi interessa chi tu sia.  
you're messin' up my site, I'm gonna | Se metti in disordine il cantiere,  
hurt you good! | ti concerò per le feste!  
|  
FIRE MAN: Evil! Remember my name! For | FIRE MAN: Male! Ricorda il mio nome!  
I am Fireman! My flame of justice | Io sono Fire Man! La mia fiamma di  
will have its revenge on you! | giustizia si vendicherà su di te!  
|  
GUTS MAN: Yeah, I'm bad. So what? I'm | GUTS MAN: Sì, sono cattivo. E quindi?  
also your boss! | Sono comunque il tuo capo!

•• Ice Man ••

ICE MAN: There's something dangerous | ICE MAN: Signore, c'è qualcosa di  
up ahead, sir! Oh? Freeze it at all | pericoloso più avanti! Oh? Fermati  
costs, soldier! | subito, soldato!  
|  
FIRE MAN: All that ice is gonna give | FIRE MAN: Tutto quel ghiaccio ti farà  
you a cold! I say we put the heat on! | male! Il fuoco è molto meglio!  
|  
ICE MAN: Huh?! What the heck do you | ICE MAN: Huh?! Cosa diavolo intendi  
mean?! Anyway, I'll freeze you with | dire?! Comunque, ti congelerò con  
everything I've got!! | tutto me stesso!!

•• Mega Man? ••

MEGA MAN?: You should come with me, | MEGA MAN?: Fire Man, dovresti venire  
Fireman. Dr. Wily really knows how to | con me. Il Dr Wily sa proprio come  
cook the bad guys! | cuocere la gente cattiva!  
|  
FIRE MAN: You sure you have a strong | FIRE MAN: Sei sicuro di possedere un  
sense of justice?! Mine burns strong | forte senso di giustizia?! Il mio  
in my heart! | brucia con forza nel mio cuore!  
|

MEGA MAN?: What a hothead.

| MEGA MAN?: Che testa calda.

•• Oil Man ••

OIL MAN: Hey! You'd better go  
somewhere else if you want oil. Don't  
make me hafta hurt you, cause fire's  
not allowed around here!

| OIL MAN: Ehi! Faresti meglio ad andare  
altrove a procurarti dell'olio. Non  
costringermi a picchiarti perchè qui  
il fuoco non è permesso!

FIRE MAN: Your attacks just add more  
fuel to the flame! Prepare to get  
SMOKED!!

| FIRE MAN: I tuoi attacchi stanno solo  
gettando benzina sul fuoco! Preparati  
ad essere INCENERITO!!

OIL MAN: Why you-! Heh, well, burn  
yourself out. I've got my orders to  
follow.

| OIL MAN: Perchè tu-! Heh, bene, datti  
fuoco allora. Io devo seguire i miei  
ordini.

•• Time Man ••

TIME MAN: Hmph, you're early.

| TIME MAN: Hmph, sei in anticipo.

FIRE MAN: My justice is absolute!  
It waits for no man! Fiiire!!

| FIRE MAN: La mia giustizia è assoluta!  
Non aspetta nessuno! Fuoco!!

TIME MAN: This will be over earlier  
than planned...

| TIME MAN: Sarà tutto finito prima del  
previsto...

+++ uscendo in anticipo da una località

ROLL: Welcome home! That was a little  
fast, wasn't it?

| ROLL: Bentornato a casa! Sei tornato  
presto, o sbaglio?

+++ completando una località dei Robot Master

DR LIGHT: Nice job! Keep up the good  
work!

| DR LIGHT: Ottimo lavoro! Continua  
così!

ROLL: Great job! Give it your all on  
the next stage too, ok?

| ROLL: Ottimo lavoro! Impegnati anche  
nella prossima località, ok?

+++ completando una località del Castle Wily

ROLL: Welcome home!

| ROLL: Bentornato a casa!

DR LIGHT: Great job... And no injuries  
too! Splendid!

| DR LIGHT: Ottimo lavoro... E non sei  
neanche rimasto ferito! Splendido!

ROLL: Keep on fighting!

| ROLL: Continua ad impegnarti!

---

IL NASCONDIGLIO DI WILY

Fire

---

+++ dopo aver sconfitto l'ultimo Robot Master

DR WILY: My, my... Eight robots and  
they all end up like this...  
Dr. Light! Your robots are nothing  
but junk! Nuhah nuhah nuhahahaha!

| DR WILY: Peccato... Otto robot e sono  
finiti in quel modo... Dr Light!  
I tuoi robot non sono altro che  
rotti! Nuhah nuhah nuhahahaha!



ROLL: How horrible!	ROLL: È terribile!
DR LIGHT: You... Dr. Wily... You are a most foul man!	DR LIGHT: Tu... Dr Wily... Sei davvero un essere spregevole!
DR WILY: Nuhaha! Feeling sorry for yourself, Dr. Light? You're full of regret, aren't you? Well, then, come to my fortress, Castle Wily! I've already sent you an invitation. Don't disappoint me! Nuhahahahaha!	DR WILY: Nuhaha! Ti senti triste, Dr Light? Sei pieno di rimpianti, non è vero? Bene, allora, vieni nella mia fortezza, il Castle Wily! Ti ho appena mandato un invito. Cerca di non deludermi! Nuhahahahaha!
+++ presso il Castle Wily 1	
YELLOW DEVIL: Bumo... Bumomomo! Bumomo Bumomomomo Bumo!	YELLOW DEVIL: Bumo... Bumomomo! Bumomo Bumomomomo Bumo!
FIRE MAN: You're a big fella, ain't ya?! But it don't matter! My flames will engulf you! Fiiiire!!	FIRE MAN: Sei bello grosso, non è vero?! Ma non importa! Le mie fiamme ti divoreranno! Fuoooco!!
YELLOW DEVIL: Bu, bumoooo?! Bu, bumomomomo?! Bumomomoooo!!	YELLOW DEVIL: Bu, bumoooo?! Bu, bumomomomo?! Bumomomoooo!!
+++ presso il Castle Wily 2	
CWU-01P: Intruders... bad... E-li-mi-nate intruders...	CWU-01P: Intrusi... pericolo... E-li-mi-na-re gli intrusi...
FIRE MAN: An underwater battle, huh? Yeah, I'm in a pinch now!! But! My spirit of righteousness will burn even hotter, yeah!	FIRE MAN: Una battaglia sottomarina, huh? Sì, sono nei guai!! Ma il mio spirito di giustizia sarà ancora più rovente, yeah!
CWU-01P: Eliminate... Eliminate... Eliminate...	CWU-01P: Eliminare... Eliminare... Eliminare...
+++ presso il Castle Wily 3	
COPY FIRE MAN: Yo, Small Fry! All your loud "burning" words are just smoke in the wind!	COPY FIRE MAN: Yo, pesciolino! Tutte le tue urla "roventi" si perdono come fumo nel vento!
FIRE MAN: You! You're a fake! ...Has it finally happened?! A copy of me has appeared... so that means I am a real HERO!!	FIRE MAN: Tu! Sei un impostore! ...È davvero accaduto?! È apparsa una mia copia... questo vuol dire che io sono un vero EROE!!
COPY FIRE MAN: How pathetic... I can't believe he's serious...	COPY FIRE MAN: Patetico... Non riesco a credere che lui faccia sul serio...

---

BATTAGLIA FINALE & EPILOGO

---

Fire

---

+++ presso il Castle Wily 4	
DR WILY: If only I had programmed you differently back then...! It would have been genius! It's the only	DR WILY: Se solo ti avessi programmato diversamente in passato...! Sarei stato un genio! È stato l'unico

mistake I've made in my life!		errore della mia vita!
FIRE MAN: You're wasting your time!		FIRE MAN: Stai sprecando tempo! Non ho
You've got nothing on me! As long as		nulla da spartire con te! Fino a
my justice burns bright, evil will		quando la mia giustizia splenderà,
never prevail!		il male non prevarrà!
DR WILY: Wha... Why you insolent fool!		DR WILY: Cos... Stupido insolente!
I will crush you with a loud, loud		Ti schiaccerò con un grande, enorme,
crunch! Behold, my latest creation,		bum! Ammira, la mia ultima creazione,
the ultimate combat robot, Wily		il definitivo robot da combattimento,
Machine Number 1! Nuhahahahaha!		la Wily Machine N°1! Nuhahahahaha!

+++ dopo aver sconfitto la Wily Machine

DR WILY: Aaach! You stubborn fool!		DR WILY: Aaach! Tu, stupido cocciuto!
This time I'll finish you off for		Questa volta ti concerò per le feste!
good! Curses! Useless piece of junk!		Maledizione! Inutile rottame! Aspetta
Wait a second!... Nuhaha! It's alive		un secondo!... Nuhaha! È rinato! Sono
again! I'm a genius!		un genio!

+++ dopo aver sconfitto la Wily Capsule

DR WILY: Why, you... Ah, this calls		DR WILY: Perché, tu... Ah, è ora di
for a temporary retreat! Whoooooooooa!		una ritirata temporanea! Whoooooooooa!
W-Wait a minute! I promise to be good!		A-aspetta un attimo! Prometto di
I'm a changed man! I said I promise!		essere buono! Sono cambiato! Lo
Please don't hurt me!!		prometto! Non farmi del male!!

+++ Epilogo

NARRATORE: Thanks to the heroic		NARRATORE: Grazie all'eroico operato
actions of FIREMAN, peace has once		di FIRE MAN, la pace è di nuovo
again been restored. Even the		tornata. Anche il malvagio Dr Wily
nefarious Dr. Wily seems to have had		sembra essersi pentito delle sue
a change of heart and is now ready to		azioni e adesso è pronto a lavorare
work for a peaceful tomorrow. Or so		per un domani migliore. O almeno,
it seems...		così sembra...

=====

GUTS MAN	[@11GS]
----------	---------

=====

---

PROLOGO

---

NARRATORE: The year 20XX. With the		NARRATORE: È l'anno 20XX. Con il
advancement of science, humans were		progresso della scienza, gli uomini
able to create industrial humanoid		realizzarono robot umanoidi per uso
robots. Invented by the foremost		industriale. Inventato dal dr Light,
authority on robotics, Dr. Light,		il più grande esperto di robotica,
Gutsman is an excavation and		Guts Man è un automa per gli scavi e
construction robot.		l'edilizia.

ROLL: We have a problem!		ROLL: Abbiamo un problema!
--------------------------	--	----------------------------

DR WILY: Wahahahaha! Ladies and		DR WILY: Wahahahaha! Signore e signori
gentlemen, your attention, please.		vi chiedo un po' di attenzione. Io

The name's Wily! The one and only, | sono Wily! L'unico ed il solo, il  
the brilliant scientist, Dr. Wily! It | brillante scienziato, il Dr Wily!  
may seem rather sudden to you, but | Vi sembrerà una cosa improvvisa ma  
I've decided I'd like to take over | ho deciso di voler conquistare il  
the world! Ahem! Anyway, to begin... | mondo! Ahem! Comunque, per iniziare..  
Dr. Light! I'll be taking your | Dr Light! Mi impadronirò dei tuoi  
precious robots!! Nuhahahaha!! That | preziosi robot!! Nuhahahaha!! È solo  
is to say... Hmm?... What's this? | per dire... Hmm?... E questo cos'è?  
Oh, Gutsman... You have strength, but | Oh, Guts Man... Hai i muscoli ma ti  
you lack brains. Therefore you're | manca il cervello. In pratica sei  
utterly useless! Nuhahahaha! | completamente inutile! Nuhahahaha!

ROLL: Our friends are in trouble, | ROLL: Guts Man, i nostri amici sono  
Gutsman. Let's hurry to the lab! | nei guai! Corriamo al laboratorio!

+++ presso il laboratorio

DR WILY: Nuhahahaha! Just as | DR WILY: Nuhahahaha! Dr Light, così  
I promised, Dr. Light, I'll be taking | come avevo promesso, li porterò con  
them with me! | me!

DR LIGHT: Stop, Dr. Wily! Stop, I say! | DR LIGHT: Fermati, Dr Wily! Fermati!

DR WILY: Farewell! Nuhahahaha! | DR WILY: Addio! Nuhahahaha!

DR LIGHT: Wait! Stop! Dr. Wily! | DR LIGHT: Aspetta! Fermati! Dr Wily!  
...What insanity! Using my robots to | ...Che follia! Usare i miei robot per  
conquer the world... | conquistare il mondo...

GUTS MAN: Leave this job to me. Okay, | GUTS MAN: Lascia fare a me. Ok,  
Pops? | paparino?

DR LIGHT: Gutsman?! Hmmm... Alright... | DR LIGHT: Guts Man?! Hmmm.. Va bene..  
I understand. I don't like it, but | Ho capito. La cosa non mi piace ma a  
sometimes, such things must be done... | volte bisogna fare queste scelte...  
I must make the necessary | Devo fare i preparativi necessari.  
preparations. You'll be able to | Ora sarai in grado di generare grossi  
create large blocks from the ground! | blocchi direttamente dal suolo!  
Quite a practical ability, if I do | È un'abilità utile, se posso dire,  
say so, useful for attacking and | efficace sia per attaccare che per  
creating platforms. | produrre piattaforme.

+++ presso la zona del boss

DR WILY: Ach! You followed me?! | DR WILY: Ach! Mi hai seguito?! Non ho  
I don't have time to fool around with | tempo da perdere con i tipi come te!  
the likes of you! You can play with | Se vuoi, puoi giocare con questo!  
this! Nuhahahaha! | Nuhahahaha!

+++ tornando al laboratorio

ROLL: Look! Everyone... Everyone's | ROLL: Guardate! Tutti... tutti sono  
going haywire and turning violent! | impazziti e sono diventati violenti!

DR LIGHT: Please! My robots... your | DR LIGHT: Ti prego! I miei robot...  
friends, you must stop them! For the | i tuoi amici, devi fermarli! Per la  
sake of the world, and all of | salvezza del mondo e dell'umanità,  
humanity, I'm counting on you! | conto su di te!

## •• Bomb Man ••

BOMB MAN: Ah! Well, if it isn't the foreman! Looking smart as always!!

GUTS MAN: Who told you to ditch the plan and come here? Get back to the site, Bombman.

BOMB MAN: I think not. I'd rather be setting bombs on that large foreman's frame of yours!!

BOMB MAN: Ah! Bene, è arrivato il caposquadra! Furbo come sempre!

GUTS MAN: Chi ti ha detto di mollare tutto e venire qui? Torna subito al cantiere, Bomb Man.

BOMB MAN: Non penso proprio. Credo invece che userò queste bombe contro la tua grossa sagoma di caposquadra!!

## •• Cut Man ••

CUT MAN: So... It was you that destroyed all the robots here? Dr. Wily was right after all...

GUTS MAN: Huh? What are you talking about?

CUT MAN: You're an evil fighting robot now! I'm gonna stop you Mr. Gutsman, and make you good again!

CUT MAN: E così... Sei stato tu a distruggere tutti i robot in zona? Il Dr Wily aveva ragione quindi...

GUTS MAN: Huh? Di cosa stai parlando, scusa?

CUT MAN: Ora sei un malvagio robot da combattimento! Ti fermerò Guts Man, e ti farò tornare di nuovo buono!

## •• Elec Man ••

ELEC MAN: Ugh! You're unrefined ogre voice is grating on me to the point of short-circuiting...

GUTS MAN: Well, well, Elecman... You're still a self-absorbed weakling...

ELEC MAN: Humph. Prepare for the shock of a lifetime, fool!

ELEC MAN: Ugh! La tua rozza voce da orco mi irrita al punto tale da causarmi un corto circuito...

GUTS MAN: Bene, bene, Elec Man... Sei ancora il solito debole egocentrico...

ELEC MAN: Humph. Pazzo, preparati per lo shock della tua vita!

## •• Fire Man ••

FIRE MAN: Fiiiiiire! Burn! Burn! My justice burns hotly! Evil beware!

GUTS MAN: Having workers take that kind of a tone with me really burns me up!

FIRE MAN: What's the matter, can't take the heat? Yeehaw! Fiiiiiire!!

FIRE MAN: Fuoooooco! Brucia! Brucia! La giustizia è ardente! Preparati!

GUTS MAN: Mi infiammo quando trovo dei lavoratori che si rivolgono a me in quel modo!

FIRE MAN: Che c'è? La cosa ti scotta troppo? Yeehaw! Fuoooooco!

## •• Ice Man ••

ICE MAN: There's something dangerous up ahead, sir! Oh? Freeze it at all costs, soldier!

ICE MAN: Signore, c'è qualcosa di pericoloso più avanti! Oh? Fermati subito, soldato!

GUTS MAN: That's not in the schedule, | GUTS MAN: Non è nel progetto, giusto?  
is it?! If it's not in the schedule, | E se non c'è nel progetto, non sono  
I ain't doin' it! | tenuto a farlo!  
|  
ICE MAN: Hmm, this calls for a change | ICE MAN: Hmm, questo richiederà un  
in plan, soldier! You're in for a | cambio nei piani, soldato! Ora ti  
cold time! | farò vedere io!

•• Mega Man? ••

MEGA MAN?: Gutsman, I just signed with | MEGA MAN?: Guts Man, mi sono appena  
Dr. Wily. Wanna join our project? | unito al Dr Wily. Vuoi unirti a noi?  
|  
GUTS MAN: The Doc ain't just my Pops, | GUTS MAN: Il dottore non è solo il mio  
he's much more than that. So I gotta | paparino, è molto di più. Perciò devo  
turn your project down. | rifiutare il tuo invito.  
|  
MEGA MAN?: Whatever, hard-head. Never | MEGA MAN?: Come vuoi, testone. Non ho  
had much hope for you anyway. | mai creduto in te comunque.

•• Oil Man ••

OIL MAN: Hey, old man! You're a bit | OIL MAN: Ehi, vecchio! Sei un po'  
rusty. Want a little oil? You gotta | arrugginito. Vuoi un po' di olio?  
think about your body before a fight. | Pensaci prima di iniziare a lottare.  
|  
GUTS MAN: I'm no thug. I ain't here to | GUTS MAN: Non sono un delinquente.  
fight you... I came to stop you. | Non sono qui per lottare... Sono qui  
Wouldn't be a good foreman if | per fermarti. Non sarei un bravo  
I didn't. | caposquadra se non lo facessi.  
|  
OIL MAN: Alright, old man, show me | OIL MAN: Va bene, vecchio, mostrami  
whatcha got! | cosa sai fare!

•• Time Man ••

TIME MAN: You're late. It's out of the | TIME MAN: Sei in ritardo. Non si  
question. Go home. | discute. Vai a casa.  
|  
GUTS MAN: None can do. You're coming | GUTS MAN: Non si può fare. Tu verrai  
back with me. | con me.  
|  
TIME MAN: You would waste even more | TIME MAN: Vuoi sprecare ulteriore  
time? | tempo?

+++ uscendo in anticipo da una località

ROLL: Welcome home! That was a little | ROLL: Bentornato a casa! Sei tornato  
fast, wasn't it? | presto, o sbaglio?

+++ completando una località dei Robot Master

DR LIGHT: Nice job! Keep up the good | DR LIGHT: Ottimo lavoro! Continua  
work! | così!  
|  
ROLL: Great job! Give it your all on | ROLL: Ottimo lavoro! Impegnati anche  
the next stage too, ok? | nella prossima località, ok?

+++ completando una località del Castle Wily  
 ROLL: Welcome home! | ROLL: Bentornato a casa!  
 |  
 DR LIGHT: Great job... And no injuries | DR LIGHT: Ottimo lavoro... E non sei  
 too! Splendid! | neanche rimasto ferito! Splendido!  
 |  
 ROLL: Keep on fighting! | ROLL: Continua ad impegnarti!

---

IL NASCONDIGLIO DI WILY

---

Guts

---

+++ dopo aver sconfitto l'ultimo Robot Master  
 DR WILY: My, my... Eight robots and | DR WILY: Peccato... Otto robot e sono  
 they all end up like this... | finiti in quel modo... Dr Light!  
 Dr. Light! Your robots are nothing | I tuoi robot non sono altro che  
 but junk! Nuhah nuhah nuhahahaha! | rottami! Nuhah nuhah nuhahahaha!  
 |  
 ROLL: How horrible! | ROLL: È terribile!  
 |  
 DR LIGHT: You... Dr. Wily... You are a | DR LIGHT: Tu... Dr Wily... Sei davvero  
 most foul man! | un essere spregevole!  
 |  
 DR WILY: Nuhaha! Feeling sorry for | DR WILY: Nuhaha! Ti senti triste,  
 yourself, Dr. Light? You're full of | Dr Light? Sei pieno di rimpianti,  
 regret, aren't you? Well, then, come | non è vero? Bene, allora, vieni nella  
 to my fortress, Castle Wily! I've | mia fortezza, il Castle Wily! Ti ho  
 already sent you an invitation. Don't | appena mandato un invito. Cerca di  
 disappoint me! Nuhahahaha! | non deludermi! Nuhahahaha!

+++ presso il Castle Wily 1  
 YELLOW DEVIL: Bumomomo! Bumomomo! Bumomomo | YELLOW DEVIL: Bumomomo! Bumomomo! Bumomomo  
 Bumomomomo Bumomomo! | Bumomomomo Bumomomo!  
 |  
 GUTS MAN: You got a nice frame on you! | GUTS MAN: Hai un bel fisico! Ma non  
 But you won't win if we start matchin' | riusciresti a vincere contro di me  
 muscles, pound for pound! | in una sfida di potenza!  
 |  
 YELLOW DEVIL: Bu, bumoooo?! Bu, | YELLOW DEVIL: Bu, bumoooo?! Bu,  
 bumomomomo?! Bumomomoooo!! | bumomomomo?! Bumomomoooo!!

+++ presso il Castle Wily 2  
 CWU-01P: Intruders... bad... | CWU-01P: Intrusi... pericolo...  
 E-li-mi-nate intruders... | E-li-mi-na-re gli intrusi...  
 |  
 GUTS MAN: No entry? How about if | GUTS MAN: Non si passa? E se invece  
 I just bust on through? | io entrassi con la forza?  
 |  
 CWU-01P: Request... denied. Must... | CWU-01P: Richiesta... rifiutata.  
 eliminate. | Bisogna... eliminare.

+++ presso il Castle Wily 3  
 COPY GUTS MAN: Yo, Muscle-head! Let's | COPY GUTS MAN: Yo, gorilla! Vediamo  
 get this power match on! There's | chi è il più forte! Dopo tutto, non  
 nothin' better than brute strength, | c'è niente di meglio della forza  
 after all. | brutta.  
 |

GUTS MAN: Heeey! Those arms, those legs, that frame -- top of the line parts! If I win, you're workin' for me!		GUTS MAN: Ehiii! Quelle braccia, quelle gambe, quel fisico -- davvero incredibili! Se vinco io, allora tu lavorerai per me!
COPY GUTS MAN: What?! Hey, hey... wait a sec!!!		COPY GUTS MAN: Cosa?! Ehi, ehi... aspetta un attimo!!!

---

BATTAGLIA FINALE & EPILOGO

---

Guts

---

+++ presso il Castle Wily 4

DR WILY: If only I had programmed you differently back then...! It would have been genius! It's the only mistake I've made in my life!		DR WILY: Se solo ti avessi programmato differentemente in passato...! Sarei stato un genio! È stato l'unico errore della mia vita!
---	--	---

GUTS MAN: It's a foreman's job to look out for everybody, but sometimes, you gotta do what ain't in the blueprints!		GUTS MAN: È compito del caposquadra occuparsi di tutti ma, a volte, bisogna anche improvvisare!
---	--	---

DR WILY: Wha... Why you insolent fool! I will crush you with a loud, loud crunch! Behold, my latest creation, the ultimate combat robot, Wily Machine Number 1! Nuhahahahaha!		DR WILY: Cos... Stupido insolente! Ti schiaccerò con un grande, enorme, bum! Ammira, la mia ultima creazione, il definitivo robot da combattimento, la Wily Machine N°1! Nuhahahahaha!
---	--	--

+++ dopo aver sconfitto la Wily Machine

DR WILY: Aaach! You stubborn fool! This time I'll finish you off for good! Curses! Useless piece of junk! Wait a second!... Nuhaha! It's alive again! I'm a genius!		DR WILY: Aaach! Tu, stupido cocciuto! Questa volta ti concerò per le feste! Maledizione! Inutile rottame! Aspetta un secondo!... Nuhaha! È rinato! Sono un genio!
---	--	---

+++ dopo aver sconfitto la Wily Capsule

DR WILY: Why, you... Ah, this calls for a temporary retreat! Whoooooooooo! W-Wait a minute! I promise to be good! I'm a changed man! I said I promise! Please don't hurt me!!		DR WILY: Perchè, tu... Ah, è ora di una ritirata temporanea! Whoooooooooo! A-aspetta un attimo! Prometto di essere buono! Sono cambiato! Lo prometto! Non farmi del male!!
---	--	--

+++ Epilogo

NARRATORE: Thanks to the heroic actions of GUTSMAN, peace has once again been restored. Even the nefarious Dr. Wily seems to have had a change of heart and is now ready to work for a peaceful tomorrow. Or so it seems...		NARRATORE: Grazie all'eroico operato di GUTS MAN, la pace è di nuovo tornata. Anche il malvagio Dr Wily sembra essersi pentito delle sue azioni e adesso è pronto a lavorare per un domani migliore. O almeno, così sembra...
---	--	---

NARRATORE: The year 20XX. With the advancement of science, humans were able to create industrial humanoid robots. Invented by the foremost authority on robotics, Dr. Light, Iceman is a robot designed for work in sub-zero environments.

ROLL: We have a problem!

DR WILY: Wahahahaha! Ladies and gentlemen, your attention, please. The name's Wily! The one and only, the brilliant scientist, Dr. Wily! It may seem rather sudden to you, but I've decided I'd like to take over the world! Ahem! Anyway, to begin... Dr. Light! I'll be taking your precious robots!! Nuhahahaha!! That is to say... Hmm?... What's this? Oh, Iceman... A piece of junk whose only redeeming quality is resistance to cold. I don't need you! Nuhah!

ROLL: Our friends are in trouble, Iceman... Let's hurry to the lab!

+++ presso il laboratorio

DR WILY: Nuhahahaha! Just as I promised, Dr. Light, I'll be taking them with me!

DR LIGHT: Stop, Dr. Wily! Stop, I say!

DR WILY: Farewell! Nuhahahaha!

DR LIGHT: Wait! Stop! Dr. Wily! ...What insanity! Using my robots to conquer the world...

ICE MAN: Professor, sir! Permission to go on this mission, sir!

DR LIGHT: Iceman?! Hmmm... Alright... I understand. I don't like it, but sometimes, such things must be done... I must make the necessary preparations. You'll be able to freeze your enemies and use them as platforms! Use your enemies well to overcome obstacles!

+++ presso la zona del boss

DR WILY: Ach! You followed me?!

NARRATORE: È l'anno 20XX. Con il progresso della scienza, gli uomini realizzarono robot umanoidi per uso industriale. Inventato dal dr Light, il più grande esperto di robotica, Ice Man è un automa che lavora in ambienti molto freddi.

ROLL: Abbiamo un problema!

DR WILY: Wahahahaha! Signore e signori vi chiedo un po' di attenzione. Io sono Wily! L'unico ed il solo, il brillante scienziato, il Dr Wily! Vi sembrerà una cosa improvvisa ma ho deciso di voler conquistare il mondo! Ahem! Comunque, per iniziare.. Dr Light! Mi impadronirò dei tuoi preziosi robot!! Nuhahahaha!! È solo per dire... Hmm?... E questo cos'è? Oh, Ice Man... Un cumulo di rottami che è in grado solo di resistere al congelamento. Non mi servi! Nuhah!

ROLL: Ice Man, i nostri amici sono nei guai! Corriamo al laboratorio!

DR WILY: Nuhahahaha! Dr Light, così come avevo promesso, li porterò con me!

DR LIGHT: Fermati, Dr Wily! Fermati!

DR WILY: Addio! Nuhahahaha!

DR LIGHT: Aspetta! Fermati! Dr Wily! ...Che follia! Usare i miei robot per conquistare il mondo...

ICE MAN: Professore, Signore! Chiedo il permesso di andare in missione!

DR LIGHT: Ice Man?! Hmmm... Va bene... Ho capito. La cosa non mi piace ma a volte bisogna fare queste scelte... Devo fare i preparativi necessari. Ora sarai in grado di congelare i tuoi nemici e di utilizzarli come piattaforme! Sfrutta i tuo nemici per superare gli ostacoli!

DR WILY: Ach! Mi hai seguito?! Non ho



I don't have time to fool around with | tempo da perdere con i tipi come te!  
the likes of you! You can play with | Se vuoi, puoi giocare con questo!  
this! Nuhahahaha! | Nuhahahaha!

+++ tornando al laboratorio

ROLL: Look! Everyone... Everyone's | ROLL: Guardate! Tutti... tutti sono  
going haywire and turning violent! | impazziti e sono diventati violenti!

DR LIGHT: Please! My robots... your | DR LIGHT: Ti prego! I miei robot...  
friends, you must stop them! For the | i tuoi amici, devi fermarli! Per la  
sake of the world, and all of | salvezza del mondo e dell'umanità,  
humanity, I'm counting on you! | conto su di te!

---

SCONTRI CON I ROBOT MASTER Ice

---

•• Bomb Man ••

BOMB MAN: Ah ah! Don't run off! Let's | BOMB MAN: Ah ah! Non scappare!  
have a little fun with my explosives! | Divertiamoci un po' con le mie bombe!

ICE MAN: Whoa! Bombs are a little too | ICE MAN: Whoa! Le bombe sono troppo  
old-fashioned for us soldiers! | antiquate per noi soldati!

BOMB MAN: You shoulda come the day | BOMB MAN: Saresti dovuto arrivare due  
before yesterday! I had some big | giorni fa! Da allora mi sono  
boom-booms then! | divertito davvero tanto!

•• Cut Man ••

CUT MAN: So you're the lowlife that's | CUT MAN: Quindi sei tu il cattivo che  
been running around turning | che sta andando in giro a trasformare  
everything into popsicles? | tutti in ghiaccioli?

ICE MAN: Well, you see, t-that's | ICE MAN: Beh, sai, h-hai ragion... No!  
righ... No! You have it all wrong! | Hai capito male!

CUT MAN: You're the one that's wrong, | CUT MAN: Sei tu quello in errore, Ice  
Iceman... For your punishment, I'll | Man... Come punizioni, ti taglierò a  
slice you in half! | metà!

•• Elec Man ••

ELEC MAN: My, what a cute little | ELEC MAN: Oh, che grazioso elfo del  
ice-elf. I'll show you the thrill of | ghiaccio. Ti mostrerò il brivido del  
lightning! | fulmine!

ICE MAN: I don't l-like to be shocked, | ICE MAN: A me non p-piace venire  
sir! | folgorato, Signore!

ELEC MAN: Mmm... to watch my beautiful | ELEC MAN: Mmm... vedere i miei fulmini  
bolts fly to the top of your head... | meravigliosi volare verso la tua  
To hear your delightful shrieks... | testa... ascoltare le tue grida...

•• Fire Man ••

FIRE MAN: Fiiiiiire! Burn, baby, burn! | FIRE MAN: Fuoooco! Brucia! Brucia!  
My body's on fire! And this fever's | Il mio corpo è in fiamme! E sono

catching! | tutto in fermento!  
|  
ICE MAN: Um... I didn't quite catch | ICE MAN: Um... Non ho capito l'ultima  
the last part, sir... A good soldier | parte, Signore... Un buon soldato  
always stays cool in battle. | rimane sempre freddo in battaglia.  
|  
FIRE MAN: You may think life's all | FIRE MAN: Forse credi che la vita sia  
about ice, ice baby... but I'll show | tutto ghiaccio, ghiacciolino... ma io  
you that the fires of justice burn | ti mostrerò il rosso rovente delle  
red-hot! | fiamme della giustizia!

•• Guts Man ••

GUTS MAN: Hey, men only! Little boys | GUTS MAN: Ehi, è solo per uomini!  
don't belong here. Go home before you | I bimbi non devono stare qua. Torna a  
get hurt! | casa prima di farti male!  
|  
ICE MAN: I'm taking you with me, | ICE MAN: Ti porterò a casa con me,  
soldier! | soldato!  
|  
GUTS MAN: You big idiot! What'll | GUTS MAN: Grosso idiota! Cosa mi  
happen to me if I get fired?! I'm | accadrà se dovessi essere licenziato?  
gonna take you down with me! | Cadrai anche tu con me!

•• Mega Man? ••

MEGA MAN?: Enlisting with Dr. Wily is | MEGA MAN?: Unirsi al Dr Wily è la cosa  
the way to go, Iceman. How about it? | migliore da fare, Ice Man. Che ne  
I just signed up. | pensi? Io l'ho appena fatto.  
|  
ICE MAN: And, who might you be, | ICE MAN: E tu chi saresti, soldato?  
soldier? Have we met before? | Ci conosciamo?  
|  
MEGA MAN?: Hmmm... Just as he looks, | MEGA MAN?: Hmmm... Dal suo aspetto,  
he's one cool customer... Too bad he | sembra un tipo freddo... Peccato che  
figured me out. Better get going! | mi abbia scoperto. Meglio proseguire!

•• Oil Man ••

OIL MAN: Hey! This ain't no place for | OIL MAN: Ehi! Questo non è posto per  
kids. Didn't your mama teach you | bambini. Tua madre non te l'ha  
nothin'? | insegnato?  
|  
ICE MAN: My mission is to bring you | ICE MAN: La mia missione è quella di  
back to base safely. | riportarti alla base sano e salvo.  
|  
OIL MAN: Take me back? Me? You for | OIL MAN: Riportarmi? A me? Ma sei  
real? That's one cold joke. | serio? È davvero una freddura.

•• Time Man ••

TIME MAN: Hmph, you're actually on | TIME MAN: Hmph, almeno sei arrivato in  
time. | tempo.  
|  
ICE MAN: Yes, I am always very aware | ICE MAN: Sì, io sono sempre puntuale  
of the time when I perform my duties, | quando si tratta dei miei incarichi,  
sir. | Signore.  
|  
TIME MAN: I have no interest in your | TIME MAN: Non mi interessano i tuoi  
"duties" or whatever else. | "incarichi" o cose simili.



CWU-01P: Intruders... bad... | CWU-01P: Intrusi... pericolo...  
E-li-mi-nate intruders... | E-li-mi-na-re gli intrusi...  
|  
ICE MAN: You don't make any sense! | ICE MAN: Ciò che dici non ha senso!  
|  
CWU-01P: Must... eliminate. Eliminate. | CWU-01P: Devo... eliminare. Eliminare.

+++ presso il Castle Wily 3

COPY ICE MAN: Yo, Snowflake! I'm | COPY ICE MAN: Yo, fiocco di neve! Ora  
gonna... Nah, shattering you all over | ti... Nah, farti a pezzi rovinerebbe  
would ruin the chilling silence | solamente il silenzio glaciale che  
I want... | desidero...  
|  
ICE MAN: Oh! A well-constructed toy, | ICE MAN: Oh! Un giocattolo ben fatto,  
sir! Put it on ice and bring it back | Signore! Mettilo in ghiaccio e  
to base, soldier! | riportalo alla base, soldato!  
|  
COPY ICE MAN: W-what?! Wait just one | COPY ICE MAN: C-cosa?! Aspetta e  
darn...! | vedrai...!

---

BATTAGLIA FINALE & EPILOGO

Ice

---

+++ presso il Castle Wily 4

DR WILY: If only I had programmed you | DR WILY: Se solo ti avessi programmato  
differently back then...! It would | diversamente in passato...! Sarei  
have been genius! It's the only | stato un genio! È stato l'unico  
mistake I've made in my life! | errore della mia vita!  
|  
ICE MAN: My mission will be a success. | ICE MAN: La missione verrà completata.  
Prepare yourself, Dr. Wily. | Preparati, Dr Wily.  
|  
DR WILY: Wha... Why you insolent fool! | DR WILY: Cos... Stupido insolente!  
I will crush you with a loud, loud | Ti schiaccerò con un grande, enorme,  
crunch! Behold, my latest creation, | bum! Ammira, la mia ultima creazione,  
the ultimate combat robot, Wily | il definitivo robot da combattimento,  
Machine Number 1! Nuhahahahaha! | la Wily Machine N°1! Nuhahahahaha!

+++ dopo aver sconfitto la Wily Machine

DR WILY: Aaach! You stubborn fool! | DR WILY: Aaach! Tu, stupido cocciuto!  
This time I'll finish you off for | Questa volta ti concerò per le feste!  
good! Curses! Useless piece of junk! | Maledizione! Inutile rottame! Aspetta  
Wait a second!... Nuhaha! It's alive | un secondo!... Nuhaha! È rinato! Sono  
again! I'm a genius! | un genio!

+++ dopo aver sconfitto la Wily Capsule

DR WILY: Why, you... Ah, this calls | DR WILY: Perché, tu... Ah, è ora di  
for a temporary retreat! Whoooooooooa! | una ritirata temporanea! Whoooooooooa!  
W-Wait a minute! I promise to be good! | A-aspetta un attimo! Prometto di  
I'm a changed man! I said I promise! | essere buono! Sono cambiato! Lo  
Please don't hurt me!! | prometto! Non farmi del male!!

+++ Epilogo

NARRATORE: Thanks to the heroic | NARRATORE: Grazie all'eroico operato

actions of ICEMAN, peace has once | di ICE MAN, la pace è di nuovo  
again been restored. Even the | tornata. Anche il malvagio Dr Wily  
nefarious Dr. Wily seems to have had | sembra essersi pentito delle sue  
a change of heart and is now ready to | azioni e adesso è pronto a lavorare  
work for a peaceful tomorrow. Or so | per un domani migliore. O almeno,  
it seems... | così sembra...

=====

OIL MAN

=====

[@11LM]

PROLOGO

Oil

NARRATORE: The year 20XX. With the | NARRATORE: È l'anno 20XX. Con il  
advancement of science, humans were | progresso della scienza, gli uomini  
able to create industrial humanoid | realizzarono robot umanoidi per uso  
robots. Invented by the foremost | industriale. Inventato dal dr Light,  
authority on robotics, Dr. Light, | il più grande esperto di robotica,  
Oilman is a maintenance robot. | Oil Man si occupa di manutenzione.

ROLL: We have a problem! | ROLL: Abbiamo un problema!

DR WILY: Wahahahaha! Ladies and | DR WILY: Wahahahaha! Signore e signori  
gentlemen, your attention, please. | vi chiedo un po' di attenzione. Io  
The name's Wily! The one and only, | sono Wily! L'unico ed il solo, il  
the brilliant scientist, Dr. Wily! It | brillante scienziato, il Dr Wily!  
may seem rather sudden to you, but | Vi sembrerà una cosa improvvisa ma  
I've decided I'd like to take over | ho deciso di voler conquistare il  
the world! Ahem! Anyway, to begin... | mondo! Ahem! Comunque, per iniziare..  
Dr. Light! I'll be taking your | Dr Light! Mi impadronirò dei tuoi  
precious robots!! Nuhahahaha!! That | preziosi robot!! Nuhahahaha!! È solo  
is to say... Hmm?... What's this? | per dire... Hmm?... E questo cos'è?  
Oh, Oilman... I don't have the | Oh, Oil Man... Non ho la pazienza per  
patience to deal with your slick | comprendere il tuo assurdo modo di  
talking nonsense! Get out of my sight! | parlare! Sparisci dalla mia vista!  
Nuhahahaha! | Nuhahahaha!

ROLL: Our friends are in trouble, | ROLL: Oil Man, i nostri amici sono nei  
Oilman! Let's hurry to the lab! | guai! Corriamo al laboratorio!

+++ presso il laboratorio

DR WILY: Nuhahahaha! Just as | DR WILY: Nuhahahaha! Dr Light, così  
I promised, Dr. Light, I'll be taking | come avevo promesso, li porterò con  
them with me! | me!

DR LIGHT: Stop, Dr. Wily! Stop, I say! | DR LIGHT: Fermati, Dr Wily! Fermati!

DR WILY: Farewell! Nuhahahaha! | DR WILY: Addio! Nuhahahaha!

DR LIGHT: Wait! Stop! Dr. Wily! | DR LIGHT: Aspetta! Fermati! Dr Wily!  
...What insanity! Using my robots to | ...Che follia! Usare i miei robot per  
conquer the world... | conquistare il mondo...

OIL MAN: You sayin' it's my turn?! | OIL MAN: Dici che tocca a me?!

DR LIGHT: Oilman?! Hmmm... Alright... | DR LIGHT: Oil Man?! Hmmm... Va bene...

I understand. I don't like it, but | Ho capito. La cosa non mi piace ma a  
sometimes, such things must be done... | volte bisogna fare queste scelte...  
I must make the necessary | Devo fare i preparativi necessari.  
preparations. You can use your Oil | Puoi usare l'abilità del tuo Oil  
Slider ability to kick your enemies | Slider per calciare i nemici!  
about! Hurry, Oilman! | Sbrigati, Oil Man!

+++ presso la zona del boss

DR WILY: Ach! You followed me?! | DR WILY: Ach! Mi hai seguito?! Non ho  
I don't have time to fool around with | tempo da perdere con i tipi come te!  
the likes of you! You can play with | Se vuoi, puoi giocare con questo!  
this! Nuhahahaha! | Nuhahahaha!

+++ tornando al laboratorio

ROLL: Look! Everyone... Everyone's | ROLL: Guardate! Tutti... tutti sono  
going haywire and turning violent! | impazziti e sono diventati violenti!  
|  
DR LIGHT: Please! My robots... your | DR LIGHT: Ti prego! I miei robot...  
friends, you must stop them! For the | i tuoi amici, devi fermarli! Per la  
sake of the world, and all of | salvezza del mondo e dell'umanità,  
humanity, I'm counting on you! | conto su di te!

---

SCONTRI CON I ROBOT MASTER

Oil

---

•• Bomb Man ••

BOMB MAN: Ah ah! Don't run off! Let's | BOMB MAN: Ah ah! Non scappare!  
have a little fun with my explosives! | Divertiamoci un po' con le mie bombe!  
|  
OIL MAN: Hey bro, we used to act all | OIL MAN: Ehi fratello, quando eravamo  
crazy when we were younger, but this | giovani facevamo i pazzi, ma adesso  
time you've gone too far. You better | stai esagerando. Sarà meglio che tu  
keep it together! | ti dia una calmata!  
|  
BOMB MAN: Listen to you... Acting all | BOMB MAN: Ma sentiti! ... Ti credi  
high and mighty. I'd rather settle | chissà chi. Preferisco risolvere la  
things in battle than listen to you | vicenda con una battaglia piuttosto  
drone on. | che ascoltarti.

•• Cut Man ••

CUT MAN: Dr. Wily was right... You've | CUT MAN: Il Dr Wily aveva ragione...  
been changed into a bad robot, | Sei diventato un robot cattivo, che  
blowing things up at random... | fa esplodere qualsiasi cosa...  
|  
OIL MAN: Hey, don't go around saying | OIL MAN: Ehi, non andare in giro a  
strange things like that! You sure | dire cose simili! Fratello, sicuro di  
your head's on right, bro? Wanna oil | sentirti bene? Magari vorresti un po'  
it up some? | di olio?  
|  
CUT MAN: You really have changed... | CUT MAN: Sei davvero cambiato...  
The old Oilman was just so much | Il vecchio Oil Man era molto più  
slicker. | furbo.

•• Elec Man ••

ELEC MAN: Too bad this exceptionally beautiful room will be ruined by filthy oil after I finish you off at lightning speed! | ELEC MAN: È un vero peccato che questa splendida stanza venga rovinata dal tuo lurido olio dopo che ti avrò sconfitto rapidamente!  
|  
OIL MAN: Hey! Keep it together, bro! Oil can solve all your problems! | OIL MAN: Ehi! Fratello, calmati un po'! L'olio risolve i tuoi problemi!  
|  
ELEC MAN: There won't be a trace of you left after I'm done. | ELEC MAN: Dopo avrò finito, di te non rimarrà alcuna traccia

•• Fire Man ••

FIRE MAN: Fiiiiiire! Burn, burn! Burn everything, everything in sight! | FIRE MAN: Fuoooooco! Brucia, brucia! Bruciare tutto ciò che si vede!  
|  
OIL MAN: Hey, you add fire to me, and we're in for some serious trouble! Not a thing'll be left! | OIL MAN: Ehi, se dovessi prendere fuoco, saremmo in grossi guai! Non rimarrebbe nulla!  
|  
FIRE MAN: Ain't nothin' more flammable than oil, partner! You're in for it now! Fire!! | FIRE MAN: Non c'è nulla di più infiammabile dell'olio, amico! È un tuo problema! Fuoco!!

•• Guts Man ••

GUTS MAN: I don't care who you are. If you're messin' up my site, I'm gonna hurt you good! | GUTS MAN: Non mi interessa chi tu sia. Se metti in disordine il cantiere, ti concerò per le feste!  
|  
OIL MAN: Hey! What's up, old man? I know you totally dig your work and all, but how about chillin' out and listenin' to what I gotta say! | OIL MAN: Ehi! Cosa c'è, vecchio? Lo so che sei immerso nel tuo lavoro ma dovresti rilassarti un po' e sentire ciò che ho da dirti!  
|  
GUTS MAN: I ain't got use for an oil seller on my site! Get outta here! | GUTS MAN: Qui al cantiere non c'è posto per quelli come te! Sparisci!

•• Ice Man ••

ICE MAN: There's something dangerous up ahead, sir! Oh? Freeze it at all costs, soldier! | ICE MAN: Signore, c'è qualcosa di pericoloso più avanti! Oh? Fermati subito, soldato!  
|  
OIL MAN: You can't do that, man! Oil ain't somethin' you can just freeze. It's your blood! You gotta take care of it! | OIL MAN: Amico, non puoi farlo! L'olio non è una cosa che tu puoi congelare. È come il tuo sangue! Devi prenderti cura di lui!  
|  
ICE MAN: Um... I don't quite understand, but I'm gonna finish my mission anyway! | ICE MAN: Um... Io davvero non riesco a capire ma in ogni caso devo terminare la mia missione!

•• Mega Man? ••

MEGA MAN?: Oilman! Bro! Dr. Wily's got some slick jobs with your name on 'em, so how about it? | MEGA MAN?: Oil Man! Fratello! Ci sono alcuni lavori del Dr Wily che aspettano solo te, che ne pensi?  
|  
OIL MAN: Ha, ha. Real funny. If you're | OIL MAN: Ha, ha. Molto divertente. Se

Mega Man, then I'm Dr. Light! | tusei Mega Man, io sono il Dr Light.  
|  
MEGA MAN?: Guess our oily plan just | MEGA MAN?: Temo che il nostro viscido  
burned up in my face. Better take | piano sia fallito. Sarà meglio  
this guy down! | occuparsi di questo tizio!

•• Time Man ••

TIME MAN: Look at my watch. You're | TIME MAN: Guarda il mio orologio.  
late. It's out of the question. | Sei in ritardo. Non si discute.  
Go home. | Tornatene a casa.  
|  
OIL MAN: I don't know nothin' about | OIL MAN: Non so nulla di tutto questo!  
that! You're not the boss of me! I do | Tu non sei il mio capo! Io faccio ciò  
what I want when I want! | che voglio quando voglio!  
|  
TIME MAN: It seems you have no use for | TIME MAN: Sembra che tu non farai  
your remaining time on Earth. | nulla nel poco tempo che ti rimane.

+++ uscendo in anticipo da una località

ROLL: Welcome home! That was a little | ROLL: Bentornato a casa! Sei tornato  
fast, wasn't it? | presto, o sbaglio?

+++ completando una località dei Robot Master

DR LIGHT: Nice job! Keep up the good | DR LIGHT: Ottimo lavoro! Continua  
work! | così!  
|  
ROLL: Great job! Give it your all on | ROLL: Ottimo lavoro! Impegnati anche  
the next stage too, ok? | nella prossima località, ok?

+++ completando una località del Castle Wily

ROLL: Welcome home! | ROLL: Bentornato a casa!  
|  
DR LIGHT: Great job... And no injuries | DR LIGHT: Ottimo lavoro... E non sei  
too! Splendid! | neanche rimasto ferito! Splendido!  
|  
ROLL: Keep on fighting! | ROLL: Continua ad impegnarti!

---

IL NASCONDIGLIO DI WILY

---

Oil

+++ dopo aver sconfitto l'ultimo Robot Master

DR WILY: My, my... Eight robots and | DR WILY: Peccato... Otto robot e sono  
they all end up like this... | finiti in quel modo... Dr Light!  
Dr. Light! Your robots are nothing | I tuoi robot non sono altro che  
but junk! Nuhah nuhah nuhahahahaha! | rottami! Nuhah nuhah nuhahahahaha!  
|  
ROLL: How horrible! | ROLL: È terribile!  
|  
DR LIGHT: You... Dr. Wily... You are a | DR LIGHT: Tu... Dr Wily... Sei davvero  
most foul man! | un essere spregevole!  
|  
DR WILY: Nuhaha! Feeling sorry for | DR WILY: Nuhaha! Ti senti triste,  
yourself, Dr. Light? You're full of | Dr Light? Sei pieno di rimpianti,  
regret, aren't you? Well, then, come | non è vero? Bene, allora, vieni nella



to my fortress, Castle Wily! I've | mia fortezza, il Castle Wily! Ti ho  
already sent you an invitation. Don't | appena mandato un invito. Cerca di  
disappoint me! Nuhahahahaha! | non deludermi! Nuhahahahaha!

+++ presso il Castle Wily 1

YELLOW DEVIL: Bumo... Bumomomo! Bumomo | YELLOW DEVIL: Bumo... Bumomomo! Bumomo  
Bumomomomo Bumo! | Bumomomomo Bumo!

OIL MAN: Bumo bumo bumo! Aha ha ha! | OIL MAN: Bumo bumo bumo! Aha ha ha!

YELLOW DEVIL: Bu, bumoooo?! Bu, | YELLOW DEVIL: Bu, bumoooo?! Bu,  
bumomomomo?! Bumomomoooo!! | bumomomomo?! Bumomomoooo!!

+++ presso il Castle Wily 2

CWU-01P: Intruders... bad... | CWU-01P: Intrusi... pericolo...  
E-li-mi-nate intruders... | E-li-mi-na-re gli intrusi...

OIL MAN: Haven't you ever heard that | OIL MAN: Non hai mai sentito che acqua  
oil and water don't mix?! Yeah, you | ed olio non si mescolano?! Sì, mi hai  
heard me, I'm tellin' you "no", so | sentito bene, ti ho detto di "no",  
you better be lettin' me through! | quindi lasciami passare!

CWU-01P: Negative. Must... eliminate. | CWU-01P: Negativo. Devo... eliminare.  
Eliminate. Eliminate... | Eliminare. Eliminare...

+++ presso il Castle Wily 3

COPY OIL MAN: Hey, hey! You gotta be | COPY OIL MAN: Ehi, ehi! Deve essere  
jokin'. Check this out! Even the oil | uno scherzo. Guardami! Anche l'olio  
in my body hates you! | nel mio corpo ti detesta!

OIL MAN: Maybe you just don't get how | OIL MAN: Forse non sai quanto sia  
good my mojo is! It powers you too, | buono il mio carattere! Sai, migliora  
y'know! | anche te!

COPY OIL MAN: Alright, let's just | COPY OIL MAN: Va bene, sbrighiamoci a  
hurry up and finish this. I got | finire allora. C'è un altro lavoro  
another job waiting. | che mi sta aspettando.

---

BATTAGLIA FINALE & EPILOGO

Oil

---

+++ presso il Castle Wily 4

DR WILY: If only I had programmed you | DR WILY: Se solo ti avessi programmato  
differently back then...! It would | diversamente in passato...! Sarei  
have been genius! It's the only | stato un genio! È stato l'unico  
mistake I've made in my life! | errore della mia vita!

OIL MAN: Hey, man! Better watch out, | OIL MAN: Ehi, amico! È meglio che stai  
cause I'm gonna kick your butt so | attento perchè ti prenderò a calci  
hard you'll be smelling the oil from | così forti che sentirai per mesi  
my boots for months! | l'odore dell'olio dei miei stivali!

DR WILY: Wha... Why you insolent fool! | DR WILY: Cos... Stupido insolente!  
I will crush you with a loud, loud | Ti schiaccerò con un grande, enorme,  
crunch! Behold, my latest creation, | bum! Ammira, la mia ultima creazione,

the ultimate combat robot, Wily | il definitivo robot da combattimento,  
Machine Number 1! Nuhahahahaha! | la Wily Machine N°1! Nuhahahahaha!

+++ dopo aver sconfitto la Wily Machine

DR WILY: Aaach! You stubborn fool! | DR WILY: Aaach! Tu, stupido cocciuto!  
This time I'll finish you off for | Questa volta ti concerò per le feste!  
good! Curses! Useless piece of junk! | Maledizione! Inutile rottame! Aspetta  
Wait a second!... Nuhaha! It's alive | un secondo!... Nuhaha! È rinato! Sono  
again! I'm a genius! | un genio!

+++ dopo aver sconfitto la Wily Capsule

DR WILY: Why, you... Ah, this calls | DR WILY: Perchè, tu... Ah, è ora di  
for a temporary retreat! Whoooooooooo! | una ritirata temporanea! Whoooooooooo!  
W-Wait a minute! I promise to be good! | A-aspetta un attimo! Prometto di  
I'm a changed man! I said I promise! | essere buono! Sono cambiato! Lo  
Please don't hurt me!! | prometto! Non farmi del male!!

+++ Epilogo

NARRATORE: Thanks to the heroic | NARRATORE: Grazie all'eroico operato  
actions of OILMAN, peace has once | di OIL MAN, la pace è di nuovo  
again been restored. Even the | tornata. Anche il malvagio Dr Wily  
nefarious Dr. Wily seems to have had | sembra essersi pentito delle sue  
a change of heart and is now ready to | azioni e adesso è pronto a lavorare  
work for a peaceful tomorrow. Or so | per un domani migliore. O almeno,  
it seems... | così sembra...

=====

TIME MAN

=====

[@11TM]

=====

PROLOGO

=====

Time

NARRATORE: The year 20XX. With the | NARRATORE: È l'anno 20XX. Con il  
advancement of science, humans were | progresso della scienza, gli uomini  
able to create industrial humanoid | realizzarono robot umanoidi per uso  
robots. Invented by the foremost | industriale. Inventato dal dr Light,  
authority on robotics, Dr. Light, | il più grande esperto di robotica,  
Timeman is a robot designed to | Time Man è un automa che si occupa di  
research time travel. | viaggi nel tempo.

ROLL: We have a problem!

ROLL: Abbiamo un problema!

DR WILY: Wahahahaha! Ladies and | DR WILY: Wahahahaha! Signore e signori  
gentlemen, your attention, please. | vi chiedo un po' di attenzione. Io  
The name's Wily! The one and only, | sono Wily! L'unico ed il solo, il  
the brilliant scientist, Dr. Wily! It | brillante scienziato, il Dr Wily!  
may seem rather sudden to you, but | Vi sembrerà una cosa improvvisa ma  
I've decided I'd like to take over | ho deciso di voler conquistare il  
the world! Ahem! Anyway, to begin... | mondo! Ahem! Comunque, per iniziare..  
Dr. Light! I'll be taking your | Dr Light! Mi impadronirò dei tuoi  
precious robots!! Nuhahahahaha!! That | preziosi robot!! Nuhahahahaha!! È solo  
is to say... Hmm?... What's this? | per dire... Hmm?... E questo cos'è?  
Timeman! I'd take you with me... | Time Man! Mi piacerebbe prenderti con  
Except that you look like you're | me... Ma sembra che tu sia ancora

DR WILY: Wahahahaha! Signore e signori |  
vi chiedo un po' di attenzione. Io |  
sono Wily! L'unico ed il solo, il |  
brillante scienziato, il Dr Wily! |  
Vi sembrerà una cosa improvvisa ma |  
ho deciso di voler conquistare il |  
mondo! Ahem! Comunque, per iniziare.. |  
Dr Light! Mi impadronirò dei tuoi |  
preziosi robot!! Nuhahahahaha!! È solo |  
per dire... Hmm?... E questo cos'è? |  
Time Man! Mi piacerebbe prenderti con |  
me... Ma sembra che tu sia ancora

still unfinished. I'll come back for | incompleto. Tornerò a prenderti  
you when you're complete! Nuhahahahah! | quando non lo sarai più! Nuhahahahah!

ROLL: Our friends are in trouble, | ROLL: Time Man, i nostri amici sono  
Timeman! Let's hurry to the lab! | nei guai! Corriamo al laboratorio!

+++ presso il laboratorio

DR WILY: Nuhahahahah! Just as | DR WILY: Nuhahahahah! Dr Light, così  
I promised, Dr. Light, I'll be taking | come avevo promesso, li porterò con  
them with me! | me!

DR LIGHT: Stop, Dr. Wily! Stop, I say! | DR LIGHT: Fermati, Dr Wily! Fermati!

DR WILY: Farewell! Nuhahahaha! | DR WILY: Addio! Nuhahahaha!

DR LIGHT: Wait! Stop! Dr. Wily! | DR LIGHT: Aspetta! Fermati! Dr Wily!  
...What insanity! Using my robots to | ...Che follia! Usare i miei robot per  
conquer the world... | conquistare il mondo...

TIME MAN: I'll go... | TIME MAN: Me ne occuperò io...

DR LIGHT: Timeman?! Hmmm... Alright... | DR LIGHT: Time Man?! Hmmm... Va bene..  
I understand. I don't like it, but | Ho capito. La cosa non mi piace ma a  
sometimes, such things must be done... | volte bisogna fare queste scelte...  
I must make the necessary | Devo fare i preparativi necessari.  
preparations. Holding the attack | Tenendo premuto il pulsante d'attacco  
button down will allow you to charge | potrai preparare la tua abilità.  
your ability. Release the button to | Rilascia il pulsante per rallentare  
slow the flow of time! | lo scorrere del tempo!

+++ presso la zona del boss

DR WILY: Ach! You followed me?! | DR WILY: Ach! Mi hai seguito?! Non ho  
I don't have time to fool around with | tempo da perdere con i tipi come te!  
the likes of you! You can play with | Se vuoi, puoi giocare con questo!  
this! Nuhahahaha! | Nuhahahaha!

+++ tornando al laboratorio

ROLL: Look! Everyone... Everyone's | ROLL: Guardate! Tutti... tutti sono  
going haywire and turning violent! | impazziti e sono diventati violenti!

DR LIGHT: Please! My robots... your | DR LIGHT: Ti prego! I miei robot...  
friends, you must stop them! For the | i tuoi amici, devi fermarli! Per la  
sake of the world, and all of | salvezza del mondo e dell'umanità,  
humanity, I'm counting on you! | conto su di te!

---

SCONTRI CON I ROBOT MASTER Time

---

•• Bomb Man ••

BOMB MAN: Ah ah! Don't run off! Let's | BOMB MAN: Ah ah! Non scappare!  
have a little fun with my explosives! | Divertiamoci un po' con le mie bombe!

TIME MAN: This battle will conclude | TIME MAN: La battaglia finirà prima  
before you light even one bomb. | che tu possa accendere una bomba.

BOMB MAN: You shoulda come the day | BOMB MAN: Saresti dovuto arrivare due  
before yesterday! I had some big | giorni fa! Da allora mi sono  
boom-booms then! | divertito davvero tanto!

•• Cut Man ••

CUT MAN: All these robots... cut down | CUT MAN: Tutti questi robot...  
before their time... Dr. Wily was | distrutti prima del tempo... Aveva  
right about you... | ragione su di te il Dr Wily...

TIME MAN: ...because time is precious. | TIME MAN: ...il tempo è prezioso.

CUT MAN: Even if it cuts me in half, | CUT MAN: Anche se mi costasse caro,  
I will make you whole again! | ti farò tornare buono!

•• Elec Man ••

ELEC MAN: You did well... But now it's | ELEC MAN: Hai fatto bene... Ma è ora  
time to say adeiu. Prepare to | di dirsi addio. Preparati a rimanere  
short-circuit from the sweetness of | folgorato dalla bellezza di questo  
this moment! | momento!

TIME MAN: Flashy, but hollow words. | TIME MAN: Parole ardite ma vacue.  
Listening to such prattle is truly a | Ascoltare le tue sciocchezze è  
waste of time! | davvero una perdita di tempo!

ELEC MAN: Don't worry, I won't bore | ELEC MAN: Non temere, non ti annoierò  
you, although the eternity that | per molto, ma lo farà l'eternità che  
awaits you might. | ti attende.

•• Fire Man ••

FIRE MAN: Fiiiiiire! Burn, burn! Burn | FIRE MAN: Fuooooco! Brucia, brucia!  
everything!! | Bruciare tutto!!

TIME MAN: You are nothing but garbage, | TIME MAN: Amico mio, sei solo  
my friend. | spazzatura.

FIRE MAN: Getting hot yet?! Are you | FIRE MAN: Ti stai scaldando?! Sei  
mad?! Burning mad yet?! Fiiiiiire!! | pazzo?! Stai impazzendo?! Fuooooco!!

•• Guts Man ••

GUTS MAN: Hey, men only! Little boys | GUTS MAN: Ehi, è solo per uomini!  
don't belong here. Go home before you | I bimbi non devono stare qua. Torna a  
get hurt! | casa prima di farti male!

TIME MAN: If you disappeared, that | TIME MAN: La soluzione più rapida  
would be the speediest solution here. | sarebbe che tu sparisca.

GUTS MAN: I ain't got time for you, | GUTS MAN: Non ho tempo da perdere con  
moron. If I get fired, your time's up, | te, idiota. Se mi licenziano, per te  
too! | è finita!

•• Ice Man ••

ICE MAN: There's something dangerous | ICE MAN: Signore, c'è qualcosa di  
up ahead, sir! Oh? Freeze it at all | pericoloso più avanti! Oh? Fermati  
costs, soldier! | subito, soldato!

TIME MAN: But before that, allow me to | TIME MAN: Prima di quello, permettimi  
freeze your internal time flow... | di fermare il tuo orologio interno...  
|  
ICE MAN: Ah, That sounds kinda... | ICE MAN: Ah, sembrerebbe quasi...  
Don't quit now, soldier! | Non mollare adesso, soldato!

•• Mega Man? ••

MEGA MAN?: Hey, Timeman. Think you can | Mega Man? Ehi, Time Man. Pensi di  
fit Dr. Wily into your schedule? | poterti unire al Dr Wily?  
|  
TIME MAN: Who are you? | TIME MAN: Tu chi sei?  
|  
MEGA MAN?: I think he's onto me. Must | Mega Man? Penso se ne sia accorto.  
be because I seem so much smarter | Deve essere perchè io sono molto più  
than the real one. | intelligente dell'originale.

•• Oil Man ••

OIL MAN: If you want a fill-up, I'm | OIL MAN: Se vuoi un rifornimento, mi  
gonna hafta turn you down. Kids | sa che dovrò deluderti. I bambini  
should be drinkin' milk and sleepin', | dovrebbero bere il latte e dormire,  
you know what I'm sayin'? | capisci cosa intendo?  
|  
TIME MAN: It's hardly time for me to | TIME MAN: Per me non è proprio il  
sleep, but rather, it is time to | tempo di dormire ma invece è tempo di  
defeat you. | sconfiggerti.  
|  
OIL MAN: Alright, then how about you | OIL MAN: Va bene, che ne dici di  
try this on? It's punishment time | questo? È l'ora della punizione per i  
for brat kids like you! | monelli come te!

+++ uscendo in anticipo da una località

ROLL: Welcome home! That was a little | ROLL: Bentornato a casa! Sei tornato  
fast, wasn't it? | presto, o sbaglio?

+++ completando una località dei Robot Master

DR LIGHT: Nice job! Keep up the good | DR LIGHT: Ottimo lavoro! Continua  
work! | così!  
|  
ROLL: Great job! Give it your all on | ROLL: Ottimo lavoro! Impegnati anche  
the next stage too, ok? | nella prossima località, ok?

+++ completando una località del Castle Wily

ROLL: Welcome home! | ROLL: Bentornato a casa!  
|  
DR LIGHT: Great job... And no injuries | DR LIGHT: Ottimo lavoro... E non sei  
too! Splendid! | neanche rimasto ferito! Splendido!  
|  
ROLL: Keep on fighting! | ROLL: Continua ad impegnarti!

---

IL NASCONDIGLIO DI WILY Time

---

+++ dopo aver sconfitto l'ultimo Robot Master

DR WILY: My, my... Eight robots and they all end up like this... Dr. Light! Your robots are nothing but junk! Nuhah nuhah nuhahahaha!	DR WILY: Peccato... Otto robot e sono finiti in quel modo... Dr Light! I tuoi robot non sono altro che rottami! Nuhah nuhah nuhahahaha!
ROLL: How horrible!	ROLL: È terribile!
DR LIGHT: You... Dr. Wily... You are a most foul man!	DR LIGHT: Tu... Dr Wily... Sei davvero un essere spregevole!
DR WILY: Nuhaha! Feeling sorry for yourself, Dr. Light? You're full of regret, aren't you? Well, then, come to my fortress, Castle Wily! I've already sent you an invitation. Don't disappoint me! Nuhahahaha!	DR WILY: Nuhaha! Ti senti triste, Dr Light? Sei pieno di rimpianti, non è vero? Bene, allora, vieni nella mia fortezza, il Castle Wily! Ti ho appena mandato un invito. Cerca di non deludermi! Nuhahahaha!
+++ presso il Castle Wily 1	
YELLOW DEVIL: Bumo... Bumomomo! Bumomo Bumomomomo Bumo!	YELLOW DEVIL: Bumo... Bumomomo! Bumomo Bumomomomo Bumo!
TIME MAN: I understand. I will stop everything... for eternity.	TIME MAN: Capisco. Fermerò tutto... per l'eternità.
YELLOW DEVIL: Bu, bumoooo?! Bu, bumomomomo?! Bumomomoooo!!	YELLOW DEVIL: Bu, bumoooo?! Bu, bumomomomo?! Bumomomoooo!!
+++ presso il Castle Wily 2	
CWU-01P: Intruders... bad... E-li-mi-nate intruders...	CWU-01P: Intrusi... pericolo... E-li-mi-na-re gli intrusi...
TIME MAN: Disappear, you out-dated model...	TIME MAN: Sparisci, stupido modello obsoleto...
CWU-01P: Negative. Must... eliminate. Eliminate. Eliminate...	CWU-01P: Negativo. Devo... eliminare. Eliminare. Eliminare...
+++ presso il Castle Wily 3	
COPY TIME MAN: Yo, Gearhead! I'm grateful to you. You've got smarts, so I got smarts, too!	COPY TIME MAN: Yo, orologio! Ti sono grato. Se tu sei intelligente allora lo sono anche io!
TIME MAN: What an unpleasant fellow. I must stop him this instant!	TIME MAN: Che tipo disgustoso. Lo devo fermare adesso!
COPY TIME MAN: Hey, if I'm unpleasant, you are, too!	COPY TIME MAN: Ehi, se io sono disgustoso, allora lo sei anche tu!

---

BATTAGLIA FINALE & EPILOGO

---

Time \_\_\_\_

---

+++ presso il Castle Wily 4	
DR WILY: If only I had programmed you differently back then...! It would have been genius! It's the only	DR WILY: Se solo ti avessi programmato differentemente in passato...! Sarei stato un genio! È stato l'unico

mistake I've made in my life!		errore della mia vita!
TIME MAN: I've been waiting a long time for this. Everything is going according to my schedule.		TIME MAN: Ho atteso a lungo questo momento. Tutto sta andando secondo i piani.
DR WILY: Wha... Why you insolent fool! I will crush you with a loud, loud crunch! Behold, my latest creation, the ultimate combat robot, Wily Machine Number 1! Nuhahahahaha!		DR WILY: Cos... Stupido insolente! Ti schiaccerò con un grande, enorme, bum! Ammira, la mia ultima creazione, il definitivo robot da combattimento, la Wily Machine N°1! Nuhahahahaha!

+++ dopo aver sconfitto la Wily Machine

DR WILY: Aaach! You stubborn fool! This time I'll finish you off for good! Curses! Useless piece of junk! Wait a second!... Nuhaha! It's alive again! I'm a genius!		DR WILY: Aaach! Tu, stupido cocciuto! Questa volta ti concerò per le feste! Maledizione! Inutile rottame! Aspetta un secondo!... Nuhaha! È rinato! Sono un genio!
---	--	---

+++ dopo aver sconfitto la Wily Capsule

DR WILY: Why, you... Ah, this calls for a temporary retreat! Whoooooooooo! W-Wait a minute! I promise to be good! I'm a changed man! I said I promise! Please don't hurt me!!		DR WILY: Perchè, tu... Ah, è ora di una ritirata temporanea! Whoooooooooo! A-aspetta un attimo! Prometto di essere buono! Sono cambiato! Lo prometto! Non farmi del male!!
---	--	--

+++ Epilogo

NARRATORE: Thanks to the heroic actions of TIMEMAN, peace has once again been restored. Even the nefarious Dr. Wily seems to have had a change of heart and is now ready to work for a peaceful tomorrow. Or so it seems...		NARRATORE: Grazie all'eroico operato di TIME MAN, la pace è di nuovo tornata. Anche il malvagio Dr Wily sembra essersi pentito delle sue azioni e adesso è pronto a lavorare per un domani migliore. O almeno, così sembra...
---	--	---

=====

PROTO MAN		[@11PM]
-----------	--	---------

=====

---

PROLOGO

---

NARRATORE: The year 20XX. With the advancement of science, humans were able to create industrial humanoid robots. Then suddenly, a robot with built-in weapons made for combat was also developed...		NARRATORE: È l'anno 20XX. Con il progresso della scienza, gli uomini realizzarono robot umanoidi per uso industriale. Improvvisamente venne prodotto un robot con armi integrate per il combattimento...
ROLL: You're...		ROLL: Tu sei...
DR WILY: Wahahahaha! Ladies and gentlemen, your attention, please. The name's Wily! The one and only, the brilliant scientist, Dr. Wily! It		DR WILY: Wahahahaha! Signore e signori vi chiedo un po' di attenzione. Io sono Wily! L'unico ed il solo, il brillante scienziato, il Dr Wily!

may seem rather sudden to you, but | Vi sembrerà una cosa improvvisa ma  
I've decided I'd like to take over | ho deciso di voler conquistare il  
the world! Ahem! Anyway, to begin... | mondo! Ahem! Comunque, per iniziare..  
Dr. Light! I'll be taking your | Dr Light! Mi impadronirò dei tuoi  
precious robots!! Nuhahahaha!! That | preziosi robot!! Nuhahahaha!! È solo  
is to say... Hmm?... What's this? | per dire... Hmm?... E questo cos'è?  
Who are you? I have no need for a | Tu chi saresti? Non ho bisogno di un  
robot who won't take orders! | robot che non obbedisce agli ordini!  
Nuhahahaha... | Nuhahahaha...  
|

ROLL: My friends are in trouble! | ROLL: I miei amici sono in pericolo!  
I have to hurry to the lab! | Devo correre al laboratorio!

+++ presso il laboratorio

DR WILY: Nuhahahaha! Just as | DR WILY: Nuhahahaha! Dr Light, così  
I promised, Dr. Light, I'll be taking | come avevo promesso, li porterò con  
them with me! | me!  
|

DR LIGHT: Stop, Dr. Wily! Stop, I say! | DR LIGHT: Fermati, Dr Wily! Fermati!  
|

DR WILY: Farewell! Nuhahahaha! | DR WILY: Addio! Nuhahahaha!  
|

DR LIGHT: Wait! Stop! Dr. Wily! | DR LIGHT: Aspetta! Fermati! Dr Wily!  
...What insanity! Using my robots to | ...Che follia! Usare i miei robot per  
conquer the world... | conquistare il mondo...  
|

Proto Man: I'll help you this time... | Proto Man: Questa volta ti aiuterò...  
But remember this, Light! I haven't | Ma ricordalo, Light! Io non ti ho  
forgiven you! | perdonato!  
|

DR LIGHT: Protoman?! What a surprise! | DR LIGHT: Proto Man?! Che sorpresa!  
With this shield, you can deflect | Con questo scudo potrai respingere  
frontal attacks! | gli attacchi frontali!  
|

+++ presso la zona del boss

DR WILY: Ach! You followed me?! | DR WILY: Ach! Mi hai seguito?! Non ho  
I don't have time to fool around with | tempo da perdere con i tipi come te!  
the likes of you! You can play with | Se vuoi, puoi giocare con questo!  
this! Nuhahahaha! | Nuhahahaha!

+++ tornando al laboratorio

ROLL: Look! Everyone... Everyone's | ROLL: Guardate! Tutti... tutti sono  
going haywire and turning violent! | impazziti e sono diventati violenti!  
|

DR LIGHT: Please! My robots... your | DR LIGHT: Ti prego! I miei robot...  
friends, you must stop them! For the | i tuoi amici, devi fermarli! Per la  
sake of the world, and all of | salvezza del mondo e dell'umanità,  
humanity, I'm counting on you! | conto su di te!

---

SCONTRI CON I ROBOT MASTER \_\_\_\_\_ Proto \_\_\_\_\_

---

•• Bomb Man ••

BOMB MAN: How about we go a round, huh? | BOMB MAN: Che ne dici di divertirci?  
|



Proto Man: As you are now, you're a threat to everyone. I must neutralize you. | Proto Man: In questo stato, sei solo una minaccia per tutti. Devo proprio neutralizzarti.

BOMB MAN: Whatever! Listen, fighting, fireworks, and festivals are where it's at! | BOMB MAN: Come vuoi! Ascolta, lottare, botti e feste sono le cose più importanti!

•• Cut Man ••

CUT MAN: Who are you? Are you the evil robot Dr. Wily warned me about? | CUT MAN: Chi sei? Sei il robot cattivo di cui mi ha parlato il Dr Wily?

Proto Man: Cutman... Sorry, but this ends here. | Proto Man: Cut Man... Mi dispiace, ma la cosa finisce qui.

CUT MAN: I thought so! Get ready to be sliced and diced! | CUT MAN: Lo immaginavo! Preparati ad essere fatto a pezzi!

•• Elec Man ••

ELEC MAN: Mega Man...? No, you're not him. But there is a resemblance in your charismatic charm... | ELEC MAN: Mega Man...? No, non sei lui. Ma c'è una certa somiglianza nel vostro modo di essere...

Proto Man: Elecman... I'm sorry, but I can't go easy on you... | Proto Man: Elec Man... Mi dispiace, ma non ci andrò leggero con te...

ELEC MAN: My electricity coursing through your body from head to toe... What a wonderful battle we'll have, don't you think? | ELEC MAN: La mia elettricità passerà attraverso tutto il tuo corpo... Avremo una magnifica battaglia, non credi?

•• Fire Man ••

FIRE MAN: Fiiiiiire! Burn! Burn! My justice burns hotly! Evil beware! | FIRE MAN: Fuoooooco! Brucia! Brucia! La giustizia è ardente! Preparati!

Proto Man: Yes, that's the spirit, Fireman. Just use it the right way next time you awaken. | Proto Man: Sì, quello è lo spirito giusto, Fire Man. Ti servirà per quando ti risveglierai.

FIRE MAN: Fiiiiiiiiiiiiire!! | FIRE MAN: Fuoooooooooooooco!!

•• Guts Man ••

GUTS MAN: I don't care who you are. If you're messin' up my site, I'm gonna hurt you good! | GUTS MAN: Non mi interessa chi tu sia. Se metti in disordine il cantiere, ti concerò per le feste!

Proto Man: Stop. This isn't your site anyway. | Proto Man: Piantala. E comunque questo non è il tuo cantiere.

GUTS MAN: You big idiot! What'll happen to me if I get fired?! I'm gonna take you down with me! | GUTS MAN: Grosso idiota! Cosa mi accadrà se dovessi essere licenziato? Cadrai anche tu con me!

•• Ice Man ••

ICE MAN: There's something dangerous | ICE MAN: Signore, c'è qualcosa di

up ahead, sir! Oh? Freeze it at all costs, soldier!		pericoloso più avanti! Oh? Fermati subito, soldato!
Proto Man: Iceman... This might be a little painful, but hang in there...		Proto Man: Ice Man... Potrebbe fare un po' male, ma cerca di resistere...
ICE MAN: I don't like pain, but my commander will have my hide if I don't complete the mission objective!		ICE MAN: A me non piace il dolore ma il mio comandante pretenderà la mia testa se io dovessi fallire questa missione!

•• Oil Man ••

OIL MAN: Lookin' fine, bro! Check it out, we both got scarves! Now that's stylin'!		OIL MAN: Fratello, ti vedo in forma! Guarda, entrambi abbiamo una sciarpa! Questo sì che è fantastico!
Proto Man: Oilman?! This being our first meeting, brother, I'll make this short, so hang on.		Proto Man: Oil Man?! È la prima volta che ci incontriamo, fratello. Finirò in fretta perciò resisti.
OIL MAN: Hey, I give you a compliment and you ignore me! What's up, man! Ain't you gonna say somethin' about my scarf?!		OIL MAN: Ehi, ti ho appena fatto un complimento e mi hai ignorato! Cosa c'è, amico? Non dovresti dire qualcosa sulla mia sciarpa?!

•• Time Man ••

TIME MAN: Who are you?		TIME MAN: Chi sei tu?
Proto Man: Timeman...?! That accursed Light! Allowing another unfinished robot...		Proto Man: Time Man...?! Dr Light, maledetto! Hai realizzato un altro robot incompleto...
TIME MAN: Hmph. I am perfection.		TIME MAN: Hmph. Io sono perfetto.

+++ uscendo in anticipo da una località

ROLL: Welcome home! That was a little fast, wasn't it?		ROLL: Bentornato a casa! Sei tornato presto, o sbaglio?
--	--	---

+++ completando una località dei Robot Master

DR LIGHT: Nice job! Keep up the good work!		DR LIGHT: Ottimo lavoro! Continua così!
ROLL: Great job! Give it your all on the next stage too, ok?		ROLL: Ottimo lavoro! Impegnati anche nella prossima località, ok?

+++ completando una località del Castle Wily

ROLL: Welcome home!		ROLL: Bentornato a casa!
DR LIGHT: Great job... And no injuries too! Splendid!		DR LIGHT: Ottimo lavoro... E non sei neanche rimasto ferito! Splendido!
ROLL: Keep on fighting!		ROLL: Continua ad impegnarti!

+++ dopo aver sconfitto l'ultimo Robot Master

DR WILY: My, my... Eight robots and they all end up like this... Dr. Light! Your robots are nothing but junk! Nuhah nuhah nuhahahaha!		DR WILY: Peccato... Otto robot e sono finiti in quel modo... Dr Light! I tuoi robot non sono altro che rotti! Nuhah nuhah nuhahahaha!
ROLL: How horrible!		ROLL: È terribile!
DR LIGHT: You... Dr. Wily... You are a most foul man!		DR LIGHT: Tu... Dr Wily... Sei davvero un essere spregevole!
DR WILY: Nuhaha! Feeling sorry for yourself, Dr. Light? You're full of regret, aren't you? Well, then, come to my fortress, Castle Wily! I've already sent you an invitation. Don't disappoint me! Nuhahahahaha!		DR WILY: Nuhaha! Ti senti triste, Dr Light? Sei pieno di rimpianti, non è vero? Bene, allora, vieni nella mia fortezza, il Castle Wily! Ti ho appena mandato un invito. Cerca di non deludermi! Nuhahahahaha!

+++ presso il Castle Wily 1

YELLOW DEVIL: Bumo... Bumomomo! Bumomo Bumomomomo Bumo!		YELLOW DEVIL: Bumo... Bumomomo! Bumomo Bumomomomo Bumo!
Proto Man: When you attack me, watch out for my unstable nuclear core... One big shock and we're both vapor, I'd say.		Proto Man: Quando mi attacchi, stai attendo al mio instabile nucleo atomico... Un colpo potente ed entrambi verremo vaporizzati.
YELLOW DEVIL: Bu, bumoooo?! Bu, bumomomomo?! Bumomomoooo!!		YELLOW DEVIL: Bu, bumoooo?! Bu, bumomomomo?! Bumomomoooo!!

+++ presso il Castle Wily 2

CWU-01P: Intruders... bad... E-li-mi-nate intruders...		CWU-01P: Intrusi... pericolo... E-li-mi-na-re gli intrusi...
Proto Man: Robots are machines that follow orders. I'm a machine that doesn't, so what does that make me?		Proto Man: I Robot sono macchine che obbediscono agli ordini. Io non lo faccio, cosa sono quindi?
CWU-01P: Must... eliminate. Eliminate.		CWU-01P: Devo... eliminare. Eliminare.

+++ presso il Castle Wily 3

COPY Proto Man: Yo, Proto Me!		COPY Proto Man: Yo, Proto Me!
Proto Man: That madman. Even worse than those Joe robots, to think he'd make something like this!		Proto Man: Quel folle. Ed è peggio di quei robot Joe... pensare che avrebbe realizzato una cosa simile!
COPY Proto Man: Don't lump me in with that crowd! I'm a perfect replica of you, after all!		COPY Proto Man: Non mi confondere con quelli! Dopo tutto, io sono una tua copia perfetta!

+++ presso il Castle Wily 4

DR WILY: If only I had programmed you | DR WILY: Se solo ti avessi programmato  
differently back then...! It would | differentemente in passato...! Sarei  
have been genius! It's the only | stato un genio! È stato l'unico  
mistake I've made in my life! | errore della mia vita!

Proto Man: It's always been on my | Proto Man: Ci penso sempre... a cosa  
mind... what it means to be born with | voglia significare nascere impugnando  
weapons in our hands. I haven't found | armi. Non ho ancora trovato la  
the answer yet, but with the powers | risposta ma, grazie al potere che mi  
you've given me, I will crush your | hai donato, sconfiggerò la tua  
villainy. | malvagità.

DR WILY: Wha... Why you insolent fool! | DR WILY: Cos... Stupido insolente!  
I will crush you with a loud, loud | Ti schiaccerò con un grande, enorme,  
crunch! Behold, my latest creation, | bum! Ammira, la mia ultima creazione,  
the ultimate combat robot, Wily | il definitivo robot da combattimento,  
Machine Number 1! Nuhahahahaha! | la Wily Machine N°1! Nuhahahahaha!

+++ dopo aver sconfitto la Wily Machine

DR WILY: Aaach! You stubborn fool! | DR WILY: Aaach! Tu, stupido cocciuto!  
This time I'll finish you off for | Questa volta ti concerò per le feste!  
good! Curses! Useless piece of junk! | Maledizione! Inutile rottame! Aspetta  
Wait a second!... Nuhaha! It's alive | un secondo!... Nuhaha! È rinato! Sono  
again! I'm a genius! | un genio!

+++ dopo aver sconfitto la Wily Capsule

DR WILY: Why, you... Ah, this calls | DR WILY: Perché, tu... Ah, è ora di  
for a temporary retreat! Whoooooooooo! | una ritirata temporanea! Whoooooooooo!  
W-Wait a minute! I promise to be good! | A-aspetta un attimo! Prometto di  
I'm a changed man! I said I promise! | essere buono! Sono cambiato! Lo  
Please don't hurt me!! | prometto! Non farmi del male!!

+++ Epilogo

NARRATORE: Thanks to the heroic | NARRATORE: Grazie all'eroico operato  
actions of PROTOMAN, peace has once | di PROTO MAN, la pace è di nuovo  
again been restored. Even the | tornata. Anche il malvagio Dr Wily  
nefarious Dr. Wily seems to have had | sembra essersi pentito delle sue  
a change of heart and is now ready to | azioni e adesso è pronto a lavorare  
work for a peaceful tomorrow. Or so | per un domani migliore. O almeno,  
it seems... | così sembra...

=====

ROLL

=====

[@11RL]

-----

PROLOGO

-----

Roll

-----

NARRATORE: The year 20XX. With the | NARRATORE: È l'anno 20XX. Con il  
advancement of science, humans were | progresso della scienza, gli uomini  
able to create industrial humanoid | realizzarono robot umanoidi per uso  
robots. Invented by the foremost | industriale. Inventato dal dr Light,

authority on robotics, Dr. Light, Roll is a helper robot.	il più grande esperto di robotica,   Roll è un automa aiutante.
ROLL: What happened?!	ROLL: Cosa è successo?!
DR WILY: Wahahahaha! Ladies and gentlemen, your attention, please. The name's Wily! The one and only, the brilliant scientist, Dr. Wily! It may seem rather sudden to you, but I've decided I'd like to take over the world! Ahem! Anyway, to begin... Dr. Light! I'll be taking your precious robots!! Nuhahahaha!! That is to say... Hmm?... What's this? You... You're that idiot Dr. Light's helper robot! Haha! Want to work for the world's greatest ruler instead? Nuhahah!	DR WILY: Wahahahaha! Signore e signori   vi chiedo un po' di attenzione. Io   sono Wily! L'unico ed il solo, il   brillante scienziato, il Dr Wily!   Vi sembrerà una cosa improvvisa ma   ho deciso di voler conquistare il   mondo! Ahem! Comunque, per iniziare..   Dr Light! Mi impadronirò dei tuoi   preziosi robot!! Nuhahahaha!! È solo   per dire... Hmm?... E questo cos'è?   Tu... Tu sei l'aiutante di quello   stupido Dr Light! Haha! Non vorresti   lavorare per il più grande dominatore   del mondo? Nuhahah!
ROLL: My friends are in trouble! I have hurry to to the lab!	ROLL: I miei amici sono nei guai!   Devo correre al laboratorio!
+++ presso il laboratorio	
DR WILY: Nuhahahahah! Just as I promised, Dr. Light, I'll be taking them with me!	DR WILY: Nuhahahahah! Dr Light, così   come avevo promesso, li porterò con   me!
DR LIGHT: Stop, Dr. Wily! Stop, I say!	DR LIGHT: Fermati, Dr Wily! Fermati!
DR WILY: Farewell! Nuhahahaha!	DR WILY: Addio! Nuhahahaha!
DR LIGHT: Wait! Stop! Dr. Wily! ...What insanity! Using my robots to conquer the world...	DR LIGHT: Aspetta! Fermati! Dr Wily!   ...Che follia! Usare i miei robot per   conquistare il mondo...
ROLL: Professor! I'm here for you! I'll put a stop to Dr. Wily's plans!	ROLL: Professore! Sono qui per te!   Sventerò i piani del Dr Wily!
DR LIGHT: ?!?! R-Roll?!? Are you sure you're up to it, Roll?	DR LIGHT: ?!?! R-Roll?!? Sei sicura di   potercela fare, Roll?
+++ presso la zona del boss	
DR WILY: Ach! You followed me?! I don't have time to fool around with the likes of you! You can play with this! Nuhahahaha!	DR WILY: Ach! Mi hai seguito?! Non ho   tempo da perdere con i tipi come te!   Se vuoi, puoi giocare con questo!   Nuhahahaha!
+++ tornando al laboratorio	
ROLL: Professor... I didn't make it time... Everyone's been taken away!	ROLL: Professore... Non ho fatto in   tempo... Sono stati rapiti tutti!
DR LIGHT: It appears that my robots have gone mad! Please stop them all for the sake of world peace and humanity!	Dr Light: Sembra che i miei robot   siano impazziti! Fermali, ti prego,   per il bene dell'umanità e della pace   nel mondo!

## •• Bomb Man ••

BOMB MAN: Ah, Roll! Looking lovely as always! | BOMB MAN: Ah, Roll! Sei splendida come sempre!  
|  
ROLL: I can't take it anymore! The Bombman I know is honest and good! | ROLL: Non posso più sopportarlo! Il Bomb Man che conosco è buono ed onesto! Cosa ti è successo?  
|  
BOMB MAN: Come now, Roll... no need to blow up on me! | BOMB MAN: Andiamo, Roll... non c'è bisogno di mortificarmi!

## •• Cut Man ••

CUT MAN: M-Ms. Roll!! What are you doing here?! Although, Dr. Wily did say you would come. | CUT MAN: M-Miss Roll!! Cosa ci fai qui?! Anche se il Dr Wily aveva detto che saresti arrivata.  
|  
ROLL: Stop misbehaving! If you don't, I shall punish you! | ROLL: Basta con le cattiverie! Se non smetti subito, ti punirò!  
|  
CUT MAN: Oh... Ms. Roll is really scary! It's like you've gone crazy! But I'm gonna save you! | CUT MAN: Oh... Miss Roll è davvero spaventosa! Sembra che tu sia impazzita! Ma io ti salverò!

## •• Elec Man ••

ELEC MAN: Those eyes... They're so mesmerizing... Even more than a million volts of electricity... | ELEC MAN: Quegli occhi... Sono così ammalianti... Più di una scarica da milioni di volt...  
|  
ROLL: Oh, thank goodness. You're still good old Elecman... right...? | ROLL: Oh, grazie al cielo. Sei sempre il buon vecchio Elec Man... giusto...?  
|  
ELEC MAN: Now it's your turn to be mesmerized! Time to turn the voltage up to the highest setting! | ELEC MAN: Ora tocca a te restare ammaliata! È tempo di raggiungere il massimo voltaggio!

## •• Fire Man ••

FIRE MAN: Fiiiiire! Spread, spread! You'll feel the heat soon, too! | FIRE MAN: Fuoooooco! Ancora, ancora! Presto ne sentirai anche il calore!  
|  
ROLL: Oh, dear! Your eyes are really scary, Fireman! | ROLL: Oh cielo! I tuoi occhi sono davvero spaventosi, Fire Man!  
|  
FIRE MAN: Fiiiiiiiiiiiiire! | FIRE MAN: Fuoooooooooooooco!

## •• Guts Man ••

GUTS MAN: Hey, men only! Go home before you get hurt! | GUTS MAN: Ehi, è solo per uomini! Torna a casa prima di farti male!  
|  
ROLL: Get a hold of yourself! You're bothering other people, you know?! You're making me mad! | ROLL: Datti una calmata! Lo sai che stai infastidendo le altre persone?! Mi stai facendo arrabbiare!

GUTS MAN: Hey, there's work to be done | GUTS MAN: Ehi, qui c'è del lavoro da  
around... Ah, alright, missy, I'll | fare... Ah, miss, hai ragione,  
forgive you... | ti perdonerò...

•• Ice Man ••

ICE MAN: There's something dangerous | ICE MAN: Signore, c'è qualcosa di  
up ahead, sir! Oh? Freeze it at all | pericoloso più avanti! Oh? Fermati  
costs, soldier! | subito, soldato!

ROLL: Oh, Iceman! You're such a good | ROLL: Oh, Ice Man! Sei proprio un  
kid! So let's go home now, ok? | bravo ragazzo! Andiamo a casa, ok?

ICE MAN: I'm... S-sir, I'm | ICE MAN: Io... S-signore, io sto  
sh-shivering in f-fear... | t-tremando di p-paura... Datti un  
Pull yourself together, soldier! | contegno, soldato!

•• Oil Man ••

OIL MAN: What's up, Roll? If you want | OIL MAN: Cosa c'è, Roll? Se vuoi fare  
a refill, you came to the right place, | rifornimento, sei nel posto giusto,  
baby! | baby!

ROLL: I don't need THAT! And more | ROLL: Non mi SERVE! E, cosa più  
importantly, your punishment for | importante, la tua punizione per  
behaving like this is one week | esserti comportato in questo modo  
without oil! | sarà una settimana senza olio!

OIL MAN: Ow, that was harsh! Now I'll | OIL MAN: Oh, questa è cattiveria!  
have to teach you a lesson! | Ti darò una bella lezione!

•• Time Man ••

TIME MAN: You're late. I grew tired of | TIME MAN: Sei in ritardo. Mi ero  
waiting. | stancato di aspettarti.

ROLL: Women need time to get ready, | ROLL: Le donne necessitano di tempo  
you know! If you didn't, then you're | per prepararsi, lo sai! Se non lo  
just a kid. | sai, allora sei solo un bambino.

TIME MAN: ...Wasting time as she wills, | TIME MAN: ...Si perde solo tempo ad  
like a child... | ascoltarla, è una bambina...

+++ uscendo in anticipo da una località

ROLL: I came back earlier! | ROLL: Sono tornata prima!

+++ completando una località dei Robot Master

ROLL: I'm hooome!! What's next?! | ROLL: Sono a caaasa!! E adesso?!

+++ completando una località del Castle Willy

ROLL: I'm home! | ROLL: Sono a casa!

DR LIGHT: Oh, great work! Let's see... | DR LIGHT: Oh, ottimo lavoro! Vediamo..  
Repairs... Looks like you don't need | Riparazioni... Sembra che tu non ne  
any! | abbia bisogno!

ROLL: I wonder where to go next?

| ROLL: Cosa devo fare adesso?

---

IL NASCONDIGLIO DI WILY

Roll

---

+++ dopo aver sconfitto l'ultimo Robot Master

DR WILY: My, my... Eight robots and  
they all end up like this...

| DR WILY: Peccato... Otto robot e sono  
finiti in quel modo... Dr Light!

Dr. Light! Your robots are nothing  
but junk! Nuhah nuhah nuhahahaha!

| I tuoi robot non sono altro che  
rottami! Nuhah nuhah nuhahahaha!

ROLL: How horrible!

| ROLL: È terribile!

DR LIGHT: You... Dr. Wily... You are a  
most foul man!

| DR LIGHT: Tu... Dr Wily... Sei davvero  
un essere spregevole!

DR WILY: Nuhaha! Feeling sorry for  
yourself, Dr. Light? You're full of  
regret, aren't you? Well, then, come  
to my fortress, Castle Wily! I've  
already sent you an invitation. Don't  
disappoint me! Nuhahahaha!

| DR WILY: Nuhaha! Ti senti triste,  
Dr Light? Sei pieno di rimpianti,  
non è vero? Bene, allora, vieni nella  
mia fortezza, il Castle Wily! Ti ho  
appena mandato un invito. Cerca di  
non deludermi! Nuhahahaha!

+++ presso il Castle Wily 1

YELLOW DEVIL: Bumo... Bumomomo! Bumomo  
Bumomomomo Bumo!

| YELLOW DEVIL: Bumo... Bumomomo! Bumomo  
Bumomomomo Bumo!

ROLL: What?! You think that because  
I'm a girl, you can defeat me?!  
How rude!

| ROLL: Cosa?! Credi di potermi  
sconfiggere solo perchè sono una  
donna?! Che villano!

YELLOW DEVIL: Bu, bumoooo?! Bu,  
bumomomomo?! Bumomomoooo!!

| YELLOW DEVIL: Bu, bumoooo?! Bu,  
bumomomomo?! Bumomomoooo!!

+++ presso il Castle Wily 2

CWU-01P: Intruders... bad...  
E-li-mi-nate intruders...

| CWU-01P: Intrusi... pericolo...  
E-li-mi-na-re gli intrusi...

ROLL: I'm not a pollutant! I'm always  
clean and tidy!

| ROLL: Io non sono sporcia! Sono  
sempre pulita ed ordinata!

CWU-01P: Must... eliminate. Eliminate.

| CWU-01P: Devo... eliminare. Eliminare.

+++ presso il Castle Wily 3

COPY ROLL: How do you do, Original  
Roll! I bet you're worrying about  
your precious Mega... Ha ha ha...

| COPY ROLL: Come stai, Roll Originale?  
Scommetto che ti stai preoccupando  
per il tuo caro Mega... Ha ha ha...

ROLL: What?! I-I... Th-that's not what  
I'm thinking at all!!

| ROLL: Cosa?! I-io... N-non è affatto  
vero!!

COPY ROLL: You and I are one in the  
same. I know everything about you.  
It's ok, I'll tell him for you. ...Or  
are you going to try to stop me?

| COPY ROLL: Tu ed io siamo uguali.  
Conosco tutto di te. Va tutto bene,  
glielo dirò io da parte tua. ...  
O pensi di potermelo impedire?





L'avventura si può dividere in tre parti:

a. IL PROLOGO

questa parte, composta solo da Towntown, rappresenta l'inizio del gioco e, dopo essere stata completata, può essere sempre rivisitata.

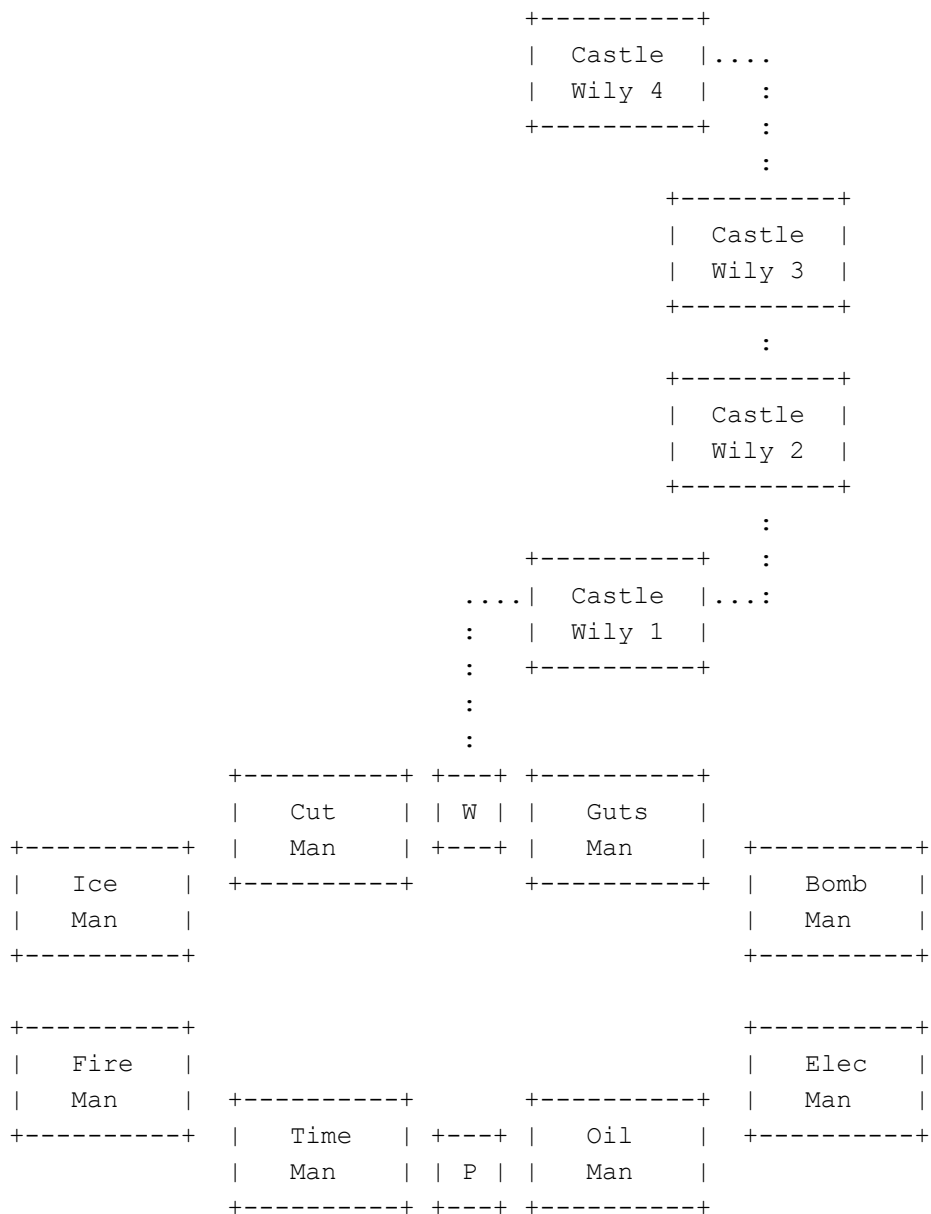
b. LE LOCALITÀ DEI ROBOT MASTER

questa parte comprende otto località, ognuna presieduta da un Robot Master. Esse possono essere completate in qualsiasi ordine e possono essere rivisitate più volte per recuperare oggetti. Tornandovi dopo aver sconfitto il rispettivo boss, quest'ultimo comparirà di nuovo nella sua sala.

c. IL CASTELLO DI WILY

l'ultima parte dell'avventura è composta da quattro località, che diventano accessibili solo dopo aver sconfitto tutti gli otto Robot Master e che possono essere esplorate solo in un preciso ordine. Durante questa ultima parte del gioco è comunque consentito rivisitare tutte le località precedenti.

Secondo la schermata di selezione località, i vari Robot Master sono disposti in questo modo:



Le varie località saranno analizzate in questo ordine:



OGGETTI

Capsula Gialla piccola x1

[A2] LABORATORIO DEL DR LIGHT

NEMICI

nessuno

OGGETTI

nessuno

[A3] RETRO DEL LABORATORIO

NEMICI

Baek x5

Octopus Battery x4

OGGETTI

Capsula Gialla piccola x2

[A4] VIALE DEL GUARDIANO

NEMICI

Proto Eye (boss)

OGGETTI

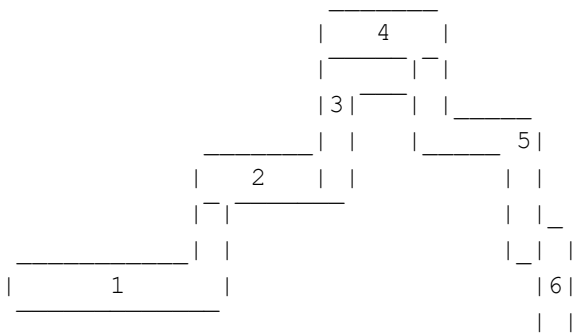
nessuno

=====

BOMB MAN

[@12BB]

=====



--- NEMICI ---

- Baek [B1, 2]
- Bombomb [B1, 4]
- Count Bomb [B1, 3]
- Flea [B1, 5]
- Flying Shell [B3]
- Gabyoall [B2, 3]
- Killer Bullet [B2, 3, 4]
- Octopus Battery [B5]
- Screw Bomber [B1]
- Sniper Joe [B2, 3, 5]

--- OGGETTI ---

- Capsula Celeste grande [B3]
- Capsula Gialla grande [B4]
- Capsula Gialla piccola [B1, 5]
- EP: Common Pack 3 [B4]
- EP: Common Pack 8 [B5]
- EP: Fine Pack 5 [B1]
- EP: Fine Pack 11 [B3]
- Hyper Bomb [B6]
- Vita Bonus [B2]

--- BOSS ---

- Bomb Man [B6]



In questa sezione sono presenti i precipizi, le spine sul pavimento ed un Blocco Roccia.

---

[B2] CORRIDOIO DEI MORTAI

NEMICI

Baek x4  
Gabyoall x2  
Killer Bullet xInf  
Sniper Joe x1

OGGETTI

Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti un precipizio ed un Blocco Roccia.

---

[B3] CORRIDOIO DELLE SPINE

NEMICI

Count Bomb x4  
Flying Shell xInf  
Gabyoall x2  
Killer Bullet xInf  
Sniper Joe x1

OGGETTI

Capsula Celeste grande x1  
EP: Fine Pack 11

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento, i precipizi ed i Blocchi Roccia.

---

[B4] PERCORSO DEL GELO

NEMICI

Bombomb xInf  
Killer Bullet xInf

OGGETTI

Capsula Gialla grande x1  
EP: Common Pack 3

Questa sezione può essere esplorata solo da Ice Man.

---

[B5] DISCESA INSIDIOSA

NEMICI

Flea x2  
Octopus Battery x12  
Sniper Joe x2

OGGETTI

Capsula Gialla piccola x3  
EP: Common Pack 8

In questa sezione sono presenti i Blocchi Olio ed i Blocchi Roccia.

---

[B6] SALA DEL DINAMITARDO

NEMICI

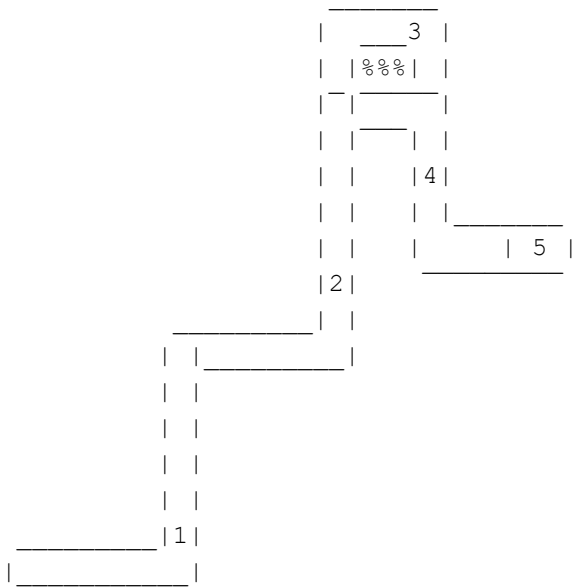
Bomb Man (boss)

OGGETTI

Hyper Bomb

=====
CUT MAN

[@12CT]
=====



--- NEMICI ---

- Baek [C1]
Big Eye [C4]
Blader [C1, 4]
Flea [C2]
Flying Shell [C4]
Octopus Battery [C2]
Sniper Joe [C3]
Super Cutter [C1, 2]

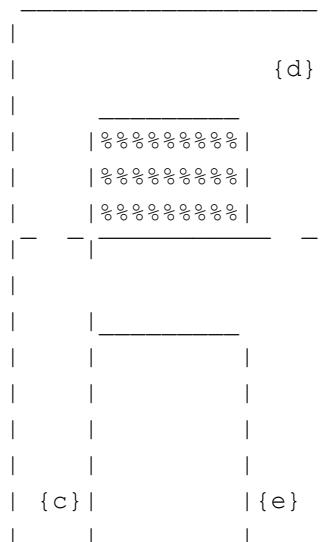
--- OGGETTI ---

- Capsula Celeste piccola [C4]
Capsula Gialla grande [C2]
Capsula Gialla piccola [C1]
EP: Fine Pack 13 [C1]
EP: Fine Pack 16 [C2]
Rolling Cutter [C5]
SP: Bomb Extra [C3]
SP: Fire Extra [C4]
SP: Trans Special [C2]
Vita Bonus [C3, 4]

--- BOSS ---

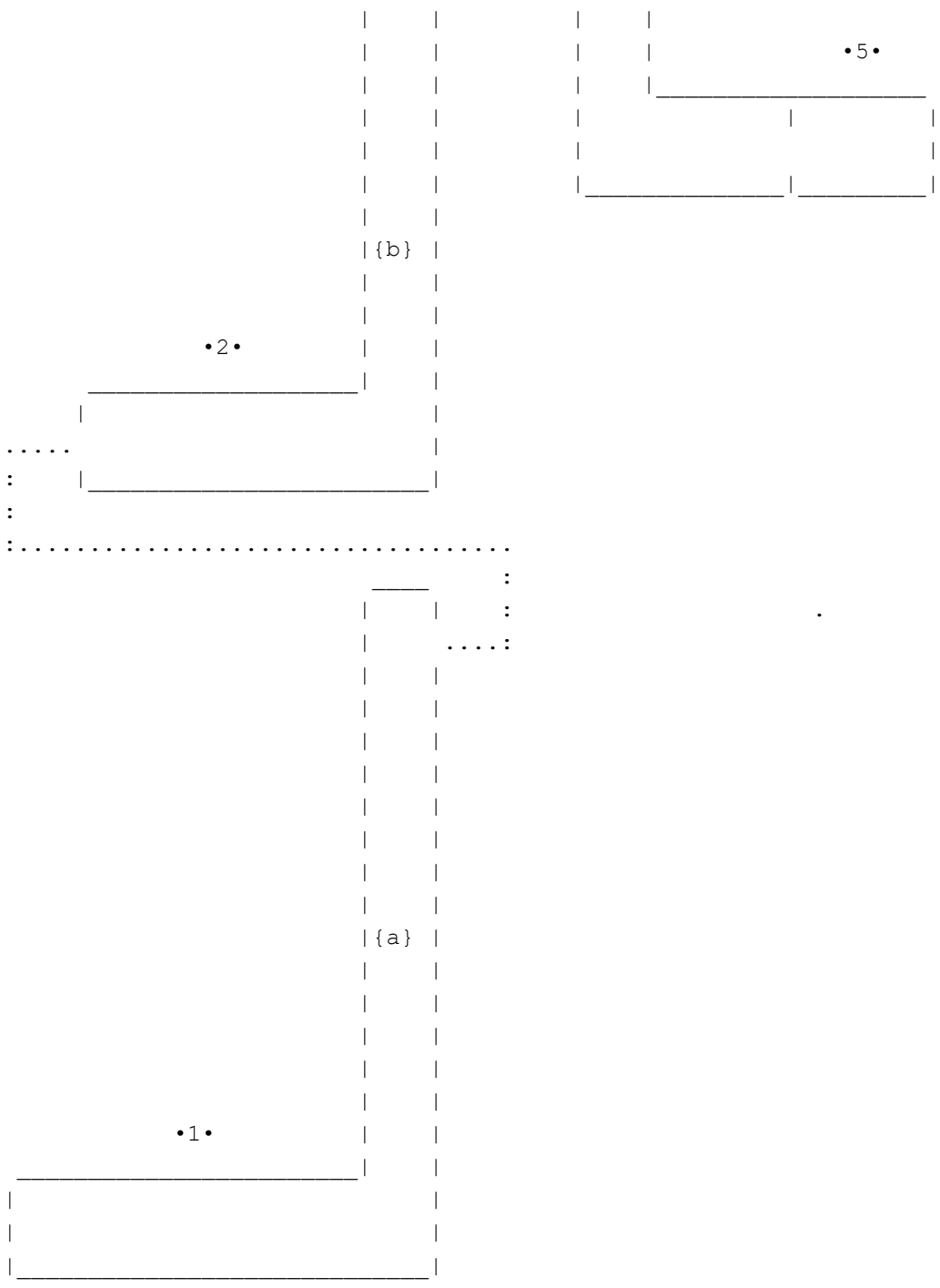
- Cut Man [C5]

•3•



- {a} EP: Fine Pack 13
{b} SP: Trans Special
{c} EP: Fine Pack 16
{d} SP: Bomb Extra
{e} SP: Fire Extra

•4•



[C1] BOSCO INIZIALE

NEMICI

- Baek x12
- Blader x5
- Super Cutter xInf

OGGETTI

- Capsula Gialla piccola x2
- EP: Fine Pack 13

In questa sezione sono presenti i Blocchi Bomba ed i Blocchi Roccia.

[C2] SALITA OCTOPUS

NEMICI

- Flea x5
- Octopus Battery x16
- Super Cutter xInf



OGGETTI

Capsula Gialla grande x1

EP: Fine Pack 16

SP: Trans Special

In questa sezione sono presenti i precipizi, le strettoie, le spine sul pavimento, i Blocchi Bomba ed i Blocchi Roccia.

\_\_\_\_\_ [C3] PERCORSO DELLE BOMBE

NEMICI

Sniper Joe x3

OGGETTI

Vita Bonus x1

SP: Bomb Extra

Questa sezione può essere esplorata solo da Bomb Man.

\_\_\_\_\_ [C4] DISCESA ACUMINATA

NEMICI

Big Eye x1

Blader x3

Flying Shell xInf

OGGETTI

Capsula Celeste piccola x2

Vita Bonus x1

SP: Fire Extra

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento, i Blocchi Roccia ed i cubetti di ghiaccio.

\_\_\_\_\_ [C5] SALA DELLE CESCOIE

NEMICI

Cut Man (boss)

OGGETTI

Rolling Cutter

In questa sezione sono presenti i Blocchi Roccia.

=====

ELEC MAN

[@12LC]

=====

```

      -
     _|6|
    | | _|
    | | |
    | | |
    | | |
   |4|5|
  ____| | |
 |____| | |
 |____| | |
 | |

```





Metall x2  
Watcher x3

OGGETTI

Capsula Gialla piccola x2  
Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti i generatori di corrente e le pedane fantasma.

---

[D2] CORRIDOIO SOSPESO

NEMICI

Foot Holder x2

OGGETTI

Capsula Celeste piccola x2

In questa sezione sono presenti i precipizi.

---

[D3] SALITA PACK

NEMICI

Gabyoall x3  
Metall x2  
Watcher x8

OGGETTI

Capsula Gialla grande x1  
EP: Fine Pack 9  
SP: Action Special  
SP: Cut Extra

In questa sezione sono presenti i generatori di corrente, le pedane fantasma, la strettoia ed un Blocco Roccia.

---

[D4] SALITA SOSPESA

NEMICI

Big Eye x1  
Foot Holder x3  
Gabyoall x2  
Metall x1

OGGETTI

Capsula Gialla piccola x2

In questa sezione sono presenti un precipizio, un nastro trasportatore, i generatori di corrente, i Blocchi Orologio ed i Blocchi Roccia.

---

[D5] PERCORSO DEL TEMPO

NEMICI

nessuno

OGGETTI

Vita Bonus x1  
EP: Common Pack 7

Questa sezione può essere esplorata solo da Time Man. Qui sono presenti i Blocchi Orologio.





Screw Bomber x2  
Tackle Fire xInf

OGGETTI

Capsula Celeste grande x1  
EP: Fine Pack 14

In questa sezione sono presenti i precipizi e le colonne di fuoco.

[E5] SALA DEL PIROMANE

NEMICI

Fire Man (boss)

OGGETTI

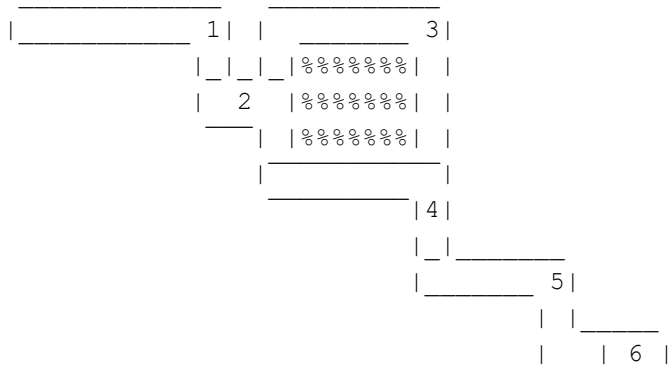
Fire Storm

=====

GUTS MAN

[@12GS]

=====



--- NEMICI ---

Big Eye [F5]  
Blader [F5]  
Bubble Bat [F3, 4]  
Metall [F1, 3, 4, 5]  
Picket Man [F1, 2, 4, 5]

--- OGGETTI ---

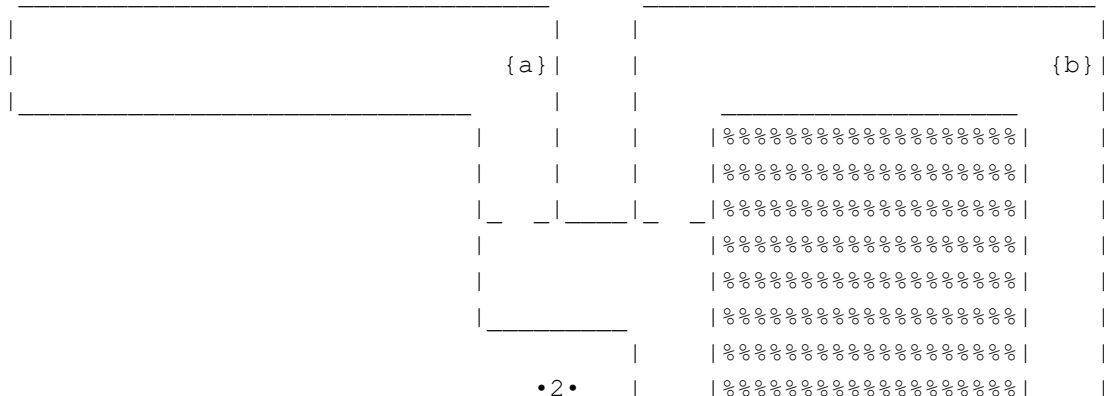
Capsula Celeste piccola [F1]  
Capsula Gialla grande [F2]  
Capsula Gialla piccola [F5]  
EP: Common Pack 1 [F3]  
EP: Fine Pack 2 [F4]  
EP: Fine Pack 6 [F1]  
SP: Ice Extra [F4]  
Super Arm [F6]  
Vita Bonus [F3, 5]

--- BOSS ---

Guts Man [F6]

•1•

•3•







[F4] PICCOLA DISCESA

NEMICI

Bubble Bat x1  
Metall x2  
Picket Man x2

OGGETTI

EP: Fine Pack 2  
SP: Ice Extra

In questa sezione sono presenti i precipizi, le pedane con binario, le spine sul pavimento ed un Blocco Roccia.

[F5] FINE DEL CANTIERE

NEMICI

Big Eye x1  
Blader x5  
Metall x2  
Picket Man x2

OGGETTI

Capsula Gialla piccola x2  
Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento, i cilindri con il petrolio, le pedane con binario, i Blocchi Bomba ed i Blocchi Roccia.

[F6] SALA TRIVELLAZIONI

NEMICI

Guts Man (boss)

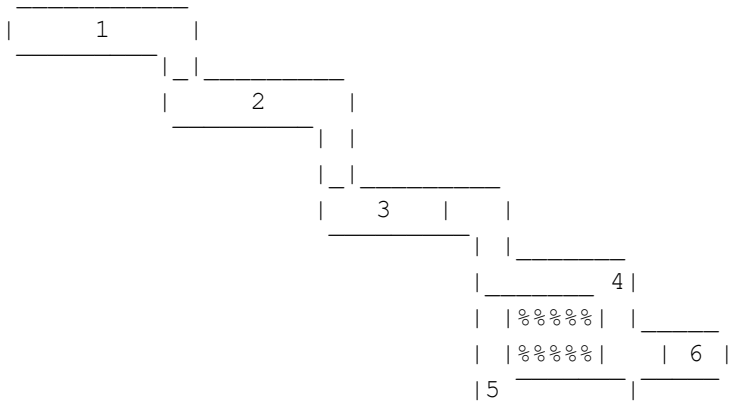
OGGETTI

Super Arm

=====

ICE MAN [012CM]

=====



--- NEMICI ---

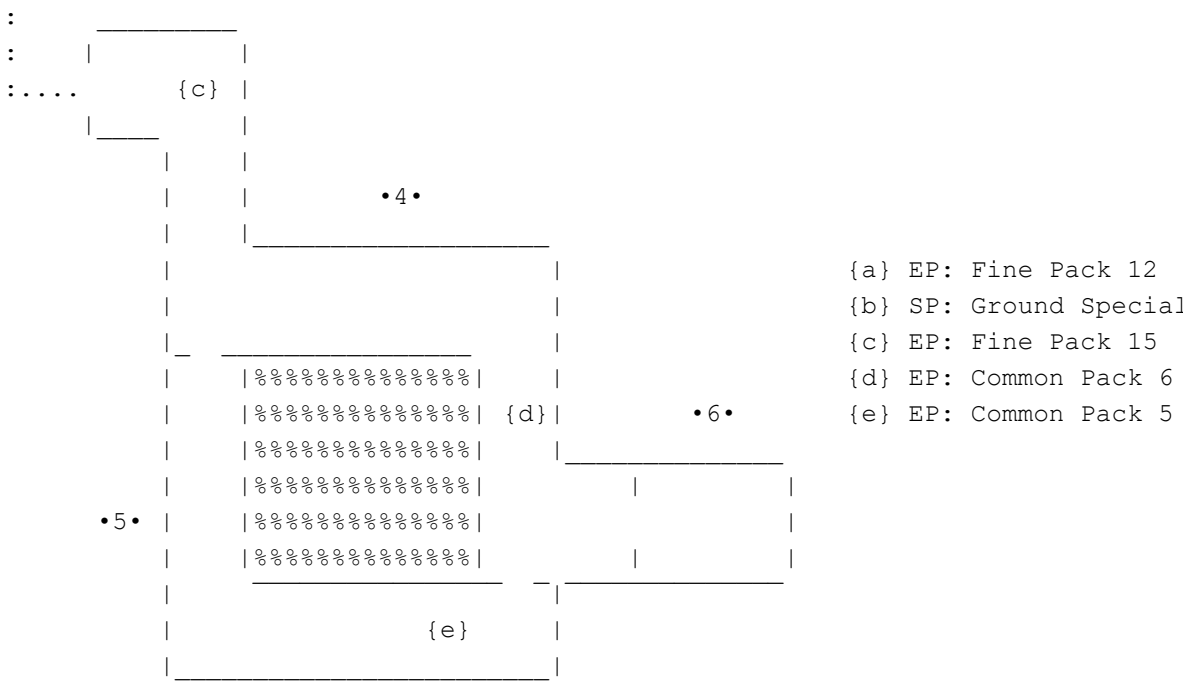
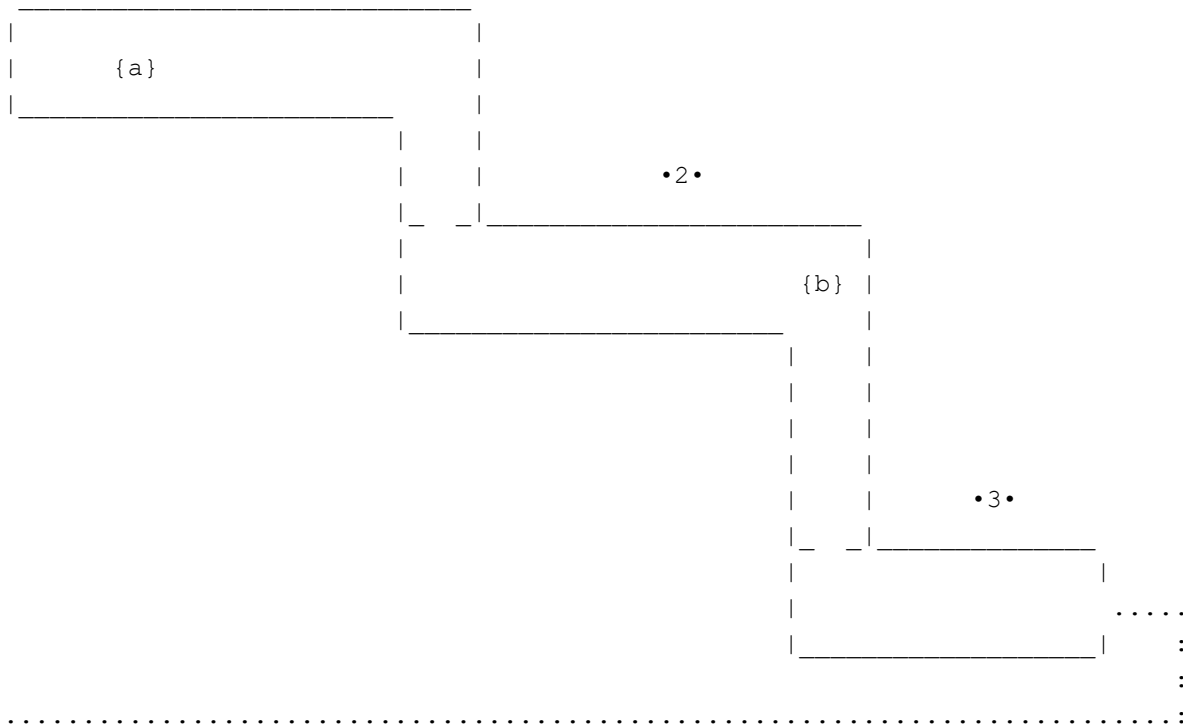
Crazy Razy [G1, 4]  
Flea [G1]

--- OGGETTI ---

Capsula Celeste piccola [G2]  
Capsula Gialla grande [G4]

Foot Holder	[G2, 4]	Capsula Gialla piccola	[G1]
Gabyoall	[G2, 3, 4]	EP: Common Pack 5	[G5]
Octopus Battery	[G4]	EP: Common Pack 6	[G4]
Peng	[G1, 3]	EP: Fine Pack 12	[G1]
Shield Guard	[G1, 2, 5]	EP: Fine Pack 15	[G4]
		SP: Ground Special	[G2]
--- BOSS ---		Ice Slasher	[G6]
Ice Man	[G6]	Vita Bonus	[G1, 5]

•1•



- {a} EP: Fine Pack 12
- {b} SP: Ground Special
- {c} EP: Fine Pack 15
- {d} EP: Common Pack 6
- {e} EP: Common Pack 5

[G1] LAGO INIZIALE

NEMICI

- Crazy Razy x1
- Flea x2
- Peng x2
- Shield Guard x1

OGGETTI

Capsula Gialla piccola x2  
Vita Bonus x1  
EP: Fine Pack 12

In questa sezione sono presenti una zona sottomarina ed il pavimento congelato.

---

[G2] DISCESA GELATA

NEMICI

Foot Holder x1  
Gabyoall x1  
Shield Guard x1

OGGETTI

Capsula Celeste piccola x2  
SP: Ground Special

In questa sezione sono presenti il pavimento congelato, le pedane fantasma, la strettoia, le spine sul pavimento ed il Blocco Fuoco.

---

[G3] LAGO SOTTERRANEO

NEMICI

Gabyoall x4  
Peng x4

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti una zona sottomarina ed il pavimento congelato.

---

[G4] GROTTA GELATA

NEMICI

Crazy Razy x2  
Foot Holder x5  
Gabyoall x1  
Octopus Battery x3

OGGETTI

Capsula Gialla grande x1  
EP: Common Pack 6  
EP: Fine Pack 15

In questa sezione sono presenti il pavimento congelato, la colonna di fuoco, un Blocco Elettrico ed un Blocco Fuoco.

---

[G5] PERCORSO DEL PIROMANE

NEMICI

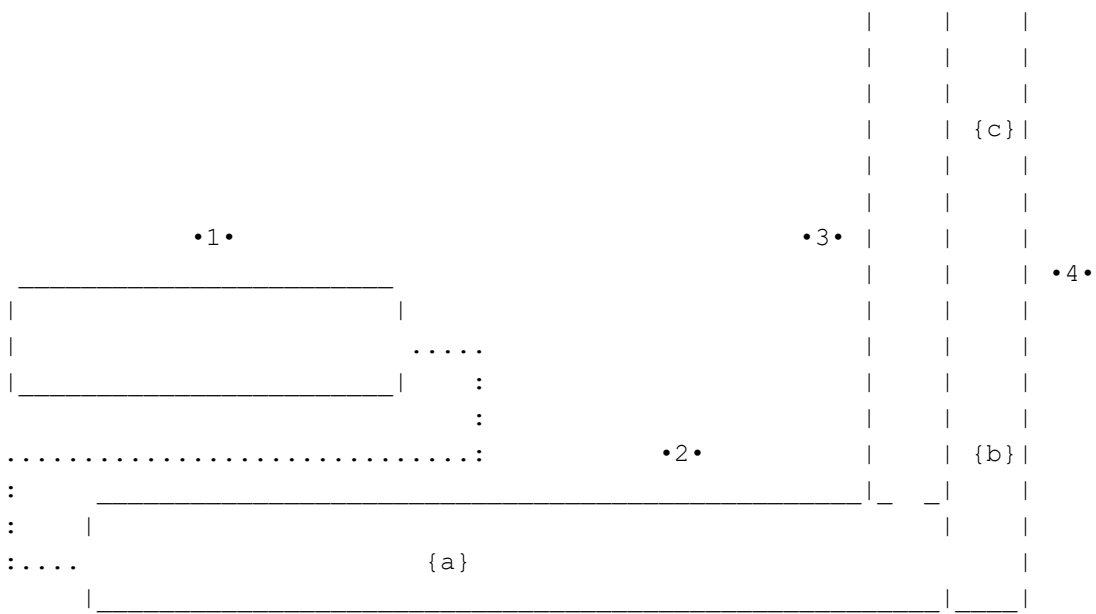
Shield Guard x4

OGGETTI

Vita Bonus x1  
EP: Common Pack 5

Questa sezione può essere esplorata solo da Fire Man. Qui sono presenti le pedane fantasma, le spine sul pavimento, la colonna di fuoco, la colonna





\_\_\_\_\_ [H1] DESERTO

NEMICI  
Cactuspy x4

OGGETTI  
nessuno

In questa sezione sono presenti il pavimento oleoso.

\_\_\_\_\_ [H2] CAMMINO OLEOSO

NEMICI  
Cactuspy x1  
Crazy Cannon x6  
Hothead x4  
Screw Bomber x2  
Tackle Fire xInf (generati dagli Hothead)

OGGETTI  
Capsula Gialla piccola x2  
EP: Fine Pack 7

In questa sezione sono presenti i cilindri con il petrolio, il pavimento oleoso ed un Blocco Elettrico.

\_\_\_\_\_ [H3] SALITA INFIAMMABILE

NEMICI  
Crazy Cannon x1  
Hothead x2  
Screw Bomber x2  
Tackle Fire xInf (generati dagli Hothead)

OGGETTI  
Capsula Celeste grande x1  
Capsula Celeste piccola x2  
Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti i cilindri con il petrolio, il pavimento oleoso ed un Blocco Elettrico.

[H4] PERCORSO DEL FULMINE

NEMICI

nessuno

OGGETTI

SP: Elec Extra

SP: Elemental Extra

Questa sezione può essere esplorata solo da Elec Man. Qui sono presenti i Blocchi Elettrici.

[H5] ZONA TUBATURE

NEMICI

Big Eye x1

Crazy Cannon x1

Hothead x2

Screw Bomber x6

Tackle Fire xInf (generati dagli Hothead)

OGGETTI

Capsula Gialla piccola x2

Vita Bonus x1

EP: Common Pack 2

In questa sezione sono presenti i precipizi, il pavimento oleoso, i cilindri con il petrolio, i cubetti di terreno ed un Blocco Elettrico.

[H6] SALA DELL'OLIO

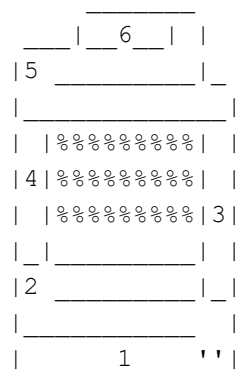
NEMICI

Oil Man (boss)

OGGETTI

Oil Slider

=====
TIME MAN [012TM]
=====



--- NEMICI ---

- Baek [I2, 3]
- Count Bomb [I2, 5]
- Crazy Cannon [I1, 2, 5]

--- OGGETTI ---

- Capsula Celeste grande [I5]
- Capsula Celeste piccola [I5]
- Capsula Gialla grande [I2]

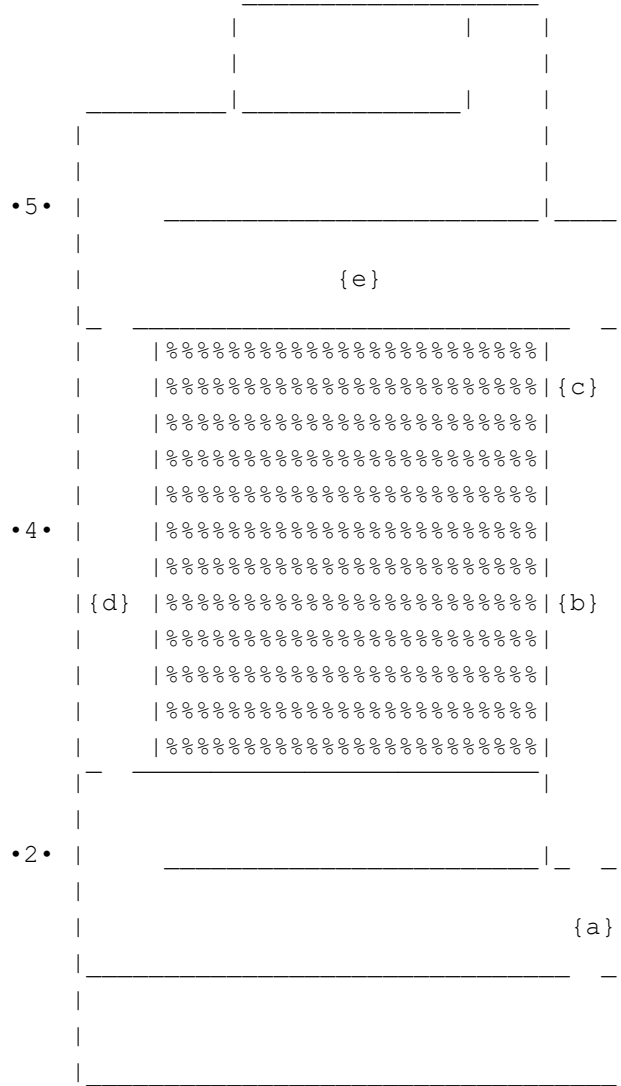
Shield Guard [I1, 2, 3, 5]  
Sniper Joe [I5]

--- BOSS ---

Time Man [I6]

Capsula Gialla piccola [I1, 5]  
EP: Common Pack 4 [I3]  
EP: Fine Pack 1 [I3]  
EP: Fine Pack 3 [I2]  
EP: Fine Pack 8 [I5]  
SP: Guts Extra [I4]  
Time Slow [I6]  
Vita Bonus [I3]

•6•



{a} EP: Fine Pack 3  
{b} EP: Fine Pack 1  
{c} EP: Common Pack 4  
{d} SP: Guts Extra  
{e} EP: Fine Pack 8

•1•

[I1] INGRESSO VERDE

NEMICI

Crazy Cannon x2  
Shield Guard x3

OGGETTI

Capsula Gialla piccola x1

In questa sezione sono presenti il pendolo elettrico e il nastro trasportatore.

[I2] ZONA INTERMEDIA

NEMICI

Baek x5

Count Bomb x4  
Crazy Cannon x3  
Shield Guard x1

OGGETTI

Capsula Gialla grande x1  
EP: Fine Pack 3

In questa sezione sono presenti i pendoli elettrici e quelli di legno, le spine sul pavimento, i nastri trasportatori, la strettoria, il Blocco Roccia ed i cubetti di terreno.

---

[I3] QUARTO PIANO

NEMICI

Baek x3  
Shield Guard x1

OGGETTI

Vita Bonus x1  
EP: Common Pack 4  
EP: Fine Pack 1

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento, il pendolo di legno, i Blocchi Bomba ed un Blocco Roccia.

---

[I4] PERCORSO DEL MANOVALE

NEMICI

nessuno

OGGETTI

SP: Guts Extra

Questa sezione può essere esplorata solo da Guts Man. Qui sono presenti i Blocchi Roccia ed i cubetti di terreno.

---

[I5] SOMMITÀ

NEMICI

Count Bomb x7  
Crazy Cannon x1  
Shield Guard x2  
Sniper Joe x2

OGGETTI

Capsula Celeste grande x1  
Capsula Celeste piccola x2  
Capsula Gialla piccola x2  
EP: Fine Pack 8

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento, i nastri trasportatori, i pendoli elettrici, i Blocchi Roccia ed i cubetti di terreno.

---

[I6] SALA DELL'OROLOGIO

NEMICI

Time Man (boss)

OGGETTI





Flea x2  
Shield Guard x2  
Sniper Joe x1

OGGETTI

Capsula Gialla piccola x2  
Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento, i generatori di corrente, i pendoli elettrici, le colonne di fuoco ed i Blocchi Fragili.

[L3] SALA DELLA GELATINA

NEMICI

Yellow Devil (boss)

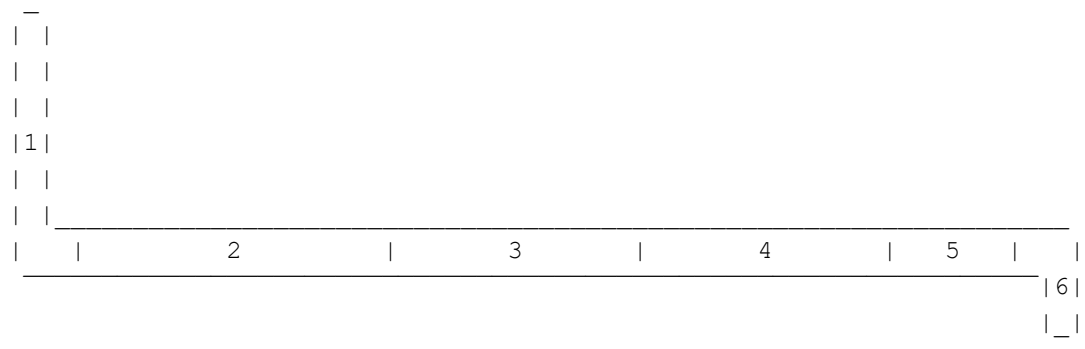
OGGETTI

nessuno

=====

CASTLE WILY 2	[@12W2]
---------------	---------

=====



--- NEMICI ---

Baek [M1]  
Killer Bullet [M4, 5]  
Metall [M3]  
Octopus Battery [M1, 2]  
Screw Bomber [M1]

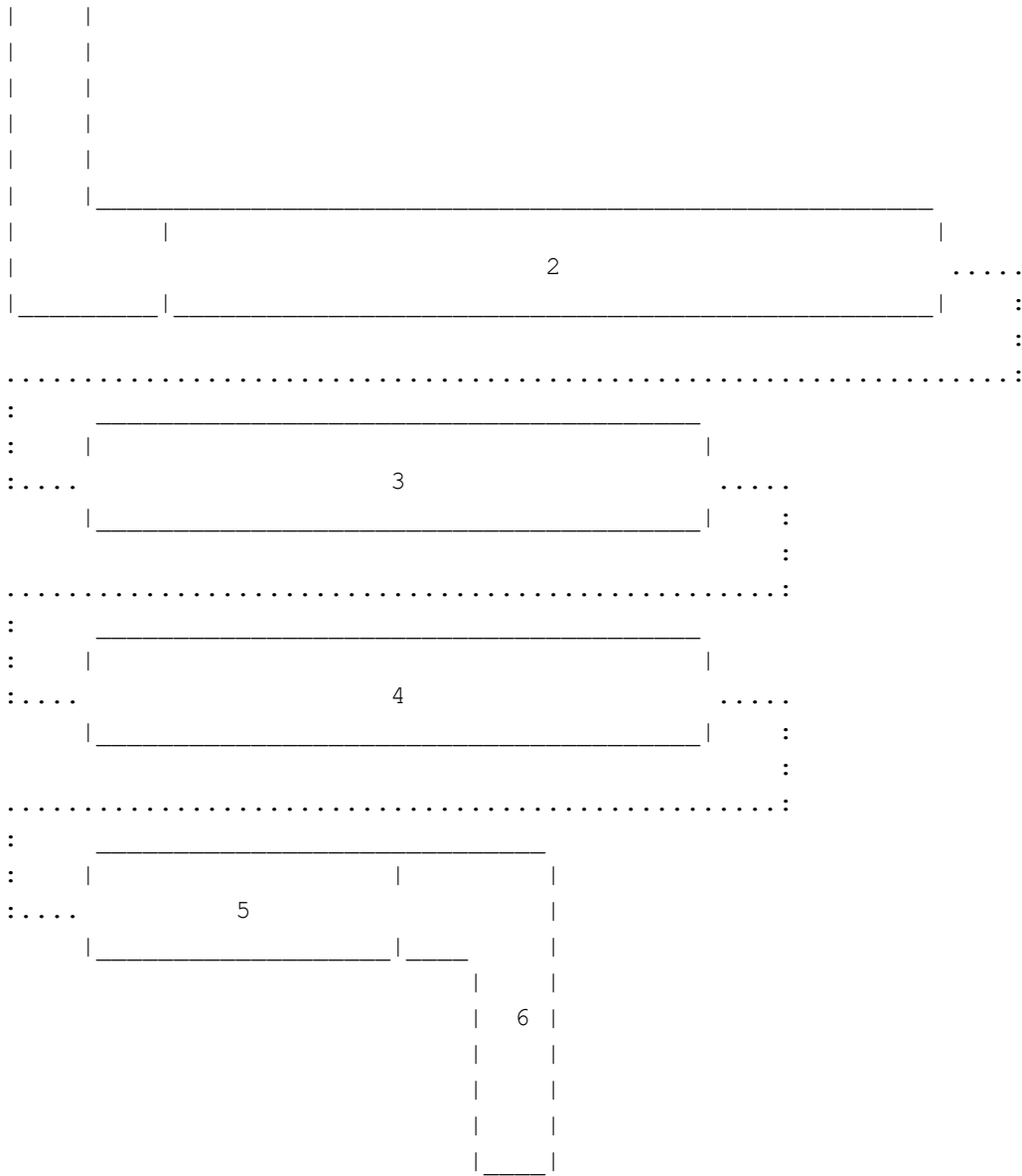
--- OGGETTI ---

(nessuno)

--- BOSS ---

CWU-01P [M6]





[M1] DISCESA INIZIALE

NEMICI

- Baek x2
- Octopus Battery x5
- Screw Bomber x4

OGGETTI

nessuno

[M2] FLUSSO D'ACQUA

NEMICI

- Octopus Battery x22

OGGETTI

nessuno

Questa è una sezione sottomarina.

[M3] FONDALE DEI MINATORI

NEMICI

- Metall x4

OGGETTI  
nessuno

Questa è una sezione sottomarina e qui sono presenti i Blocchi Roccia.

\_\_\_\_\_ [M4] FONDALE DEGLI SQUALI

NEMICI  
Killer Bullet x15

OGGETTI  
nessuno

Questa è una sezione sottomarina.

\_\_\_\_\_ [M5] ANTICAMERA

NEMICI  
Killer Bullet x2

OGGETTI  
nessuno

Questa è una sezione sottomarina e qui sono presenti i Blocchi Roccia.

\_\_\_\_\_ [M6] POZZO DEL GUARDIANO

NEMICI  
CWU-01P (boss)

OGGETTI  
nessuno

Questa è una sezione sottomarina e qui sono presenti i Blocchi Roccia.

=====  
CASTLE WILY 3 [012W3]  
=====

```
  |_____| | |
|3|      | |
| |      |4|
| |      | |
| |      |_|
| |
| |
|_|
|2|
|_|
| |
| |
| |
|1|
| |
| |
| |
_| |
|____|
```

--- NEMICI ---

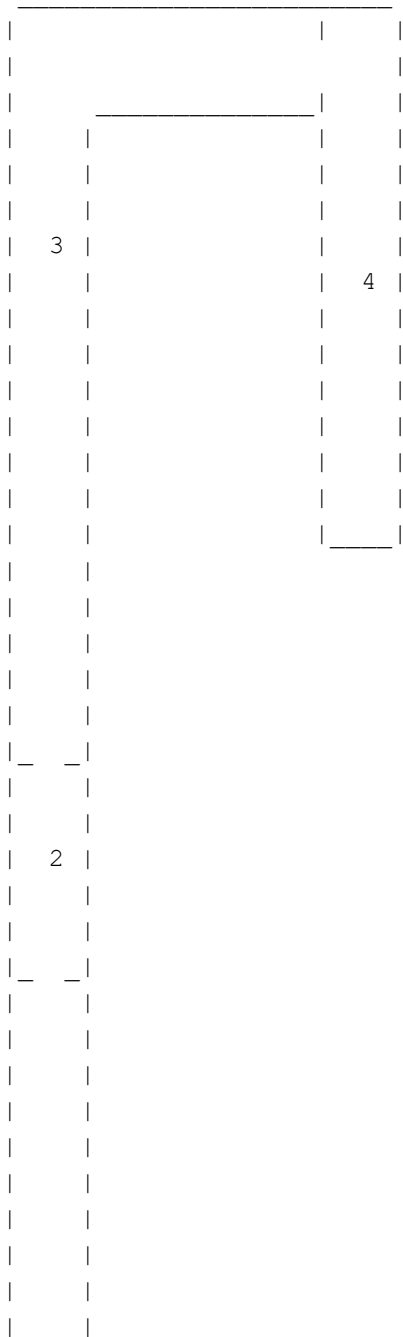
Baek	[N3]
Bomb Man	[N2]
Count Bomb	[N1, 3]
Cut Man	[N2]
Elec Man	[N2]
Foot Holder	[N1]
Fire Man	[N2]
Guts Man	[N2]
Ice Man	[N2]
Octopus Battery	[N3]
Oil Man	[N2]
Picket Man	[N3]
Time Man	[N2]
Watcher	[N1]

--- OGGETTI ---

Capsula Celeste grande	[N3]
Capsula Celeste piccola	[N3]
Capsula Gialla grande	[N3]
Capsula Gialla piccola	[N3]
Vita Bonus	[N1]

--- BOSS ---

Copy Robot	[N4]
------------	------





---

[N1] SALITA CONTINUA

NEMICI

Count Bomb x1  
Foot Holder x1  
Watcher x12

OGGETTI

Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento e sul soffitto e le pedane fantasma.

---

[N2] ZONA ROBOT MASTER

NEMICI

Bomb Man (boss)  
Cut Man (boss)  
Elec Man (boss)  
Fire Man (boss)  
Guts Man (boss)  
Ice Man (boss)  
Oil Man (boss)  
Time Man (boss)

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti otto teletrasporti, ognuno dei quali conduce allo scontro con un boss. Dopo averli eliminati tutti, si potrà oltrepassare il cancello che conduce a N3.

---

[N3] CORRIDOIO DI RIPRISTINO

NEMICI

Baek x3  
Count Bomb x7  
Octopus Battery x4

Picket Man x3

OGGETTI

- Capsula Celeste grande x1
- Capsula Celeste piccola x2
- Capsula Gialla grande x1
- Capsula Gialla piccola x2

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento.

[N4] SALA DEL CLONE

NEMICI

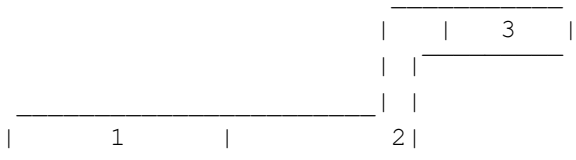
Copy Robot (boss)

OGGETTI

nessuno

CASTLE WILY 4

[@12W4]



--- NEMICI ---

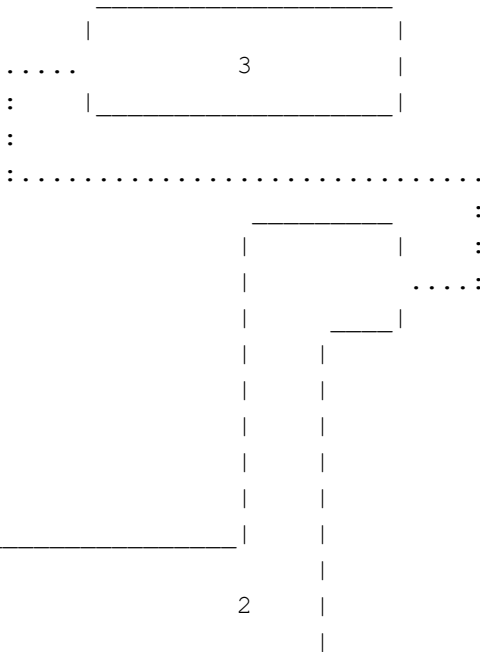
- Baek [01]
- Octopus Battery [01]
- Screw Bomber [01]

--- OGGETTI ---

- Capsula Celeste grande [02]
- Capsula Gialla grande [02]
- Vita Bonus [02]

--- BOSS ---

- Wily Capsule [03]
- Wily Machine [03]







### === SBLOCCARE I ROBOT MASTER ===

Per poter comandare questi personaggi è necessario prima sconfiggerli nelle rispettive località, in modalità New Style, utilizzando esclusivamente i proiettili semplici del Mega Buster per danneggiarli. Dopo averlo fatto, essi verranno riportati presso il laboratorio del Dr Light, che li riparerà. Sullo schermo apparirà un messaggio che indicherà che il Robot Master è ora disponibile e, presso la schermata delle località, premendo il pulsante R sarà possibile cambiare il personaggio da impersonare. Dopo averne scelto uno per la prima volta, si comincerà automaticamente una nuova avventura dal Prologo.

### === SBLOCCARE PROTO MAN ===

Per poter comandare questo personaggio è necessario prima completare tutte le 100 sfide presenti nella modalità Challenge. Sullo schermo apparirà un messaggio che indicherà che Proto Man è ora disponibile e, presso la schermata delle località, premendo il pulsante R sarà possibile cambiare il personaggio da impersonare. Dopo averlo selezionato per la prima volta, si comincerà in automatico una nuova avventura dal Prologo. In alternativa, è possibile sbloccare Proto Man anche scaricandolo dalla modalità Construction.

### === SBLOCCARE ROLL ED I SUOI COSTUMI ===

Questo personaggio si può ottenere esclusivamente scaricandolo dalla modalità Construction. In aggiunta è possibile ottenere costumi aggiuntivi per l'automa femminile, che varieranno il suo aspetto, l'oggetto usato per il Roll Swing ma non le sue capacità. A partire da marzo 2006, sino a febbraio 2007, la Capcom ha rilasciato un costume al mese:

16. 03. 2006	-->	Mega Man 8 Roll	(vestito apparso in Mega Man 8)
06. 04. 2006	-->	Sport Roll	(maglietta e pantaloncini sportivi)
04. 05. 2006	-->	Knight Roll	(armatura medievale)
01. 06. 2006	-->	Rainy Day Roll	(impermeabile verde)
06. 07. 2006	-->	Straw Roll	(vestito celeste e cappello marrone)
03. 08. 2006	-->	Vacation Roll	(costume da bagno)
31. 08. 2006	-->	Summer Roll	(costume da coniglietta)
05. 10. 2006	-->	Halloween Roll	(costume da strega)
02. 11. 2006	-->	Alley Cat Roll	(costume da gatta)
30. 12. 2006	-->	Roll Claus	(costume natalizio)
04. 01. 2007	-->	Ninja Roll	(costume da ninja)
01. 02. 2007	-->	Valentine Roll	(vestito marrone)

### === SBLOCCARE LE CHALLENGE ===

Per poter accedere alle sfide di un Robot Master, è necessario prima sbloccarlo nella modalità New Style. Per affrontare le 10 sfide speciali, bisogna aver completato almeno una volta la modalità New Style, ad un qualsiasi livello di difficoltà.

### === OTTENERE SCENERY PACK AGGIUNTIVI ===

Dalla modalità Construction è possibile scaricare diversi Scenery Pack da usare poi per realizzare i propri livelli. A partire da marzo 2006, sino a novembre 2006, la Capcom ha rilasciato diversi Pack per il gioco:

14. 03. 2006	-->	Old Guts Man
14. 03. 2006	-->	Old Elec Man
16. 03. 2006	-->	Old Fire Man
26. 03. 2006	-->	Old Cut Man
30. 03. 2006	-->	Old Bomb Man
06. 04. 2006	-->	Old Ice Man
27. 04. 2006	-->	Old Oil Man

25. 05. 2006 --> Old Time Man  
03. 08. 2006 --> tema Ghosts 'n Goblins  
17. 08. 2006 --> tema Giappone  
28. 09. 2006 --> tema Halloween  
23. 11. 2006 --> tema Natale

=== OTTENERE LIVELLI AGGIUNTIVI ===

Dalla modalità Construction è possibile scaricare diversi livelli aggiuntivi da affrontare. A partire da marzo 2006, sino a novembre 2006, la Capcom ha rilasciato diversi livelli aggiuntivi per il gioco:

10.03.2006 --> Dengeki PS, Visiting (solo Giappone)  
14.03.2006 --> Ultimate Oil Man  
16.03.2006 --> GameSpy Stage (solo Stati Uniti)  
17.03.2006 --> Dengeki PS2, Visiting (solo Giappone)  
23.03.2006 --> Joe a-Go-Go  
23.03.2006 --> GI Online Stage (solo Stati Uniti)  
24.03.2006 --> Dengeki Online, Visiting (solo Giappone)  
29.03.2006 --> The evolutionary sunday special (solo Giappone)  
31.03.2006 --> Dengeki Maoh, Visiting (solo Giappone)  
31.03.2006 --> Famitsu Wave DVD, Visiting (solo Giappone)  
07.04.2006 --> Dengeki Online, Visiting again (solo Giappone)  
13.04.2006 --> Bomb Mania  
14.04.2006 --> Dengeki PS, Visiting again (solo Giappone)  
20.04.2006 --> Ultimate Elec Man  
20.04.2006 --> Newtype USA Stage (solo Stati Uniti)  
21.04.2006 --> Dengeki PS2, Visiting again (solo Giappone)  
27.04.2006 --> Ice Mania  
28.04.2006 --> Dengeki Maoh, Visiting again (solo Giappone)  
04.05.2006 --> Mega Mania  
11.05.2006 --> Ultimate Cut Man  
18.05.2006 --> Guts Mania  
19.05.2006 --> Dengeki PS, Visiting a third time (solo Giappone)  
08.06.2006 --> Oil Mania  
22.06.2006 --> Elec Mania  
25.05.2006 --> Ultimate Fire Man  
26.05.2006 --> Dengeki Maoh, Visiting a third time (solo Giappone)  
15.06.2006 --> Ultimate Time Man  
29.06.2006 --> Ultimate Guts Man  
01.07.2006 --> Time Mania  
06.07.2006 --> Fire Mania  
13.07.2006 --> Ultimate Ice Man  
14.07.2006 --> Power Unlimited Saga (solo Europa)  
20.07.2006 --> Cut Mania  
27.07.2006 --> Ultimate Bomb Man  
07.09.2006 --> Ultimate GnG Action  
19.10.2006 --> Cut Mania 2  
26.10.2006 --> CCC\_R is here  
02.11.2006 --> Go! Power Stone!  
16.11.2006 --> Ice Mania 2  
14.12.2006 --> Oil Mania 2  
18.01.2007 --> Guts Mania 2

=== NUOVE SCHERMATE DEL TITOLO ===

Dopo aver sbloccato un personaggio qualsiasi, sceglierlo nella modalità New Style e poi tornare alla schermata del titolo: esso apparirà in questa videata e dirà con la sua voce il nome del gioco. Una volta sbloccati tutti gli otto Robot Master, selezionare una qualsiasi versione di Mega Man e tornare alla



```
+-----+  
| ** CREDITS ** |  
+-----+
```

GUIDA A MEGA MAN POWERED UP

Tutto il documento è stato progettato e realizzato dal sottoscritto.

PDpWriter

Copyright 2018 Spanettone Inc

<http://spanettone.altervista.org>

[spanettone@yahoo.it](mailto:spanettone@yahoo.it)

ALL RIGHTS RESERVED

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