

Mega Man 8 FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Dec 19, 2017

GUIDA A MEGA MAN 8 versione 1.0

gioco : MEGA MAN 8
sistema : Sony Play Station
tipo : Azione
prodotto: CAPCOM

20/11/2017 ---> inizio stesura del documento

19/12/2017 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

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

Contenuto del documento GUIDA A MEGA MAN 8

=====	1) IL GIOCO	[@01IG]
=====	2) LA STORIA	[@02ST]
=====	3) PERSONAGGI	[@03PG]
=====	4) NOZIONI DI BASE	
	Comandi	[@04CM]
	Azioni	[@04ZN]
	Schermate	[@04SC]
	Oggetti	[@04GG]
	Accessori	[@04AC]
	Potenziamenti di Rush	[@04PR]
	Posizione delle Viti Speciali.	[@04VS]
	Consigli vari	[@04CV]
=====	5) ARMI SPECIALI	
	Caratteristiche	[@05RS]
	Tabella potenza offensiva	[@05TP]
=====	6) SOLUZIONE	
	Introduzione	[@06SL]
	Prologo: Wily's Island	[@6S00]
	Primo intermezzo	[@6MZ1]
	Tengu Man	[@6S01]
	Clown Man	[@6S02]
	Grenade Man.	[@6S03]
	Frost Man	[@6S04]
	Tower Entrance.	[@6S05]
	Secondo intermezzo	[@6MZ2]
	Aqua Man.	[@6S06]
	Sword Man	[@6S07]

Search Man [@6S08]
Astro Man [@6S09]
Recupero Viti Speciali [@6RVS]
Wily's Tower 1. [@6S10]
Wily's Tower 2. [@6S11]
Wily's Tower 3. [@6S12]
Wily's Tower 4. [@6S13]

===== 7) NEMICI

Nemici [@07NM]
Altri pericoli. [@07PR]
Debolezze [@07DB]

===== 8) DIALOGHI. [@08DL]

===== 9) MAPPA

Introduzione [@09MP]
Wily's Island . . . Blocco A [@09WS]
Clown Man Blocco B [@09CL]
Frost Man Blocco C [@09FR]
Grenade Man. . . . Blocco D [@09GD]
Tengu Man Blocco E [@09TN]
Tower Entrance. . . Blocco F [@09TW]
Aqua Man. Blocco G [@09QM]
Astro Man Blocco H [@09AS]
Search Man Blocco I [@09SR]
Sword Man Blocco L [@09SW]
Wily's Tower 1 . . Blocco M [@09W1]
Wily's Tower 2 . . Blocco N [@09W2]
Wily's Tower 3 . . Blocco O [@09W3]
Wily's Tower 4 . . Blocco P [@09W4]

===== 10) TRUCCHI & CURIOSITÀ

Trucchi [@10TR]
Curiosità [@10CS]

CREDITS

--- TUTTI I RIFERIMENTI GEOGRAFICI DEL GIOCO SI BASANO SULLA SEZIONE 9 ---

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

MEGA MAN 8 è il primo ed unico capitolo della saga classica di Mega Man
realizzato per la Sony Play Station. In questo episodio il Robot del Dr Light
affronterà una minaccia venuta dallo spazio.

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|2) STORIA:| [02ST]
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

-- ANTEFATTO --

Thomas Light ed Albert W. Wily erano due brillanti scienziati, esperti nel

campo della robotica. Pur condividendo la stessa passione ed un grande talento, i due avevano intenzioni completamente opposte: il Dr Light voleva realizzare automi per il bene dell'umanità mentre il Dr Wily era intenzionato ad usare le sue creazioni per conquistare il mondo.

Facendo numerosi studi ed esperimenti, il Dr Light riuscì infine ad inventare il primo automa dall'aspetto umano e con una propria intelligenza: Proto Man. Tuttavia, quando il Dr Light provò a riparare il suo generatore di energia difettoso, questo esemplare fuggì dal laboratorio, temendo che l'intervento dello scienziato potesse cancellare la sua personalità.

Successivamente, il Dr Light realizzò due nuovi automi, Rock e Roll: il primo divenne il suo assistente di laboratorio, la seconda invece venne progettata per fare da casalinga. Non riscontrando difetti in queste due nuove creazioni, il geniale scienziato realizzò altri sei robot, stavolta per scopi industriali, che gli permisero di vincere il premio Nobel.

-- MEGA MAN --

Invidioso dei successi del suo rivale, il Dr Wily rubò i sei robot industriali, li riprogrammò per scopi malvagi e li mise a capo del suo esercito meccanico. Sapendo che nè la polizia, nè l'esercito sarebbero stati in grado di fermare il folle scienziato, Rock chiese al suo creatore di essere trasformato in un robot da combattimento. Pur essendo contrario all'idea, alla fine il Dr Light convertì Rock in un potente automa da guerra, dando così vita a Mega Man. Equipaggiato con il Mega Buster, Mega Man sbaragliò l'esercito del Dr Wily, ponendo fine alla sua minaccia.

-- MEGA MAN 2 --

Un anno dopo gli eventi del primo scontro con Mega Man, il Dr Wily tornò alla riscossa, questa volta utilizzando automi realizzati personalmente da lui. La loro potenza tuttavia non poteva competere con quella del robot del Dr Light il quale sventò nuovamente i piani del malvagio scienziato, costringendolo alla fuga.

-- MEGA MAN 3 --

Pentitosi delle sue azioni, il Dr Wily decise di collaborare con il Dr Light nella realizzazione di Gamma, un potente automa che avrebbe mantenuto la pace nel mondo. Tuttavia il malvagio scienziato tramava in segreto e, appena ne ebbe la possibilità, trafugò Gamma. Mega Man fece irruzione nel castello del Dr Wily e riuscì a distruggere il potente automa, causando però il crollo dell'intero edificio. A salvarlo dalle macerie intervenne il redivivo Proto Man, il quale lo riportò al laboratorio del Dr Light, senza rivelargli la sua vera identità.

-- MEGA MAN 4 --

Un misterioso individuo, il Dr Cossack, autoproclamatosi "il più grande esperto di robotica del mondo", decise di sfidare Mega Man, inviandogli contro le sue creazioni. Il robot del Dr Light eliminò tutti i nemici e riuscì anche ad introdursi nel laboratorio del Dr Cossack. Qui Mega Man scoprì che la figlia dello scienziato era stata rapita dal Dr Wily, il quale aveva costretto il Dr Cossack a lavorare per lui. La ragazza venne salvata da Proto Man mentre Mega Man sconfisse ancora una volta il Dr Wily.

-- MEGA MAN 5 --

Proto Man, a capo di un esercito di robot, attaccò violentemente le città e riuscì anche ad imprigionare il Dr Light. Aiutato dal Dr Cossack, Mega Man si

I comandi del gioco sono i seguenti:

Tasti direzionali --: Muovere il personaggio
Sinistra / Destra --: Muovere sinistra / destra
Su / Giù -----: Salire / Scendere le scale

Tasto Quadrato -----: Arma speciale
Tasto Triangolo -----: Mega Buster
Tasto X -----: Salto
Tasto Cerchio -----: Salto
Tasto R1 -----: Arma precedente
Tasto L1 -----: Arma successiva
Tasto L2 -----: (nessuna funzione)
Tasto R2 -----: (nessuna funzione)

Start -----: mette il gioco in pausa e mostra la Schermata Armi
Select -----: uscire dal gioco, mentre si è nella Schermata Armi

I comandi del gioco possono essere cambiati presso la schermata Option Mode del menù iniziale.

AZIONI

[04ZN]

SPOSTARSI [direzioni Destra e Sinistra]

Il personaggio è abbastanza agile nei movimenti e si sposta sempre nella direzione verso cui è rivolto. Grazie alle sue capacità, è in grado di muoversi con abilità nelle varie località di cui è composto il gioco. I nemici possono danneggiare Mega Man anche con il semplice contatto quindi bisogna muoversi con cautela quando lo spazio di manovra non sarà molto ampio.

SALTARE [pulsante X oppure pulsante Cerchio]

Il personaggio possiede una buona capacità di salto che gli consente di superare facilmente nemici ed ostacoli, tuttavia Mega Man rimane sempre vulnerabile durante il volo perciò bisogna calcolare bene la traiettoria da eseguire. Mentre si è in aria, indipendentemente come, si può sempre modificare la traiettoria del salto, premendo Destra o Sinistra a seconda dei casi, ed è sempre possibile attaccare. Più tempo si tiene premuto il pulsante X, maggiore sarà l'altezza raggiunta dal personaggio con il salto. Dopo essere saliti su una pedana, l'unico modo per scendere da essa consiste nel lasciarsi cadere dai bordi.

ARRAMPICARSI [Su o Giù, in corrispondenza di una scala]

Il personaggio è in grado di muoversi lungo le scale premendo la direzione Su o Giù, a seconda dei casi. Mentre ci si sta arrampicando è sempre possibile eseguire un attacco, direzionandolo con Destra o Sinistra, ma non è consentito muoversi e colpire contemporaneamente. Premendo il pulsante X mentre si è su una scala, 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.

SCIVOLARE

[direzione Giù + pulsante X]

Tramite questa abilità, Mega Man scivola in avanti lungo il suolo. La tecnica è piuttosto 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 poiché 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 supera il bordo della pavimentazione, la tecnica verrà interrotta ed il personaggio cadrà in verticale.

SPARARE

[pulsante Quadrato]

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.

MEGA BUSTER

[pulsante Triangolo]

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

SUPER COLPO

[tenere premuto il pulsante Triangolo e poi rilasciarlo]

Oltre al semplice proiettile, Mega Man possiede la capacità di accumulare energia dentro di sé per sparare un colpo molto più potente del normale. Tenendo premuto il pulsante Triangolo, il Robot blu inizierà a brillare e, dopo aver rilasciato il tasto, questi sparerà il Super Colpo. Una volta che questo attacco sarà stato preparato, esso rimarrà sempre disponibile sino a quando non si rilascerà il pulsante, 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 e dall'Homing Sniper.

NUOTARE

[pulsante X dopo aver compiuto un salto sottacqua]

Quando si trova in una zona sottomarina, Mega Man è in grado di nuotare verso l'alto, in modo tale da raggiungere rapidamente la superficie. Per fare questo bisogna compiere un balzo e, prima di atterrare, è necessario spingere il pulsante X per compiere una bracciata: è possibile eseguire più bracciate consecutivamente. Mentre il personaggio nuota, è sempre possibile attaccare con le Armi. Mega Man smetterà automaticamente di nuotare una volta arrivato in superficie oppure toccando il fondale.

SCIARE

Alcune sezioni delle località si attraversano scendendo lungo diverse rampe, a bordo di uno snowboard. In questi casi il personaggio è in grado di eseguire tutte le sue abilità, mantenendo i controlli standard. Non è possibile fermare

o rallentare manualmente lo snowboard, il quale si arresterà in automatico solo al termine del percorso.

VOLARE

Alcune sezioni delle località si attraversano a bordo di Rush, trasformato in velivolo. In questi casi il personaggio è in grado di eseguire tutte le sue abilità, ad eccezione del Salto e della Scivolata, e premendo le direzioni Su o Giù può aumentare o diminuire di quota. Non è possibile voltarsi verso ovest, fermare o rallentare manualmente Rush, il quale svanirà in automatico solo al termine del percorso.

Quando si è a bordo di Rush, i Contenitori porpora rilasceranno alcuni bonus speciali, ognuno raffigurato dal volto del personaggio che apparirà in gioco. Una volta comparsi, essi fluttueranno sullo schermo ed i volti cambieranno dopo qualche istante, dando così la possibilità di scegliere quello più adatto alla situazione. Non è possibile raccogliere due volte lo stesso bonus inoltre essi non possono essere danneggiati dai nemici, tuttavia svaniranno al termine della sezione. I bonus disponibili nel gioco sono:

- Auto

l'alleato Auto si posiziona alle spalle di Mega Man e, quando questi apre il fuoco, spara in orizzontale un grosso missile. Per sparare il missile successivo è necessario che il precedente non sia più visibile sullo schermo.

- Beat

la papera robotica si posiziona davanti a Mega Man ed è in grado di ferire i nemici al contatto ma non di neutralizzare i proiettili energetici. Ogni volta che il personaggio Man utilizza il Super Colpo del Mega Buster, Beat si lancia in avanti, danneggiando il primo nemico contro cui viene a contatto.

- Eddie

il piccolo automa Eddie si posiziona davanti a Mega Man e, quando questi apre il fuoco, rilascia piccole bombe verso il basso. Sullo schermo possono essere presenti sino a due esplosivi contemporaneamente.

- Rush

quando Mega Man apre il fuoco, il cane robotico spara tre proiettili contemporaneamente: uno in orizzontale, uno in diagonale verso l'alto ed uno in diagonale verso il basso. Per sparare la raffica successiva è necessario che la precedente non sia più visibile sullo schermo.

<> 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.
- Sottacqua • Al di sotto del livello del mare, i movimenti del personaggio vengono rallentati dalla presenza del liquido, mentre i suoi salti raggiungono un'altezza massima ed una gittata superiore al normale.

Astro Man	[H3]	Sabbie mobili	.x1
Search Man	[I2]	Caverna chiodata	.x1
Sword Man	[L1]	Ingresso di pietra	.x1
Sword Man	[L2]	Percorso del fulmine	.x1
Sword Man	[L7]	Corridoio interno	.x1
Wily's Tower 2	[N2]	Slalom volante	.x1
Wily's Tower 3	[O2]	Percorso del guerriero	.x1
Wily's Tower 3	[O3]	Sentiero dei precipizi	.x1
Wily's Tower 4	[P1]	Zona Robot Master	.x8

CAPSULA VIOLA GRANDE (ripristina tutte le munizioni)

CAPSULA VIOLA MEDIA (ripristina circa il 30% del caricatore)

CAPSULA VIOLA PICCOLA (ripristina circa il 10% del caricatore)

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. Se non si possiede l'accessorio Energy Balancer, non sarà possibile riempire i caricatori delle altre Armi quando si equipaggia il Mega Buster. Nelle varie località sarà possibile trovare solo la versione media: quella piccola si può ottenere esclusivamente dopo aver eliminato i nemici mentre la Capsula grande è presente solo nei Contenitori grandi.

Dove si trovano

Frost Man	[C5]	Seconda pista	.x1
Aqua Man	[G3]	Grotta verde	.x1
Aqua Man	[G5]	Discesa occidentale	.x1
Aqua Man	[G6]	Discesa orientale	.x1
Astro Man	[H3]	Sabbie mobili	.x1
Search Man	[I2]	Caverna chiodata	.x1
Wily's Tower 1	[M4]	Percorso intricato	.x1

VITA BONUS

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

Dove si trovano

Clown Man	[B1]	Torri d'ingresso	.x1
Wily's Tower 3	[O3]	Sentiero dei precipizi	.x1

CONTENITORI PORPORA

All'interno delle località è possibile trovare anche dei contenitori sferici fluttuanti che, se colpiti, rilasciano un oggetto casuale. Essi possono essere grandi o piccoli: in genere, i Contenitori grandi rilasciano una Sfera celeste grande o una Capsula viola grande, mentre quelli piccoli contengono solitamente una Sfera celeste piccola o una Capsula viola media.

Dove si trovano

Wily's Island	[A2]	Percorso terrestre	.x1 piccolo
Wily's Island	[A3]	Percorso sottomarino	.x1 piccolo
Wily's Island	[A4]	Serie di rampe	.x1 grande
Clown Man	[B2]	Binari sospesi	.x2 grande
Clown Man	[B4]	Caselle a sorpresa	.x1 grande
Clown Man	[B5]	Salita delle campane	.x1 grande
Frost Man	[C2]	Prima pista	.x4 piccolo
Grenade Man	[D4]	Sentiero dinamite	.x1 grande
Tengu Man	[E2]	Primo volo	.x1 piccolo, x2 grande
Tengu Man	[E3]	Astronave verde	.x2 grande

Tengu Man	[E4]	Percorso aereo	.x1 grande
Tower Entrance	[F1]	Miniera	.x1 grande
Aqua Man	[G1]	Caverna sottomarina	.x2 grande
Aqua Man	[G3]	Grotta verde	.x1 grande
Aqua Man	[G6]	Discesa orientale	.x1 grande
Aqua Man	[G7]	Fondo della miniera	.x1 grande
Astro Man	[H1]	Prato viola	.x1 piccolo
Astro Man	[H3]	Sabbie mobili	.x1 piccolo
Astro Man	[H4]	Prato azzurro	.x1 grande
Astro Man	[H5]	Secondo labirinto	.x1 grande
Astro Man	[H6]	Spazio siderale	.x1 grande
Search Man	[I1]	Sentiero vegetale	.x1 grande
Search Man	[I4]	Ultimo bosco	.x1 grande
Sword Man	[L8]	Discesa di lava	.x1 grande
Wily's Tower 1	[M4]	Percorso intricato	.x1 grande
Wily's Tower 2	[N1]	Ingresso verde	.x1 piccolo
Wily's Tower 2	[N2]	Slalom volante	.x1 grande
Wily's Tower 3	[O1]	Ingresso viola	.x2 piccolo
Wily's Tower 3	[O3]	Sentiero dei precipizi	.x1 grande
Wily's Tower 4	[P1]	Zona Robot Master	.x1 grande

ACCESSORI

[@04AC]

Gli Accessori sono particolari componenti, acquistabili presso il laboratorio del Dr Light, che il personaggio può equipaggiare per migliorare alcune sue caratteristiche. Gli Accessori possono essere di tipo Automatico (il loro effetto è sempre attivo una volta acquistati) oppure Manuale (bisogna attivarli dalla Schermata Accessori).

Prima di poter acquistare gli Accessori bisogna recuperare le Viti Speciali, oggetti verdi e blu, sparse nelle diverse località: indipendentemente da quante se ne posseggano, è possibile comprare al massimo otto Accessori. All'interno del gioco sono presenti 17 Accessori: inizialmente sono disponibili solo nove di essi mentre i rimanenti otto verranno aggiunti dopo aver terminato la Tower Entrance.

Gli Accessori sono:

- Arrow Shot
- Auto Shoot
- Boost Part
- Energy Balancer
- Energy Saver
- Exchanger
- Exit
- High Speed Charge
- Hyper Slider
- Laser Shot
- Power Shield
- Rapid Part
- Shooting Part
- Spare Charger
- Spare Extra
- Step Booster
- Super Recover

Per ogni Accessorio viene indicato:

- .il costo in Viti Speciali
- .quando diventa disponibile durante l'avventura
- .il tipo di attivazione
- .l'effetto dell'Accessorio

ARROW SHOT

Disponibilità • inizio dell'avventura
Attivazione • Manuale

Questo Accessorio sostituisce il grande globo azzurro del Mega Buster con un proiettile arancione: colpendo un bersaglio, esso si scinderà in sei proiettili che poi si muoveranno a raggiera. L'Arrow Shot non aumenta la potenza offensiva del Mega Buster ma amplia notevolmente l'area coperta dai suoi proiettili, rendendo così più semplice colpire i nemici. Per equipaggiarlo è necessario selezionarlo manualmente dalla voce 'Shot' della Schermata Accessori inoltre la sua attivazione disabiliterà in automatico l'Auto Shoot ed il Laser Shot, nel caso in cui li si possiedano.

AUTO SHOOT

Viti Speciali • 5
Disponibilità • inizio dell'avventura
Attivazione • Manuale

Questo Accessorio sostituisce il grande globo azzurro del Mega Buster con una raffica di tre proiettili gialli. Una volta accumulata l'energia necessaria, il personaggio scaglierà automaticamente e di continuo una serie di raffiche, intervallate da brevi pause, sino a quando non si rilascerà il pulsante d'attacco. L'Auto Shoot non aumenta la potenza offensiva del Mega Buster ma aumenta notevolmente la sua rapidità di attacco, soprattutto dalla breve distanza. Per equipaggiarlo è necessario selezionarlo manualmente dalla voce 'Shot' della Schermata Accessori inoltre la sua attivazione disabiliterà in automatico l'Arrow Shot ed il Laser Shot, nel caso in cui li si possiedano.

BOOST PART

Viti Speciali • 5
Disponibilità • dopo la Tower Entrance
Attivazione • Automatica

Questo Accessorio aumenta la velocità con cui si muovono i proiettili semplici del Mega Buster, permettendo così di aprire il fuoco più rapidamente. Equipaggiando il Boost Part, i proiettili saranno di colore azzurro e non più giallo. Gli effetti di questo Accessorio però non si estendono nè al Super Colpo del Mega Buster, nè alle altre Armi del personaggio.

ENERGY BALANCER

Viti Speciali • 5
Disponibilità • inizio dell'avventura
Attivazione • Automatica

Di norma, raccogliendo una Capsula, vengono ripristinate le munizioni dell'Arma attualmente equipaggiata; nel caso in cui si stia utilizzando il Mega Buster, essa verrà raccolta ma non ricaricherà nulla. Una volta in possesso dell'Energy Balancer, ottenendo una Capsula quando si sta usando l'Arma di base del Robot, le munizioni ripristinate verranno redistribuite equamente a tutte le Armi non equipaggiate.

ENERGY SAVER

Viti Speciali • 6

Disponibilità • dopo la Tower Entrance
Attivazione • Automatica

Questo Accessorio aumenta in media di circa il 49% la quantità di munizioni contenute nel caricatore pieno di ogni Arma del personaggio:

	normale	Energy Saver	
Astro Crush	4 colpi	6 colpi	(+ 50,00%)
Flame Sword	32 colpi	46 colpi	(+ 43,75%)
Flash Bomb	25 colpi	36 colpi	(+ 44,00%)
Homing Sniper	32 colpi	46 colpi	(+ 43,75%)
Ice Wave	16 colpi	25 colpi	(+ 56,25%)
Mega Ball	20 colpi	32 colpi	(+ 60,00%)
Thunder Claw	32 colpi	46 colpi	(+ 43,75%)
Tornado Hold	16 colpi	25 colpi	(+ 56,25%)
Water Balloon	46 colpi	64 colpi	(+ 39,13%)

Il potere dell'Energy Saver tuttavia non aumenta la durata dei Potenzamenti di Rush.

EXCHANGER

Viti Speciali • 4
Disponibilità • dopo la Tower Entrance
Attivazione • Automatica

Nel caso in cui il personaggio possieda la barra di vita completamente piena, questo Accessorio permette di ricaricare le munizioni delle varie Armi raccogliendo le Sfere celesti:

Sfera celeste piccola --> Capsula viola piccola (~10% car.)
Sfera celeste grande --> Capsula viola media (~30% car.)

L'effetto dell'Exchanger tuttavia non consente di ripristinare i PV del Robot recuperando le Capsule viola quando tutti i caricatori sono completamente pieni. Possedendo anche il Super Recover, le Sfere celesti ripristineranno una quantità maggiore di munizioni.

EXIT

Viti Speciali • 4
Disponibilità • inizio dell'avventura
Attivazione • Manuale

Di norma, rivisitando la località di un Robot Master già sconfitto in passato, è necessario raggiungere nuovamente la stanza del boss per terminare l'esplorazione. Questo Accessorio consente al personaggio di uscire in ogni momento da una località nella quale ha già sconfitto il rispettivo boss. Per attivare l'Exit bisogna selezionare manualmente la voce 'EX' dalla Schermata Accessori.

HIGH SPEED CHARGE

Viti Speciali • 7
Disponibilità • dopo la Tower Entrance
Attivazione • Automatica

Questo Accessorio riduce il tempo necessario per caricare il Super Colpo del

Mega Buster e dell'Homing Sniper, permettendo di prepararli più rapidamente.

HYPER SLIDER

Viti Speciali • 5
Disponibilità • dopo la Tower Entrance
Attivazione • Automatica

Questo Accessorio permette al personaggio di scivolare più rapidamente lungo il pavimento inoltre aumenta la distanza percorsa da questa tecnica. Dopo aver acquistato l'Hyper Slider, apparirà una nuvola di fumo rosa sullo schermo ogni volta che Mega Man eseguirà lo Scivolata.

LASER SHOT

Viti Speciali • 5
Disponibilità • inizio dell'avventura
Attivazione • Manuale

Questo Accessorio sostituisce il grande globo azzurro del Mega Buster con un fascio di luce: esso è in grado di perforare qualsiasi nemico ed ostacolo, comprese le difese dell'Hannya Attacker e del Joe Classic. Il Laser Shot non aumenta la potenza offensiva del Mega Buster ma permette di eliminare una serie di nemici allineati con un solo attacco oppure di colpire più volte un singolo bersaglio. Per equipaggiarlo è necessario selezionarlo manualmente dalla voce 'Shot' della Schermata Accessori inoltre la sua attivazione disabiliterà in automatico l'Arrow Shot e l'Auto Shoot, nel caso in cui li si possiedano.

POWER SHIELD

Viti Speciali • 6
Disponibilità • inizio dell'avventura
Attivazione • Automatica

In genere, quando si subisce un danno, il personaggio viene leggermente spinto all'indietro. Il potere di questo Accessorio impedisce che ciò avvenga, riducendo così i rischi di cadere in un precipizio o sulle spine, quando si viene feriti in prossimità di queste trappole. Il Power Shield tuttavia non diminuisce la quantità di danno subita inoltre il personaggio potrà ugualmente essere spostato dal vento o da altri elementi. Dopo aver acquistato questo Accessorio, appariranno attorno al personaggio due parentesi tonde celesti, ogni volta che Mega Man verrà ferito.

RAPID PART

Viti Speciali • 6
Disponibilità • dopo la Tower Entrance
Attivazione • Automatica

Di norma, equipaggiando il Mega Buster, il personaggio spara un singolo proiettile giallo ogni volta che si spinge il pulsante d'attacco. Con questo Accessorio, Mega Man scaglierà contemporaneamente tre proiettili gialli ogni volta che aprirà il fuoco. Bisogna ricordarsi che sullo schermo possono essere presenti al massimo tre proiettili allo stesso tempo perciò, prima di poter eseguire la raffica successiva, sarà necessario attendere che la precedente sia uscita dalla schermata; questo valore si innalza a cinque proiettili, se si

possiede anche lo Shooting Part. Gli effetti di questo Accessorio non si estendono alle altre Armi di Mega Man.

SHOOTING PART

Viti Speciali • 6
Disponibilità • inizio dell'avventura
Attivazione • Automatica

In genere Mega Man è in grado di eseguire raffiche di massimo tre colpi con i proiettili semplici del Mega Buster. Il potere dello Shooting Part consente al Robot blu di eseguire raffiche di massimo cinque colpi. Gli effetti di questo Accessorio però non si estendono alle altre Armi di Mega Man.

SPARE CHARGER

Viti Speciali • 4
Disponibilità • dopo la Tower Entrance
Attivazione • Automatica

Ogni volta che si completa o si esce da una località, nel caso in cui si possiedano meno di due vite, questo Accessorio riporta tale valore a due unità. Se invece si possiedono più di due vite, lo Spare Charger non causerà alcun effetto. Equipaggiando anche lo Spare Extra, le vite ripristinate saranno quattro.

SPARE EXTRA

Viti Speciali • 6
Disponibilità • inizio dell'avventura
Attivazione • Automatica

In genere, dopo aver esaurito tutte le vite, si riprenderà l'avventura possedendone due. Tramite questo Accessorio, il numero iniziale di vite si alzerà a quattro unità.

STEP BOOSTER

Viti Speciali • 5
Disponibilità • inizio dell'avventura
Attivazione • Automatica

Questo Accessorio permette al personaggio di muoversi più rapidamente lungo le scale. Lo Step Booster tuttavia non aumenta la velocità con la quale Mega Man cammina.

SUPER RECOVER

Viti Speciali • 5
Disponibilità • dopo la Tower Entrance
Attivazione • Automatica

Questo Accessorio aumenta del 50% la quantità di PV e di munizioni ripristinate dagli oggetti curativi.

	normale	Super Recover
Sfera celeste piccola	4 PV	6 PV
Sfera celeste grande	12 PV	18 PV
Capsula viola piccola	~10% car.	~15% car.
Capsula viola media	~30% car.	~45% car.

+-----+
| TABELLA RIASSUNTIVA |
+-----+

NOME	VITI	DISPONIBILITÀ	GIUDIZIO
Power Shield	6	inizio gioco	poco utile
Shooting Part	6	inizio gioco	abbastanza utile
Spare Extra	6	inizio gioco	poco utile
Arrow Shot	5	inizio gioco	abbastanza utile
Auto Shoot	5	inizio gioco	poco utile
Energy Balancer	5	inizio gioco	abbastanza utile
Laser Shot	5	inizio gioco	abbastanza utile
Step Booster	5	inizio gioco	poco utile
Exit	4	inizio gioco	molto utile
High Speed Charge	7	Tower Entrance	molto utile
Energy Saver	6	Tower Entrance	molto utile
Rapid Part	6	Tower Entrance	poco utile
Boost Part	5	Tower Entrance	abbastanza utile
Hyper Slider	5	Tower Entrance	poco utile
Super Recover	5	Tower Entrance	molto utile
Exchanger	4	Tower Entrance	abbastanza utile
Spare Charger	4	Tower Entrance	poco utile

POTENZIAMENTI DI RUSH

[@04PR]

Un caso a parte è rappresentato dai Potenziamenti di Rush: essi si ottengono, sotto forma di capsule, dopo aver sconfitto determinati mini boss e, per ogni visita, possono essere usati solo una volta nella località che si sta esplorando. Per attivare un Potenziamento è necessario selezionarlo manualmente dalla voce 'Rush' della Schermata Accessori e poi premere il pulsante Start. All'interno della stessa località, prima di potere usare un altro Potenziamento è necessario attendere la disattivazione di quello attualmente in uso.

I Potenziamenti di Rush sono:

- Rush Bike
- Rush Bomber
- Rush Health
- Rush Item

 RUSH BIKE

- sconfiggere il mini boss Ururuun presso la località di Grenade Man

Rush si trasforma in una moto da corsa e, salendovi sopra, può essere usato come veicolo per muoversi all'interno della località. Una volta a bordo della

Rush Bike, si attiverà un timer che indicherà la durata massima di questo potenziamento, fissata a 40 secondi, che non si può ripristinare con gli oggetti curativi. Durante questo periodo di tempo, fino a quando rimarrà a bordo del veicolo, Mega Man sarà completamente invulnerabile tuttavia i danni subiti dalla moto faranno diminuire più rapidamente il timer.

Nel caso in cui si scenda dal veicolo prima dello scadere del tempo, oppure si cambi sezione, non sarà possibile riutilizzarlo, se non dopo essere usciti dalla località. Mentre si è a bordo della Rush Bike è possibile raccogliere gli oggetti e subirne gli effetti, inoltre è consentito cambiare l'Arma in uso, tuttavia si aprirà sempre il fuoco con il Missile a disposizione del veicolo. Non è possibile usare la Rush Bike sottacqua.

I comandi della Rush Bike sono:

direzioni Sinistra / Destra --: Muovere sinistra / destra

tasto Quadrato / Triangolo ---: Missile

tasto X / Cerchio -----: Salto

Su + Salto -----: scendere dalla moto

___ RUSH BOMBER ___

- sconfiggere il mini boss Gearna Eye presso la località di Sword Man

Rush si trasforma in un bombardiere che vola continuamente avanti e indietro, seguendo i movimenti del personaggio e rilasciando missili senza sosta.

Una volta comparso il Rush Bomber, si attiverà un timer che indicherà la durata massima di questo potenziamento, fissata a 40 secondi, che non si può ripristinare con gli oggetti curativi. Durante questo periodo di tempo, il cane robotico sarà completamente invulnerabile mentre Mega Man potrà muoversi ed attaccare liberamente. Nel caso in cui si cambi sezione mentre il Rush Bomber è ancora attivo, non sarà possibile riutilizzarlo, se non dopo essere usciti dalla località.

___ RUSH HEALTH ___

- sconfiggere il mini boss Gorone presso la località di Aqua Man

Rush si trasforma in un bombardiere che vola continuamente avanti e indietro, seguendo i movimenti del Robot blu e rilasciando oggetti curativi senza sosta.

Una volta comparso il Rush Bomber, si attiverà un timer che indicherà la durata massima di questo potenziamento, fissata a 40 unità di tempo, che scorrono piuttosto rapidamente e che non si possono ripristinare con gli oggetti curativi. Per tutta la sua durata sullo schermo, il cane robotico sarà completamente invulnerabile mentre Mega Man potrà muoversi ed attaccare liberamente. Nel caso in cui si cambi sezione mentre il Rush Health è ancora attivo, non sarà possibile riutilizzarlo, se non dopo essere usciti dalla località.

___ RUSH ITEM ___

- sconfiggere il mini boss Sisi Roll presso la località di Clown Man

Rush compare nella stanza e rilascia un oggetto curativo casuale. Può capitare anche che il cane robotico doni una Vita bonus oppure una girandola bianca e rossa, in grado di ripristinare tutti i PV del personaggio e le munizioni di tutte le Armi. Tuttavia potrà capitare anche che Rush si addormenti o che non rilasci alcun oggetto.

est, raggiungendo il simbolo arancione della luna

- proseguire verso sinistra e premere il pulsante rosa per sollevare l'ostacolo
- tornare indietro e continuare in direzione est, sino a raggiungere la cima delle scale
- salire sulla pavimentazione a destra, dove è situata la Vite Speciale
- tornare alle scale, scenderle e saltare verso est per giungere all'arrivo

b. Sabbie mobili [H3]

durante la scalata, subito dopo aver incontrato il Contenitore porpora piccolo, salire le scale successive ed oltrepassare la strettoia sulla sinistra per recuperare la Vite Speciale.

c. Prato azzurro [H4]

dopo essere arrivati in questa sezione, procedere verso destra, sino a trovare la Vite Speciale su una piccola sporgenza in basso. Attendere che le pedane fantasma scompaiano prima di raccogliarla.

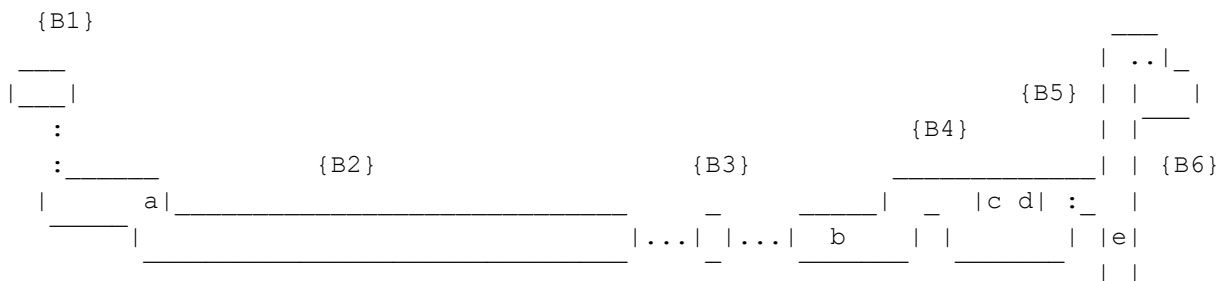
d. Secondo labirinto [H5]

una volta entrati in questa sezione:

- procedere sempre verso destra e scendere lungo le due scale
- andare poi verso sinistra e, giunti alle scale successive, salire sulla pavimentazione a nord ovest
- premere il pulsante rosa per sollevare il primo ostacolo e proseguire verso sinistra, senza cadere nell'apertura
- premere il pulsante verde per far abbassare il secondo ostacolo
- seguire il sentiero in senso antiorario per tornare al pulsante rosa e premerlo nuovamente, facendo abbassare così l'ostacolo
- procedere verso nord ovest ed avanzare lungo il percorso obbligato, sino a premere il pulsante rosa
- avanzare verso destra, non premere il pulsante verde e raccogliere la Vite Speciale
- premere il pulsante verde per sollevare l'ostacolo e poi scendere nell'apertura generatasi
- procedere verso destra per giungere all'arrivo

```
+-----+
| CLOWN MAN |
+-----+
```

In questa località sono presenti cinque Viti Speciali.



a. Binari sospesi [B2]

per recuperare questa Vite Speciale è necessario possedere la Rush Bike. Una volta atterrati nel corridoio con tutti i giocattoli, procedere verso destra, sino ad arrivare all'apertura nel pavimento. Evitando di cadere al suo interno, posizionarsi sul muretto viola di sinistra, ed attivare la Rush Bike. Salire a bordo del veicolo e, senza scendere dal muretto viola, prendere la rincorsa per saltare in direzione ovest, raggiungendo così la sponda orientale, dove è situata la Vite Speciale.

durante il tragitto a bordo dello snowboard, raggiungere il secondo tunnel trasparente ed oltrepassare l'apertura nel pavimento. Dopo averlo fatto, saltare nuovamente per salire sulla sporgenza in alto ed eseguire subito la Scivolata per superare la strettoia e raccogliere la Vite Speciale.

b. Prima pista [C2]

durante il tragitto a bordo dello snowboard, raggiungere la zona dove sono presenti le pedane gialle che si inclinano quando vi si passa sopra. Dopo aver superato la prima serie di esse, si arriverà a breve nei pressi di due coppie di pedane gialle: saltare sulla prima e, una volta giunti sulla seconda, lasciarsi cadere, in modo tale da atterrare sulla pista inferiore successiva, dove è situata la Vite Speciale.

c. Zona di lancio [C3]

giunti in questa sezione, avanzare verso destra, sino a trovare la Vite Speciale su una pedana in alto. Per salirvi sopra, rilasciare una Mega Ball e saltarvi sopra, raggiungendo così l'altezza necessaria. In alternativa, è possibile utilizzare la corrente d'aria del Tornado Hold.

d. Zona di lancio [C3]

giunti in questa sezione, avanzare verso destra, sino a trovare la Vite Speciale, situata tra un dispositivo di lancio ed un blocco di ghiaccio. Proseguire in direzione est e, aiutandosi con la Mega Ball oppure con il Tornado Hold, raggiungere la pedana superiore successiva, dove sono presenti due dispositivi di lancio, uno vicino all'altro. Salire su quello di sinistra, premendo il pulsante in cima ad esso, e poi posizionarsi subito sul blocco di ghiaccio accanto: esso verrà scagliato verso ovest ed andrà ad infrangersi contro quello che impedisce l'accesso alla Vite Speciale, causando la distruzione di quest'ultimo. Dopo aver liberato così il passaggio, raccogliere l'oggetto.

e. Seconda stazione [C4]

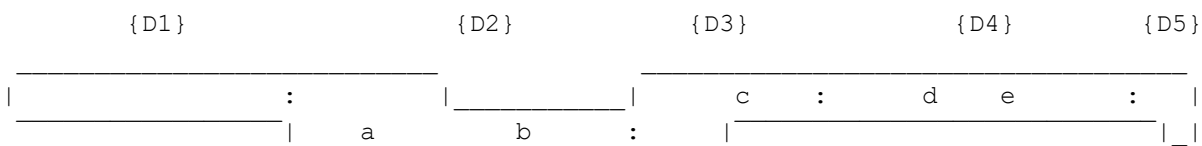
per recuperare questa Vite Speciale è necessario possedere l'Astro Crush. Una volta entrati nella sezione, usare la pioggia di meteore per infrangere il pavimento di ghiaccio ed accedere in una zona segreta. Procedere verso sud, sino a trovare sulla destra un blocco di ghiaccio contenente la Vite Speciale. Usare l'Astro Crush, oppure la Flame Sword o la Flash Bomb, per demolirlo ed infine raccogliere l'oggetto.

f. Seconda stazione [C4]

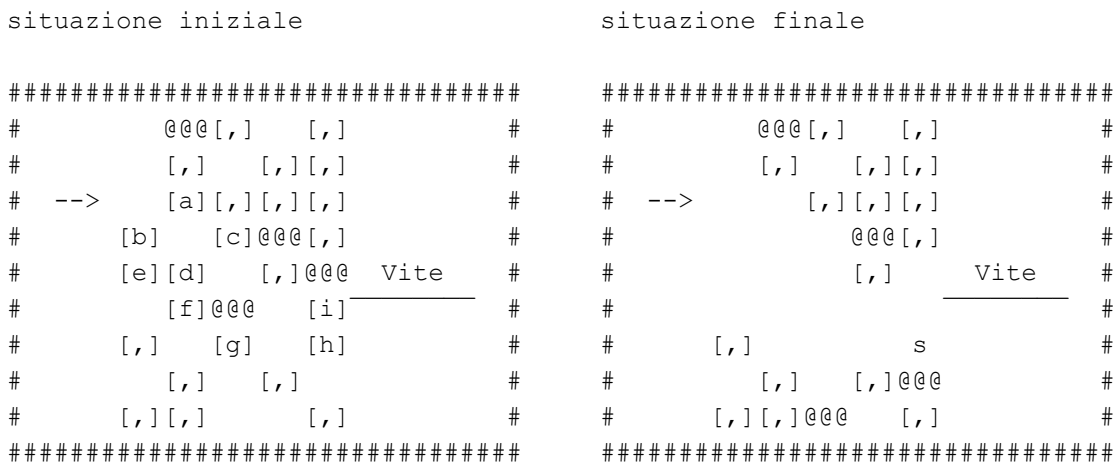
per recuperare questa Vite Speciale è necessario possedere l'Astro Crush, la Flame Sword oppure la Flash Bomb. Una volta entrati nella sezione, procedere verso nord sino a trovare, su una piccola sporgenza lungo la parete occidentale, un blocco di ghiaccio contenente la Vite Speciale. Usare una di quelle tre Armi per demolirlo poi rilasciare una Mega Ball e saltarvi sopra, raggiungendo così l'altezza necessaria per salire sulla sporgenza. In alternativa è possibile sfruttare la corrente d'aria del Tornado Hold.

```
+-----+
| GRENADE MAN |
+-----+
```

In questa località sono presenti cinque Viti Speciali.



- a. Salone segmentato [D2]
 dopo essere arrivati in questa sezione, si incontreranno subito diverse casse verdi da demolire. Per poter recuperare la Vite Speciale presente in questa zona bisognerà distruggere solo alcune casse:



Legenda:

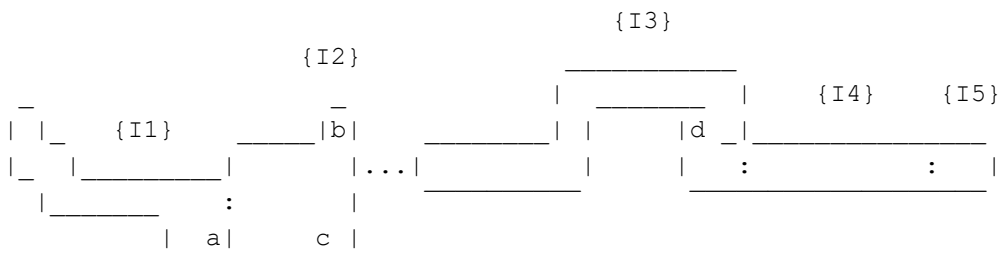
- > partenza
- @@@ casse indistruttibili
- [a] casse da distruggere
- [,] casse da non distruggere
- s punto da cui saltare

Dopo aver demolito le casse nell'ordine indicato, dalla 'a' alla 'i', posizionarsi su quella indistruttibile a sud est e da qui saltare verso la sporgenza in alto, aiutandosi con la Mega Ball oppure con il Tornado Hold, e raccogliere infine la Vite Speciale.

- b. Salone segmentato [D2]
 una volta giunti nella zona dove bisogna procedere sui Count Bomb GEO, le pedane con il timer, saltare da una all'altra, sino ad arrivare sulla piattaforma sospesa a nord est, dove è situata la Vite Speciale.
- c. Percorso dei martelli [D3]
 per recuperare questa Vite Speciale è necessario possedere la Flame Sword. In questa sezione, superare i martelli rossi e raggiungere i tre blocchi infiammabili. Usare la Flame Sword per accendere la miccia: così facendo, essi detoneranno e consentiranno l'accesso ad una rientranza a sud ovest. Entrare al suo interno per raccogliere la Vite Speciale.
- d. Sentiero dinamite [D4]
 dopo essere arrivati sul terzo gruppo di blocchi infiammabili, scendere dal lato destro ed usare subito la Scivolata per raccogliere la Vite Speciale, situata ad ovest. Bisogna recuperare l'oggetto prima che la serie di esplosioni distrugga il blocco infiammabile sul quale esso si trova.
- e. Sentiero dinamite [D4]
 una volta giunti sull'ultimo gruppo di blocchi infiammabili, lasciare che esploda quello a contatto con la parete verde, poi eseguire più volte la Scivolata verso est per recuperare la Vite Speciale. Dopo averlo fatto, bisogna raggiungere subito le scale a sinistra, prima che le esplosioni lo rendano impossibile.

+-----+

In questa località sono presenti quattro Vite Speciali.



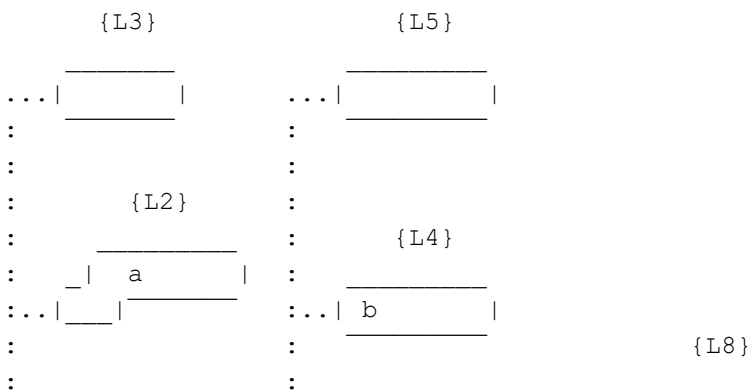
- a. Sentiero vegetale [I1]
una volta iniziata l'esplorazione della località, procedere verso destra, sino ad arrivare nella zona dove sono presenti due supporti tondi sospesi. Da qui, procedere lungo il pavimento più basso ed eliminare il Metall SV, situato subito dopo la strettoia. Infine oltrepassarla e recuperare la Vite Speciale dalla fossa.
- b. Caverna chiodata [I2]
per recuperare questa Vite Speciale è necessario possedere il Tornado Hold ed il Thunder Claw. Una volta entrati nella grotta, raggiungere le scale sulla destra e da qui, tramite il Thunder Claw, aggrapparsi al supporto tondo per arrivare sulla sporgenza ad ovest. Salire le scale e procedere verso destra. Dopo aver superato il Thorn Vine, il rovo metallico, usare la corrente d'aria del Tornado Hold per aumentare di quota, raggiungendo così i supporti tondi superiori. Sfruttarli tutti e tre per aggrapparsi alle scale a nord est. Una volta in cima, andare verso destra e raccogliere la Vite Speciale situata in alto.
- c. Caverna chiodata [I2]
per recuperare questa Vite Speciale è necessario possedere la Flame Sword. Una volta entrati nella grotta, procedere lungo il pavimento e demolire i Thorn Vine, i rovi metallici, con la Flame Sword. Dopo averlo fatto, proseguire verso destra e raccogliere la Vite Speciale.
- d. Corridoio viola [I3]
per recuperare questa Vite Speciale è necessario possedere il Thunder Claw. Una volta giunti nella sezione, seguire il percorso, scendere le scale, arrivando così alla lunga pavimentazione di spine. Usare il Thunder Claw per spostarsi da un supporto tondo all'altro, sino a raggiungere la piccola sporgenza ad ovest, dove è situata la Vite Speciale.

+-----+

| SWORD MAN |

+-----+

In questa località sono presenti tre Vite Speciali.



c. Astronave verde [E3]

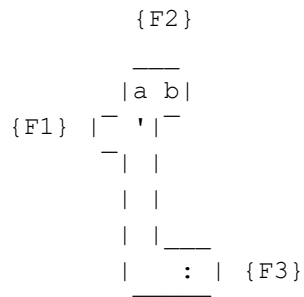
la Vite Speciale si trova sulla sporgenza verde, che si incontra subito dopo aver sconfitto il mini boss Shiriko da Gama.

d. Percorso aereo [E4]

dopo aver superato il salone con le sfere chiodate, procedere verso destra sino ad incontrare la serie di pedane viola che compaiono dal basso. Saltare da una all'altra per raggiungere la piattaforma sospesa in alto a destra. Una volta qui, apparirà sotto di essa un'altra pedana viola: tornare su quella precedente, attendere che si abbassi di quota, recarsi su quella ad est e salire infine sulla piattaforma sospesa, dove è situata la Vite Speciale.

+-----+
| TOWER ENTRANCE |
+-----+

In questa località sono presenti due Viti Speciali, posizionate entrambe nella Miniera [F1]. Per accedere nella zona segreta superiore, entrare nella montagna e rilasciare una Mega Ball sul pavimento, in corrispondenza delle luci porpora. Saltarvi sopra, raggiungendo così l'altezza necessaria per aggrapparsi alla scala situata nel soffitto. In alternativa è possibile sfruttare la corrente d'aria del Tornado Hold.



a. Sommità [F2]

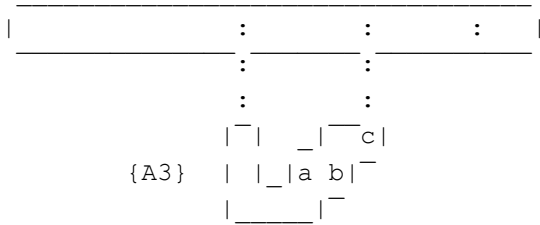
una volta giunti nella zona superiore, eliminare i Dodonpa Cannon ed i Monopellan presenti sul lato sinistro dello schermo ed in seguito recarsi all'estremità occidentale del sentiero per recuperare la Vite Speciale.

b. Sommità [F2]

per recuperare questa Vite Speciale è necessario possedere il Thunder Claw. Una volta giunti nella zona superiore, procedere verso destra ed eliminare i Monopellan. In seguito aggrapparsi con il Thunder Claw al supporto tondo e raggiungere la Vite Speciale situata accanto alla parete orientale.

+-----+
| WILY'S ISLAND |
+-----+

In questa località sono presenti tre Viti Speciali, situate tutte nel Percorso sottomarino [A3]. Per accedere in questa sezione, una volta iniziata l'esplorazione della località, procedere in direzione est sino a trovare un Ammoner, il nemico con la conchiglia, situato in cima ad una parete stretta. Farlo cadere verso destra, in modo tale che prema il pulsante azzurro presente sul pavimento. Dopo averlo fatto, emergerà dal suolo un ascensore a forma di teschio. Entrare al suo interno per accedere così al Percorso sottomarino.



a. Percorso sottomarino [A3]
una volta qui, procedere verso sud e premere il pulsante azzurro situato sul pavimento per abbassare i cinque sbarramenti con il teschio. In seguito risalire lungo il condotto, raggiungere la rampa a nord ovest e percorrerla verso sinistra. In questo modo si supererà una parete illusoria e si potrà entrare in una piccola camera segreta, sul fondo della quale è situata la Vite Speciale.

b. Percorso sottomarino [A3]
giunti nella zona con i montacarichi, posizionarsi su quelli che scendono e lasciarsi trasportare al di sotto del pavimento. Così facendo si arriverà nei pressi di una rientranza, dove è situata la Vite Speciale.

c. Percorso sottomarino [A3]
l'oggetto si trova ai piedi dell'ascensore che riconduce in superficie.

.....

```

+-----+
|  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 attraversare 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, con il metallo fuso oppure schiacciato tra due elementi, perciò calibrate bene i salti tra una piattaforma ed un'altra.
- Al termine di ogni località è possibile:
 - .salvare l'avventura [Save]
 - .continuare l'avventura senza salvare [Cancel]
- Perdendo tutte le vite sarà possibile:
 - .riprendere subito l'avventura [Continue]
 - .tornare alla schermata dei Robot Master [Stage select]
 - .salvare l'avventura [Save]

Mega Ball
Flash Bomb
Thunder Claw
Ice Wave
Tornado Hold
Water Balloon
Flame Sword
Homing Sniper
Astro Crush
..
<-- tasto L1

Le Armi a disposizione del personaggio sono:

- .Mega Buster
- .Mega Ball
- .Astro Crush
- .Flame Sword
- .Flash Bomb
- .Homing Sniper
- .Ice Wave
- .Mega Ball
- .Thunder Claw
- .Tornado Hold
- .Water Balloon

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 boss ed i mini boss vulnerabili ad essa

MEGA BUSTER \

Boss ---: Mega Man inizierà il gioco equipaggiando questa Arma
Colpi --: infiniti
Colore -: blu & celeste

<> Boss vulnerabili <>
Duo
Gorone

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. Il Mega Buster è l'unica Arma che possiede due livelli di caricamento, in ordine crescente: la piccola cometa celeste ed il grande globo azzurro. La prima è un piccolo proiettile allungato che è 1,5 volte più potente del semplice proiettile giallo mentre il secondo invece ha una potenza offensiva tripla rispetto allo sparo di base.

Tutti i Super Colpi del Mega Buster sono in grado di continuare la propria corsa nel caso in cui distruggano uno o più nemici lungo il tragitto. Premendo il pulsante Triangolo, è sempre possibile aprire il fuoco con l'Arma di base del personaggio anche mentre questi ne sta utilizzando un'altra, ad eccezione dell'Astro Crush, della Flame Sword e del Thunder Claw.

MEGA BALL \

Boss ---: si riceverà in automatico l'Arma mentre si esplora la Wily's Island
Colpi --: 20 palloni
Colore -: porpora & celeste

<> Boss vulnerabili <>
Atetemino
Gorone

Il personaggio rilascia una sfera viola sul pavimento. Essa può essere spinta mentre si cammina oppure è possibile calciarla premendo nuovamente il pulsante Quadrato. In questo caso la sfera verrà scagliata in diagonale verso l'alto e potrà anche rimbalzare contro le pareti. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Non si può generare una seconda Mega Ball se la prima è ancora visibile sullo schermo.

Una volta rilasciata la sfera viola, essa può danneggiare i nemici anche senza essere calciata inoltre la Mega Ball esploderà automaticamente dopo diversi secondi, nel caso in cui non venga toccata dal personaggio. Tenendo premuta la direzione Su mentre si calcia la sfera, essa verrà scagliata ad un'angolazione maggiore. Bisogna ricordarsi che, quando la Mega Ball si trova sullo schermo, premendo il pulsante Quadrato, il personaggio eseguirà sempre il movimento del calcio, anche se la sfera non si trova vicino a lui, e questa abilità non causa danni ai nemici.

Provando a generare la Mega Ball mentre si è in aria, indipendentemente come, la sfera viola cadrà sempre verticalmente al suolo. È possibile sfruttare la Mega Ball anche per aumentare l'altezza massima dei propri salti: dopo aver generato la sfera, saltarvi sopra e, non appena il personaggio è a contatto con essa, premere nuovamente il pulsante X per farla esplodere, ricevendo così uno slancio verso l'alto. Con il giusto tempismo, si può eseguire questa tecnica ripetutamente mentre si è già in volo, compiendo così una serie di balzi aerei consecutivi e raggiungendo un'altezza notevole.

In sintesi, la Mega Ball è un'Arma abbastanza utile, sia come supporto che come tecnica offensiva, che però necessita di una certa padronanza per essere sfruttata al meglio poichè la sua esecuzione non è immediata inoltre bisogna trovare il punto adatto ed il tempismo esatto per utilizzarla.

ASTRO CRUSH \

Boss ---: Astro Man
Colpi --: 4 serie di meteore
Colore -: verde & giallo

<> Boss vulnerabili <>
Aqua Man
Bliking
Gorone
Shiriko da Gama
Sisi Roll
Treble Bass
Ururuun
Wily Machine 8
Yadokargo

Il personaggio genera una pioggia di meteore. L'attacco è molto rapido e copre tutto lo schermo, attraversando anche i muri e gli ostacoli. Durante tutta l'esecuzione della tecnica, il Robot rimane fermo sul posto, anche se l'Astro Crush viene utilizzato in volo, e non può essere ferito in alcun modo.

Infine quest'Arma è in grado anche di demolire la lastra di ghiaccio ed i mattoni di ghiaccio incrinati nella località di Frost Man.

In sintesi, l'Astro Crush è la migliore Arma a disposizione dei Robot: rapida, potente, copre tutto lo schermo e, grazie all'invincibilità temporanea, può essere utile anche per schivare attacchi nemici. Tramite questa Arma è possibile farsi strada facilmente tra i nemici, soprattutto quando questi sono molto numerosi.

FLAME SWORD \

Boss ---: Sword Man
Colpi --: 32 fendenti
Colore -: rosso & arancione

<> Boss vulnerabili <>
Frost Man
Gorone
Search Man
Wily Capsule Great

Il personaggio esegue un fendente verticale, dal basso verso l'alto, usando una lama infuocata. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Se utilizzato mentre si è in aria, Mega Man eseguirà sempre un fendente verticale, ma questa volta dall'alto verso il basso; una volta atterrato, il personaggio rimarrà immobile per un istante, prima di poter riprendere a muoversi. La lama infuocata può essere utilizzata anche sottacqua inoltre è in grado di accendere le micce dei blocchi infiammabili situati nella località di Grenade Man, di distruggere i mattoni di ghiaccio incrinati in quella di Frost Man e di demolire la botte verde in quella di Clown Man.

Ricapitolando, la Flame Sword non è un'Arma molto utile poichè il suo raggio d'azione è piuttosto ridotto inoltre non possiede caratteristiche offensive particolari.

FLASH BOMB \

Boss ---: Grenade Man
Colpi --: 25 esplosivi
Colore -: blu & celeste

<> Boss vulnerabili <>
Frost Man
Gearna Eye
Gorone
Wily Capsule Great

Il personaggio scaglia orizzontalmente un esplosivo che detona al contatto. L'attacco è abbastanza rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Sullo schermo possono essere presenti contemporaneamente sino ad un massimo di due esplosivi.

Una volta che la Flash Bomb detona, l'esplosione rimane visibile per diversi secondi, durante i quali danneggia gradualmente tutti i nemici nelle immediate vicinanze, e nel frattempo è anche possibile cambiare Arma ed attaccare con questa. La bomba è in grado di distruggere i mattoni di ghiaccio incrinati nella località di Frost Man inoltre si può sfruttare la luce prodotta dall'esplosione per illuminare temporaneamente le stanze buie situate nella

località di Sword Man.

In sintesi, la Flash Bomb è un'ottima arma: la sua potenza offensiva è molto elevata inoltre dona la possibilità di attaccare contemporaneamente anche con una seconda Arma, aumentando così la quantità di danni inflitta ai nemici.

HOMING SNIPER \

Boss ---: Search Man
Colpi --: 32 missili
Colore -: marrone & celeste

<> Boss vulnerabili <>

Astro Man
Gorone

Il personaggio scaglia orizzontalmente un missile. Nel caso in cui giunga un nemico sullo schermo oppure ci si ritrovi nei pressi di un bersaglio, su di esso apparirà un mirino ed il missile si dirigerà automaticamente verso di lui. L'attacco è abbastanza rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Sullo schermo possono essere presenti contemporaneamente sino ad un massimo di cinque missili.

Usando il Super Colpo dell'Homing Sniper, Mega Man scaglierà una coppia di missili, che potrà colpire automaticamente più nemici prima di esplodere. Nel caso in cui sullo schermo non siano presenti bersagli, rilasciando il pulsante Quadrato, il Super Colpo non verrà eseguito ed il personaggio perderà la carica di energia accumulata.

Ricapitolando, l'Homing Sniper è un'ottima arma: tramite la sua mira automatica è possibile attaccare i nemici anche mentre si è impegnati ad evitare gli ostacoli, senza doversi preoccupare di colpire con precisione.

ICE WAVE \

Boss ---: Frost Man
Colpi --: 16 onde
Colore -: celeste & giallo

<> Boss vulnerabili <>

Gorone
Tengu Man

Il personaggio rilascia un cristallo di ghiaccio che, dopo essere caduto al suolo, genera un'onda di ghiaccio che avanza lungo il pavimento ed è in grado anche di scalare pareti ed ostacoli. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Non si può generare una seconda onda di ghiaccio se la prima è ancora visibile sullo schermo.

Usando l'Ice Wave mentre si è in aria, il cristallo cadrà ugualmente al suolo in verticale perciò non è possibile colpire con quest'Arma i bersagli volanti. L'onda di ghiaccio invece è in grado di congelare temporaneamente i Kao na Gahna presenti nella località di Sword Man.

In sintesi, l'Ice Wave è un'Arma piuttosto utile: permette di colpire con facilità i nemici mentre si cammina lungo il pavimento inoltre consente di eliminare senza difficoltà quelli che si trovano più in basso del personaggio oppure lungo le pareti.

THUNDER CLAW \

Boss ---: Clown Man
Colpi --: 32 flussi
Colore -: arancione & celeste

<> Boss vulnerabili <>

Gorone
Green Devil
Grenade Man

Il personaggio emette orizzontalmente un flusso di elettricità. L'attacco è abbastanza rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Non si può generare un secondo flusso se il primo è ancora visibile sullo schermo. Il Thunder Claw è in grado di perforare i nemici, solo se questi vengono distrutti all'istante dall'Arma: in caso contrario, il flusso di elettricità danneggerà i bersagli ma scomparirà subito dopo averli colpiti.

La caratteristica del Thunder Claw è quella di consentire a Mega Man di agganciarsi a particolari supporti tondi, permettendo così al personaggio di oscillare una volta. Per fare questo bisogna colpire il supporto tondo con l'estremità del flusso di elettricità: una volta agganciati, non è possibile eseguire altre azioni inoltre il personaggio si staccherà automaticamente dal supporto al termine della singola oscillazione. Nel caso in cui si subisca danni, Mega Man perderà la presa istantaneamente e cadrà al suolo.

Ricapitolando, il Thunder Claw è un'Arma poco utile dal punto di vista offensivo per via del suo ridotto raggio d'azione e per la lentezza del suo attacco. Per questo motivo è necessario usarla solo per agganciarsi ai supporti tondi.

TORNADO HOLD \

Boss ---: Tengu Man
Colpi --: 16 vortici
Colore -: verde & rosa

<> Boss vulnerabili <>

Clown Man
Duo

Il personaggio rilascia sul pavimento una ventola che produce un vortice d'aria in verticale. L'attacco non è molto rapido e possiede un raggio d'azione discreto. Non si può generare una seconda ventola se la prima è ancora visibile sullo schermo.

Il Tornado Hold può danneggiare i bersagli sia con la ventola, sia con il vortice d'aria, causando così danni gradualmente. Quest'ultimo inoltre può essere sfruttato dal personaggio per raggiungere le zone superiori dello schermo oppure può fungere da protezione contro alcuni proiettili nemici.

In sintesi, il Tornado Hold è un'ottima Arma: dal punto di vista offensivo è in grado di infliggere rapidamente danni notevoli, si può usare anche come scudo inoltre come supporto rende più semplice l'esplorazione delle località.

WATER BALLOON \

|||||

Premendo X o START alla schermata del titolo comparirà il menù iniziale:
(i tasti direzionali spostano il cursore; tasto X conferma; tasto O annulla)

GAME START

si comincerà una nuova avventura dall'inizio.

CONTINUE

si continuerà una avventura precedentemente salvata. Il gioco permette di salvare sino a tre avventure diverse.

OPTION MODE

qui è possibile

- .configurare i pulsanti [Button Configuration]
- per cambiare i comandi, evidenziare con il cursore l'azione da modificare e poi premere il pulsante al quale assegnarla
- Mega Buster [Mega Buster]
- Arma speciale [Special Weapon]
- Salto [Jump]
- Salto [Jump]
- Arma successiva [Weapon Select L]
- Arma precedente [Weapon Select R]

- .impostare l'audio [Sound Mode: Stereo, Monaural]
- .uscire dalla schermata [Exit]

Per ogni località vengono indicati:

- i nemici presenti
- le Viti Speciali da recuperare, con la sezione in cui trovarle
- una mappa della località, divisa in sezioni

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 ed i mini 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.

=====

PROLOGO: Wily's Island [06S00]

=====

|| Da qualche parte, nello spazio siderale, due misteriose figure si danno
|| battaglia senza risparmiarsi. L'ultimo assalto è così violento che i due
|| contendenti vengono scagliati via, finendo per precipitare sulla Terra.
||
|| Intanto altrove Mega Man si sta scontrando con Bass, il quale vuole
|| dimostrare la sua superiorità nei confronti del Robot blu. Quest'ultimo
|| scaglia il suo avversario contro un palazzo, riuscendo ad immobilizzarlo
|| temporaneamente. Dopo pochi istanti, Mega Man viene contattato dal Dr Light,
|| il quale gli comunica che un asteroide è caduto sul pianeta e gli chiede di
|| recarsi subito sul posto per indagare. Il Robot blu abbandona lo scontro,
|| lasciando Bass piuttosto contrariato.

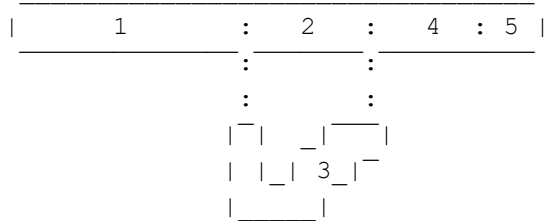
NEMICI

- Aloha Dodonpa [3 pg]
- Ammoner [1 pg]
- Bunby Tank DX [4 pg]

OGGETTI

- Mega Ball [A1]
- Vite Speciale a [A3]
- Vite Speciale b [A3]

• boss • Yadokargo



A1 Una volta iniziata l'avventura, potrete prendere confidenza con i comandi del gioco. Procedete verso destra, demolite il primo albero e state attenti al secondo: esso in realtà è un Aloha Dodonpa, un cannone che emerge dal sottosuolo, non appena vi avvicinate. Evitate saltando i suoi colpi ed eliminatelo con il Mega Buster. Più avanti incontrerete un automa giallo munito di cingoli, il Bunby Tank DX, in grado di scagliare i Missili. Attaccatelo da media distanza e, dopo averlo sconfitto, state attenti alla sua testa fluttuante, il Bunby Top DX, che si muoverà sempre verso di voi.

Più avanti è presente un piccolo automa che indossa un caschetto giallo, il Metall SV. Il nemico è in grado di aprire il fuoco orizzontalmente e può essere colpito soltanto mentre cammina: attendete che il Metall SV inizi a muoversi e poi eliminatelo. Successivamente arriverete nei pressi di un nemico tondo a forma di conchiglia, l'Ammoner: esso non può essere distrutto dalle vostre Armi tuttavia, usando i proiettili del Mega Buster, potrete spingerlo lungo rampa per fargli travolgere i vari Metall SV, causando poi l'eliminazione del nemico, una volta arrivato al suolo.

Lungo il percorso apparirà Rush, che vi mostrerà un messaggio del Dr Light.
 || L'isola dove ora si trova Mega Man non è indicata su alcuna mappa e questo
 || preoccupa lo scienziato. Per aiutarlo nella sua missione, il Dr Light dona
 || al Robot blu una nuova arma.

Riceverete in questo modo la MEGA BALL. Distruggete l'albero successivo e poco più avanti troverete un Ammoner in bilico su una stretta parete. Fatelo cadere dal lato destro ed il nemico premerà un pulsante sul pavimento, il quale farà emergere dal suolo un ascensore. Adesso vi troverete davanti ad un bivio:

.proseguire verso destra [A2]
 .entrare nell'ascensore [A3]

I due percorsi si riuniranno poi in A4.

A2 State attenti all'Aloha Dodonpa situato proprio accanto al pulsante ed in seguito eliminate il Bunby Tank DX ed il Metall SV. Abbattete gli alberi successivi e più avanti troverete un Contenitore piccolo, assieme ad una fila di Metall SV. Una volta giunti allo spiazzo seguente, vi ricongiungerete con l'altro percorso.

A3 Una volta arrivati nel pozzo, colpite gli Ammoner al volto, in modo tale da farli cadere in verticale, causando così la loro eliminazione. Dopo aver premuto il pulsante situato sul pavimento, gli sbarramenti si abbasseranno e potrete procedere verso destra. In seguito risalite lungo il condotto, raggiungete la rampa a nord ovest e percorretela verso sinistra. In questo modo supererete una parete illusoria ed entrerete in una piccola camera segreta, sul fondo della quale è situata la VITE SPECIALE 'a'.

Tornate indietro ed avanzate in direzione est per arrivare in una zona con i montacarichi. Posizionatevi su quelli che scendono e lasciatevi trasportare al di sotto del pavimento. Così facendo giungerete nei pressi di una rientranza e potrete raccogliere la VITE SPECIALE 'b'. Successivamente nuotate per andare verso nord e sfruttate i montacarichi per salire sulla sporgenza a destra. Seguite il sentiero e, ai piedi dell'ascensore che vi ricondurrà in superficie, troverete la VITE SPECIALE 'c'.

A4 Avanzate in direzione est e spingete l'Ammoner lungo le rampe per fargli travolgere i vari Metall SV. Colpite il Contenitore grande per ricevere un oggetto ed infine entrate nell'ultima sezione.

A5 Al suo interno affronterete il boss della località.

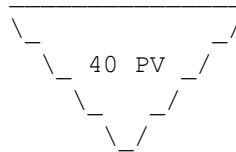
*** YADOKARGO ***

ARMI SPECIALI

Astro Crush	> 40
Flame Sword	1
Flash Bomb	1
Homing Sniper	4
Ice Wave	4
Thunder Claw	4
Tornado Hold	2 1
Water Balloon	4

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	2	3	6
Mega Ball	8		
Rush Bike	3		
Rush Bomber	6		



ATTACCHI

1. Doppia presa [4 PV]

lo Yadokargo afferra il personaggio e lo stringe due volte tra le sue chele. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico. Una volta stretti nella morsa è necessario premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi.

2. Bombe [3 PV]

lo Yadokargo rilascia dal suo guscio una serie di bombe che ricadono sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere le Bombe con le Armi.

3. Chela [2 PV]

lo Yadokargo esegue un fendente verticale con la sua chela. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [3 PV]

Lo Yadokargo è un paguro meccanico dal guscio rosa. Il boss si sposta compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Per poter danneggiare lo Yadokargo dovrete prima colpire il guscio con il Super Colpo del Mega Buster oppure con la Mega Ball, in modo tale da farlo inclinare ed esporre temporaneamente il cervello, l'unico punto debole del boss.

Per questo motivo siate molto aggressivi durante lo scontro ed eseguite spesso la Scivolata per passare al di sotto dello Yadokargo, mentre questi salta.

Per sconfiggere rapidamente il boss, caricate il Super Colpo del Mega Buster ed intanto usate la Mega Ball per inclinare il guscio rosa. Non appena il cervello del nemico è esposto, saltate e rilasciate il Super Colpo del Mega Buster.

|| Mega Man raggiunge il cratere, dove trova il Dr Wily che ha appena portato
|| alla luce un dispositivo misterioso. Il malvagio scienziato vuole utilizzare
|| il reperto per conquistare il mondo e fugge via con esso. Ispezionando il
|| fondo del cratere, il Robot blu scorge qualcosa: sepolto tra i detriti è
|| presente un automa, danneggiato ma ancora in vita. Il Dr Light si offre di
|| recuperarlo mentre Mega Man inseguirà il Dr Wily.

=====

PRIMO INTERMEZZO

[@6MZ1]

Ora apparirà la schermata generale delle località:

```
+-----+ +-----+
| Tengu  | | Frost  |
|  Man  | |   Man  |
+-----+ +-----+

+-----+ +-----+
| Wily's | | Lab. del |
| Island | | Dr Light |
+-----+ +-----+

+-----+ +-----+
| Clown  | | Grenade |
|  Man  | |   Man  |
+-----+ +-----+
```

Qui sono disposti i quattro Robot Master e, dopo averne scelto uno, si potrà esplorare la rispettiva località. Una volta sconfitto un Robot Master, il suo ritratto in questa schermata si oscurerà ma sarà sempre possibile tornare nel suo Livello.

Ogni Robot Master ha la caratteristica di risultare particolarmente debole all'Arma che si ottiene sconfiggendo uno degli altri tre boss. Tramite questa caratteristica si possono esplorare i vari Livelli in un ordine tale da sconfiggere facilmente un Robot Master usando l'Arma ricevuta dal boss eliminato nella località precedente. Componendo questo percorso, si ottiene il seguente schema:

```
          Clown
          Man
          .   .
         .   .
+      .   .
| Tengu   Grenade
|  Man    Man
|      .   .
         .   .
          Frost
```

Si può partire da uno qualsiasi dei quattro vertici e, avanzando in senso orario, ogni boss sarà vulnerabile all'Arma ottenuta dal Robot Master che lo precede.

(es. Clown Man è vulnerabile al Tornado Hold, ricevuto dopo aver eliminato Tengu Man; Grenade Man è vulnerabile al Thunder Claw, ottenibile una volta sconfitto Clown Man e così via)

La soluzione seguente inizia il percorso da Tengu Man.

In aggiunta, sempre nella schermata generale delle località, potrete accedere al Laboratorio del Dr Light dove è possibile:

- acquistare gli Accessori [Ask for a part]
- salvare l'avventura [Save]
- modificare le opzioni [Option Mode]
- uscire dal Laboratorio [Exit]

Gli Accessori che possono essere acquistati sono:

- Power Shield (6 Viti Speciali)

Il personaggio non viene spinto all'indietro quando subisce un danno

- Shooting Part (6 Viti Speciali)

Sullo schermo possono essere presenti cinque proiettili del Mega Buster

- Spare Extra (6 Viti Speciali)

Dopo aver esaurito le vite, fa riprendere l'avventura possedendone quattro

- Arrow Shot (5 Viti Speciali)

Sostituisce il Super Colpo del Mega Buster con un proiettile che si scinde

- Auto Shoot (5 Viti Speciali)

Sostituisce il Super Colpo del Mega Buster con raffiche continue

- Energy Balancer (5 Viti Speciali)

La Capsula ripristina le munizioni anche se non si equipaggia alcuna Arma

- Laser Shot (5 Viti Speciali)

Sostituisce il Super Colpo del Mega Buster con un laser perforante

- Step Booster (5 Viti Speciali)

Aumenta la velocità con la quale Mega Man si muove lungo le scale

- Exit (4 Viti Speciali)

Permette di uscire da una località già completata in precedenza

=====

TENGU MAN

[@6S01]

=====

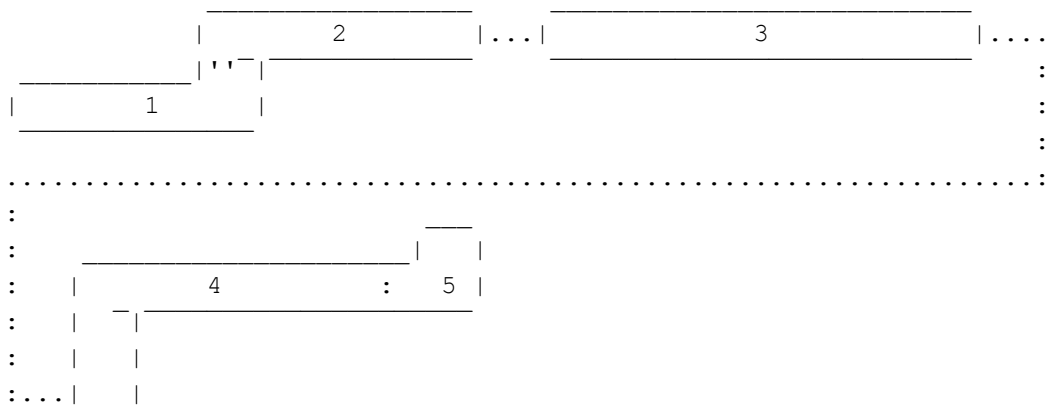
NEMICI

Bunby Top DX [3 pg]
Cline [9 pg]
Dodonpa Cannon [3 pg]
Hannya Attacker [3 pg]
Hogale [10 pg]
Kemumakin [2 pg]
Metall SV [1 pg]

OGGETTI

Tornado Hold [E5]
Vite Speciale a [E1]
Vite Speciale c [E3]
Vite Speciale d [E4]

Monopellan [2 pg]
 Shiriko da Gama [33 pg]
 Telly R [1 pg]
 Tencrow [1 pg]



E1 Una volta iniziata l'esplorazione della località, procedete verso est sino ad incontrare un piccolo droide volante, il Monopellan. Il nemico oscillerà in verticale ed aprirà il fuoco verso di voi: schivate il suo attacco ed usate il Mega Buster per eliminarlo. Successivamente vi verranno incontro i Tencrow, un gruppo composto da quattro corvi meccanici: state attenti alle loro Foglie ed aprite il fuoco con il Super Colpo del Mega Buster per distruggerli tutti con un solo attacco.

Adesso, dal fondo del precipizio, apparirà una pedana viola che vi aiuterà a proseguire lungo il percorso. Più avanti giungeranno nella zona superiore dello schermo una serie balene volanti, le Hogale, che rilasceranno una gran quantità di Metall SV. Fatevi strada tra i nemici ed in seguito saltate da una pedana viola all'altra. Dopo essere arrivati sulla penultima di esse, raggiungete da qui la piattaforma sospesa in alto a destra per recuperare infine la VITE SPECIALE 'a'.

Giunti all'interno dell'edificio, troverete sul pavimento un dispositivo celeste. Posizionandovi su di esso, il personaggio verrà inglobato in una bolla d'aria, la quale inizierà a muoversi lentamente verso l'altro: tramite i tasti direzionali Sinistra e Destra potrete modificare gradualmente la traiettoria. La bolla scoppia a contatto con le sfere acuminatae perciò dovrete essere precisi con i movimenti. Una volta nella bolla, state attenti alla sfera mobile poi posizionatevi nella zona centrale ed infine risalite lungo la parete ovest.

E2 Dopo essere tornati all'aperto, la bolla scoppierà automaticamente e tornerete a camminare. Più avanti incontrerete subito un volto che oscilla continuamente in orizzontale, l'Hannya Attacker. Per poterlo eliminare dovrete colpirlo necessariamente alle spalle perciò attendete che si allontani da voi prima di aprire il fuoco contro di lui. Fatevi strada tra i Tencrow e procedete rapidamente verso destra, in modo tale da superare subito l'ondata di Metall SV rilasciati dagli Hogale. Arrivati al termine dell'ultima piattaforma, giungerà Rush ed ora dovrete proseguire a bordo del cane robotico.

Rimanete nella parte bassa dello schermo, per evitare la maggior parte dei nemici, compresi gli Hogale, e ricordatevi di ottenere sempre i bonus dai Contenitori, per potenziare la vostra capacità offensiva. Durante il volo vi verranno incontro i Cline, grossi dragoni segmentati: colpiteli al volto per eliminarli ed evitare che si lancino contro di voi. Infine tornate nella zona inferiore della schermata per rimanere fuori dalla portata degli Hogale e terminare questo primo volo.

E3 Inizierete questa sezione sempre a bordo di Rush, tuttavia non avrete più i bonus raccolti in precedenza. Adesso compariranno anche i Kemumakin, droidi volanti che rilasceranno nubi di fumo in grado di oscurare temporaneamente la schermata: eliminateli il prima possibile, evitando nel frattempo gli attacchi dei nemici coperti dal fumo, specialmente i Monopellan.

Ora arriverete alla grande astronave nemica, dove troverete i Dodonpa Cannon, mortai verdi che apriranno il fuoco contro di voi: usate il Super Colpo del Mega Buster per distruggere sia i Dodonpa Cannon, sia i proiettili scagliati da loro. Demolite soprattutto le pedane grigie e le aperture che rilasciano i nemici, in modo tale che esse non possano più generarli. Tra di essi ci saranno anche i Telly R, piccoli automi cilindrici che si muoveranno lentamente verso di voi e che potrete eliminare facilmente con il Mega Buster. Arrivati alla fine dell'astronave, affronterete un mini boss.

```
| mini boss: SHIRIKO DA GAMA \ _____ |
| _____ |
| ARMI SPECIALI                ARMI DEL ROBOT |
| Astro Crush > 7             Mega Buster    1    1    1 |
| Flame Sword    1             Mega Ball    1 |
| Flash Bomb     2             Rush Bike     . |
| Homing Sniper  1             Rush Bomber  . |
| Ice Wave       1 |
| Thunder Claw   1 |
| Tornado Hold   1    3 |
| Water Balloon  1 |
| |
| |
| 1. Laser      [16 PV] |
| lo Shiriko da Gama emette orizzontalmente un potente fascio luminoso. |
| L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. |
| Per non subire danni è necessario abbassarsi di quota. |
| |
| 2. Raffica    [ 4 PV] |
| lo Shiriko da Gama scaglia tre proiettili in direzione del Robot. |
| L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. |
| Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento. |
| |
| .. Contatto   [ 4 PV] |
| |
| Lo Shiriko da Gama è un grosso cannone verde. Il nemico non si sposta |
| mai dalla sua zona ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge |
| lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli all'interno |
| perciò potrete muovervi liberamente. |
| |
| Prima di affrontare il mini boss, assicuratevi di aver distrutto i |
| generatori di nemici, specialmente quelli che rilasciano i Telly R ed i |
| Bunby Top DX. Lo Shiriko da Gama apre periodicamente il fuoco con il |
| suo Laser o con la sua Raffica perciò dovrete danneggiarlo nei momenti |
| di pausa tra un suo attacco ed il successivo. |
| |
| Rimanete nella parte bassa dello schermo, caricate il Super Colpo del |
| Mega Buster ed attendete che il mini boss apra il fuoco. Una volta |
| fatto spostatevi in verticale, rilasciate l'attacco e tornate subito |
| nella zona inferiore per preparare l'assalto successivo. Man mano che |
| subirà danni, lo Shiriko da Gama perderà pezzi, riducendo in questo |
| modo le dimensioni del bersaglio da colpire. |
| _____ |
```

Subito dopo aver sconfitto il mini boss, raccogliete la VITE SPECIALE 'c', situata sul pavimento verde alle sue spalle, e dopo qualche secondo atterrerete all'ingresso della sezione successiva.

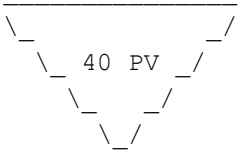
E4 All'interno dell'edificio dovrete nuovamente procedere verso nord sfruttando il generatore di bolle. Lungo il percorso troverete un maggior numero di sfere acuminata mobili, perciò dovrete spostarvi con più cautela: all'inizio rimanete sul lato destro del percorso poi, quando dall'alto compaiono diverse sfere acuminata, spostatevi nella zona occidentale per raggiungere l'uscita.

Tornati all'aperto, avanzate verso est, eliminando l'Hannya Attacker ed i Tencrow. Successivamente saltate da una pedana viola all'altra per raggiungere la piattaforma sospesa in alto a destra. Una volta qui, apparirà sotto di essa un'altra pedana viola: tornate su quella precedente, attendete che si abbassi di quota, recatevi su quella ad est e salite infine sulla piattaforma sospesa, dove è situata la VITE SPECIALE 'd'. Sfruttando la presenza del vento, proseguite verso destra, sempre muovendovi da una pedana all'altra, e, prima di accedere nell'ultima sezione, aprite il Contenitore grande.

E5 Al suo interno affronterete il boss della località.

*** TENGU MAN ***

ARMI SPECIALI		ARMI DEL ROBOT			
Astro Crush	.	Mega Buster	2	3	4
Flame Sword	2	Mega Ball	1		
Flash Bomb	1	Rush Bike	1		
Homing Sniper	1	Rush Bomber	2		
Ice Wave	> 6				
Thunder Claw	1				
Tornado Hold	2				
Water Balloon	1				



ATTACCHI

1. Calcio Tornado [6 PV]
Tengu Man rilascia la sua arma sul pavimento, la quale si muove lungo il suolo, generando un vortice d'aria in grado di intrappolare il personaggio. Nel caso in cui riesca ad imprigionarlo, il boss colpisce il Robot con un calcio, scagliandolo violentemente contro il pavimento. L'attacco è abbastanza rapido e copre un'area discreta. Per evitare l'arma del boss è necessario posizionarsi sotto di lui quando la lancia sul pavimento; una volta intrappolati nel tornado invece non c'è modo di liberarsi.
2. Carica aerea [5 PV]
Tengu Man attraversa lo schermo in orizzontale a gran velocità. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna posizionarsi al centro del pavimento e saltare sul posto non appena il boss si avvicina. Al termine dell'attacco, Tengu Man scenderà in verticale sul pavimento.
3. Sfera d'aria [4~6 PV]
Tengu Man scaglia verso il basso una sfera composta da correnti d'aria che si muove lungo il pavimento per poi aumentare di quota. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire

danni è necessario oltrepassarlo saltando.

.. Contatto [5 PV]

Tengu Man è un automa dal volto rosso, armato con tre dardi verdi fusi assieme. Il boss si sposta volando ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni inoltre ad entrambe le estremità laterali sono presenti i precipizi.

Durante tutta la battaglia, seguite costantemente i movimenti di Tengu Man, in modo tale da riconoscere subito l'attacco che sta per usare, soprattutto se si tratta del Calcio Tornado. Il momento migliore per causare danni al boss è quando scende sul pavimento, subito dopo aver eseguito la Carica aerea.

Usando l'Ice Wave, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni colpo subito, inoltre se si riesce a danneggiare Tengu Man con quest'Arma mentre si trova sul pavimento, questi rimarrà paralizzato per qualche istante, lasciandolo indifeso contro gli attacchi del personaggio.

Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma TORNADO HOLD, #
alla quale risulta debole Clown Man. #

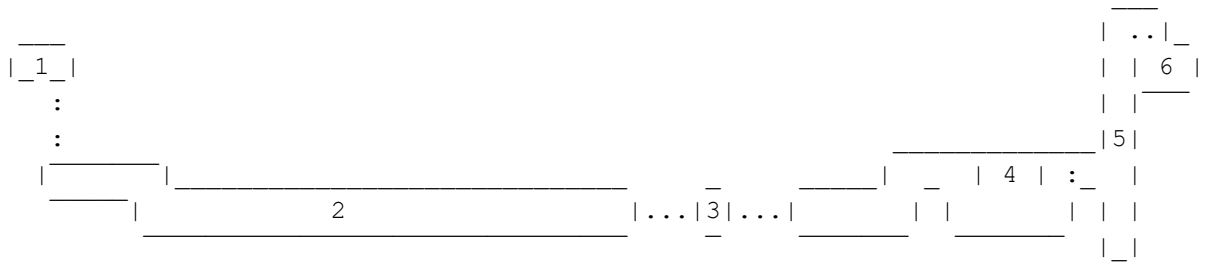
#####

=====

CLOWN MAN [6S02]

=====

NEMICI		OGGETTI	
Bunby Tank DX	[4 pg]	Rush Item	[B3]
Bunby Top DX	[3 pg]	Thunder Claw	[B6]
Dodonpa Cannon	[3 pg]	Vite Speciale 'b'	[B4]
Joe Classic	[5 pg]	Vite Speciale 'd'	[B4]
Kaizock	[2 pg]	Vite Speciale 'e'	[B5]
Kikyoon	[5 pg]		
Metall SV	[1 pg]		
Metrenger	[1 pg]		
Monopellan	[2 pg]		
Rompers	[1 pg]		
Shupponpon	[no]		
Sisi Roll	[32 pg]		



B1 Una volta iniziata l'esplorazione della località, noterete una grossa insegna rossa con il volto di un pagliaccio: scagliate una Mega Ball nella sua bocca per ricevere una Vita Bonus. Ora procedete verso destra e, giunti in corrispondenza del disegno del clown sul pavimento, esso si aprirà,

conducendovi automaticamente nella sezione inferiore.

B2 Atterrerete in un corridoio pieno di giocattoli che però saranno innocui. Qui incontrerete alcuni lombrichi che verranno generati dal soffitto periodicamente, i Metrenger: eliminate solo gli esemplari che vi ostacolano e procedete verso destra. Fatevi strada tra i nemici ed ignorate la Vite Speciale situata più avanti perchè per ora non potrete raggiungerla.

Dopo essere scesi nel condotto, seguite il percorso e vi verrà incontro un Kikyoon, una mongolfiera che rilascia periodicamente i Rompers, i soldati giocattolo: quest'ultimi possono aggrapparsi a voi e causarvi danni graduali perciò eliminate i Rompers e soprattutto i Kikyoon il prima possibile. Lungo il sentiero inoltre compariranno di continuo i Shupponpon, grosse motrici: per ora non potrete eliminarli però potrete salire sui loro cappelli verdi e farvi trasportare lungo i binari. Sfruttate questa possibilità per avanzare più rapidamente all'interno della sezione e fatevi strada tra i nemici. Più avanti arriverete in una zona dove gli Shupponpon si scontreranno tra di loro in corrispondenza di un precipizio: state attenti all'impatto e, se dovesse essere necessario, proseguite lungo la pavimentazione inferiore.

Dopo aver superato tutti i binari, giungerete in una zona composta da caselle indicate con una 'O' oppure una 'X'. Periodicamente verrà suonata una campana sullo sfondo: se in quel momento vi troverete su una 'O', non succederà nulla; se invece starete su una 'X', si attiverà una penalità. Essa può essere di diverso tipo: un peso che cade dall'alto, un quantone che vi colpisce dal basso oppure la comparsa di una coppia di Metall SV. Procedete quindi con il giusto tempismo, facendovi strada tra i nemici, ed infine salite sulla colonna rossa per raggiungere automaticamente la sezione successiva.

B3 Al suo interno affronterete subito un mini boss.

mini boss: SISI ROLL \	
ARMI SPECIALI	ARMI DEL ROBOT
Astro Crush > 16	Mega Buster 1 2 3
Flame Sword 3	Mega Ball 3
Flash Bomb 2	Rush Bike 1
Homing Sniper 2	Rush Bomber 2
Ice Wave 3	
Thunder Claw 3	
Tornado Hold 1 8	
Water Balloon 6	
1. Mini Sisi Roll [3 PV]	
il Sisi Roll rilascia una coppia di miniature di sè stesso che poi rimbalzano lungo le pareti della stanza. Questo attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggere le miniature con le Armi.	
2. Generazione Rompers [5 PV]	
il Sisi Roll rilascia una coppia di Rompers sul pavimento, i quali poi possono essere distrutti con le Armi.	
.. Contatto [4 PV]	

| Il Sisi Roll è una grossa ruota con all'interno il volto di un orso. |
| Il nemico si sposta rimbalzando ed è piuttosto aggressivo. La stanza |
| dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni ed al suo interno non |
| possiede ostacoli perciò potrete muovervi liberamente. |
| |
| Durante tutta la battaglia dovrete muovervi continuamente per evitare |
| di venire a contatto con il Sisi Roll ed aprire ripetutamente il fuoco |
| per distruggere i Rompers e le miniature rilasciate dal mini boss. |
| Il momento migliore per infliggere danni al Sisi Roll è quando questi |
| rimane immobile per generare gli altri nemici. |
| |

Dopo aver sconfitto il mini boss, raccogliete il RUSH ITEM per accedere in automatico alla prossima sezione.

B4 Arrivati in questo percorso, ritroverete le caselle che si attivano al suono delle campane e tra di loro adesso saranno presenti anche quelle con il teschio e con la freccia: le prime, attivandosi, si apriranno e vi faranno cadere nella zona inferiore; le seconde invece vi riporteranno indietro di alcune caselle.

Procedete con cautela e più avanti incontrerete un soldato verde, il Joe Classic: il nemico può difendersi con il suo scudo ed attaccarvi sia con i Proiettili che con le Bombe. Per eliminarlo, caricate il Super Colpo del Mega Buster ed attendete che il Joe Classic inizi l'offensiva: non appena ciò accade, rilasciate la tecnica ed intanto evitate l'attacco nemico. Una volta eliminato, raccogliete la VITE SPECIALE 'b'. Seguite il percorso e state attenti soprattutto a non precipitare sulle spine; alla fine vi verrà incontro un automa striato, il Kaizock, che avanza senza curarsi di voi: superatelo con un salto ed infine salite sulla colonna arancione, che vi porterà in una zona superiore.

Procedete verso destra per entrare nell'edificio e qui troverete una serie di pedane a forma di teschio che potranno muoversi lungo i loro supporti oppure inclinarsi e farvi cadere. Seguite il percorso e, aiutandovi con la Mega Ball o con il Tornado Hold, salite sulla terza di esse per raggiungere la parte superiore dello schermo. Da qui avanzate in direzione est, saltando rapidamente da una pedana all'altra, sino ad arrivare sulla sporgenza in alto a destra, dove è situata la VITE SPECIALE 'd'. In seguito tornate nella zona inferiore ed avanzate verso est, salendo poi le scale per uscire dall'edificio ed accedere nella sezione seguente.

B5 Eliminate subito il Joe Classic ed il Monopellan per arrivare poi in un'altra zona con le caselle. Qui saranno presenti anche quelle con il punto interrogativo che, a seconda dei casi, potranno condurvi più a nord o più a sud. Salite sempre su quella più a destra per procedere verso l'alto, sino ad arrivare al piano dove tutte le caselle possiedono il punto interrogativo.

In questo caso posizionatevi su quella centrale, tra quelle di destra, ed al suono della campana verrete trasportati in una zona segreta sotterranea. Al suo interno, eliminate i nemici presenti, rilasciate il Tornado Hold sulla casella situata in cima al mattone scuro e sfruttate la corrente d'aria per salire sulla sporgenza a nord ovest, dove è situata la VITE SPECIALE 'e'. Tornate sul percorso principale, attraverso l'unica casella con il punto interrogativo, e una volta qui salite sulla seconda da sinistra per arrivare all'ultimo piano. Infine salite sul pilastro rosa per accedere alla sezione successiva.

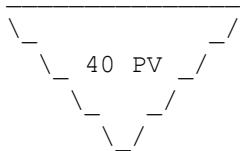
*** CLOWN MAN ***

ARMI SPECIALI

Astro Crush	.		
Flame Sword	1		
Flash Bomb	1		
Homing Sniper	1		
Ice Wave	1		
Thunder Claw	1		
Tornado Hold	> 1	4	
Water Balloon	1		

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2	3
Mega Ball	1		
Rush Bike	1		
Rush Bomber	2		



ATTACCHI

- 1. Presa sotterranea [2~4 PV]
- + Lancio al muro [3 PV]

Clown Man infila le mani nel pavimento e dopo qualche istante esse emergono in corrispondenza del personaggio, causandogli danni graduali. Al termine della tecnica, il boss scaglia il Robot contro il muro. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento. Una volta stretti nella morsa, premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi.

- 2. Globo elettrico [5 PV]

Clown Man si circonda di elettricità e, sotto forma di sfera, rimbalza più volte sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico ed oltrepassarlo da sotto eseguendo la Scivolata. Clown Man è invulnerabile mentre esegue questo attacco.

- 3. Calcio Trapezio [4 PV]

Clown Man afferra il trapezio e ruota più volte attorno ad esso. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi al centro del pavimento e saltare sul posto ogni volta che il boss si avvicina.

- .. Contatto [4 PV]

Clown Man è un automa con le braccia estensibili. Il boss si sposta compiendo balzi e scatti ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro possiede un trapezio nella zona superiore dello schermo, che viene utilizzato da Clown Man per ruotare.

Durante tutta la battaglia, rimanete nella parte centrale del pavimento, per poter schivare facilmente il Calcio Trapezio del boss, ed intanto caricate il Super Colpo del Mega Buster. Spostatevi solamente per evitare la Presa sotterranea ed il Globo elettrico ed aprite il fuoco contro Clown Man quando questi atterra al termina del Calcio Trapezio.

Usando il Tornado Hold, il boss subirà un danno pari a 4 PV a contatto con il vortice. Nel caso in cui Clown Man venga colpito da quest'Arma mentre sta eseguendo il Calcio Trapezio, la tecnica verrà interrotta ed il boss cadrà al suolo, rimanendo immobile e vulnerabile per alcuni istanti.

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

=====

GRENAD MAN

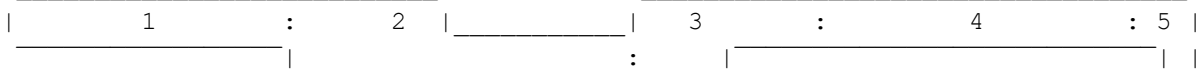
[@6S03]

=====

NEMICI

OGGETTI

Batton M64	[1 pg]	Flash Bomb	[D5]
Big Telly	[4 pg]	Rush Bike	[D2]
Count Bomb CD	[no]	Vite Speciale 'a'	[D2]
Count Bomb GEO	[no]	Vite Speciale 'b'	[D2]
Dodonpa Cannon	[3 pg]	Vite Speciale 'd'	[D4]
Fire Metall	[3 pg]	Vite Speciale 'e'	[D4]
Joe Classic	[5 pg]		
Metrenger	[1 pg]		
Monopellan	[2 pg]		
Shururun	[1 pg]		
Spinning Gabyoall	[no]		
Ururuun	[32 pg]		



D1 Una volta entrati in questa località, procedete verso destra e fatevi strada tra i nemici. Più avanti troverete una serie di cilindri esplosivi che dovrete demolire per proseguire: la detonazione non danneggerà nè voi, nè i nemici, perciò potrete distruggerli senza problemi. In seguito vi verrà incontro un Batton M64, un pipistrello nero che si muoverà verso di voi per poi lanciarsi in picchiata verticalmente: eliminatelo dalla distanza con il Mega Buster oppure usate la Scivolata per oltrepassarlo facilmente. Assieme a lui troverete anche un disco che oscilla di continuo sul pavimento, lo Spinning Gabyoall: per adesso non potete distruggerlo ma solo paralizzarlo per qualche istante perciò superatelo saltando.

Seguite il percorso, eliminando i vari nemici che incontrerete, e più avanti incontrerete altri mattoni esplosivi, questa volta rettangolari. Rispetto ai cilindri, essi possono essere di colori diversi e, facendone detonare uno, esploderanno solo quelli adiacenti dello stesso colore. Distruggendo alcuni mattoni genererete anche alcuni precipizi, dai quali poi compariranno di continuo gli Shururun, piccoli automi acuminati: distruggete solo gli esemplari che vi ostacolano ed entrate nella sezione successiva.

D2 Al suo interno sono presenti diverse casse verdi da demolire, assieme a quelle grigie che però sono indistruttibili. Per poter recuperare la Vite Speciale presente in questa zona dovrete demolire solo alcune casse verdi:

situazione iniziale

situazione finale

```
#####
#      @@@[,]  [,]      #      @@@[,]  [,]      #
#      [,]  [,][,]      #      [,]  [,][,]      #
# -->  [a][,][,][,]      # -->      [,][,][,]      #
#      [b]  [c]@@@[,]      #      #      @@@[,]      #
#####
```



```

#      [e][d]  [,]@@@  Vite  #      #      [,]      Vite  #
#      [f]@@@  [i]      #      #      #      #      #
#      [,]  [g]  [h]      #      #      [,]      s      #
#      [,]  [,]      #      #      [,]  [,]@@@      #
#      [,][,]  [,]      #      #      [,][,]@@@  [,]      #
#####

```

Legenda:

- > partenza
- @@@ casse indistruttibili
- [a] casse da distruggere
- [,] casse da non distruggere
- s punto da cui saltare

Dopo aver demolito le casse nell'ordine indicato, dalla 'a' alla 'i', salite su quella indistruttibile a sud est e da qui saltate verso la sporgenza in alto, aiutandovi con la Mega Ball oppure con il Tornado Hold, e raccogliete la VITE SPECIALE 'a'. Dopo averlo fatto, più avanti troverete due esplosivi con il timer, i Count Bomb GEO. Premendo il rispettivo pulsante, essi detoneranno pochi istanti dopo il termine del conto alla rovescia perciò siate rapidi a spostarvi da uno all'altro.

Nel caso in cui, durante la demolizione delle casse verdi, sbagliaste strada, potrete proseguire attraverso il passaggio superiore, dove distruggerete i mattoni esplosivi, oppure tramite quello inferiore, che passa proprio al di sotto della Vite Speciale. Più avanti incontrerete una variante rossa della pedana con il timer, il Count Bomb CD, che, una volta attivata, cammina sul pavimento prima di detonare.

Ora procedete verso est, saltando da una piattaforma all'altra, e, assieme al Joe Classic, incontrerete un Big Telly, una variante più grande del Telly R già incontrato nella località di Tengu Man, il quale vi potrà colpire con le sue Bombe. Lungo il percorso, sfruttando i Count Bomb GEO, salite sulla piattaforma sospesa a nord est, dove è situata la VITE SPECIALE 'b'. Dopo essere tornati sul percorso, attraversate il cancello per affrontare un mini boss.

```

| mini boss: URURUUN \ _____
|
| ARMI SPECIALI                ARMI DEL ROBOT
| Astro Crush > 16             Mega Buster      1    2    3
| Flame Sword      3           Mega Ball        3
| Flash Bomb       4           Rush Bike       1
| Homing Sniper    2           Rush Bomber     2
| Ice Wave         3
| Thunder Claw     3
| Tornado Hold     1    6
| Water Balloon    2
|
|                               _____
|                               \_  32 PV  _/
|                               \_  _  _/
|                               \_  _  _/
|
| 1. Caduta rottami [4 PV]
|   L'Ururuun richiama una serie di rottami in corrispondenza del Robot,
|   i quali poi cadono verticalmente sul pavimento. L'attacco non è
|   molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo
|   bisogna restare sempre in movimento inoltre è possibile distruggere
|   i rottami con le Armi.
|
| 2. Rottame rimbalzante [4 PV]
|   L'Ururuun scompare nel pavimento e genera un grosso rottame che si
|   muove in orizzontale, rimbalzando più volte al suolo. L'attacco è
|   discretamente rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna

```

| oltrepassare il rottame da sotto più volte inoltre è possibile
| distruggerlo con le Armi.

| 3. Scudo di rottami [3 PV]

| L'Ururuun genera una protezione composta da otto rottami, i quali
| ruotano continuamente attorno al nemico. L'attacco è piuttosto
| rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna
| rimanere lontani dal nemico inoltre è possibile demolire i rottami
| con le Armi.

| .. Contatto [3 PV]

| L'Ururuun è un occhio fluttuante. Il mini boss si sposta volando ed è
| abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge tutta lo scontro è di
| piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò
| potrete muovervi liberamente.

| Durante la battaglia, l'Ururuun sarà quasi sempre circondato da alcuni
| rottami che lo proteggeranno dai vostri attacchi, perciò siate molto
| aggressivi ed usate spesso il Super Colpo del Mega Buster per superare
| le difese del nemico. Rimanete il più lontani possibile dall'Ururuun e
| da qui attaccate saltando sul posto. Quando il nemico si immerge nel
| pavimento, è probabile che stia per scagliare il Rottame rimbalzante
| quindi distruggetelo subito e poi allontanatevi dal punto in cui il
| mini boss sta per riemergere.

Dopo aver sconfitto il mini boss, raccogliete la RUSH BIKE per accedere in automatico alla prossima sezione.

D3 Una volta qui, troverete diversi martelli che oscillano continuamente dallo sfondo perciò dovrete procedere con cautela per non farvi colpire da loro. Più avanti noterete una Vite Speciale al di sotto del pavimento: per adesso non potrete raccoglierla perciò proseguite verso destra eliminando i vari nemici presenti. Successivamente troverete una serie di pedane con il timer: salite su quella rossa e, mentre cammina, saltate su quelle nere a nord ovest per recuperare una Sfera celeste grande. State attenti ai Joe Classic ed in seguito superate gli ultimi due Count Bomb GEO per accedere alla sezione successiva.

D4 Il percorso è formato da una serie di blocchi grigi che esploderanno in successione, una volta accesa la rispettiva miccia. Sul soffitto sono presenti diversi generatori di Fire Metall, piccoli automi fiammeggianti che potranno dare fuoco alle micce, innescando così la serie di esplosioni. Eliminate subito questo tipo di nemici, in modo tale da ritardare il più possibile l'inizio delle detonazioni e procedere più facilmente. Usando il Thunder Claw potrete bloccare per qualche istante i generatori di Fire Metall, in modo tale da avere più tempo per proseguire.

Dopo essere arrivati sul terzo gruppo di blocchi infiammabili, scendete dal lato destro ed usate subito la Scivolata per raccogliere la VITE SPECIALE 'd', prima che essa precipiti nel vuoto. Successivamente, giunti sull'ultimo gruppo di blocchi, lasciate che esploda quello a contatto con la parete verde, eseguite più volte la Scivolata verso est, raccogliete la VITE SPECIALE 'e' per poi aggrapparvi subito alle scale sinistra.

Al termine del percorso esplosivo, state attenti alla seconda zona con i martelli oscillanti e procedete con il giusto tempismo, evitando anche di

cadere nel vuoto. Infine colpite il Contenitore grande ed attraversate il cancello per entrare nell'ultima sezione.

 D5 Al suo interno affronterete il boss della località.

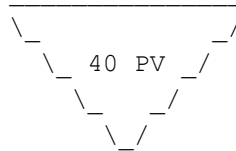
*** GRENADE MAN ***

ARMI SPECIALI

Astro Crush	.	
Flame Sword	1	
Flash Bomb	2	
Homing Sniper	1	
Ice Wave	1	
Thunder Claw	> 4	
Tornado Hold	1	1
Water Balloon	1	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2	3
Mega Ball	1		
Rush Bike	1		
Rush Bomber	2		



ATTACCHI

1. Bomba Teschio [5 PV]
+ Travi [4 PV]

Grenade Man scaglia orizzontalmente un grande esplosivo che detona a contatto con la parete opposta. Dopo qualche istante cadranno alcune travi in corrispondenza del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare la Bomba è necessario oltrepassarla con un salto mentre per schivare le Travi bisogna rimanere sempre in movimento.

2. Bomba aerea [5 PV]

Grenade Man salta in avanti e scaglia verso il personaggio un grande esplosivo che detona a contatto con il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna muoversi nella stessa direzione del boss mentre questi è ancora in aria.

3. Carica [5 PV]

Grenade Man attraversa tutto il pavimento con uno scatto. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss con un salto.

4. Mini bombe [3 PV]

Grenade Man salta in avanti e scaglia dietro di sé tre esplosivi che detonano a contatto con il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna muoversi nella stessa direzione del boss mentre questi è ancora in aria.

- .. Contatto [4 PV]

Grenade Man è un automa azzurro con la testa a forma di spoletta. Il boss si sposta compiendo balzi o scatti ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Durante la battaglia rimanete sempre al centro del pavimento perchè da questa posizione potrete evitare facilmente la Bomba Teschio e la Carica e sarete in grado di spostarvi subito verso i lati dello schermo, non appena il boss salta per attaccare. In fase offensiva, caricate il Super Colpo del Mega Buster e rilasciatelo contro Grenade Man quando questi atterra dopo un assalto aereo oppure mentre rimane immobile dopo che ha scagliato la Bomba Teschio. Dopo aver subito diversi danni, il boss demolirà il pavimento, spostando lo scontro nella

Colpo del Mega Buster, posizionatevi ai lati della schermata, saltate e rilasciate l'attacco per eliminare facilmente i vari pipistrelli meccanici. Dopo essere arrivati in cima, uscite da destra per arrivare nella sezione successiva.

C2 Adesso dovrete attraversare un lungo percorso a bordo dello snowboard: i comandi del personaggio rimangono invariati ed il veicolo non si staccherà da voi neanche subendo danni, perciò potrete muovervi liberamente. Durante la discesa appariranno anche segnali che vi avviseranno di saltare o di eseguire la Scivolata per superare gli ostacoli che appariranno a breve.

I nemici che affronterete in questa sezione saranno i Big Telly, i Penpen EV ed i Rabbiton: quest'ultimi sono conigli rosa muniti di sci e non possiedono attacchi diretti perciò potrete eliminarli facilmente con il Mega Buster. Per rendere innocui i Big Telly, posizionatevi nella parte più occidentale della schermata, fateli avvicinare e poi superateli subito: in questo modo i nemici rilasceranno le Bombe dietro di voi per poi uscire da sinistra.

Raggiungete il secondo tunnel trasparente ed oltrepassate l'apertura nel pavimento. Dopo averlo fatto, saltate nuovamente per salire sulla sporgenza in alto ed eseguite subito la Scivolata per superare la strettoia e raccogliere la VITE SPECIALE 'a'. Saltate per non precipitare e poi aprite immediatamente il fuoco con il Mega Buster per demolire le barriere che compariranno.

Successivamente eseguite la Scivolata per oltrepassare le spine e la strettoia, attraversate il tunnel trasparente e più avanti compariranno alcuni sbarramenti che si alzeranno non appena vi avvicinerete, per poi chiudersi subito dopo. In seguito giungerete in una zona dove sono presenti le pedane gialle che si inclineranno quando vi passerete sopra. Dopo aver superato la prima serie di esse, giungerete a breve nei pressi di due coppie di pedane: saltate sulla prima e, una volta giunti sulla seconda, lasciatevi cadere, in modo tale da atterrare sulla pista inferiore successiva, dove potrete recuperare la VITE SPECIALE 'b'. Dopo aver superato l'ultima serie di pedane gialle incontrerete un muro di neve che vi rallenterà ed in seguito scenderete automaticamente dal veicolo. Entrate nell'edificio accanto per accedere alla sezione successiva.

C3 Fatevi strada tra i Penpen EV e più avanti troverete un dispositivo che scaglierà periodicamente i mattoni di ghiaccio rilasciati dall'Hogale: oltrepassate saltando i vari ostacoli e poi distruggete la balena volante. Successivamente noterete la VITE SPECIALE 'c' su una sporgenza. Aiutatevi con la Mega Ball oppure con il Tornado Hold per salirvi sopra e raccogliere così l'oggetto. In seguito eliminate gli Hogale per avanzare più facilmente e più avanti troverete una Vite Speciale, situata tra un dispositivo di lancio ed un blocco di ghiaccio.

Ignoratela per ora e proseguire in direzione est: usate la Mega Ball oppure il Tornado Hold per salire sulla pedana superiore successiva, dove sono presenti due dispositivi di lancio, uno vicino all'altro. Salite su quello di sinistra, premendo il pulsante in cima ad esso, e poi posizionatevi subito sul blocco di ghiaccio accanto: esso verrà scagliato verso ovest ed andrà ad infrangersi contro quello che impedisce l'accesso alla VITE SPECIALE 'd', causando la distruzione di quest'ultimo. Raccogliete l'oggetto e raggiungete l'edificio per entrare nella sezione accanto.

C4 Al suo interno troverete i blocchi di ghiaccio crepati che potrete demolire con le Flash Bomb. Procedete verso nord sino a trovare, su una piccola sporgenza lungo la parete occidentale, la VITE SPECIALE 'f' in uno di

quei blocchi: distruggetelo con la Flash Bomb poi sfruttate la Mega Ball oppure il Tornado Hold per raccogliere l'oggetto. In seguito fatevi strada tra i nemici e successivamente dovrete saltare da una pedana all'altra mentre la visuale sarà temporaneamente oscurata dai Kemumakin. Infine salite a bordo dell'ascensore e state attenti a Batton M64 che compariranno dall'alto. Dopo essere arrivati in cima, uscite da destra per arrivare nella sezione successiva.

C5 Ora dovrete attraversare un secondo percorso a bordo dello snowboard.

Rispetto al precedente, esso è molto più breve inoltre raggiungerete subito la velocità massima: siate precisi nel saltare e nello scivolare e state attenti ai Kemumakin che oscureranno con i loro fumi la visuale. Al termine del percorso, attraversate il cancello per accedere nell'ultima sezione.

C6 Al suo interno affronterete il boss della località.

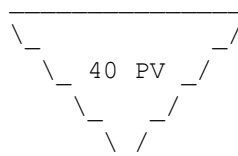
*** FROST MAN ***

ARMI SPECIALI

Astro Crush	.	
Flame Sword	3	
Flash Bomb	> 3	
Homing Sniper	.	
Ice Wave	.	
Thunder Claw	1	
Tornado Hold	1	1
Water Balloon	.	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2	3
Mega Ball	1		
Rush Bike	1		
Rush Bomber	2		



ATTACCHI

1. Onda gelida [2 PV]
+ Spallata [4 PV]

Frost Man sbatte entrambi i pugni contro il pavimento, generando un'onda di ghiaccio che avanza lungo il suolo. Nel caso in cui colpisca il Robot, questi rimarrà paralizzato ed il boss lo colpirà con una poderosa spallata. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare l'onda di ghiaccio bisogna oltrepassarla saltando mentre, una volta intrappolati, non c'è modo di liberarsi.

2. Caduta blocco [3 PV]
+ Spinta blocco [2 PV]

Frost Man fa cadere un blocco di ghiaccio dal nastro trasportatore e poi lo spinge lungo il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la caduta del blocco è necessario rimanere sempre in movimento mentre per non farsi schiacciare contro la parete bisogna oltrepassare il blocco saltando.

3. Pugno gelido [5 PV]

Frost Man circonda il suo pugno con il ghiaccio per poi attaccare in avanti. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

4. Terremoto [3 PV]

Frost Man colpisce più volte il pavimento, facendo cadere dal nastro trasportatore tutti i blocchi di ghiaccio presenti. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento.

.. Contatto [5 PV]

Frost Man è un grosso automa ricoperto di ghiaccio. Il boss si sposta compiendo balzi ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni e lungo il soffitto è presente un nastro trasportatore che trasporta costantemente i blocchi di ghiaccio che Frost Man può utilizzare per i suoi attacchi.

Rimanete a media distanza dal boss e siate sempre pronti ad usare la Scivolata per oltrepassare Frost Man mentre salta. Aprite il fuoco con i proiettili semplici del Mega Buster per ferire il boss, stando attenti ai blocchi di ghiaccio che vi scaglierà contro.

Usando la Flash Bomb, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito inoltre quest'Arma sarà in grado di distruggere l'Onda gelida generata da Frost Man tuttavia non potrà demolire i blocchi di ghiaccio. In alcuni casi la Flash Bomb potrà respingere il boss e lasciarlo temporaneamente stordito ed indifeso.

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

=====
TOWER ENTRANCE [6S05]
=====

|| Mega Man torna al laboratorio e chiede al Dr Light in che condizioni si
|| trovi l'automa recuperato sull'isola del Dr Wily. Lo scienziato ha terminato
|| le riparazioni necessarie ed il robot ferito dovrebbe riprendersi a breve.
|| Tuttavia il Dr Light è molto preoccupato per le capsule recuperate da Mega
|| Man: esse non sono di questo mondo e sembrano essere molto pericolose perciò
|| è molto importante che non cadano nelle mani del Dr Wily.

||
|| Rimasto da solo nella stanza, il misterioso automa si riattiva e nota subito
|| le capsule oscure analizzate dal Dr Light. Ripensando alla sua nemesi,
|| il robot le distrugge per poi scappare dal laboratorio. Lo scienziato e Mega
|| Man si accorgono subito della fuga dell'automa ed il guerriero del Dr Light
|| si mette subito sulle sue tracce.

NEMICI

- Dodonpa Cannon [3 pg]
- Joe Classic [5 pg]
- Metall SV [1 pg]
- Monopellan [2 pg]

• boss • Duo

OGGETTI

- Vite Speciale 'a' [F2]
- Vite Speciale 'b' [F2]

```
____
| 2 |
|_ ' |
- | |
|1|
| |__
| :3|
____
```

F1 Una volta arrivati nella località, distruggete subito i due Dondopa Cannon e più in alto noterete una scala. Aiutatevi con la Mega Ball oppure con il Tornado Hold per raggiungerla e salite nella sezione superiore.

F2 Giunti in cima alla scala, fatevi strada tra i Dodonpa Cannon ed i Monopellan presenti sul lato sinistro dello schermo ed in seguito recatevi all'estremità ovest del sentiero per recuperare la VITE SPECIALE 'a'. Successivamente procedete verso destra ed eliminate gli altri Monopellan. In seguito aggrappatevi con il Thunder Claw al supporto tondo e raggiungete la VITE SPECIALE 'b', situata accanto alla parete orientale. Infine tornate nella sezione inferiore.

F1 Procedete verso sud e sfruttate l'Ice Wave per distruggere facilmente i nemici situati più in basso di voi. Scendete da un piano all'altro e stati attenti al gran numero di Metall SV che vi attende più a sud. Giunti al piano terra, eliminate gli ultimi nemici ed infine attraversate il cancello per entrare nell'ultima sezione.

F3 Al suo interno affronterete il boss della località.

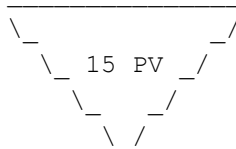
*** DUO ***

ARMI SPECIALI

Astro Crush	.		
Flame Sword	.		
Flash Bomb	1		
Homing Sniper	.		
Ice Wave	1		
Thunder Claw	1		
Tornado Hold	> 1	2	
Water Balloon	.		

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	> 1	1	2
Mega Ball	1		
Rush Bike	1		
Rush Bomber	.		



ATTACCHI

1. Carica possente [6 PV]

Duo si lancia contro il personaggio e colpisce violentemente il suolo, generando un'esplosione di energia. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss non appena colpisce il pavimento.

2. Globo celeste [4 PV]

Duo si ricopre di energia ed inizia a rimbalzare più volte lungo le pareti della stanza secondo una traiettoria fissa. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi in un punto al di fuori della traiettoria del boss e rimanere immobili sino al termine dell'attacco.

.. Contatto [4 PV]

Duo è il misterioso automa proveniente dallo spazio. Il boss si sposta compiendo balzi e scatti ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Durante la battaglia, rimanete sempre a media distanza dal boss, evitando però

di rimanere chiusi in un angolo: in questo modo potrete sia colpirlo con il Super Colpo del Mega Buster, sia schivare facilmente la Carica possente. Quando il boss si lancia contro di voi, attendete che si avvicini il più possibile e poi eseguite la Scivolata verso il bordo dello schermo oppure allontanatevi da lui saltando. Una volta evitato l'assalto nemico potrete riprendere l'offensiva.

|| Lo scontro tra i due è interrotto dall'arrivo di Proto Man, la cui comparsa
 || permette al misterioso automa di fuggire. Il Robot rosso informa Mega Man
 || che poco più avanti si trova la nuova base del Dr Wily e forse il fuggiasco
 || è diretto proprio là.

||
 || Giunto in una grande caverna, il guerriero del Dr Light intravede il covo
 || segreto del malvagio scienziato. Provando a raggiungerlo, sia lui che Rush
 || vengono attaccati e sconfitti facilmente da un enorme guardiano. In aiuto di
 || Mega Man giunge improvvisamente il misterioso automa che in pochi istanti si
 || sbarazza del nemico e poi rivela le sue intenzioni: lui è Duo, un robot nato
 || con lo scopo di eliminare l'energia maligna presente nell'universo, la quale
 || si sta diffondendo rapidamente sul pianeta, a causa dell'uso sconsiderato
 || che ne sta facendo il Dr Wily. Una barriera impedisce a Duo di raggiungere
 || il covo del malvagio scienziato perciò i due robot si dividono i compiti:
 || Mega Man distruggerà le fonti di energia che alimentano la barriera mentre
 || Duo eliminerà il resto dell'energia maligna presente sul pianeta.

=====

SECONDO INTERMEZZO

[@6MZ2]

=====

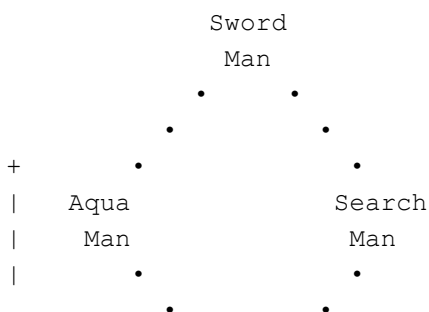
Ora, nella schermata generale delle località, comparirà una seconda pagina con i ritratti di altri quattro Robot Master:

```
+-----+ +-----+
| Astro  | | Sword  |
| Man    | | Man    |
+-----+ +-----+
```

```
+-----+ +-----+
| Tower  | | Wily's  |
| Entrance| | Tower  |
+-----+ +-----+
```

```
+-----+ +-----+
| Search | | Aqua   |
| Man    | | Man    |
+-----+ +-----+
```

Anche per questi boss è possibile realizzare uno schema, che indica la sequenza da compiere per sconfiggere un nemico con l'Arma ricevuta dal Robot Master eliminato in precedenza:



• •
Astro
Man

In aggiunta, presso il laboratorio del Dr Light, saranno aggiunti nuovi Accessori da acquistare:

- High Speed Charge (7 Viti Speciali)
Riduce il tempo necessario per caricare il Super Colpo

- Energy Saver (6 Viti Speciali)
Aumenta la quantità di munizioni delle Armi

- Rapid Part (6 Viti Speciali)
Spara tre proiettili del Mega Buster ogni volta che si attacca

- Boost Part (5 Viti Speciali)
Rende più rapidi i proiettili semplici del Mega Buster

- Hyper Slider (5 Viti Speciali)
Aumenta la velocità di esecuzione e la distanza percorsa della Scivolata

- Super Recover (5 Viti Speciali)
Aumenta i PV e le munizioni ripristinate dagli oggetti curativi

- Exchanger (4 Viti Speciali)
Possedendo tutti i PV, le Sfere celesti ripristineranno le munizioni

- Spare Charger (4 Viti Speciali)
Uscendo da una località, si possiederanno almeno due vite

=====

AQUA MAN	[@6S06]
----------	---------

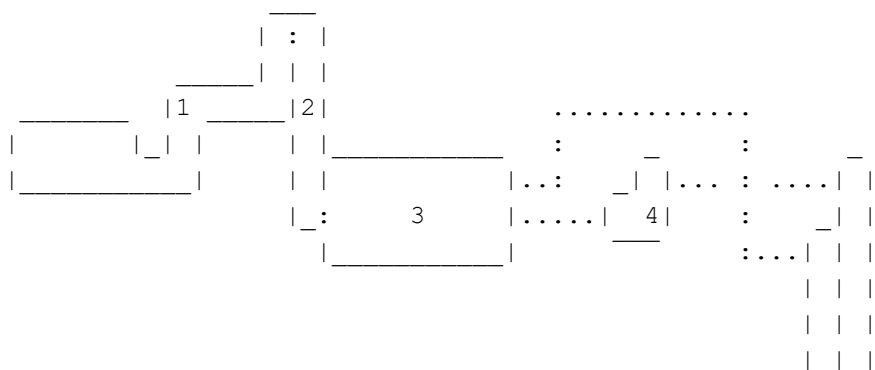
=====

NEMICI

Ammoner	[1 pg]
Count Bomb CD	[no]
Count Bomb GEO	[no]
Gorone	[20 pg]
Joe Classic	[5 pg]
Metall SV	[1 pg]
Monopellan	[2 pg]
Shell'n	[4 pg]
Spinning Gabyoall	[no]
Surumaker	[3 pg]
Wall Teck	[3 pg]

OGGETTI

Rush Health	[G2]
Vite Speciale 'b'	[G3]
Vite Speciale 'c'	[G5]
Water Balloon	[G8]



```

| |6|
|5| |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| :. | 7 : 8 |
|_____|_____

```

G1 Una volta giunti nella località, scendete in acqua ed incontrerete subito un calamaro meccanico, il Surumaker, che si muoverà in maniera poco prevedibile: colpitelo con il Super Colpo del Mega Buster per eliminarlo all'istante. Seguite il fondate e più avanti troverete una conchiglia viola, lo Shell'n: ignorate il nemico perchè potrete danneggiarlo solo quando si apre ed oltrepassatelo con un salto. Procedete verso est, facendovi strada tra i nemici, e successivamente eseguite più volte la Scivolata per superare la corrente marina.

Arrivati nella prima caverna, andate verso l'alto e fate attenzione agli avversari presenti ed alle spine situate sulla pavimentazione. Una volta giunti in cima al percorso, dovrete nuotare verso destra per superare il sentiero acuminato. Aprite il fuoco contro gli Shell'n ed i Surumaker e rimanete sempre nella fascia centrale dello schermo; all'interno della seconda caverna invece potrete procedere più facilmente. Dopo aver sconfitto il Joe Classic uscite da nord est per raggiungere la sezione successiva.

G2 Dopo essere arrivati alla cascata, il ponte crollerà ed inizierà il combattimento contro un mini boss.

```

| mini boss: GORONE \ _____
|
| ARMI SPECIALI                                ARMI DEL ROBOT
| Astro Crush      2                            Mega Buster      1    1    2
| Flame Sword      2                            Mega Ball        2
| Flash Bomb       2                            Rush Bike        .
| Homing Sniper    2                            Rush Bomber     2
| Ice Wave         2
| Thunder Claw     2
| Tornado Hold     1    .
| Water Balloon    1
|
|
| 1. Pugno      [5 PV]
|   il Gorone estende orizzontalmente un arto. L'attacco è molto rapido,
|   possiede un discreto raggio d'azione ed è in grado di distruggere il
|   tronco sul quale si trova il personaggio. Per evitarlo è necessario
|   saltare sul posto.
|
| 2. Sfera      [4 PV]
|   il Gorone rilascia verticalmente una sfera di metallo. L'attacco è
|   molto rapido, possiede un notevole raggio d'azione ed è in grado di
|   distruggere il tronco sul quale si trova il personaggio. Per non
|   subire danni è necessario spostarsi in orizzontale.
|
| .. Contatto   [5 PV]
|
| Il Gorone è un grosso automa tondo con due code dentate. Il nemico si

```

| sposta nuotando ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo |
 | scontro è composta da una cascata infinita, lungo la quale cadono di |
 | continuo tronchi che possono essere sfruttati come pedane. |
 |
 | Durante la battaglia non correrete il rischio di precipitare nel vuoto |
 | perciò sfruttate la lunghezza infinita della cascata per spostarvi di |
 | lato ed evitare il contatto con il Gorone. Per la fase offensiva invece, |
 | atterrate su un tronco, caricate il Super Colpo del Mega Buster e, |
 | non appena il nemico si avvicina a voi, saltate e rilasciate l'attacco. |
 | Trovate una posizione adatta per danneggiare il mini boss e spostatevi |
 | da una pedana all'altra solamente quando il Gorone sta per distruggerla. |

Dopo aver sconfitto il mini boss, raccogliete il RUSH HEALTH per accedere in automatico alla prossima sezione.

G3 Giunti in questa grotta, scendete in acqua e state attenti all'automa che vi attaccherà da sinistra, il Wall Teck: questi si muove lungo le pareti ed apre il fuoco solo quando si trova in vostra corrispondenza perciò colpitelo con il giusto tempismo. Procedete verso destra, eliminando i due Ammoner, e più avanti troverete sottacqua diverse sfere acuminate. Avanzate con cautela lungo il fondale, non salite sulla lunga scala bensì superatela ed usate la corrente d'aria del Tornado Hold per sollevare la sfera chiodata successiva. Oltrepassate la strettoia e raccogliete la VITE SPECIALE 'b' situata nell'angolo di sud est. In seguito tornate alla lunga scala e questa volta procedete sempre verso nord, sino a trovare un Joe Classic. Eliminate il nemico e proseguite verso destra per entrare nella sezione successiva.

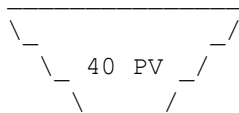
G5 Ora dovrete affrontare una lunga discesa dove troverete entrambe i tipi di Count Bomb e le sfere chiodate fluttuanti. Procedete verso sud e, giunti nei pressi degli ostacoli acuminati, lasciatevi cadere alla loro sinistra per atterrare su una sporgenza dove sono presenti una Sfera celeste grande, una Capsula viola media e la VITE SPECIALE 'c'. Riprendete la discesa, evitando con cautela le spine, sino a raggiungere il piano terra. Da qui andate verso destra per accedere nella sezione accanto.

G7 In quest'ultima caverna, scendete sottacqua ed avanzate lungo il fondale, stando attenti soprattutto alle spine ed ai Wall Teck. Più avanti troverete gli Spinning Gabyoall che adesso potrete distruggere con l'Ice Wave. Infine salite le scale, aprite il Contenitore grande e superate il cancello per entrare nell'ultima sezione.

G8 Al suo interno affronterete il boss della località.

*** AQUA MAN ***

ARMI SPECIALI		ARMI DEL ROBOT			
Astro Crush	> 8	Mega Buster	1	1	2
Flame Sword	1	Mega Ball	1		
Flash Bomb	1	Rush Bike	1		
Homing Sniper	1	Rush Bomber	2		
Ice Wave	1				
Thunder Claw	1				
Tornado Hold	1 1				
Water Balloon	.				



ATTACCHI

1. Colonna d'acqua [8 PV]
+ Gocce cadenti [6 PV]

Aqua Man compie un ampio balzo e, una volta atterrato, fa innalzare al di sotto del personaggio una colonna d'acqua. Dopo qualche istante, il boss esegue un balzo più breve sul posto, riducendo la colonna in una serie di gocce che ricadono sul pavimento. L'attacco non è molto rapido e copre una discreta area. Per evitare la Colonna d'acqua è necessario rimanere sempre in movimento mentre per schivare le Gocce bisogna restare lontani dalla Colonna.

2. Cannone ad acqua [7 PV]

Aqua Man aspira acqua dal fondo della stanza per poi emettere frontalmente un getto d'acqua che può cambiare direzione più volte, disegnando angoli retti. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna posizionarsi nei punti in cui il getto d'acqua genera rientranze verticali.

3. Sfera d'acqua [6 PV]

Aqua Man scaglia lungo una traiettoria parabolica, che si restringe gradualmente, una serie di gocce d'acqua. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario rimanere vicini al boss.

- .. Contatto [6 PV]

Aqua Man è un automa a forma di cisterna. Il boss si sposta compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e possiede sul fondo una distesa d'acqua che il boss può aspirare per eseguire i suoi attacchi.

Durante lo scontro siate molto aggressivi e rimanete vicini ad Aqua Man: da questa posizione potrete sia infliggergli rapidamente danni ingenti, sia oltrepassarlo con la Scivolata quando salta. Allontanatevi dal boss invece mentre esegue il Cannone ad acqua, in modo tale da avere la possibilità di posizionarvi nelle rientranze generate dal getto d'acqua e fate in modo di trovarvi tra il nemico e la Colonna d'acqua, dopo che questa è stata generata, per poter colpire più volte il boss mentre la demolisce.

Usando l'Astro Crush, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito inoltre quest'Arma è in grado di stordire temporaneamente Aqua Man e di interrompere qualsiasi attacco lui stia eseguendo.

```
#####
#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma WATER BALLOON, #
# alla quale risulta debole Sword Man. #
# #
#####
```

=====

SWORD MAN

[@6S07]

=====

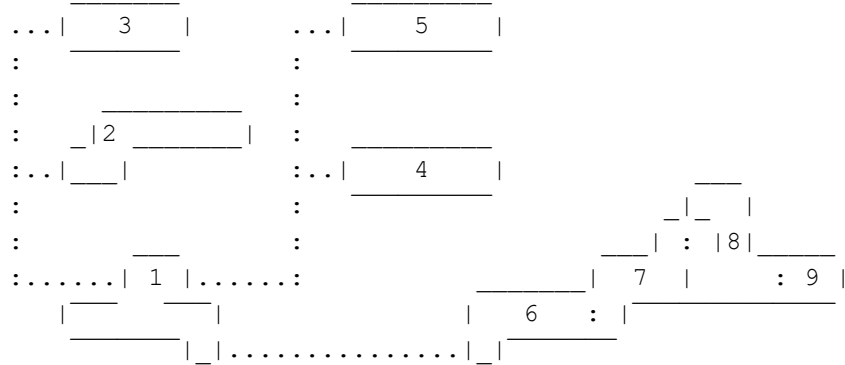
NEMICI

Batton M64 [1 pg]
Batton Mommy [1 pg]

OGGETTI

Flame Sword [L9]
Vite Speciale 'a' [L2]

Fire Metall	[3 pg]	Vite Speciale 'b'	[L4]
Gearna Eye	[40 pg]	Vite Speciale 'c'	[L8]
Kao de Kahna	[2 pg]		
Kao ga Mehda	[no]		
Kao na Gahna	[6 pg]		
Petit Batton	[1 pg]		
Succubatton	[1 pg]		



L1 Una volta iniziata l'esplorazione della località, eliminate subito il Fire Metall e più avanti salite sul pulsante azzurro situato sul pavimento per far aprire il volto di pietra: dal suo interno compariranno molti Batton M64 che però voleranno subito via. Dopo che tutti i nemici si saranno allontanati, entrate nel volto di pietra per accedere nella zona successiva.

In questa grande camera troverete quattro piccoli volti di pietra che vi sbarreranno il passaggio. Lungo le pareti invece sono presenti quattro sfere rosa che vi teletrasporteranno ognuna in una sezione diversa, al termine delle quali è presente un pulsante: premendolo, si aprirà uno dei piccoli volti di pietra. Le quattro sfere rosa possono essere utilizzate in un qualsiasi ordine. All'interno della grande camera affronterete i Kao de Kahna, piccoli cingolati che si muovono senza curarsi della vostra posizione e che potrete eliminare facilmente con il Mega Buster.

L2 Giunti in questa sezione, noterete subito una fila di spine che si abbasserà gradualmente di quota: per interrompere la loro discesa, colpite ripetutamente la leva situata a sud ovest, in modo tale da farle raggiungere l'estremità opposta. Dopo averlo fatto, eliminate i Kao de Kahna ed entrate nella stanza accanto. Al suo interno la fila di spine si solleverà dal suolo perciò procedete verso nord e lungo il percorso incontrerete due nuovi nemici, il Succubatton ed i Kao na Gahna.

Il primo è un pipistrello dalle ali verdi che si lancerà contro di voi, sottraendovi energia, mentre i secondi sono pilastri che vi attaccheranno con sfere infuocate: attaccate il Succubatton con il Mega Buster mentre i Kao na Gahna potranno sia essere distrutti normalmente, sia paralizzati per qualche istante con l'Ice Wave. Una volta arrivati al piano più alto, colpite la leva situata in alto a destra per arrestare le spine ed aprire il cancello.

Entrati nella camera accanto, raccogliete subito la VITE SPECIALE 'a' presente nell'angolo di sud ovest poi muovetevi rapidamente verso destra per evitare le due file di spine. Usate il Thunder Claw per aggrapparvi al supporto tondo ed oltrepassare il precipizio; infine eliminate i nemici presenti e colpite la leva per proseguire. Dopo essere arrivati nella stanza finale, premete il pulsante situato ai piedi della sfera rosa e toccate quest'ultima per tornare nella grande camera.

L3 In questo corridoio troverete diversi interruttori divisi in due parti: una fissa, agganciata al soffitto, ed una mobile fluttuante. Per poter attivarli è necessario spingere la parte mobile, colpendola con le Armi, sino a posizionarla al di sotto di quella fissa, la quale poi la attirerà a sè. Il primo interruttore non necessita di particolari accorgimenti, mentre il secondo dovrete attivarlo sollevando la parte mobile con il Tornado Hold. Nel terzo caso, spingete verso destra la sezione mobile con il Mega Buster ed essa supererà automaticamente i gradini. In seguito state attenti al Batton Mommy ed ai Petit Batton, superate le spine e sollevate il dispositivo sempre con il Tornado Hold. Infine eliminate i Kao de Kahna, premete il pulsante situato ai piedi della sfera rosa e toccate quest'ultima per tornare nella grande camera.

L4 Entrati in questo corridoio oscuro, incontrerete subito i Kao de Kahna che cadranno continuamente in una fossa del pavimento, che contiene la VITE SPECIALE 'b'. Eliminate rapidamente i nemici e raccogliete l'oggetto prima che cada il Kao de Kahna successivo. Procedete verso destra e facendo esplodere la Flash Bomb potrete illuminare per qualche istante il corridoio. Più avanti incontrerete un pipistrello nero, il Batton Mommy, seguito dai suoi cuccioli, i Petit Batton: i nemici si lanceranno contro di voi in orizzontale perciò eliminateli dalla lunga distanza.

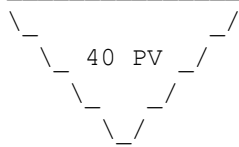
Seguite il percorso e successivamente troverete tre pulsanti sul pavimento che dovrete premere nel giusto ordine per aprire il cancello sulla destra. La combinazione cambia sempre perciò dovrete provarle tutte, sino a trovare quella corretta. Infine eliminate i Kao de Kahna, premete il pulsante situato ai piedi della sfera rosa e toccate quest'ultima per tornare nella grande camera.

L5 All'interno di questa sezione troverete subito i Kao na Gahna che generano periodicamente getti di magma letali. Usate l'Ice Wave per paralizzare i nemici per alcuni secondi e congelare i flussi e sfruttate questo periodo di tempo per superarli rapidamente. Procedete verso destra, sempre con il supporto dell'Ice Wave, superate la strettoia, sino a giungere nella zona finale. Qui eliminate i Kao de Kahna, premete il pulsante situato ai piedi della sfera rosa e toccate quest'ultima per tornare nella grande camera.

L1 Dopo aver aperto tutti e quattro gli sbarramenti di pietra, andate in direzione est, raccogliete la Sfera celeste grande e lasciatevi cadere nell'apertura nel pavimento per iniziare lo scontro con un mini boss.

mini boss: GEARNA EYE \

ARMI SPECIALI		ARMI DEL ROBOT			
Astro Crush	6	Mega Buster	1	2	3
Flame Sword	1	Mega Ball	3		
Flash Bomb	> 11	Rush Bike	.		
Homing Sniper	2	Rush Bomber	.		
Ice Wave	.				
Thunder Claw	3				
Tornado Hold	.				
Water Balloon	5				
1. Raffica larga	[4 PV]				
il Gearna Eye	scaglia orizzontalmente due sfere infuocate ad altezze				



diverse. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare la sfera bassa saltando ed eseguire la Scivolata per schivare quella alta.

2. Raffica lenta [4 PV]

il Gearna Eye scaglia orizzontalmente tre sfere infuocate in successione. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario superare saltando ogni sfera infuocata.

3. Raffica rapida [4 PV]

il Gearna Eye scaglia orizzontalmente tre sfere infuocate in rapida successione. L'attacco è piuttosto veloce e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare la raffica saltando.

.. Kao ga Mehda [no]

il Gearna Eye richiama un Kao ga Mehda che infrange subito il ponte di pietra e poi periodicamente colpisce i pilastri sui quali è posizionato il Robot.

.. Contatto [4 PV]

Il Gearna Eye è un prisma rosa contenuto in una grossa maschera di pietra. Il nemico si sposta lungo la parete destra ed è piuttosto aggressivo. La sala dove si svolge lo scontro possiede il magma sul fondo, tre pilastri ed un ponte di pietra sopra di essi.

Nella prima parte dello scontro, attendete che il Gearna Eye mostri il prisma rosa e colpitelo con il giusto tempismo, mentre vi muovete lungo il ponte di pietra. Utilizzate il Super Colpo del Mega Buster per infliggergli danni e saltate per schivare le sue Raffiche. Dopo aver perso la metà dei suoi punti vita, il nemico richiama un Kao ga Mehda che infrangerà subito il ponte di pietra e vi costringerà a saltare da un pilastro all'altro. Posizionatevi su uno di esso ed usate sempre il Super Colpo del Mega Buster per ferire il Gearna Eye, spostandovi su un pilastro diverso solo quando il Kao ga Mehda si avvicinerà a voi.

Dopo aver sconfitto il mini boss, raccogliete il RUSH BOMBER per accedere in automatico alla prossima sezione.

L6 Ricomparirete a bordo di una pedana viola che possiede due pulsanti, uno a destra ed uno a sinistra: premendone uno, essa si sposterà brevemente nella direzione relativa. Muovendovi con la pedana, salite con il giusto tempismo sul geyser di lava e fatevi trasportare da esso verso nord. Arrivati nel corridoio, avanzate in direzione est e più avanti troverete i Succubatton, assieme ai Kao ga Mehda che colpiranno i pilastri presenti. Eliminate i pipistrelli vampiri dalla distanza poi, con il giusto tempismo, saltate da un pilastro all'altro, evitando i dispositivi martellanti, sino ad accedere nella sezione successiva.

L7 Qui troverete un'altra pedana viola con i due pulsanti. Salite sul geyser di destra per procedere verso l'alto, poi spostatevi in direzione ovest per raggiungere la sporgenza con le spine e da qui la scala. In seguito fatevi strada tra i Kao de Kahna e salite le scale per raggiungere la sezione superiore.

L8 Una volta qui troverete l'ultima pedana viola con i due pulsanti.

Scendete lungo la cascata di magma, eliminate i vari Succubaton e più avanti usate la Flash Bomb per demolire i mattoni marroni. Aggrappatevi alle scale che compariranno e seguite il percorso verso nord ovest sino a trovare la VITE SPECIALE 'c'. Infine raccogliete la sfera rosa sulla destra, la quale vi teletrasporterà davanti al cancello che conduce nell'ultima sezione.

L9 Al suo interno affronterete il boss della località.

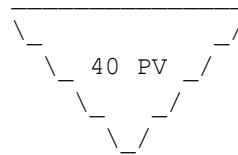
*** SWORD MAN ***

ARMI SPECIALI

Astro Crush	.	
Flame Sword	1	
Flash Bomb	1	
Homing Sniper	1	
Ice Wave	2	
Thunder Claw	1	
Tornado Hold	1	1
Water Balloon	>	4

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1	3
Mega Ball	1		
Rush Bike	1		
Rush Bomber	2		



ATTACCHI

1. Colonna di fuoco [10 PV]
Sword Man genera attorno a sè una grande colonna di energia. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna rimanere lontani dal boss. Il boss può essere ferito solamente usando il Water Balloon.
 2. Trottola infuocata [8 PV]
il busto di Sword Man ruota vorticosamente e si lancia in orizzontale, staccandosi dalle gambe. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un raggio d'azione notevole. Per evitarlo bisogna oltrepassare il boss eseguendo la Scivolata sia mentre si lancia in avanti, sia mentre torna indietro. Non è possibile ferire il boss mentre esegue questo attacco.
 3. Volto di pietra [6 PV]
Sword Man salta sul posto e, pochi istanti dopo essere atterrato, fa cadere in corrispondenza del personaggio un grande volto di pietra. L'attacco è molto rapido e possiede un'area discreta. Per evitarlo è necessario restare sempre in movimento.
 4. Fendente di fuoco [4 PV]
Sword Man si divide in due parti: le gambe si muovono lungo il pavimento mentre il busto compie un balzo. Una volta riassetatosi, il boss esegue un fendente con la sua spada. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare le gambe saltando e poi allontanarsi dal boss non appena si riassetta.
- .. Contatto Boss [7 PV]
- .. Contatto Busto [7 PV]
- .. Contatto Gambe [1 PV]

Sword Man è un automa marrone munito di spada e composto da due parti che si possono separare: il busto e le gambe. Il boss si sposta compiendo balzi ed è

abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

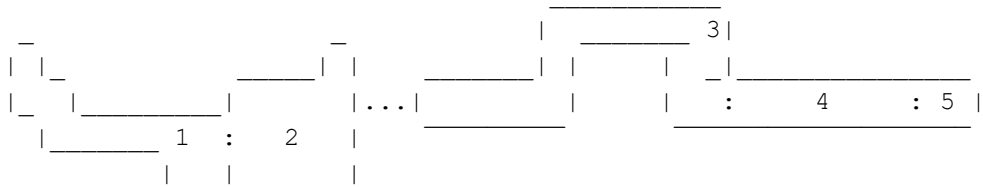
Per danneggiare Sword Man dovrete colpire il suo busto perciò è necessario che voi saltate mentre aprite il fuoco con il Super Colpo del Mega Buster. Restate sempre lontani dal boss, in modo tale da avere maggiore spazio per schivare i suoi assalti. Il momento migliore per attaccare Sword Man è quando fa cadere il Volto di pietra.

Usando il Water Balloon, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito inoltre quest'Arma è in grado di ferire Sword Man anche mentre esegue la Colonna di fuoco, stordendolo per qualche istante e dandovi la possibilità di colpirlo di nuovo con la sfera d'acqua.

```
#####
#
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma FLAME SWORD, #
#   alla quale risulta debole Search Man.                       #
#                                                                 #
#####
```

```
=====
SEARCH MAN [6S08]
=====
```

NEMICI		OGGETTI	
Bunby Tank DX	[4 pg]	Homing Sniper	[I5]
Bunby Top DX	[3 pg]	Vite Speciale 'a'	[I1]
Goribblue	[6 pg]	Vite Speciale 'b'	[I2]
Gorigree	[6 pg]	Vite Speciale 'c'	[I2]
Gorigro	[6 pg]	Vite Speciale 'd'	[I3]
Metall SV	[1 pg]		
Muragattori	[1 pg]		
Onbuubattan	[3 pg]		
Spinning Gabyoall	[no]		
Sydecka	[12 pg]		
Thorn Vine	[no]		



11 Una volta iniziata l'esplorazione della località, procedete verso est ed incontrerete un Goribblue, un automa azzurro che scaglia sfere esplosive: rimanete oltre la portata del suo attacco ed eliminatelo con il Mega Buster. Raggiungete la zona inferiore dove vi verrà incontro un Onbuubattan, una coppia di grilli verdi, posizionati uno sul dorso dell'altro, che potrete sconfiggere facilmente con il Super Colpo del Mega Buster. Fatevi strada tra i Metall SV e più avanti troverete una serie di rovi metallici, i Thorn Vine, i quali possono essere distrutti solo dalla Flame Sword.

Continuate la discesa e, arrivati sul pavimento più basso, affronterete i Muragattori, rapaci verdi che compariranno di continuo: eliminate solo quelli

che vi ostacolano e proseguite verso destra. Dopo avere sconfitto il Metall SV, eseguite la Scivolata per oltrepassare la strettoia e raccogliere la VITE SPECIALE 'a'. Tornate indietro ed aiutatevi con il Tornado Hold per salire lungo i gradini ed accedere nella sezione successiva.

I2 Entrati nella caverna, raggiungete le scale sulla destra e da qui, tramite il Thunder Claw, aggrappatevi al supporto tondo per arrivare sulla sporgenza ad ovest. Salite le scale, dove troverete un Gorigree, un tipo diverso di automa che ora vi scaglierà contro sfere chiodate. Procedete verso destra e, dopo aver superato il Thorn Vine, usate la corrente d'aria del Tornado Hold per aumentare di quota, raggiungendo così i supporti tondi superiori: sfruttateli tutti e tre per aggrapparvi alle scale a nord est. Una volta in cima, andate verso destra e raccogliere la VITE SPECIALE 'b' situata in alto.

Adesso recatevi nella zona più bassa della caverna e qui demolite i Thorn Vine con la Flame Sword. Dopo averlo fatto, proseguite verso destra per trovare la VITE SPECIALE 'c'. Salite le scale e più in alto troverete un rinoceronte corazzato, il Sydecka: il nemico possiede una gran quantità di vita perciò eliminatelo usando la Flash Bomb oppure il Tornado Hold. Infine procedete verso nord est per giungere nella sezione successiva.

I3 Fatevi strada tra i nemici presenti lungo il sentiero e più avanti incontrerete una coppia di pannelli grigi verticali che sbarreranno il percorso: per procedere dovrete colpirli con le Armi ed oltrepassarli prima che si richiudano. Arrivati nel corridoio, troverete un Gorigro, un automa che può scagliare rocce e sfere esplosive e che dovrete eliminare sempre dalla lunga distanza. Successivamente, durante la risalita, incontrerete un'altra coppia di pannelli grigi ed in questo caso dovrete essere precisi: usate il Thunder Claw per aggrapparvi al supporto e, mentre siete ancora in volo dopo aver ricevuto lo slancio, colpite i pannelli ed atterrate su di essi.

In seguito eliminate i vari nemici presenti, oltrepassate le spine e scendete le scale. Adesso, utilizzando il Thunder Claw, dovrete superare una lunga pavimentazione di spine. Spostatevi da un supporto tondo all'altro ed in questo modo potrete raggiungere la piccola sporgenza ad ovest, dove è situata la VITE SPECIALE 'd'. Infine scendete al piano più basso, fatevi strada tra gli Onbuubattan e superate le spine per accedere nella sezione successiva.

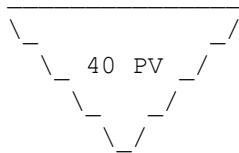
I4 Lungo il percorso procedete con cautela perchè dalle chiome degli alberi scenderanno i Goriblue ed i Gorigree. Usate principalmente la Flash Bomb per farvi strada tra i nemici e più avanti troverete l'ultima coppia di pannelli grigi. Come già fatto in precedenza, colpiteli dopo esservi sganciati dal supporto tondo ed in seguito oltrepassate il cancello per entrare nell'ultima sezione.

I5 Al suo interno affronterete il boss della località.

*** SEARCH MAN ***

ARMI SPECIALI		ARMI DEL ROBOT			
Astro Crush	.	Mega Buster	1	1	3
Flame Sword	> 4	Mega Ball	1		
Flash Bomb	1	Rush Bike	1		
Homing Sniper	1	Rush Bomber	2		

Ice Wave	1	
Thunder Claw	1	
Tornado Hold	1	1
Water Balloon	1	



ATTACCHI

1. Missili automatici [4 PV]
+ Fantoccio [5 PV]

Search Man salta tra le foglie e dopo pochi istanti sullo schermo compaiono tre cespugli, assieme a due mirini mobili. Essi vagano alla ricerca del personaggio e, nel caso riescano ad inquadrarlo, il boss ricomparirà da uno dei cespugli e sparerà quattro missili che inseguiranno automaticamente il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna rimanere sempre in movimento inoltre è possibile superare i Missili con un salto oppure distruggerli con le Armi.

Usando la Flame Sword è possibile distruggere i cespugli: in uno di essi è nascosto il boss mentre negli altri due sono presenti una coppia di fantocci che detoneranno dopo pochi istanti. Nel caso in cui si colpisca il cespuglio sbagliato, apparirà sempre un fantoccio; se invece si distrugge quello dove è situato Search Man, i rimanenti cespugli ancora presenti svaniranno, senza mostrare i falsi bersagli. L'esplosione dei fantocci non è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e si evita rimanendo lontani da essa.

2. Disco rotante [5 PV]

Search Man salta sul posto e scaglia frontalmente un disco rotante che si muove verso il basso, rimbalzando contro le pareti. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna oltrepassare il Disco saltando oppure è possibile distruggerlo con le Armi.

3. Pioggia di missili [3 PV]

Search Man salta sul posto e rilascia una serie di missili che ricadono in verticale sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi in uno spazio vuoto tra un missile e l'altro.

4. Raffica di missili [3 PV]

Search Man salta sul posto e rilascia frontalmente una serie di missili. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss e distruggere i missili con le Armi.

- .. Contatto [5 PV]

Search Man è un automa con due teste, munito di cannone. Il boss si sposta compiendo balzi ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e possiede lungo il soffitto una serie di foglie tra le quali Search Man si nasconde tra un attacco e l'altro.

Il boss fa apparire spesso i cespugli, entro i quali il nemico si cela, per poi farvi inseguire dai mirini mobili. Caricate il Super Colpo del Mega Buster ed evitateli: dopo alcuni secondi essi svaniranno, Search Man tornerà visibile e dovrete colpirlo prima di schivare i suoi Missili. In alternativa potete usare i mirini mobili per colpire più facilmente il boss: posizionatevi tra il cespuglio centrale ed uno laterale, rivolgetevi verso la parete più vicina e lasciatevi inquadrare dai mirini mobili.

Se il boss dovesse comparire dal cespuglio posizionato tra voi e la parete più vicina, i Missili automatici dovranno compiere un lungo giro per colpirvi;

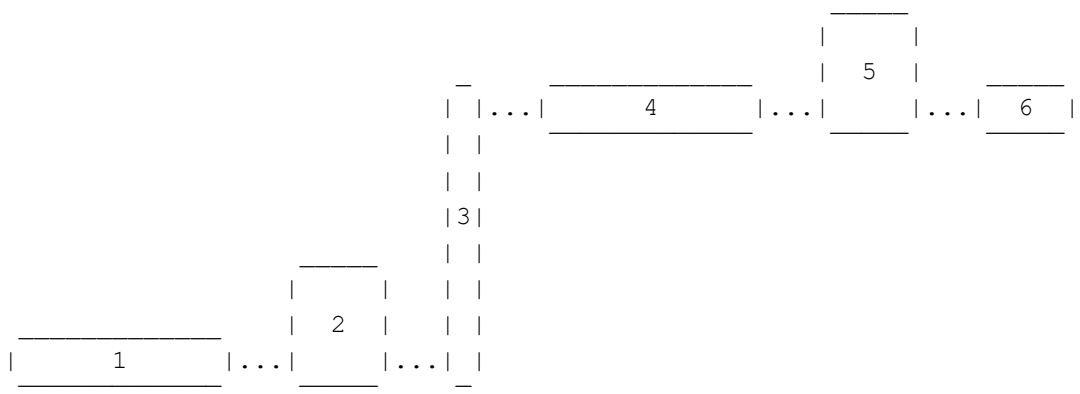
se Search Man dovesse comparire dal cespuglio centrale, il suo attacco si infrangerà contro la parete laterale; se il nemico dovesse comparire dall'altro cespuglio laterale, avrete tutto il tempo necessario per schivare il suo attacco. In tutti e tre i casi potrete colpirlo facilmente mentre si trova ancora sul pavimento.

Usando la Flame Sword, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito inoltre quest'Arma è l'unica in grado di ferire Search Man anche mentre è nascosto tra i cespugli. Quando ciò accade, il nemico rimarrà stordito per alcuni istanti, dopo i quali tornerà subito all'attacco.

```
#####
#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma HOMING SNIPER, #
# alla quale risulta debole Astro Man. #
# #
#####
```

```
=====
ASTRO MAN [6S09]
=====
```

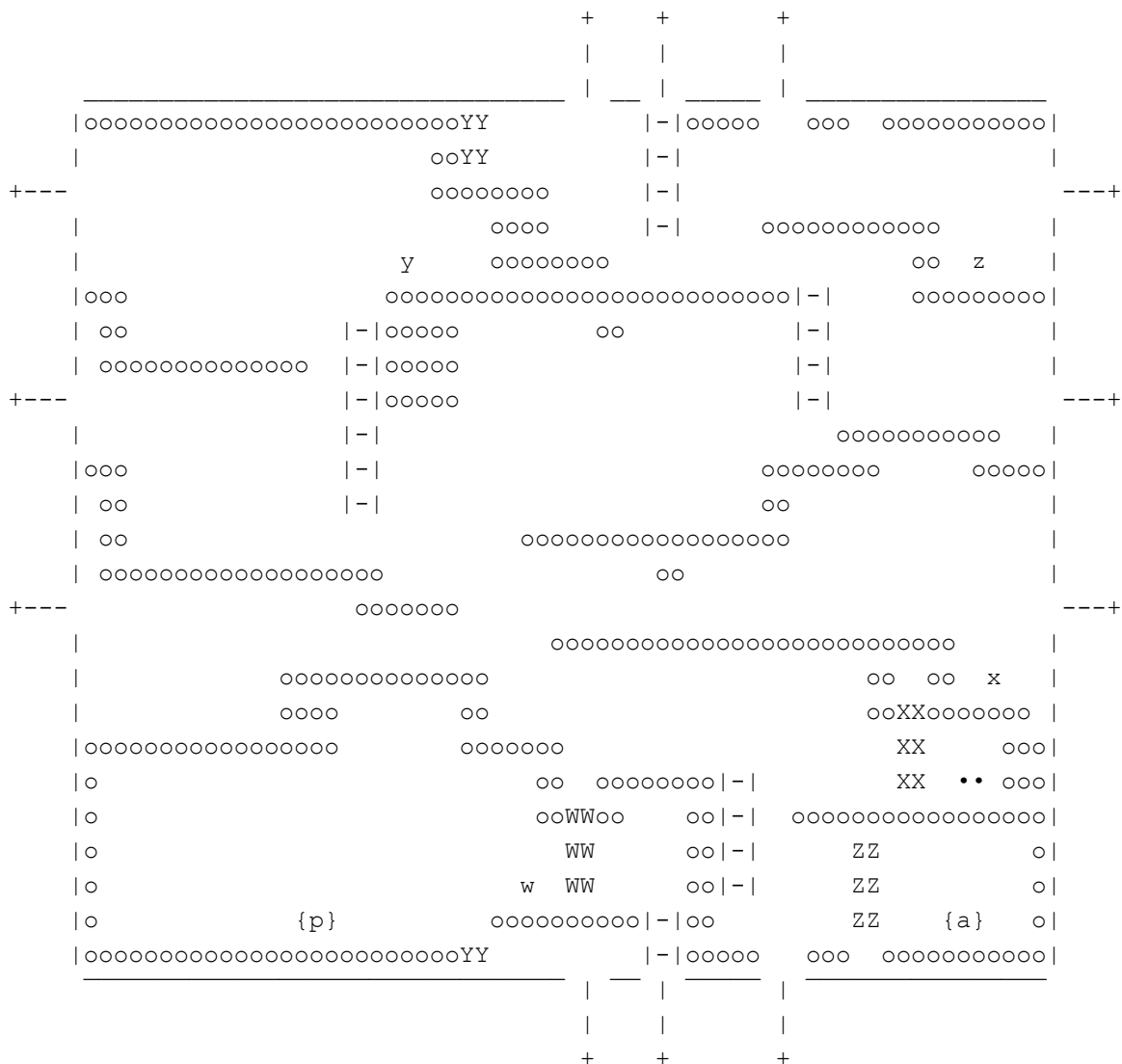
NEMICI		OGGETTI	
Crunchran	[no]	Astro Crush	[H6]
Metall SV	[1 pg]	Vite Speciale 'a'	[H2]
Monopellan	[2 pg]	Vite Speciale 'b'	[H3]
Onbuubattan	[3 pg]	Vite Speciale 'c'	[H4]
Potom N°1	[3 pg]	Vite Speciale 'd'	[H5]
Shururun	[1 pg]		
Spinning Gabyoall	[no]		
Wall Teck	[3 pg]		



H1 Una volta iniziata l'esplorazione della località, procedete verso est ed eliminate l'Onbuubattan. Più avanti incontrerete le pedane fantasma, che appaiono e scompaiono ad intervalli regolari sempre negli stessi punti, perciò memorizzate la loro posizione per proseguire. Sulla pavimentazione successiva noterete un'ombra nera, il Crunchran: il nemico vi attaccherà dal basso e per eliminarlo facilmente usate l'Homing Sniper oppure l'Ice Wave. Avanzate verso destra, sfruttando le pedane fantasma ed aiutandovi con il Tornado Hold, se necessario. State attenti soprattutto ai Monopellan ed ai Shururun che compariranno dai precipizi. Al termine del percorso raggiungete il grosso teschio situato nel pavimento per accedere nella sezione successiva.

H2 Questa stanza ha una conformazione molto particolare: il soffitto è

collegato direttamente con il pavimento e viceversa, così come le estremità laterali sono connesse tra di loro, dandovi quindi l'impressione di trovarvi all'interno di un labirinto infinito. Qui troverete i Crunchran ed i Wall Teck, che potrete eliminare facilmente con l'Ice Wave, inoltre usate il Tornado Hold per salire sulle varie pavimentazioni. La mappa della sezione è la seguente:



LEGENDA

- {p} partenza
- {a} arrivo
- XX ostacolo mobile
- x pulsante per attivare l'ostacolo mobile
- |-| scala
- ooo pavimentazione
- +-- conduce all'estremità opposta dello schermo
- Vite Speciale 'a'

Le operazioni da svolgere per uscire dal labirinto sono:

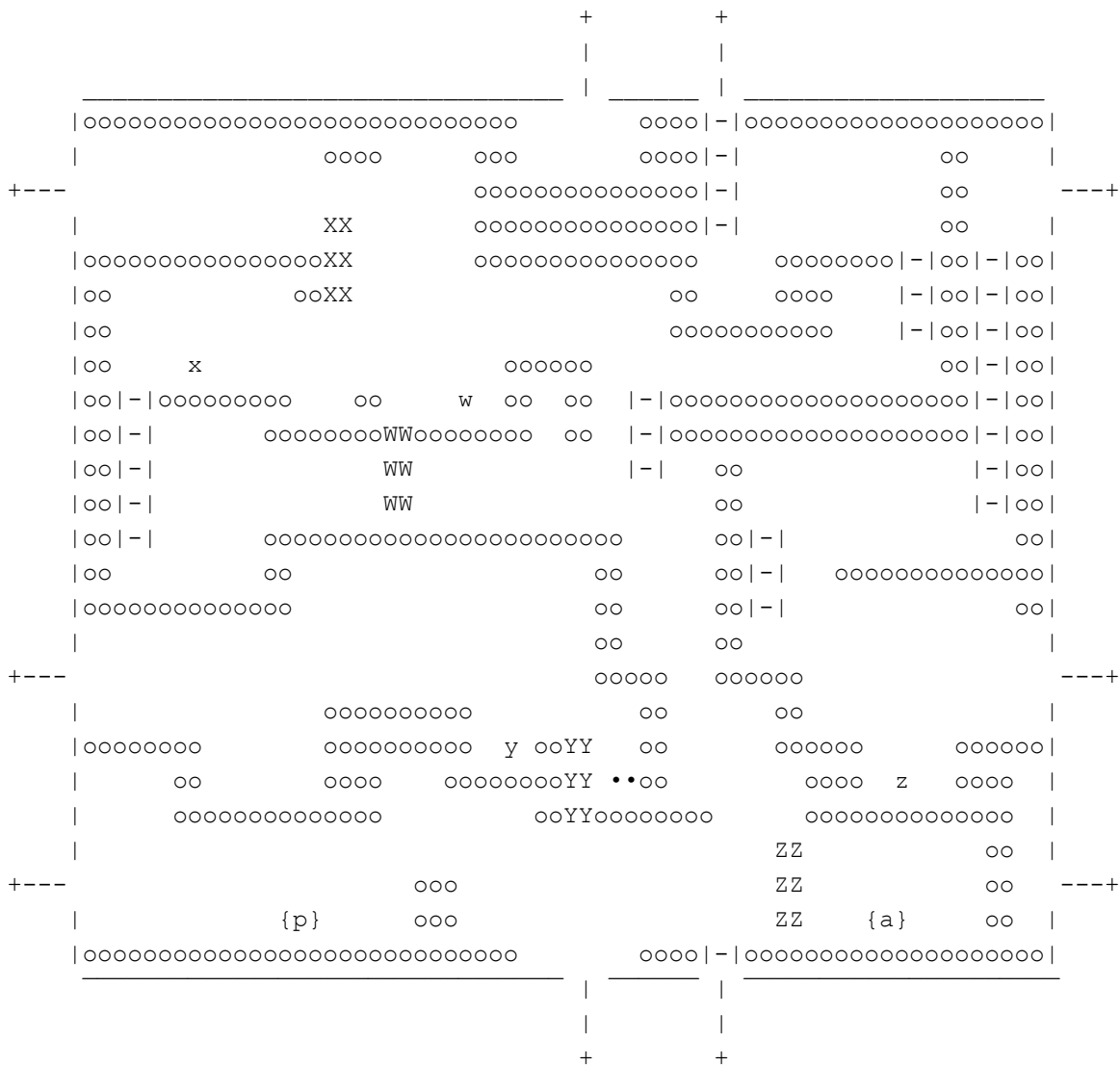
- premete il pulsante rosa (w) sulla destra per sollevare l'ostacolo
- premete nuovamente il pulsante rosa (w) e portatevi ad est dell'ostacolo, prima che questi si abbassi di nuovo
- scendete le prime scale ed andate verso destra
- salite sulla pavimentazione a nord est e premete il pulsante verde (z) per abbassare l'ostacolo
- procedete sempre verso destra, scendete le scale ed avanzate in direzione est, raggiungendo il simbolo arancione della luna
- proseguite verso sinistra e premete il pulsante rosa (x) per sollevare l'ostacolo
- tornate indietro e continuate in direzione est, sino a raggiungere la cima delle scale

- salite sulla pavimentazione a destra, dove è situata la VITE SPECIALE 'a'
- tornate alle scale, scendetele e saltate verso est per giungere all'arrivo

H3 Una volta entrati nella torre, essa inizierà subito a sprofondare, costringendovi a muovervi costantemente verso l'alto. Seguite il percorso, aiutandovi con l'Ice Wave per eliminare i nemici, tra i quali sarà presente anche il Potom N°1, un cannone in grado di immobilizzarvi con il suo Acido. Durante la salita troverete anche alcune sporgenze che compariranno periodicamente perciò saltate da una all'altra con il giusto tempismo. Subito dopo aver incontrato il Contenitore piccolo, salite le scale successive e superate la strettoia sulla sinistra per recuperare la VITE SPECIALE 'b'. Giunti sul grosso teschio situato nel pavimento, verrete teletrasportati in automatico nella sezione successiva.

H4 Arrivati in questo giardino, procedete verso destra ed ora dovrete essere più precisi negli spostamenti perchè i precipizi sono più larghi e le pedane fantasma rimangono tangibili per un periodo di tempo inferiore. Avanzate con molta cautela, stando attenti soprattutto agli Shururun ed ai Monopellan, e più avanti, su una piccola sporgenza in basso, troverete la VITE SPECIALE 'c'. Attendete che le pedane fantasma scompaiano prima di poterla raccogliere. Infine raggiungete il grosso teschio situato nel pavimento per entrare nella sezione seguente.

H5 Anche questa stanza è stata realizzata per sembrare un labirinto infinito e valgono le stesse considerazioni già indicate per H2:



LEGENDA

{p}	partenza	XX	ostacolo mobile
{a}	arrivo	x	pulsante per attivare l'ostacolo mobile
-	scala	+-	conduce all'estremità opposta dello schermo
ooo	pavimentazione	••	Vite Speciale 'd'

Le operazioni da svolgere per uscire dal labirinto sono:

- procedete sempre verso destra e scendete lungo le due scale
- andate poi verso sinistra e, giunti alle scale successive, salite sulla pavimentazione a nord ovest
- premete il pulsante rosa (w) per sollevare il primo ostacolo e proseguite verso sinistra, senza cadere nell'apertura
- premete il pulsante verde (x) per far abbassare il secondo ostacolo
- seguite il sentiero in senso antiorario per tornare al pulsante rosa (w) e premetelo nuovamente, facendo abbassare così l'ostacolo
- procedete verso nord ovest ed avanzate lungo il percorso obbligato, sino a premere il pulsante rosa (z)
- avanzate verso destra, non premete il pulsante verde (y) e raccogliete la VITE SPECIALE 'd'
- premete il pulsante verde (y) per sollevare l'ostacolo e poi scendete nell'apertura generatasi
- procedete verso destra per giungere all'arrivo

H6 Aprite il Contenitore grande, superate il cancello e più avanti affronterete il boss della località.

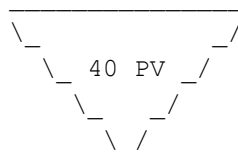
*** ASTRO MAN ***

ARMI SPECIALI

Astro Crush	.	
Flame Sword	1	
Flash Bomb	2	
Homing Sniper	> 3	
Ice Wave	1	
Thunder Claw	1	
Tornado Hold	1	1
Water Balloon	1	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1	3
Mega Ball	1		
Rush Bike	1		
Rush Bomber	1		



ATTACCHI

1. Pioggia di meteore [6 PV]

Astro Man scompare dallo schermo e genera un gran numero di meteore che precipitano verticalmente sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento, posizionandosi ogni volta negli spazi vuoti tra una meteora e l'altra.

2. Proiettile verde [6 PV]

Astro Man fa ruotare i due droni, i quali periodicamente rilasciano una sfera di energia verso il basso. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi in uno degli angoli inferiori della stanza e saltare sul posto per oltrepassare i Proiettili.

.. Contatto Boss [6 PV]

.. Contatto Drone [4 PV]

Astro Man è un automa composto da due sfere metalliche, accompagnato da una coppia di droni. Il boss si sposta volando o teletrasportandosi e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Durante la battaglia dovrete stare molto attenti ai due droni del boss: essi non possono essere distrutti e si muovono in maniera indipendente da Astro Man. In fase offensiva siate molto aggressivi, attaccando il boss con il Super Colpo del Mega Buster, non appena questi scende di quota.

Usando l'Homing Sniper, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito inoltre quest'Arma è in grado di rendere inutilizzabili i droni per qualche istante. Per eliminare facilmente Astro Man, attaccatelo con l'Homing Sniper non appena i droni si allontanano da lui. Dopo averlo danneggiato e prima che essi possano tornare dal boss, saltate e scagliate un altro missile: in questo modo Astro Man non sarà mai in grado di attaccarvi.

```
#####  
#                                                                 #  
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma ASTRO CRUSH, #  
#   alla quale risulta debole Aqua Man.                       #  
#                                                                 #  
#####
```

=====

RECUPERO VITI SPECIALI

[@6RVS]

=====

Ora dalla schermata generale delle località sarà possibile recarsi presso la torre del Dr Wily, selezionando la casella del teschio. Prima di accedervi però è consigliato esplorare nuovamente le varie località precedenti e raccogliere le rimanenti Viti Speciali. Prima di procedere, assicuratevi di possedere l'accessorio Exit, in modo tale da uscire subito dalla località. Se avete seguito tutta la soluzione, a questo punto vi mancheranno sette Viti Speciali, così suddivise:

AQUA MAN

(2 Viti Speciali)

Subito dopo aver sconfitto il mini boss Gorone, entrate in G3 e procedete verso destra sino a trovare un soffitto viola incrinato. Usate l'Astro Crush per demolirlo, causando così l'innalzamento del livello dell'acqua. Nuotate verso nord e salite sulla scala orientale per raggiungere la VITE SPECIALE 'a'.

Ora tornate indietro, proseguite lungo il fondale e salite sulla prima scala. Grazie alla maggiore di quantità di acqua presente, adesso potrete superare nuotando il pavimento di spine. Giunti così in G4, avanzate verso destra, stando attenti alle spine ed infine salite le scale, uscendo da nord est. Una volta entrati in G6, dovrete procedere verso il basso, facendo detonare le varie Count Bomb GEO. Arrivati nei pressi della seconda sporgenza con le spine, lasciatevi cadere alla sua destra per atterrare sulla piattaforma dove è situata la VITE SPECIALE 'd'.

CLOWN MAN

(2 Viti Speciali)

Una volta atterrati in B2, il corridoio con tutti i giocattoli, procedete verso

destra, sino ad arrivare all'apertura nel pavimento. Evitando di cadere al suo interno, posizionatevi sul muretto viola di sinistra, ed attivate la Rush Bike. Salite a bordo del veicolo e, senza scendere dal muretto viola, prendete la rincorsa per saltare in direzione ovest, raggiungendo così la sponda orientale, dove è situata la VITE SPECIALE 'a'.

Tornate in B4, dove sono presenti le pedane a forma di teschio, salite sulla terza di esse, aiutandovi con la Mega Ball oppure con il Tornado Hold, e lasciatevi trasportare nella parte superiore dello schermo. Raggiungete la sporgenza a sinistra ed usate la Flame Sword per demolire la botte verde e trovare la VITE SPECIALE 'c'.

FROST MAN (1 Vite Speciale)

Dopo aver superato tutti i dispositivi che scagliano i blocchi, entrate in C4 ed usate l'Astro Crush per infrangere il pavimento di ghiaccio ed accedere in una zona segreta. Procedete verso sud, sino a trovare sulla destra un blocco di ghiaccio contenente la VITE SPECIALE 'e'. Demolitelo con l'Astro Crush oppure con la Flame Sword o la Flash Bomb ed infine raccogliete l'oggetto.

GRENADE MAN (1 Vite Speciale)

Tornate in D3, dove sono presenti i martelli rossi, superateli e raggiungete i tre blocchi infiammabili. Usate la Flame Sword per accendere la miccia e farli detonare. Dopo aver aperto il passaggio in questo modo, raccogliete la VITE SPECIALE 'c' situata nella rientranza a sud ovest.

TENGU MAN (1 Vite Speciale)

Recatevi in E3, all'interno del gigantesco velivolo, e posizionatevi nella zona superiore dello schermo, sino a trovare un pannello grigio che possiede il simbolo della Vite Speciale. Usate l'Astro Crush oppure l'Homing Sniper per demolirlo e far cadere così la VITE SPECIALE 'b' sul pavimento.

=====

WILY'S TOWER 1

[@6S10]

=====

NEMICI

OGGETTI

Big Telly [4 pg]
Bunby Tank DX [4 pg]
Bunby Top DX [3 pg]
Dodonpa Cannon [3 pg]
Fire Metall [3 pg]
Kemumakin [2 pg]
Monopellan [2 pg]
Rabbiton [3 pg]
Telly R [1 pg]

Capsula viola media [M4]
Contenitore grande [M4]

• boss • Atetemino

_	_____	
1 :	_____	
_____	2 :	_____
_____	3 : 4 : 5	

M1 Una volta entrati in questa località, salite sullo snowboard per iniziare il lungo percorso. In questo primo tratto usate l'Homing Sniper per eliminare rapidamente i Kemumakin poi aprite il fuoco con il Mega Buster per demolire le barriere fragili. Superate gli ostacoli eseguendo la Scivolata con il giusto tempismo ed infine sconfiggete il Big Telly.

M2 State attenti alla coppia di Rabbiton che compariranno da sinistra e saltate con precisione da una piattaforma all'altra. Una volta giunti sulle pedane gialle che si inclinano, eliminate i Kemumakin sempre usando l'Homing Sniper e percorrete l'ultima discesa.

M3 Ora attraverserete a gran velocità un lungo percorso orizzontale, durante il quale dovrete compiere diversi salti per passare da una pedana alla successiva. Poco dopo aver sconfitto i Big Telly ed i Rabbiton, scenderete automaticamente dallo snowboard e potrete riprendere a camminare.

M4 Giunti nel corridoio, procedete verso destra, eliminando il Bunby Tank DX ed i Fire Metall. Successivamente usate il Thunder Claw per aggrapparvi ai supporti tondi, saltando con precisione da uno all'altro, ed infine oltrepassate il cancello per accedere nell'ultima sezione.

M5 Al suo interno affronterete il boss della località.

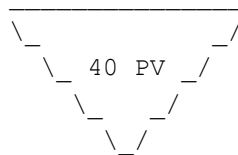
*** ATETEMINO ***

ARMI SPECIALI

Astro Crush	.
Flame Sword	1
Flash Bomb	1
Homing Sniper	.
Ice Wave	1
Thunder Claw	1
Tornado Hold	1 .
Water Balloon	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1	2
Mega Ball	>	6	
Rush Bike	.		
Rush Bomber	2		



ATTACCHI

1. Atetemino falso [6 PV]
+ Onda d'urto [6 PV]

quando Atetemino possiede pochi punti vita, assieme a lui comparirà una sua copia falsa, con il simbolo del teschio. Colpendola, essa cadrà sul pavimento, generando poi due onde d'urto che avanzano in direzioni opposte lungo il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la caduta della copia bisogna allontanarsi da essa mentre per schivare l'Onda d'urto è necessario oltrepassarla saltando.

2. Mini Atetemino [5 PV]

prima di issarsi, Atetemino rilascia una miniatura di sè stesso, il quale si muove poi lungo il pavimento. Il nemico non è molto rapido e può essere distrutto con le Armi.

3. Missili [4 PV]

da ogni contenitore verde vengono sparati orizzontalmente due missili. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione.

Per evitarlo è necessario oltrepassare i Missili saltando inoltre è possibile distruggerli con le Armi.

4. Bombe [4 PV]

da ogni contenitore viola vengono rilasciate due bombe che avanzano rimbalzando sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare le Bombe saltando oppure eseguendo la Scivolata inoltre è possibile distruggerle con le Armi.

.. Contatto Contenitori [6 PV]

.. Contatto Boss [3 PV]

Atetemino è una creatura che vive in un contenitore appeso al soffitto. Il boss si limita solo ad issarsi periodicamente e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro possiede nella parte superiore quattro piccoli condotti, all'interno dei quali può comparire Atetemino.

La battaglia è divisa in vari turni. Durante ognuno di essi, il boss si calerà dall'alto, assieme a due contenitori cilindrici e ad una scatola azzurra, ed ognuno di essi occuperà un condotto casuale. Dopo qualche istante Atetemino farà scendere sul pavimento i contenitori e la scatola: i primi si apriranno per attaccarvi mentre la seconda rimarrà immobile e, distruggendola, vi farà ottenere sempre Capsule viola. Al termine di ogni turno, prima di issarsi, Atetemino rilascerà una piccola copia di sè stesso.

Per eliminare facilmente il boss dovrete essere piuttosto precisi con la Mega Ball. La situazione migliore avviene quando Atetemino compare in uno dei condotti esterni: in questi casi, senza allontanarvi troppo da lui, sarete in grado di colpirlo senza difficoltà tenendo premuta la direzione Su mentre spingete il pulsante Quadrato. In alternativa, potrete usare l'Ice Wave per ferire il boss, sempre quando appare nei condotti esterni, ma quest'Arma gli causerà danni minimi.

Dopo essere rimasti con pochi PV, Atetemino sostituirà uno dei contenitori cilindrici con una grossa copia di sè stesso: nel caso in cui la colpiate, essa cadrà sul pavimento e genererà un'Onda d'urto che dovrete oltrepassare saltando.

=====

WILY'S TOWER 2 [6S11]

=====

NEMICI		OGGETTI	
Batton M64	[1 pg]	Contenitore grande	[N2]
Cline	[9 pg]	Contenitore piccolo	[N1]
Dodonpa Cannon	[3 pg]	Sfera celeste grande	[N2]
Hannya Attacker	[3 pg]		
Hogale	[10 pg]		
Joe Classic	[5 pg]		
Metrenger	[1 pg]		
Shururun	[1 pg]		
Spinning Gabyoall	[no]		
Tencrow	[1 pg]		
Wall Teck	[3 pg]		
• boss • Bliking			

notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario posizionarsi in uno spazio vuoto tra un Laser e l'altro.

3. Missili orizzontali [4 PV]

il Bliking estende un'ala, dalla quale vengono scagliati poi una serie di missili in orizzontale. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario spostarsi in verticale inoltre è possibile distruggere i Missili con le Armi.

4. Missili verticali [4 PV]

il Bliking estende le due code, dalle quali vengono scagliati poi una serie di missili in verticale. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario spostarsi in orizzontale inoltre si possono distruggere i Missili con le Armi.

.. Contatto Corpo [6 PV]

.. Contatto Ali [3 PV]

.. Contatto Code [3 PV]

Il Bliking è un grosso velivolo viola composto da un corpo centrale, due ali e due code. Il boss si sposta volando, occupa sempre il lato destro dello schermo ed è abbastanza aggressivo. Lo scontro si svolge in una caverna di lunghezza infinita che non possiede ostacoli al suo interno.

Per sconfiggere il Bliking dovrete distruggere entrambe le ali, le quali però diventano vulnerabili solamente quando vengono estese. Durante lo scontro potrete anche demolire le due code: ciò ridurrà le capacità offensive del boss ma non gli causerà danni. Rimanete sul lato sinistro dello schermo, per avere maggiore spazio di manovra, e siate pronti ad usare l'Astro Crush non appena il Bliking distende le ali. In alternativa potrete colpirlo con il Thunder Claw dalla media distanza.

=====

WILY'S TOWER 3	[@6S12]
----------------	---------

=====

NEMICI	OGGETTI
Big Telly [4 pg]	Contenitore grande [03]
Bunby Tank DX [4 pg]	Contenitore piccolo [01]
Bunby Top DX [3 pg]	Sfera celeste grande [02, 3]
Count Bomb CD [no]	Vita Bonus [03]
Count Bomb GEO [no]	
Goribblue [6 pg]	
Gorigree [6 pg]	
Gorigro [6 pg]	
Joe Classic [5 pg]	
Metall SV [1 pg]	
Potom N°2 [3 pg]	
Spinning Gabyoall [no]	
Wall Teck [3 pg]	
• boss • Green Devil	
• boss • Treble Bass	

— | | 2 _____ : | _____
| : _____ | | 3 _____ : 4 |
| | _____ | _____

|1|
| |
| |

01 Una volta iniziata l'esplorazione della località, procedete verso est ed eliminate il Gorigro, gli Spinning Gabyoall e state attenti al Big Telly che comparirà da destra. Ora dovrete compiere una lunga risalita: equipaggiate l'Homing Sniper ed utilizzatelo per eliminare i diversi Wall Teck, mentre saltate da un Count Bomb GEO all'altro. Giunti al secondo gruppo di pedane esplosive nere disposte in orizzontale, saltate sul posto per far apparire sullo schermo la sfera acuminata mobile: in questa maniera potrete controllare i suoi spostamenti mentre procedete verso nord. Infine fatevi trasportare dal Count Bomb CD lungo le spine e procedete in direzione nord est per accedere nella sezione successiva.

02 Al suo interno dovrete attraversare un lungo pavimento di spine, sfruttando entrambi i tipi di Count Bomb. Saltate da uno all'altro e state attenti alla sfera acuminata mobile. Al termine del percorso troverete un Gorigro: fategli scagliare il Masso, salitevi sopra ed usatelo come pedana per raggiungere il pavimento. Infine attraversate il cancello a nord est per incontrare Bass.

|| L'automa del Dr Wily vuole regolare i conti con Mega Man una volta per tutte || e per farlo intende sfruttare l'energia maligna recuperata dal malvagio || scienziato. Tramite essa, Bass si fonde con Treble per aumentare i suoi || poteri.

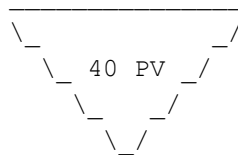
*** TREBLE BASS ***

ARMI SPECIALI

Astro Crush	> 3
Flame Sword	1
Flash Bomb	1
Homing Sniper	.
Ice Wave	1
Thunder Claw	1
Tornado Hold	1 1
Water Balloon	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1	2
Mega Ball	1		
Rush Bike	1		
Rush Bomber	1		



ATTACCHI

1. Laser verticale [6 PV]

Treble Bass attraversa volando la stanza in orizzontale, emettendo verso il pavimento un fascio di luce. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna posizionarsi al centro del pavimento e poi raggiungere la parete verso la quale si muove il boss.

2. Raffica viola [5 PV]

Treble Bass scende sul pavimento e scaglia orizzontalmente due sfere di energia in successione. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare saltando ogni sfera di energia.

3. Pioggia di comete [4 PV]

Treble Bass scaglia una coppia di proiettili verso l'alto i quali ricadono al suolo sotto forma di due raffiche sfasate di comete. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo, posizionarsi in corrispondenza

dello spazio vuoto accanto alla cometa più esterna: non appena essa sta per colpire il pavimento, saltare verso la parete, fino a venirne a contatto, e, se fatto correttamente, la cometa si dissolverà prima che il personaggio atterri.

.. Contatto [2 PV]

Treble Bass è l'automa risultante dalla fusione di Bass con Treble. Il boss si sposta volando ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Durante la battaglia sarete spesso costretti a saltare per colpire il boss poichè Treble Bass rimane per la maggior parte del tempo nella zona superiore della stanza inoltre l'Homing Sniper risulterà inutile. Il momento migliore per attaccare il boss con il Super Colpo del Mega Buster è quando questi scende di quota per eseguire la Raffica viola. Non sprecate subito l'Astro Crush bensì sfruttatelo quando Treble Bass scaglia la Pioggia di comete: in questo modo potrete sia evitare il suo attacco, sia infliggergli danni discreti.

|| Nonostante la sconfitta subita, Bass non si arrende e promette che un giorno || sarà lui a vincere.

Al termine dello scontro, attraversate il cancello sulla destra per accedere nella sezione successiva.

03 Una volta qui, procedete verso il basso, sconfiggendo i vari Wall Teck, e, arrivati alla seconda pavimentazione, lasciatevi cadere verso ovest per atterrare su una piccola pedana, dove è presente la Sfera celeste grande. In seguito eliminate i Gorigree ed il Goriblu e salite le scale. Ignorate il Joe Classic sulla sinistra e procedete in direzione est. Adesso dovrete saltare da una colonna all'altra, stando attenti alla sfera acuminata mobile. Giunti al termine del percorso, attraversate il cancello per accedere nell'ultima sezione.

04 Al suo interno affronterete il boss della località.

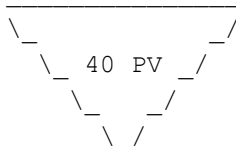
*** GREEN DEVIL ***

ARMI SPECIALI

Astro Crush	.
Flame Sword	1
Flash Bomb	1
Homing Sniper	1
Ice Wave	.
Thunder Claw	> 5
Tornado Hold	1 .
Water Balloon	.

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1	2
Mega Ball	1		
Rush Bike	2		
Rush Bomber	.		



ATTACCHI

1. Onda gelatinosa [6 PV]

l'occhio del Green Devil esce dal corpo ed attraversa più volte lo schermo in orizzontale. Esso viene seguito da un'onda di gelatina che fuoriesce dal pavimento. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna muoversi nella stessa direzione dell'occhio, eseguendo più volte la

Scivolata.

2. Spine verdi [5 PV]

l'occhio del Green Devil esce dal corpo, vola per la stanza e fa innalzare dal pavimento una serie di spine verdi. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dall'occhio.

.. Contatto Corpo [4 PV]

.. Contatto Occhio [3 PV]

Il Green Devil è un nemico umanoide composto da una gelatina verde. Il boss si sposta scomponendosi ed è piuttosto aggressivo. Il suo unico punto vulnerabile è l'occhio grigio situato all'interno del boss, il quale diventa raggiungibile solo colpendo più volte il corpo del Green Devil. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni e possiede lungo il pavimento una serie di fessure dalle quali può comparire la gelatina che costituisce il corpo del boss.

Durante la battaglia attendete che l'occhio del Green Devil entri nel corpo e poi attaccatelo con il Super Colpo del Mega Buster oppure con la Flash Bomb per esporre il suo punto debole. Non appena l'occhio diventa vulnerabile, equipaggiate subito il Thunder Claw, saltate ed attaccatelo più volte per infliggergli rapidamente danni ingenti. Una volta che il boss si scompone, preparatevi ad evitare il suo assalto poi tornate subito all'offensiva.

=====

WILY'S TOWER 4

[@6S13]

NEMICI

Aqua Man [40 pg]
Astro Man [40 pg]
Clown Man [40 pg]
Frost Man [40 pg]
Grenade Man [40 pg]
Search Man [40 pg]
Sword Man [40 pg]
Tengu Man [40 pg]

- boss • Wily Capsule Great
- boss • Wily Machine 8

OGGETTI

Contenitore grande [P2]
Sfera celeste grande [P2]

—
| | _____
|1| : 2 |
|____| _____

— P1 — In questa sala sono presenti otto teletrasporti, che conducono ognuno allo scontro con un preciso Robot Master. Potete eliminare i boss in un ordine qualsiasi inoltre, dopo averne sconfitto uno, riceverete sempre una Sfera celeste grande inoltre il rispettivo teletrasporto si disattiverà. I Robot Master sono disposti in questo modo:

/ Tengu \ / Frost \ / Astro \ / Sword \
\ Man / \ Man / \ Man / \ Man /

/ Clown \ / Grenade \ / Search \ / Aqua \
\ Man / \ Man / \ Man / \ Man /

AQUA MAN

Usando l'Astro Crush, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito inoltre quest'Arma è in grado di stordire temporaneamente Aqua Man e di interrompere qualsiasi attacco lui stia eseguendo.

ASTRO MAN

Usando l'Homing Sniper, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito inoltre quest'Arma è in grado di rendere inutilizzabili i droni per qualche istante. Per eliminare facilmente Astro Man, attaccatelo con l'Homing Sniper non appena i droni si allontanano da lui. Dopo averlo danneggiato e prima che essi possano tornare dal boss, saltate e scagliate un altro missile: in questo modo Astro Man non sarà mai in grado di attaccarvi.

CLOWN MAN

Usando il Tornado Hold, il boss subirà un danno pari a 4 PV a contatto con il vortice. Nel caso in cui Clown Man venga colpito da quest'Arma mentre sta eseguendo il Calcio Trapezio, la tecnica verrà interrotta ed il boss cadrà al suolo, rimanendo immobile e vulnerabile per alcuni istanti.

FROST MAN

Usando la Flash Bomb, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito inoltre quest'Arma sarà in grado di distruggere l'Onda gelida generata da Frost Man tuttavia non potrà demolire i blocchi di ghiaccio. In alcuni casi la Flash Bomb potrà respingere il boss e lasciarlo temporaneamente stordito ed indifeso.

GRENADE MAN

Usando il Thunder Claw, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito inoltre tramite quest'Arma è possibile anche respingere le Bombe Teschio scagliate da Grenade Man. Colpendo il boss con il suo stesso attacco gli si causeranno ugualmente 4 PV di danno.

SEARCH MAN

Usando la Flame Sword, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito inoltre quest'Arma è l'unica in grado di ferire Search Man anche mentre è nascosto tra i cespugli. Quando ciò accade, il nemico rimarrà stordito per alcuni istanti, dopo i quali tornerà subito all'attacco.

SWORD MAN

Usando il Water Balloon, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito inoltre quest'Arma è in grado di ferire Sword Man anche mentre esegue la Colonna di fuoco, stordendolo per qualche istante e dandovi la possibilità di colpirlo di nuovo con la sfera d'acqua.

TENGU MAN

Usando l'Ice Wave, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni colpo subito, inoltre se si riesce a danneggiare Tengu Man con quest'Arma mentre si trova sul pavimento, questi rimarrà paralizzato per qualche istante e sarà indifeso contro gli attacchi del personaggio.

Dopo aver sconfitto l'ultimo Robot Master si attiverà l'ascensore che vi condurrà nella zona superiore. Aprite il Contenitore grande ed attraversate il cancello per accedere nell'ultima sezione.

|| Mega Man giunge in una grande sala, dove viene subito paralizzato da un
 || attacco del malvagio scienziato. Il Dr Wily si appresta ad eliminare la sua
 || nemesi con un potente cannone quando, in soccorso del Robot blu, appare Duo.
 || L'automa spaziale riesce a respingere l'assalto ed a distruggere l'arma del
 || malvagio scienziato tuttavia lo sforzo è stato troppo intenso e Duo rimane
 || senza forze. Improvvisamente sulla scena giunge Proto Man, che porta con sé
 || l'automa spaziale, affinché Mega Man possa combattere senza preoccupazioni.

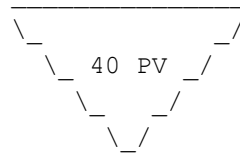
*** WILY MACHINE 8 ***

ARMI SPECIALI

Astro Crush > 4
 Flame Sword 2
 Flash Bomb 1
 Homing Sniper .
 Ice Wave 1
 Thunder Claw 1
 Tornado Hold 1 .
 Water Balloon 2

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 1 2
 Mega Ball 2
 Rush Bike 1
 Rush Bomber .



ATTACCHI

1. Laser celeste [6 PV]

la Wily Machine 8 si abbassa di quota per poi emettere un potente fascio luminoso orizzontale. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario colpire ripetutamente la bocca del boss, prima che emetta il laser, in modo tale da interrompere la tecnica.

2. Sfera viola [5 PV]

la Wily Machine 8 scaglia verso l'alto un globo di energia oscura, il quale ricade sul pavimento, scindendosi in due sfere più piccole che avanzano lungo il pavimento, in direzioni opposte. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario superare le Sfere saltando.

3. Lama rimbalzante [4 PV]

la Wily Machine 8 rilascia la lama circolare montata lateralmente, la quale avanza rimbalzando lungo il pavimento, sino ad uscire dallo schermo. L'attacco è abbastanza rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna oltrepassare la lama, eseguendo la Scivolata con il giusto tempismo.

4. Lama rotolante [4 PV]

la Wily Machine 8 rilascia sul suolo la lama circolare montata lateralmente la quale avanza lungo il pavimento per poi tornare dal boss. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare due volte la lama saltando.

5. Proiettili [3 PV]

la Wily Machine 8 scaglia una serie di sfere luminose in direzione del Robot. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna rimanere sempre in movimento ed oltrepassare i proiettili saltando.

.. Contatto [3 PV]

La Wily Machine 8 è un grosso velivolo a forma di teschio. Il boss si sposta

volando, è molto aggressivo ed il suo unico punto debole è l'occhio dove si trova il Dr Wily. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Rimanete il più lontani possibili dal boss, in modo tale da avere maggiore spazio di manovra, soprattutto per evitare i Proiettili. Per quanto riguarda la fase offensiva invece, saltate ed aprite il fuoco con il Super Colpo del Mega Buster, in modo tale da colpire l'occhio del velivolo. Non appena la Wily Machine 8 apre la bocca, concentratevi su quest'ultima, attaccandola più volte, per evitare che il boss rilasci il suo Laser. Nel caso in cui non riusciate ad interrompere questo assalto nemico, saltate ed usate l'Astro Crush per rimanere maggiormente in aria e contemporaneamente danneggiare la Wily Machine 8.

Dopo aver distrutto la Wily Machine 8, il malvagio scienziato apparirà a bordo di un velivolo, che rappresenta il boss finale del gioco.

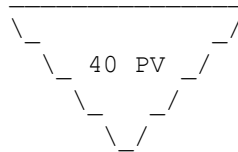
*** WILY CAPSULE GREAT ***

ARMI SPECIALI

Astro Crush	.
Flame Sword	2
Flash Bomb	2
Homing Sniper	.
Ice Wave	.
Thunder Claw	.
Tornado Hold	1 .
Water Balloon	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1	2
Mega Ball	.		
Rush Bike	.		
Rush Bomber	.		



ATTACCHI

1. Raffica grande [6 PV]

la Wily Capsule Great genera otto proiettili che si muovono a spirale. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna allontanarsi il più possibile dal boss e posizionarsi negli spazi vuoti tra un proiettile e l'altro.

2. Sfere del pavimento [5 PV]

la Wily Capsule Great scaglia verso l'alto due globi di energia oscura, i quali ricadono sul pavimento, scindendosi ognuno in una coppia di sfere più piccole che avanzano lungo il pavimento, in direzioni opposte. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario superare le Sfere saltando.

3. Raffica piccola [3 PV]

la Wily Capsule Great genera quattro proiettili che si muovono a spirale. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna allontanarsi il più possibile dal boss e posizionarsi negli spazi vuoti tra un proiettile e l'altro.

4. Sfere automatiche [3 PV]

la Wily Capsule Great rilascia contemporaneamente quattro sfere viola. Esse si muovono assieme in direzione del personaggio per un breve tratto, si fermano per qualche istante e poi riprendono ad avanzare sino ad uscire dallo schermo. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo, bisogna prima allontanarsi dal boss, mentre le sfere eseguono il primo scatto, poi oltrepassarle saltando non appena riprendono a muoversi verso il personaggio.

La Wily Capsule Great è un piccolo velivolo a forma di teschio. Il boss si sposta teletrasportandosi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

La Wily Capsule Great segue sempre la stessa strategia: attacca, svanisce, ricompare ed attacca di nuovo. Posizionatevi in uno degli angoli inferiori della camera e, quando il boss ricompare, se si trova alla vostra portata, saltate ed aprite subito il fuoco contro di lui con la Flash Bomb. Subito dopo aver scagliato l'esplosivo, schivate l'assalto nemico, poi tornate nell'angolo basso dello schermo.

=====

|\\\\|\\|\\|
| |
| EPILOGO |
| |
|\\|\\|\\|\\|

|| Il Dr Wily ammette la sconfitta e chiede perdono tuttavia Mega Man non crede
|| alle parole del malvagio scienziato. Improvvisamente un residuo di energia
|| maligna attacca il Robot blu, lasciandolo in uno stato di incoscienza.

||
|| Successivamente, Mega Man viene trovato da Duo, che cerca subito di
|| soccorrerlo. Grazie ai suoi poteri, l'automa spaziale sonda l'animo del
|| Robot blu, scoprendo quanto abbia lottato in passato per la giustizia,
|| e riesce a salvarlo da morte certa. Prima di andarsene definitivamente dal
|| pianeta, Duo incontra Proto Man, al quale rivela che Mega Man sopravviverà.

||
|| Tempo dopo, il Robot blu si risveglia nel laboratorio del Dr Light, tra la
|| gioia di tutti i presenti, che gli rivelano che è stato salvato da Duo.
|| In seguito, ammirando un tramonto, Mega Man incontra Proto Man, che ha un
|| messaggio per lui da parte dell'automa spaziale: un sincero "grazie".

(titoli di coda)

Al termine della sequenza, premere il pulsante START per tornare al menù iniziale del gioco.

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|7) NEMICI:| [07NM]
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

I nemici presenti in Mega Man 8 sono:

- | | | |
|---------------|-------------|-----------------|
| Aloha Dodonpa | Gorigro | Rompers |
| Ammoner | Gorone | Search Man |
| Aqua Man | Green Devil | Shell'n |
| Astro Man | Grenade Man | Shiriko da Gama |

Atetemino	Hannya Attacker	Shupponpon
Batton M64	Hogale	Shururun
Batton Mommy	Joe Classic	Sisi Roll
Big Telly	Kaizock	Spinning Gabyoall
Bliking	Kao de Kahna	Succubatton
Bunby Tank DX	Kao ga Mehda	Surumaker
Bunby Top DX	Kao na Gahna	Sword Man
Cline	Kemumakin	Sydecka
Clown Man	Kikyoon	Telly R
Count Bomb CD	Metall SV	Tencrow
Count Bomb GEO	Metrenger	Tengu Man
Crunchran	Monopellan	Thorn Vine
Dodonpa Cannon	Muragattori	Treble Bass
Duo	Onbuubattan	Ururuun
Fire Metall	Penpen EV	Wall Teck
Frost Man	Petit Batton	Wily Capsule Great
Gearna Eye	Potom N°1	Wily Machine 8
Goriblu	Potom N°2	Yadokargo
Gorigree	Rabbiton	

 * 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 del personaggio.

Note:

- Per il Mega Buster, i tre valori indicano, da sinistra verso destra, il proiettile giallo, la cometa celeste ed il globo azzurro.
- Per il Tornado Hold, il primo valore indica la ventola lanciata sul pavimento, il secondo il vortice generato

"." = il nemico non è vulnerabile a quell'Arma.

Per quanto riguarda i boss ed i mini boss invece, viene indicato il numero di PV di danno causati dal singolo attacco di ogni Arma.

">" = indica l'Arma a cui i boss ed i mini boss sono particolarmente vulnerabili.

ATTACCHI

attacchi a disposizione del nemico; accanto ad ognuno di essi è indicata la quantità di danni, espressi in PV persi, inflitta al personaggio, il quale possiede un massimo di 40 PV.

 ALOHA DODONPA

"Cannone sotterraneo mimetico"

DOVE SI TROVA

Wily's Island [A1] Sentiero tropicale
Wily's Island [A2] Percorso terrestre

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1	
Flame Sword	1	
Flash Bomb	1	
Homing Sniper	2	
Ice Wave	1	
Thunder Claw	2	
Tornado Hold	3	1
Water Balloon	2	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	3	2	1
Mega Ball	1		
Rush Bike	2		
Rush Bomber	1		

ATTACCHI

1. Proiettile [3 PV]

L'Aloha Dodonpa spara un proiettile frontalmente. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione variabile. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere il Proiettile con le Armi.

.. Contatto [4 PV]

non si subiranno danni posizionandosi sulla pedana in cima al nemico.

L'Aloha Dodonpa è un mortaio che si nasconde sotto le radici di una palma. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è abbastanza aggressivo. L'Aloha Doponpa inizialmente è invisibile ed emerge dal suolo solo quando il Robot blu gli si avvicina. Una volta comparso, il nemico si limita ad aprire il fuoco periodicamente perciò non bisogna farsi cogliere di sorpresa. Per eliminare facilmente l'Aloha Dodonpa è sufficiente usare il Mega Buster inoltre è possibile posizionarsi in cima al nemico senza subire danni.

AMMONER

"Mollusco che vive in una conchiglia"

DOVE SI TROVA

Wily's Island	[A1]	Sentiero tropicale
Wily's Island	[A3]	Percorso sottomarino
Wily's Island	[A4]	Serie di rampe
Aqua Man	[G1]	Caverna sottomarina
Aqua Man	[G3]	Grotta verde
Aqua Man	[G7]	Fondo della miniera

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1	
Flame Sword	1	
Flash Bomb	1	
Homing Sniper	1	
Ice Wave	1	
Thunder Claw	1	
Tornado Hold	1	1
Water Balloon	1	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1	1
Mega Ball	1		
Rush Bike	1		
Rush Bomber	1		

ATTACCHI

1. Tentacoli [4 PV]

quando si trova fuori dall'acqua, l'Ammoner estende frontalmente il suoi tentacoli. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [4 PV]

L'Ammoner è un automa che vive in una conchiglia tonda. Sulla terraferma, il nemico rimane fermo sul posto mentre in acqua nuota avanti e indietro, senza curarsi della posizione e dei movimenti del personaggio. L'unico punto vulnerabile del nemico è il suo volto poichè il guscio è indistruttibile. Una volta ferito, l'Ammoner rotolerà oppure cadrà al suolo per poi svanire, danneggiando i nemici con cui viene a contatto lungo il tragitto. È consigliato quindi usare il Mega Buster per attaccare ripetutamente il nemico, sino a colpire il suo punto debole.

AQUA MAN

"Robot Master a guardia della miniera"

DOVE SI TROVA

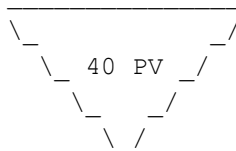
Aqua Man [G8] Lago nascosto (boss)
Wily's Tower 4 [P1] Zona Robot Master

ARMI SPECIALI

Astro Crush > 8
Flame Sword 1
Flash Bomb 1
Homing Sniper 1
Ice Wave 1
Thunder Claw 1
Tornado Hold 1 1
Water Balloon .

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 1 2
Mega Ball 1
Rush Bike 1
Rush Bomber 2



ATTACCHI

1. Colonna d'acqua [8 PV]
+ Gocce cadenti [6 PV]

Aqua Man compie un ampio balzoe, una volta atterrato, fa innalzare al di sotto del personaggio una colonna d'acqua. Dopo qualche istante, il boss esegue un balzo più breve sul posto, riducendo la colonna in una serie di gocce che ricadono sul pavimento. L'attacco non è molto rapido e copre una discreta area. Per evitare la Colonna d'acqua è necessario rimanere sempre in movimento mentre per schivare le Gocce bisogna restare lontani dalla Colonna.

2. Cannone ad acqua [7 PV]

Aqua Man aspira acqua dal fondo della stanza per poi emettere frontalmente un getto d'acqua che può cambiare direzione più volte, disegnando angoli retti. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna posizionarsi nei punti in cui il getto d'acqua genera rientranze verticali.

3. Sfera d'acqua [6 PV]

Aqua Man scaglia lungo una traiettoria parabolica, che si restringe gradualmente, una serie di gocce d'acqua. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario rimanere vicini al boss.

.. Contatto [6 PV]

Aqua Man è un automa a forma di cisterna. Il boss si sposta compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e possiede sul fondo una distesa d'acqua che il boss può aspirare per eseguire i suoi attacchi.

Durante lo scontro siate molto aggressivi e rimanete vicini ad Aqua Man: da questa posizione potrete sia infliggergli rapidamente danni ingenti, sia oltrepassarlo con la Scivolata quando salta. Allontanatevi dal boss invece mentre esegue il Cannone ad acqua, in modo tale da avere la possibilità di posizionarvi nelle rientranze generate dal getto d'acqua e fate in modo di trovarvi tra il nemico e la Colonna d'acqua, dopo che questa è stata generata, per poter colpire più volte il boss mentre la demolisce.

Usando l'Astro Crush, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito inoltre quest'Arma è in grado di stordire temporaneamente Aqua Man e di interrompere qualsiasi attacco lui stia eseguendo.

ASTRO MAN

"Robot Master a guardia del mondo cibernetico"

DOVE SI TROVA

Astro Man [H6] Spazio siderale (boss)
Wily's Tower 4 [P1] Zona Robot Master

ARMI SPECIALI

Astro Crush .
Flame Sword 1
Flash Bomb 2
Homing Sniper > 3
Ice Wave 1
Thunder Claw 1
Tornado Hold 1 1
Water Balloon 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 1 3
Mega Ball 1
Rush Bike 1
Rush Bomber 1

_ 40 PV _/
_ _/_
_ _/_
_ _/_

ATTACCHI

1. Pioggia di meteore [6 PV]

Astro Man scompare dallo schermo e genera un gran numero di meteore che precipitano verticalmente sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento, posizionandosi ogni volta negli spazi vuoti tra una meteora e l'altra.

2. Proiettile verde [6 PV]

Astro Man fa ruotare i due droni, i quali periodicamente rilasciano una sfera di energia verso il basso. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi in uno degli angoli inferiori della stanza e saltare sul posto per oltrepassare i Proiettili.

.. Contatto Boss [6 PV]

.. Contatto Drone [4 PV]

Astro Man è un automa composto da due sfere metalliche, accompagnato da una

coppia di droni. Il boss si sposta volando o teletrasportandosi e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Durante la battaglia dovrete stare molto attenti ai due droni del boss: essi non possono essere distrutti e si muovono in maniera indipendente da Astro Man. In fase offensiva siate molto aggressivi, attaccando il boss con il Super Colpo del Mega Buster, non appena questi scende di quota.

Usando l'Homing Sniper, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito inoltre quest'Arma è in grado di rendere inutilizzabili i droni per qualche istante. Per eliminare facilmente Astro Man, attaccatelo con l'Homing Sniper non appena i droni si allontanano da lui. Dopo averlo danneggiato e prima che essi possano tornare dal boss, saltate e scagliate un altro missile: in questo modo Astro Man non sarà mai in grado di attaccarvi.

ATETEMINO

"Guardiano che vive appeso"

DOVE SI TROVA

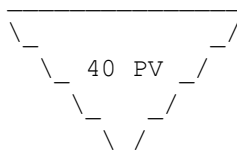
Wily's Tower 1 [M5] Sala dei contrappesi (boss)

ARMI SPECIALI

Astro Crush	.
Flame Sword	1
Flash Bomb	1
Homing Sniper	.
Ice Wave	1
Thunder Claw	1
Tornado Hold	1 .
Water Balloon	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1	2
Mega Ball	>	6	
Rush Bike	.		
Rush Bomber	2		



ATTACCHI

1. Atetemino falso [6 PV]
+ Onda d'urto [6 PV]

quando Atetemino possiede pochi punti vita, assieme a lui comparirà una sua copia falsa, con il simbolo del teschio. Colpendola, essa cadrà sul pavimento, generando poi due onde d'urto che avanzano in direzioni opposte lungo il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la caduta della copia bisogna allontanarsi da essa mentre per schivare l'Onda d'urto è necessario oltrepassarla saltando.

2. Mini Atetemino [5 PV]

prima di issarsi, Atetemino rilascia una miniatura di sè stesso, il quale si muove poi lungo il pavimento. Il nemico non è molto rapido e può essere distrutto con le Armi.

3. Missili [4 PV]

da ogni contenitore verde vengono sparati orizzontalmente due missili. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare i Missili saltando inoltre è possibile distruggerli con le Armi.

4. Bombe [4 PV]

da ogni contenitore viola vengono rilasciate due bombe che avanzano

rimbalzando sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare le Bombe saltando oppure eseguendo la Scivolata inoltre è possibile distruggerle con le Armi.

.. Contatto Contenitori [6 PV]

.. Contatto Boss [3 PV]

Atetemino è una creatura che vive in un contenitore appeso al soffitto. Il boss si limita solo ad issarsi periodicamente e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro possiede nella parte superiore quattro piccoli condotti, all'interno dei quali può comparire Atetemino.

La battaglia è divisa in vari turni. Durante ognuno di essi, il boss si calerà dall'alto, assieme a due contenitori cilindrici e ad una scatola azzurra, ed ognuno di essi occuperà un condotto casuale. Dopo qualche istante Atetemino farà scendere sul pavimento i contenitori e la scatola: i primi si apriranno per attaccarvi mentre la seconda rimarrà immobile e, distruggendola, vi farà ottenere sempre Capsule viola. Al termine di ogni turno, prima di issarsi, Atetemino rilascerà una piccola copia di sè stesso.

Per eliminare facilmente il boss dovrete essere piuttosto precisi con la Mega Ball. La situazione migliore avviene quando Atetemino compare in uno dei condotti esterni: in questi casi, senza allontanarvi troppo da lui, sarete in grado di colpirlo senza difficoltà tenendo premuta la direzione Su mentre spingete il pulsante Quadrato. In alternativa, potrete usare l'Ice Wave per ferire il boss, sempre quando appare nei condotti esterni, ma quest'Arma gli causerà danni minimi.

Dopo essere rimasti con pochi PV, Atetemino sostituirà uno dei contenitori cilindrici con una grossa copia di sè stesso: nel caso in cui la colpiate, essa cadrà sul pavimento e genererà un'Onda d'urto che dovrete oltrepassare saltando.

BATTON M64

"Pipistrello da ricognizione"

DOVE SI TROVA

Frost Man	[C1]	Prima stazione
Frost Man	[C4]	Seconda stazione
Grenade Man	[D1]	Ingresso esplosivo
Grenade Man	[D3]	Percorso dei martelli
Sword Man	[L1]	Ingresso di pietra
Wily's Tower 2	[N2]	Slalom volante

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1	
Flame Sword	1	
Flash Bomb	1	
Homing Sniper	1	
Ice Wave	1	
Thunder Claw	1	
Tornado Hold	1	1
Water Balloon	1	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1	1
Mega Ball	1		
Rush Bike	1		
Rush Bomber	1		

ATTACCHI

1. Trivella [4 PV]
+ Contatto [3 PV]

il Batton M64 si chiude su sè stesso e si lascia cadere in verticale, conficcandosi nel terreno. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

- .. Contatto [2 PV]

Il Batton M64 è un semplice pipistrello meccanico. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Batton M64 si limita a muoversi verso il personaggio e, una volta su di lui, si lascia cadere sul pavimento. Per questo motivo è necessario colpirlo dalla distanza con il Mega Buster, prima che possa avvicinarsi troppo al Robot blu.

BATTON MOMMY

"Pipistrello capofamiglia"

DOVE SI TROVA

- Sword Man [L3] Percorso del vortice
Sword Man [L4] Percorso della bomba

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1	
Flame Sword	1	
Flash Bomb	1	
Homing Sniper	1	
Ice Wave	1	
Thunder Claw	1	
Tornado Hold	1	1
Water Balloon	1	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1	1
Mega Ball	1		
Rush Bike	1		
Rush Bomber	1		

ATTACCHI

1. Trivella [3 PV]

il Batton Mommy si chiude su sè stesso e si lancia in orizzontale. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il nemico saltando.

- .. Contatto [3 PV]

Il Batton Mommy è un pipistrello meccanico accompagnato sempre da tre miniature di sè stesso. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Batton Mommy si limita a muoversi verso il Robot per poi lanciarsi contro di lui in orizzontale. Per questo motivo è necessario colpirlo dalla distanza con il Mega Buster, prima che possa avvicinarsi troppo al Robot blu.

BIG TELLY

"Grosso drone bombardiere"

DOVE SI TROVA

Frost Man	[C1]	Prima stazione
Frost Man	[C2]	Prima pista
Frost Man	[C5]	Seconda pista
Grenade Man	[D2]	Salone segmentato
Grenade Man	[D4]	Sentiero dinamite
Wily's Tower 1	[M1]	Prima discesa
Wily's Tower 1	[M3]	Lungo rettilineo
Wily's Tower 1	[M4]	Percorso intricato
Wily's Tower 3	[O1]	Ingresso viola

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1	
Flame Sword	1	
Flash Bomb	1	
Homing Sniper	2	
Ice Wave	1	
Thunder Claw	2	
Tornado Hold	4	1
Water Balloon	2	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	4	3	2
Mega Ball	1		
Rush Bike	3		
Rush Bomber	2		

ATTACCHI

1. Bombe [3 PV]

il Big Telly rilascia sul pavimento una serie di esplosivi. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [5 PV]

Il Big Telly è un grosso drone cilindrico celeste. Il nemico si sposta volando ed è abbastanza aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Big Telly si posiziona in corrispondenza del personaggio per poi rilasciare le sue Bombe. Per sconfiggere facilmente il nemico, soprattutto quando si è a bordo dello snowboard, bisogna far avvicinare il Big Telly al lato sinistro dello schermo, superare il nemico da sotto e poi attaccarlo da destra mentre rimane immobile a sganciare Bombe.

BLIKING

"Guardiano del cielo"

DOVE SI TROVA

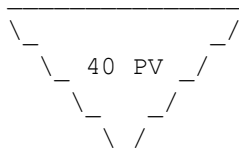
Wily's Tower 2 [N] (boss)

ARMI SPECIALI

Astro Crush	> 12	
Flame Sword	2,5	
Flash Bomb	1	
Homing Sniper	1	
Ice Wave	1,5	
Thunder Claw	2,5	
Tornado Hold	1	.
Water Balloon	1	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1	1,5
Mega Ball	1,5		
Rush Bike	.		
Rush Bomber	.		



A differenza degli altri nemici, il Bliking subisce danni in maniera alternata

dalle Armi: ad esempio, colpendolo con il Thunder Claw, il primo attacco gli causerà 3 PV di danno, il secondo 2 PV, il terzo 3 PV, il quarto 2 PV e così via. Per questo motivo i dati presenti nella tabella indicano la quantità media di danni inflitta al boss, colpendolo due volte con la stessa Arma.

ATTACCHI

1. Mine sferiche [6 PV]

il Bliking rilascia una serie di esplosivi che attraversano lo schermo in orizzontale. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario spostarsi in verticale inoltre è possibile distruggere le Mine con le Armi.

2. Laser [4 PV]

il Bliking estende un'ala, dalla quale vengono emessi orizzontalmente una serie di fasci di luce paralleli. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario posizionarsi in uno spazio vuoto tra un Laser e l'altro.

3. Missili orizzontali [4 PV]

il Bliking estende un'ala, dalla quale vengono scagliati poi una serie di missili in orizzontale. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario spostarsi in verticale inoltre è possibile distruggere i Missili con le Armi.

4. Missili verticali [4 PV]

il Bliking estende le due code, dalle quali vengono scagliati poi una serie di missili in verticale. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario spostarsi in orizzontale inoltre si possono distruggere i Missili con le Armi.

.. Contatto Corpo [6 PV]

.. Contatto Ali [3 PV]

.. Contatto Code [3 PV]

Il Bliking è un grosso velivolo viola composto da un corpo centrale, due ali e due code. Il boss si sposta volando, occupa sempre il lato destro dello schermo ed è abbastanza aggressivo. Lo scontro si svolge in una caverna di lunghezza infinita che non possiede ostacoli al suo interno.

Per sconfiggere il Bliking dovrete distruggere entrambe le ali, le quali però diventano vulnerabili solamente quando vengono estese. Durante lo scontro potrete anche demolire le due code: ciò ridurrà le capacità offensive del boss ma non gli causerà danni. Rimanete sul lato sinistro dello schermo, per avere maggiore spazio di manovra, e siate pronti ad usare l'Astro Crush non appena il Bliking distende le ali. In alternativa potrete colpirlo con il Thunder Claw dalla media distanza.

BUNBY TANK DX

"Cingolato lanciamissili"

DOVE SI TROVA

Wily's Island [A1] Sentiero tropicale
Wily's Island [A2] Percorso terrestre
Wily's Island [A4] Serie di rampe

Clown Man	[B2]	Binari sospesi
Frost Man	[C1]	Prima stazione
Frost Man	[C4]	Seconda stazione
Search Man	[I3]	Corridoio viola
Search Man	[I4]	Ultimo bosco
Wily's Tower 1	[M4]	Percorso intricato
Wily's Tower 3	[O2]	Percorso del guerriero
Wily's Tower 3	[O3]	Sentiero dei precipizi

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1
Flame Sword	1
Flash Bomb	1
Homing Sniper	2
Ice Wave	1
Thunder Claw	2
Tornado Hold	4 1
Water Balloon	2

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	4	3	2
Mega Ball	1		
Rush Bike	3		
Rush Bomber	1		

ATTACCHI

1. Missili [3 PV]

il Bunby Tank DX scaglia orizzontalmente una coppia di missili. L'attacco non è molto rapido ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare i missili saltando.

.. Contatto [4 PV]

Il Bunby Tank DX è un automa giallo munito di cingoli. Il nemico si sposta camminando e non è molto aggressivo. Il suo unico attacco non è particolarmente complicato da evitare inoltre il nemico può essere eliminato facilmente anche con l'Arma di base del personaggio. Una volta sconfitto, il Bunby Tank DX diventa il Bunby Top DX. Per evitare che ciò accada, bisogna distruggere il nemico colpendolo più volte alla testa.

BUNBY TOP DX

"Testa residua del cingolato lanciamissili"

DOVE SI TROVA

Wily's Island	[A1]	Sentiero tropicale
Wily's Island	[A2]	Percorso terrestre
Wily's Island	[A4]	Serie di rampe
Clown Man	[B2]	Binari sospesi
Frost Man	[C1]	Prima stazione
Frost Man	[C4]	Seconda stazione
Tengu Man	[E3]	Astronave verde
Search Man	[I3]	Corridoio viola
Search Man	[I4]	Ultimo bosco
Wily's Tower 1	[M4]	Percorso intricato
Wily's Tower 3	[O2]	Percorso del guerriero
Wily's Tower 3	[O3]	Sentiero dei precipizi

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1
Flame Sword	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	3	2	1
Mega Ball	1		

Flash Bomb	1	Rush Bike	2
Homing Sniper	2	Rush Bomber	1
Ice Wave	1		
Thunder Claw	2		
Tornado Hold	3	1	
Water Balloon	2		

ATTACCHI

.. Contatto [4 PV]

Il Bunby Top DX è ciò che rimane del Bunby Tank DX, una volta che si distrugge il corpo. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. Una volta generatosi, il Bunby Top DX si limita a lanciarsi contro il personaggio. Per questo motivo è necessario colpirlo dalla distanza, prima che possa avvicinarsi troppo al Robot.

CLINE

"Lungo dragone meccanico"

DOVE SI TROVA

Tengu Man [E2] Primo volo
 Wily's Tower 2 [N2] Slalom volante

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1	
Flame Sword	2	
Flash Bomb	4	
Homing Sniper	5	
Ice Wave	4	
Thunder Claw	4	
Tornado Hold	9	.
Water Balloon	5	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	9	6	3
Mega Ball	3		
Rush Bike	.		
Rush Bomber	.		

ATTACCHI

.. Contatto [6 PV]

Il Cline è un lungo drago meccanico composto da una testa e da otto segmenti. Il nemico si sposta volando ed inizialmente non è affatto aggressivo. Il drago può essere di due tipi: la versione celeste attraversa lo schermo senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio mentre quella verde è più aggressiva e si autodistrugge dopo aver subito abbastanza danni. Poichè il nemico si affronta esclusivamente a bordo di Rush, è consigliato usare il Mega Buster per eliminarlo poichè le altre Armi risulterebbero scarsamente efficaci contro di lui.

CLOWN MAN

"Robot Master a guardia del parco dei divertimenti"

DOVE SI TROVA

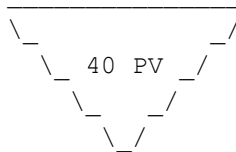
Clown Man [B6] Pista del pagliaccio (boss)
 Wily's Tower 4 [P1] Zona Robot Master

ARMI SPECIALI

Astro Crush .
 Flame Sword 1
 Flash Bomb 1
 Homing Sniper 1
 Ice Wave 1
 Thunder Claw 1
 Tornado Hold > 1 4
 Water Balloon 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 2 3
 Mega Ball 1
 Rush Bike 1
 Rush Bomber 2



ATTACCHI

1. Presa sotterranea [2~4 PV]

+ Lancio al muro [3 PV]

Clown Man infila le mani nel pavimento e dopo qualche istante esse emergono in corrispondenza del personaggio, causandogli danni graduali. Al termine della tecnica, il boss scaglia il Robot contro il muro. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento. Una volta stretti nella morsa, premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi.

2. Globo elettrico [5 PV]

Clown Man si circonda di elettricità e, sotto forma di sfera, rimbalza più volte sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico ed oltrepassarlo da sotto eseguendo la Scivolata. Clown Man è invulnerabile mentre esegue questo attacco.

3. Calcio Trapezio [4 PV]

Clown Man afferra il trapezio e ruota più volte attorno ad esso. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi al centro del pavimento e saltare sul posto ogni volta che il boss si avvicina.

.. Contatto [4 PV]

Clown Man è un automa con le braccia estensibili. Il boss si sposta compiendo balzi e scatti ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro possiede un trapezio nella zona superiore dello schermo, che viene utilizzato da Clown Man per ruotare.

Durante tutta la battaglia, rimanete nella parte centrale del pavimento, per poter schivare facilmente il Calcio Trapezio del boss, ed intanto caricate il Super Colpo del Mega Buster. Spostatevi solamente per evitare la Presa sotterranea ed il Globo elettrico ed aprite il fuoco contro Clown Man quando questi atterra al termina del Calcio Trapezio.

Usando il Tornado Hold, il boss subirà un danno pari a 4 PV a contatto con il vortice. Nel caso in cui Clown Man venga colpito da quest'Arma mentre sta eseguendo il Calcio Trapezio, la tecnica verrà interrotta ed il boss cadrà al suolo, rimanendo immobile e vulnerabile per alcuni istanti.

 COUNT BOMB CD

"Esplosivo a tempo semovente"

DOVE SI TROVA

Grenade Man	[D2]	Salone segmentato
Grenade Man	[D3]	Percorso dei martelli
Aqua Man	[G5]	Discesa occidentale
Aqua Man	[G6]	Discesa orientale
Wily's Tower 3	[O1]	Ingresso viola
Wily's Tower 3	[O2]	Percorso del guerriero

ARMI SPECIALI

Astro Crush	.
Flame Sword	.
Flash Bomb	.
Homing Sniper	.
Ice Wave	.
Thunder Claw	.
Tornado Hold	.
Water Balloon	.

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	.	.	.
Mega Ball	.		
Rush Bike	.		
Rush Bomber	.		

ATTACCHI

1. Detonazione [6 PV]

una volta che il timer si azzerà, il Count Bomb CD esplode. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [no]

Il Count Bomb CD è una pedana rossa, che possiede un timer. Salendovi sopra, il nemico inizierà a muoversi, inizierà il conto alla rovescia e, una volta terminato, il Count Bomb CD detonerà e potrà ferire il personaggio. Per questo motivo bisogna essere rapidi nel superare questi ostacoli, i quali non possono essere distrutti dalle Armi del Robot.

COUNT BOMB GEO

"Esplosivo a tempo"

DOVE SI TROVA

Grenade Man	[D2]	Salone segmentato
Grenade Man	[D3]	Percorso dei martelli
Grenade Man	[D4]	Sentiero dinamite
Aqua Man	[G5]	Discesa occidentale
Aqua Man	[G6]	Discesa orientale
Wily's Tower 3	[O1]	Ingresso viola
Wily's Tower 3	[O2]	Percorso del guerriero

ARMI SPECIALI

Astro Crush	.
Flame Sword	.
Flash Bomb	.
Homing Sniper	.
Ice Wave	.
Thunder Claw	.
Tornado Hold	.
Water Balloon	.

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	.	.	.
Mega Ball	.		
Rush Bike	.		
Rush Bomber	.		

ATTACCHI

1. Detonazione [6 PV]

una volta che il timer si azzerà, il Count Bomb GEO esplose. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [no]

Il Count Bomb GEO è una pedana nera, che possiede un timer. Salendovi sopra, inizierà il conto alla rovescia e, una volta terminato, il Count Bomb GEO detonerà e potrà ferire il personaggio. Per questo motivo bisogna essere rapidi nel superare questi ostacoli, i quali non possono essere distrutti dalle Armi del Robot.

CRUNCHRAN

"Automa che attacca dall'ombra"

DOVE SI TROVA

Astro Man [H1] Prato viola
Astro Man [H2] Primo labirinto
Astro Man [H3] Sabbie mobili
Astro Man [H4] Prato azzurro
Astro Man [H5] Secondo labirinto

ARMI SPECIALI

Astro Crush 1
Flame Sword 1
Flash Bomb .
Homing Sniper 1
Ice Wave 1
Thunder Claw .
Tornado Hold 1 1
Water Balloon 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster . . .
Mega Ball 1
Rush Bike .
Rush Bomber 1

ATTACCHI

1. Morso [6 PV]

il Crunchran fa comparire le sue fauci, con le quali morde il personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un raggio d'azione ridotto. Per non subire danni è necessario oltrepassare il nemico saltando oppure tramite la Scivolata.

.. Contatto [no]

Il Crunchran è una creatura dotata di grandi fauci, che vive all'interno di una macchia scura. Il nemico si sposta strisciando sul pavimento ed è piuttosto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Crunchran cerca sempre di posizionarsi al di sotto del personaggio per morderlo rapidamente. Per questo motivo è consigliato oltrepassare il nemico saltando oppure utilizzare l'Ice Wave, l'Homing Sniper o la Mega Ball per eliminarlo.

DODONPA CANNON

"Mortai regolabili"

DOVE SI TROVA

Clown Man	[B2]	Binari sospesi
Clown Man	[B4]	Caselle a sorpresa
Grenade Man	[D1]	Ingresso esplosivo
Grenade Man	[D2]	Salone segmentato
Grenade Man	[D3]	Percorso dei martelli
Grenade Man	[D4]	Sentiero dinamite
Tengu Man	[E3]	Astronave verde
Tower Entrance	[F1]	Miniera
Tower Entrance	[F2]	Sommità
Wily's Tower 1	[M4]	Percorso intricato
Wily's Tower 2	[N1]	Ingresso verde
Wily's Tower 2	[N2]	Slalom volante

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1	
Flame Sword	1	
Flash Bomb	1	
Homing Sniper	2	
Ice Wave	1	
Thunder Claw	2	
Tornado Hold	3	1
Water Balloon	2	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	3	2	1
Mega Ball	1		
Rush Bike	2		
Rush Bomber	1		

ATTACCHI

1. Proiettile [3 PV]

il Dodonpa Cannon spara un proiettile lungo traiettorie paraboliche ad angolazioni differenti. L'attacco è discretamente rapido e possiede un raggio d'azione variabile. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere il Proiettile con le Armi.

.. Contatto [4 PV]

Il Dodonpa Cannon è un mortaio montato sul pavimento. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è discretamente aggressivo. Il Dodonpa Cannon è in grado di variare la traiettoria dei suoi colpi a seconda della posizione del Robot. Per questo motivo è necessario rimanere in movimento ed attaccarlo con l'Homing Sniper oppure con l'Ice Wave. I Dodonpa Cannon possono essere verdi o viola ma tra le due varietà non ci sono differenze.

DUO

"Automa proveniente dallo spazio"

DOVE SI TROVA

Tower Entrance	[F3]	Anticamera della torre (boss)
----------------	------	-------------------------------

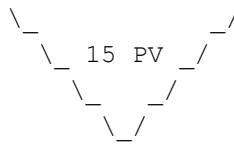
ARMI SPECIALI

Astro Crush	.	
Flame Sword	.	
Flash Bomb	1	
Homing Sniper	.	
Ice Wave	1	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	> 1	1	2
Mega Ball	1		
Rush Bike	1		
Rush Bomber	.		

Thunder Claw 1
Tornado Hold > 1 2
Water Balloon .



ATTACCHI

1. Carica possente [6 PV]

Duo si lancia contro il personaggio e colpisce violentemente il suolo, generando un'esplosione di energia. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss non appena colpisce il pavimento.

2. Globo celeste [4 PV]

Duo si ricopre di energia ed inizia a rimbalzare più volte lungo le pareti della stanza secondo una traiettoria fissa. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi in un punto al di fuori della traiettoria del boss e rimanere immobili sino al termine dell'attacco.

.. Contatto [4 PV]

Duo è il misterioso automa proveniente dallo spazio. Il boss si sposta compiendo balzi e scatti ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Durante la battaglia, rimanete sempre a media distanza dal boss, evitando però di rimanere chiusi in un angolo: in questo modo potrete sia colpirlo con il Super Colpo del Mega Buster, sia schivare facilmente la Carica possente. Quando il boss si lancia contro di voi, attendete che si avvicini il più possibile e poi eseguite la Scivolata verso il bordo dello schermo oppure allontanatevi da lui saltando. Una volta evitato l'assalto nemico potrete riprendere l'offensiva.

FIRE METALL

"Piccolo automa incendiario"

DOVE SI TROVA

Grenade Man [D3] Percorso dei martelli
Grenade Man [D4] Sentiero dinamite
Sword Man [L1] Ingresso di pietra
Sword Man [L2] Percorso del fulmine
Sword Man [L5] Percorso del cristallo
Wily's Tower 1 [M4] Percorso intricato

ARMI SPECIALI

Astro Crush 1
Flame Sword 1
Flash Bomb 1
Homing Sniper 2
Ice Wave 1
Thunder Claw 2
Tornado Hold 3 1
Water Balloon 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 3 2 1
Mega Ball 1
Rush Bike 2
Rush Bomber 1

ATTACCHI

.. Contatto [4 PV]

Il Fire Metall è un piccolo automa che possiede una fiamma sulla testa. Il nemico si sposta camminando e non è molto aggressivo. La caratteristica del Fire Metall è quella di poter accendere la miccia dei mattoni infiammabili, facendoli così esplodere. Per questo motivo è consigliato eliminarlo in pochi istanti, in modo tale da avere la possibilità di proseguire facilmente lungo il percorso.

FROST MAN

"Robot Master a guardia della stazione sciistica"

DOVE SI TROVA

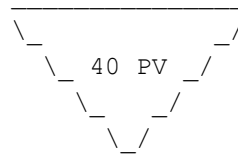
Frost Man [C6] Camera di refrigerazione (boss)
Wily's Tower 4 [P1] Zona Robot Master

ARMI SPECIALI

Astro Crush .
Flame Sword 3
Flash Bomb > 3
Homing Sniper .
Ice Wave .
Thunder Claw 1
Tornado Hold 1 1
Water Balloon .

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 2 3
Mega Ball 1
Rush Bike 1
Rush Bomber 2



ATTACCHI

1. Onda gelida [2 PV]
+ Spallata [4 PV]

Frost Man sbatte entrambi i pugni contro il pavimento, generando un'onda di ghiaccio che avanza lungo il suolo. Nel caso in cui colpisca il Robot, questi rimarrà paralizzato ed il boss lo colpirà con una poderosa spallata. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare l'onda di ghiaccio bisogna oltrepassarla saltando mentre, una volta intrappolati, non c'è modo di liberarsi.

2. Caduta blocco [3 PV]
+ Spinta blocco [2 PV]

Frost Man fa cadere un blocco di ghiaccio dal nastro trasportatore e poi lo spinge lungo il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la caduta del blocco è necessario rimanere sempre in movimento mentre per non farsi schiacciare contro la parete bisogna oltrepassare il blocco saltando.

3. Pugno gelido [5 PV]

Frost Man circonda il suo pugno con il ghiaccio per poi attaccare in avanti. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

4. Terremoto [3 PV]

Frost Man colpisce più volte il pavimento, facendo cadere dal nastro trasportatore tutti i blocchi di ghiaccio presenti. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento.

.. Contatto [5 PV]

Frost Man è un grosso automa ricoperto di ghiaccio. Il boss si sposta compiendo balzi ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni e lungo il soffitto è presente un nastro trasportatore che trasporta costantemente i blocchi di ghiaccio che Frost Man può utilizzare per i suoi attacchi.

Rimanete a media distanza dal boss e siate sempre pronti ad usare la Scivolata per oltrepassare Frost Man mentre salta. Aprite il fuoco con i proiettili semplici del Mega Buster per ferire il boss, stando attenti ai blocchi di ghiaccio che vi scaglierà contro.

Usando la Flash Bomb, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito inoltre quest'Arma sarà in grado di distruggere l'Onda gelida generata da Frost Man tuttavia non potrà demolire i blocchi di ghiaccio. In alcuni casi la Flash Bomb potrà respingere il boss e lasciarlo temporaneamente stordito ed indifeso.

GEARNA EYE

"Prisma corazzato"

DOVE SI TROVA

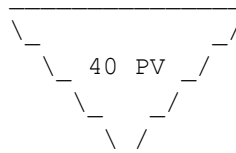
Sword Man [L1] Ingresso di pietra (mini boss)

ARMI SPECIALI

Astro Crush	6
Flame Sword	1
Flash Bomb	> 11
Homing Sniper	2
Ice Wave	.
Thunder Claw	3
Tornado Hold	. .
Water Balloon	5

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2	3
Mega Ball	3		
Rush Bike	.		
Rush Bomber	.		



ATTACCHI

1. Raffica larga [4 PV]

il Gearna Eye scaglia orizzontalmente due sfere infuocate ad altezze diverse. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare la sfera bassa saltando ed eseguire la Scivolata per schivare quella alta.

2. Raffica lenta [4 PV]

il Gearna Eye scaglia orizzontalmente tre sfere infuocate in successione. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare saltando ogni sfera infuocata.

3. Raffica rapida [4 PV]

il Gearna Eye scaglia orizzontalmente tre sfere infuocate in rapida successione. L'attacco è piuttosto veloce e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare la raffica saltando.

.. Kao ga Mehda [no]

il Gearna Eye richiama un Kao ga Mehda che infrange il ponte di pietra e poi periodicamente colpisce i pilastri sui quali è posizionato il Robot.

.. Contatto [4 PV]

Il Gearna Eye è un prisma rosa contenuto in una grossa maschera di pietra. Il nemico si sposta lungo la parete destra ed è piuttosto aggressivo. La sala dove si svolge lo scontro possiede il magma sul fondo, tre pilastri ed un ponte di pietra sopra di essi.

Nella prima parte dello scontro, attendete che il Gearna Eye mostri il prisma rosa e colpitelo con il giusto tempismo, mentre vi muovete lungo il ponte di pietra. Usate il Super Colpo del Mega Buster per infliggergli danni e saltate per schivare le sue Raffiche. Dopo aver perso la metà dei suoi punti vita, il nemico richiamerà un Kao ga Mehda che infrangerà subito il ponte di pietra e vi costringerà a saltare da un pilastro all'altro. Posizionatevi su uno di esso ed usate sempre il Super Colpo del Mega Buster per ferire il Gearna Eye, spostandovi su un pilastro diverso solo quando il Kao ga Mehda si avvicinerà a voi.

GORIBLUE

"Massiccio lanciatore di bombe"

DOVE SI TROVA

Search Man	[I1]	Sentiero vegetale
Search Man	[I3]	Corridoio viola
Search Man	[I4]	Ultimo bosco
Wily's Tower 3	[O3]	Sentiero dei precipizi

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1
Flame Sword	1
Flash Bomb	1
Homing Sniper	3
Ice Wave	2
Thunder Claw	3
Tornado Hold	6 1
Water Balloon	3

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	6	4	2
Mega Ball	2		
Rush Bike	4		
Rush Bomber	2		

ATTACCHI

1. Sfera metallica [4 PV]

il Goribluè scaglia una sfera di metallo, che esplode a contatto con il pavimento o con una parete. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere la Sfera con le Armi.

.. Contatto [6 PV]

Il Goribluè è un grosso automa azzurro che scaglia bombe. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed attacca periodicamente, senza curarsi della posizione e dei movimenti del personaggio. Per eliminarlo facilmente bisogna posizionarsi oltre la portata della sua Sfera metallica e da qui colpirlo con il Mega Buster.

GORIGREE

"Massiccio lanciatore di sfere acuminate"

DOVE SI TROVA

Search Man	[I2]	Caverna chiodata
Search Man	[I3]	Corridoio viola
Search Man	[I4]	Ultimo bosco
Wily's Tower 3	[O1]	Ingresso viola
Wily's Tower 3	[O3]	Sentiero dei precipizi

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1
Flame Sword	1
Flash Bomb	1
Homing Sniper	3
Ice Wave	2
Thunder Claw	3
Tornado Hold	6 1
Water Balloon	3

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	6	4	2
Mega Ball	2		
Rush Bike	4		
Rush Bomber	2		

ATTACCHI

1. Sfera chiodata [4 PV]

il Gorigree scaglia una sfera acuminata, che esplose a contatto con il pavimento o con una parete. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere la Sfera con le Armi.

.. Contatto [6 PV]

Il Gorigree è un grosso automa verde che scaglia bombe. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed attacca periodicamente, senza curarsi della posizione e dei movimenti del personaggio. Per eliminarlo facilmente bisogna posizionarsi oltre la portata della sua Sfera chiodata e da qui colpirlo con il Mega Buster.

GORIGRO

"Massiccio lanciatore di rocce"

DOVE SI TROVA

Search Man	[I3]	Corridoio viola
Wily's Tower 3	[O1]	Ingresso viola
Wily's Tower 3	[O2]	Percorso del guerriero

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1
Flame Sword	1
Flash Bomb	1
Homing Sniper	3
Ice Wave	2
Thunder Claw	3
Tornado Hold	6 1
Water Balloon	3

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	6	4	2
Mega Ball	2		
Rush Bike	4		
Rush Bomber	2		

ATTACCHI

1. Roccia [6 PV]

il Gorigro scaglia frontalmente un masso. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico inoltre è possibile sfruttare la Roccia come se fosse una pedana oppure distruggerla con le Armi.

2. Sfera metallica [4 PV]

nel caso in cui sullo schermo sia ancora presente la Roccia, il Gorigro scaglia una sfera di metallo, che esplose a contatto con il pavimento o con una parete. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere la Sfera con le Armi.

.. Contatto [6 PV]

Il Gorigro è un grosso automa scuro che scaglia rocce e bombe. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed attacca periodicamente, senza curarsi della posizione e dei movimenti del personaggio. Per eliminarlo facilmente bisogna posizionarsi oltre la portata della sua Roccia e della sua Sfera metallica e da qui colpirlo con il Mega Buster.

GORONE

"Creatura che vive nella cascata"

DOVE SI TROVA

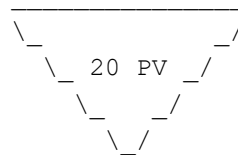
Aqua Man [G2] Cascata infinita (mini boss)

ARMI SPECIALI

Astro Crush	2
Flame Sword	2
Flash Bomb	2
Homing Sniper	2
Ice Wave	2
Thunder Claw	2
Tornado Hold	1
Water Balloon	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1	2
Mega Ball	2		
Rush Bike	.		
Rush Bomber	2		



ATTACCHI

1. Pugno [5 PV]

il Gorone estende orizzontalmente un arto. L'attacco è molto rapido, possiede un discreto raggio d'azione ed è in grado di distruggere il tronco sul quale si trova il personaggio. Per evitarlo è necessario saltare sul posto.

2. Sfera [4 PV]

il Gorone rilascia verticalmente una sfera di metallo. L'attacco è molto rapido, possiede un notevole raggio d'azione ed è in grado di distruggere il tronco sul quale si trova il personaggio. Per evitarlo è necessario spostarsi in orizzontale.

.. Contatto [5 PV]

Il Gorone è un grosso automa tondo con due code dentate. Il nemico si sposta nuotando ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è composta da una cascata infinita, lungo la quale cadono continuamente tronchi che

possono essere sfruttati come pedane.

Durante la battaglia non correrete il rischio di precipitare nel vuoto perciò sfruttate la lunghezza infinita della cascata per spostarvi lateralmente ed evitare il contatto con il Gorone. Per la fase offensiva invece, atterrate su un tronco, caricate il Super Colpo del Mega Buster e, non appena il nemico si avvicina a voi, saltate e rilasciate l'attacco. Trovate una posizione adatta per danneggiare il mini boss e spostatevi da una pedana all'altra solamente quando il Gorone sta per distruggerla.

GREEN DEVIL

"Guardiano della torre viola"

DOVE SI TROVA

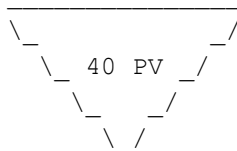
Wily's Tower 3 [04] Sala gelatinosa (boss)

ARMI SPECIALI

Astro Crush	.
Flame Sword	1
Flash Bomb	1
Homing Sniper	1
Ice Wave	.
Thunder Claw	> 5
Tornado Hold	1 .
Water Balloon	.

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1	2
Mega Ball	1		
Rush Bike	2		
Rush Bomber	.		



ATTACCHI

1. Onda gelatinosa [6 PV]

l'occhio del Green Devil esce dal corpo ed attraversa più volte lo schermo in orizzontale. Esso viene seguito da un'onda di gelatina che fuoriesce dal pavimento. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna muoversi nella stessa direzione dell'occhio, eseguendo più volte la Scivolata.

2. Spine verdi [5 PV]

l'occhio del Green Devil esce dal corpo, vola per la stanza e fa innalzare dal pavimento una serie di spine verdi. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dall'occhio.

.. Contatto Corpo [4 PV]

.. Contatto Occhio [3 PV]

Il Green Devil è un nemico umanoide composto da una gelatina verde. Il boss si sposta scomponendosi ed è piuttosto aggressivo. Il suo unico punto vulnerabile è l'occhio grigio situato all'interno del boss, il quale diventa raggiungibile solo colpendo più volte il corpo del Green Devil. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni e possiede lungo il pavimento una serie di fessure dalle quali può comparire la gelatina che costituisce il corpo del boss.

Durante la battaglia attendete che l'occhio del Green Devil entri nel corpo e poi attaccatelo con il Super Colpo del Mega Buster oppure con la Flash Bomb per esporre il suo punto debole. Non appena l'occhio diventa vulnerabile,

equipaggiate subito il Thunder Claw, saltate ed attaccatelo più volte per infliggergli rapidamente danni ingenti. Una volta che il boss si scompone, preparatevi ad evitare il suo assalto poi tornate subito all'offensiva.

GRENADE MAN

"Robot Master a guardia del deposito di munizioni"

DOVE SI TROVA

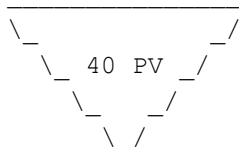
Grenade Man [D5] Doppia camera (boss)
Wily's Tower 4 [P1] Zona Robot Master

ARMI SPECIALI

Astro Crush .
Flame Sword 1
Flash Bomb 2
Homing Sniper 1
Ice Wave 1
Thunder Claw > 4
Tornado Hold 1 1
Water Balloon 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 2 3
Mega Ball 1
Rush Bike 1
Rush Bomber 2



ATTACCHI

1. Bomba Teschio [5 PV]
+ Travi [4 PV]

Grenade Man scaglia orizzontalmente un grande esplosivo che detona a contatto con la parete opposta. Dopo qualche istante cadranno alcune travi in corrispondenza del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare la Bomba è necessario oltrepassarla con un salto mentre per schivare le Travi bisogna rimanere sempre in movimento.

2. Bomba aerea [5 PV]

Grenade Man salta in avanti e scaglia verso il personaggio un grande esplosivo che detona a contatto con il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna muoversi nella stessa direzione del boss mentre questi è ancora in aria.

3. Carica [5 PV]

Grenade Man attraversa tutto il pavimento con uno scatto. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss con un salto.

4. Mini bombe [3 PV]

Grenade Man salta in avanti e scaglia dietro di sé tre esplosivi che detonano a contatto con il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna muoversi nella stessa direzione del boss mentre questi è ancora in aria.

- .. Contatto [4 PV]

Grenade Man è un automa azzurro con la testa a forma di spoletta. Il boss si sposta compiendo balzi o scatti ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Durante la battaglia rimanete sempre al centro del pavimento perchè da questa

posizione potrete evitare facilmente la Bomba Teschio e la Carica e sarete in grado di spostarvi subito verso i lati dello schermo, non appena il boss salta per attaccare. In fase offensiva, caricate il Super Colpo del Mega Buster e rilasciatelo contro Grenade Man quando questi atterra dopo un assalto aereo oppure mentre rimane immobile dopo che ha scagliato la Bomba Teschio. Dopo aver subito diversi danni, il boss demolirà il pavimento, spostando lo scontro nella stanza inferiore, dove però il pavimento sarà irregolare. Rimanete ugualmente nella zona centrale dello schermo e continuate ad attaccare Grenade Man.

Usando il Thunder Claw, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito inoltre tramite quest'Arma è possibile anche respingere le Bombe Teschio scagliate da Grenade Man. Colpendo il boss con il suo stesso attacco gli si causeranno ugualmente 4 PV di danno.

HANNYA ATTACKER

"Volto corazzato"

DOVE SI TROVA

Tengu Man	[E2]	Primo volo
Tengu Man	[E4]	Percorso aereo
Wily's Tower 2	[N1]	Ingresso verde
Wily's Tower 2	[N2]	Slalom volante

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1	
Flame Sword	1	
Flash Bomb	1	
Homing Sniper	2	
Ice Wave	.	
Thunder Claw	4	
Tornado Hold	3	1
Water Balloon	2	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	3	2	1
Mega Ball	1		
Rush Bike	2		
Rush Bomber	1		

ATTACCHI

.. Contatto [5 PV]

L'Hannya Attacker è un automa che possiede un grande volto bianco. Il nemico si sposta volando avanti e indietro, ignorando la posizione ed i movimenti del personaggio. Il volto dell'Hannya Attacker è immune a qualsiasi Arma 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.

HOGALE

"Balena da trasporto"

DOVE SI TROVA

Frost Man	[C3]	Zona di lancio
Tengu Man	[E1]	Base di lancio
Tengu Man	[E2]	Primo volo
Wily's Tower 2	[N2]	Slalom volante

ARMI SPECIALI		ARMI DEL ROBOT		
Astro Crush	1	Mega Buster	10	7 4
Flame Sword	3	Mega Ball	3	
Flash Bomb	1	Rush Bike	7	
Homing Sniper	5	Rush Bomber	4	
Ice Wave	5			
Thunder Claw	5			
Tornado Hold	10 1			
Water Balloon	5			

ATTACCHI

.. Contatto [6 PV]

L'Hogale è una grande balena meccanica. Il nemico si sposta volando e non si cura della posizione o dei movimenti del personaggio. L'Hogale non possiede attacchi diretti bensì si limita a rilasciare sullo schermo diversi nemici, come i Metall SV oppure i Tencrow. Per questo motivo è necessario eliminarla il prima possibile, attaccandola con la Flash Bomb o con l'Astro Crush.

JOE CLASSIC

"Soldato armato di scudo"

DOVE SI TROVA

Clown Man	[B4]	Caselle a sorpresa
Clown Man	[B5]	Salita delle campane
Grenade Man	[D2]	Salone segmentato
Grenade Man	[D3]	Percorso dei martelli
Tower Entrance	[F1]	Miniera
Aqua Man	[G1]	Caverna sottomarina
Aqua Man	[G3]	Grotta verde
Aqua Man	[G4]	Tunnel acuminato
Aqua Man	[G5]	Discesa occidentale
Aqua Man	[G7]	Fondo della miniera
Wily's Tower 2	[N1]	Ingresso verde
Wily's Tower 3	[O1]	Ingresso viola
Wily's Tower 3	[O2]	Percorso del guerriero
Wily's Tower 3	[O3]	Sentiero dei precipizi

ARMI SPECIALI		ARMI DEL ROBOT		
Astro Crush	1	Mega Buster	5	4 2
Flame Sword	1	Mega Ball	2	
Flash Bomb	1	Rush Bike	4	
Homing Sniper	3	Rush Bomber	2	
Ice Wave	2			
Thunder Claw	3			
Tornado Hold	5 1			
Water Balloon	3			

ATTACCHI

1. Bomba [5 PV]

il Joe Classic lancia una granata in direzione del personaggio, la quale esplode dopo pochi istanti. L'attacco non è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Proiettile [3 PV]

il Joe Classic spara orizzontalmente un proiettile. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il Proiettile saltando.

3. Difesa [no]

il Joe Classic può utilizzare il suo scudo per proteggersi dagli attacchi del personaggio. Per aggirare la Difesa bisogna colpire il nemico alle spalle.

.. Contatto [6 PV]

Il Joe Classic è un soldato verde munito di scudo. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è piuttosto aggressivo. Il Joe Classic possiede l'abilità di difendersi dagli attacchi del personaggio grazie al suo scudo: per tale motivo bisogna attaccare il nemico dalla distanza proprio mentre scaglia la Bomba o il Proiettile. Le Armi migliori per sconfiggere il soldato verde sono la Flash Bomb e l'Ice Wave poichè sono in grado di oltrepassare il suo scudo.

KAIZOCK

"Automa marinaio"

DOVE SI TROVA

Clown Man [B4] Caselle a sorpresa

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1	
Flame Sword	1	
Flash Bomb	1	
Homing Sniper	1	
Ice Wave	1	
Thunder Claw	1	
Tornado Hold	2	1
Water Balloon	1	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	2	2	1
Mega Ball	1		
Rush Bike	2		
Rush Bomber	1		

ATTACCHI

1. Pulcini [2 PV]

mentre oscilla, il Kaizock rilascia periodicamente tre pulcini che volano in orizzontale. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare i Pulcini saltando inoltre è possibile distruggerli con le Armi.

.. Contatto [4 PV]

Il Kaizock è un automa striato che possiede braccia a forma di tenaglie. Il nemico si sposta camminando, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. In alcuni casi, si incontrerà il Kaizock mentre oscilla continuamente appeso ad una pedana. Proprio perchè il nemico non è interessato ad attaccare il Robot, è consigliato oltrepassarlo saltando e proseguire lungo il sentiero.

KAO DE KAHNA

"Cingolato da ricognizione"

DOVE SI TROVA

Sword Man [L1] Ingresso di pietra
Sword Man [L2] Percorso del fulmine
Sword Man [L3] Percorso del vortice
Sword Man [L4] Percorso della bomba
Sword Man [L5] Percorso del cristallo
Sword Man [L7] Corridoio interno
Sword Man [L8] Discesa di lava

ARMI SPECIALI

Astro Crush 1
Flame Sword 1
Flash Bomb 1
Homing Sniper 1
Ice Wave 1
Thunder Claw 1
Tornado Hold 2 1
Water Balloon 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 2 2 1
Mega Ball 1
Rush Bike 2
Rush Bomber 1

ATTACCHI

.. Contatto [3 PV]

Il Kao de Kahna è un cingolato composto da un grande volto di pietra. Il nemico si sposta camminando, senza curarsi dei movimenti e della posizione del Robot. Il Kao de Kahna, nonostante non possieda una gran quantità di vita, può essere ugualmente un nemico ostico perchè in alcune zone viene prodotto di continuo da alcuni generatori, perciò è consigliato ignorarlo e proseguire lungo il percorso.

KAO GA MEHDA

"Dispositivo martellante"

DOVE SI TROVA

Sword Man [L1] Ingresso di pietra
Sword Man [L6] Ascensore di lava

ARMI SPECIALI

Astro Crush .
Flame Sword .
Flash Bomb .
Homing Sniper .
Ice Wave .
Thunder Claw .
Tornado Hold . .
Water Balloon .

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster . . .
Mega Ball .
Rush Bike .
Rush Bomber .

ATTACCHI

1. Martellata [morte]

il Kao ga Mehda colpisce il pilastro sul quale è posizionato il Robot, facendolo cadere nel magma e causandogli morte immediate. L'attacco è molto

rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [no]

Il Kao ga Mehda è un grosso martello giallo e verde. Il nemico si sposta lungo lo sfondo e non si può danneggiare in alcun modo. Una volta comparso sullo schermo, il Kao ga Mehda si limita a colpire il pilastro sul quale si trova il personaggio, per farlo precipitare nella lava. Per questo motivo bisogna saltare subito da un pilastro all'altro, allontanandosi il prima possibile dal nemico.

KAO NA GAHNA

"Colonna di pietra"

DOVE SI TROVA

Sword Man [L2] Percorso del fulmine
Sword Man [L5] Percorso del cristallo
Sword Man [L6] Ascensore di lava

ARMI SPECIALI

Astro Crush 1
Flame Sword 1
Flash Bomb 1
Homing Sniper 3
Ice Wave .
Thunder Claw 3
Tornado Hold 6 .
Water Balloon 6

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 6 4 2
Mega Ball 6
Rush Bike 4
Rush Bomber 2

ATTACCHI

1. Getto incandescente [morte]

il Kao na Gahna emette periodicamente in verticale un flusso di lava in grado di causare morte istantanea. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare il nemico con il giusto tempismo.

2. Sfera infuocata [4 PV]

il Kao na Gahna scaglia orizzontalmente un globo di fuoco. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassarlo saltando.

.. Contatto Fiamma [6 PV]

non si subiscono danni dal contatto con il nemico ma solo da quello con la fiamma presente sulla sua testa.

Il Kao na Gahna è una colonna di pietra munita di volto. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non è molto aggressivo. A seconda delle situazioni, il Kao na Gahna può attaccare con le Sfere infuocate oppure con il Getto incandescente. Nel primo caso è sufficiente eliminare il nemico dalla lunga distanza mentre nel secondo il Kao na Gahna è indistruttibile perciò bisognerà superarlo con il giusto tempismo. In entrambe le situazioni è possibile paralizzare per alcuni istanti il nemico con l'Ice Wave oppure con il Water Balloon.

KEMUMAKIN

"Velivolo di disturbo"

DOVE SI TROVA

Frost Man	[C4]	Seconda stazione
Frost Man	[C5]	Seconda pista
Tengu Man	[E3]	Astronave verde
Wily's Tower 1	[M1]	Prima discesa
Wily's Tower 1	[M2]	Seconda discesa

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1	
Flame Sword	1	
Flash Bomb	1	
Homing Sniper	1	
Ice Wave	1	
Thunder Claw	1	
Tornado Hold	2	1
Water Balloon	1	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	2	1	1
Mega Ball	1		
Rush Bike	1		
Rush Bomber	1		

ATTACCHI

1. Cortina di fumo [no]
il Kemumakin rilascia dietro di sé una scia colorata. Essa non causa danni al personaggio e serve solo per oscurare temporaneamente la visuale.

.. Contatto [no]

Il Kemumakin è un piccolo droide volante. Il nemico non può causare danni al personaggio e si limita solo ad emettere una scia di fumo che oscura la visuale per qualche secondo. È necessario eliminare il Kemumakin il prima possibile, in modo tale da poter controllare più facilmente gli altri ostacoli presenti nelle vicinanze. Per sconfiggere il nemico è consigliato usare il Mega Buster oppure l'Homing Sniper.

KIKYOON

"Mongolfiera da trasporto"

DOVE SI TROVA

Clown Man	[B2]	Binari sospesi
Clown Man	[B4]	Caselle a sorpresa
Clown Man	[B5]	Salita delle campane

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1	
Flame Sword	3	
Flash Bomb	1	
Homing Sniper	3	
Ice Wave	3	
Thunder Claw	3	
Tornado Hold	5	1
Water Balloon	3	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	5	4	2
Mega Ball	2		
Rush Bike	4		
Rush Bomber	2		

ATTACCHI

1. Generazione Rompers [5 PV]
il Kikyoon rilascia una grossa capsula che, a contatto con il pavimento, rilascia quattro Rompers. Non è possibile distruggerla perciò bisogna eliminare i nemici non appena essi appaiono.

.. Contatto [3 PV]

Il Kikyoon è una grossa mongolfiera verde. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. Il Kikyoon non possiede attacchi diretti però è in grado di generare un gran numero di Rompers in pochi secondi perciò bisogna abbatterlo il prima possibile, usando la Flash Bomb oppure il Tornado Hold.

METALL SV

"Piccolo automa munito di casco"

DOVE SI TROVA

Wily's Island	[A1]	Sentiero tropicale
Wily's Island	[A2]	Percorso terrestre
Wily's Island	[A4]	Serie di rampe
Clown Man	[B2]	Binari sospesi
Clown Man	[B5]	Salita delle campane
Frost Man	[C4]	Seconda stazione
Tengu Man	[E1]	Base di lancio
Tengu Man	[E2]	Primo volo
Tengu Man	[E3]	Astronave verde
Tower Entrance	[F1]	Miniera
Aqua Man	[G1]	Caverna sottomarina
Aqua Man	[G7]	Fondo della miniera
Astro Man	[H5]	Secondo labirinto
Search Man	[I1]	Sentiero vegetale
Search Man	[I2]	Caverna chiodata
Wily's Tower 3	[O3]	Sentiero dei precipizi

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1
Flame Sword	1
Flash Bomb	1
Homing Sniper	1
Ice Wave	1
Thunder Claw	1
Tornado Hold	1 1
Water Balloon	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1	1
Mega Ball	1		
Rush Bike	1		
Rush Bomber	1		

ATTACCHI

1. Proiettile [3 PV]
il Metall SV scaglia un proiettile in orizzontale. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure superare il proiettile saltando.

.. Contatto [2 PV]

Il Metall SV è un piccolo automa munito di casco giallo. Il nemico si sposta

camminando e non è molto aggressivo. La particolarità del Metall SV è quella di proteggersi con il suo casco, il quale è in grado di bloccare ogni attacco. Per questo motivo è necessario attaccare il nemico solo quando cammina. Poichè il Metall SV è un avversario molto debole, è sufficiente colpirlo con il Mega Buster per eliminarlo.

METRENGER

"Verme generato dal soffitto"

DOVE SI TROVA

Clown Man	[B2]	Binari sospesi
Grenade Man	[D1]	Ingresso esplosivo
Grenade Man	[D2]	Salone segmentato
Grenade Man	[D3]	Percorso dei martelli
Grenade Man	[D4]	Sentiero dinamite
Wily's Tower 2	[N2]	Slalom volante

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1	
Flame Sword	1	
Flash Bomb	1	
Homing Sniper	1	
Ice Wave	1	
Thunder Claw	1	
Tornado Hold	1	1
Water Balloon	1	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1	1
Mega Ball	1		
Rush Bike	1		
Rush Bomber	1		

ATTACCHI

.. Contatto [3 PV]

Il Metrenger è un lombrico segmentato. Il nemico si sposta strisciando e non è affatto aggressivo. Il Metrenger viene prodotto continuamente da un generatore indistruttibile, situato sul soffitto. Per questo motivo è consigliato superare il prima possibile la zona dove appaiono i lombrichi, eliminando solo quelli che ostacolano il cammino.

MONOPELLAN

"Mortaio fluttuante"

DOVE SI TROVA

Clown Man	[B4]	Caselle a sorpresa
Clown Man	[B5]	Salita delle campane
Grenade Man	[D1]	Ingresso esplosivo
Grenade Man	[D2]	Salone segmentato
Grenade Man	[D3]	Percorso dei martelli
Grenade Man	[D4]	Sentiero dinamite
Tengu Man	[E1]	Base di lancio
Tengu Man	[E3]	Astronave verde
Tower Entrance	[F1]	Miniera
Tower Entrance	[F2]	Sommità
Aqua Man	[G5]	Discesa occidentale
Aqua Man	[G6]	Discesa orientale

Astro Man [H1] Prato viola
Astro Man [H4] Prato azzurro
Wily's Tower 1 [M4] Percorso intricato

ARMI SPECIALI

Astro Crush 1
Flame Sword 1
Flash Bomb 1
Homing Sniper 1
Ice Wave 1
Thunder Claw 1
Tornado Hold 2 1
Water Balloon 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 2 2 1
Mega Ball 1
Rush Bike 2
Rush Bomber 1

ATTACCHI

1. Proiettile [3 PV]

il Monopellan spara un proiettile in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare il proiettile con un salto.

.. Contatto [4 PV]

non si subiscono danni però venendo a contatto con l'elica vola via dopo aver eliminato il nemico.

Il Monopellan è un drone sferico munito di elica. Il nemico è in grado di volare o di oscillare in verticale ed è discretamente aggressivo. Il Monopellan non è un ostacolo particolarmente ostico tuttavia può diventare pericoloso nelle zone in cui si salta da una pedana all'altra. Per questo motivo è consigliato eliminarlo con il Super Colpo del Mega Buster oppure con l'Homing Sniper.

MURAGATTORI

"Rapace da ricognizione"

DOVE SI TROVA

Search Man [I1] Sentiero vegetale
Search Man [I2] Caverna chiodata
Search Man [I3] Corridoio viola
Search Man [I4] Ultimo bosco

ARMI SPECIALI

Astro Crush 1
Flame Sword 1
Flash Bomb 1
Homing Sniper 1
Ice Wave 1
Thunder Claw 1
Tornado Hold 1 1
Water Balloon 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 1 1
Mega Ball 1
Rush Bike 1
Rush Bomber 1

ATTACCHI

.. Contatto [3 PV]

Il Muragattori è un rapace verde. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Muragattori si limita ad attraversarlo orizzontalmente senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. Per questo motivo è consigliato ignorarlo, oppure oltrepassarlo saltando, e proseguire lungo il percorso.

ONBUUBATTAN

"Coppia di grilli meccanici"

DOVE SI TROVA

Astro Man	[H1]	Prato viola
Astro Man	[H4]	Prato azzurro
Search Man	[I1]	Sentiero vegetale
Search Man	[I2]	Caverna chiodata
Search Man	[I3]	Corridoio viola
Search Man	[I4]	Ultimo bosco

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1	
Flame Sword	1	
Flash Bomb	1	
Homing Sniper	1	
Ice Wave	1	
Thunder Claw	1	
Tornado Hold	3	1
Water Balloon	1	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	3	3	1
Mega Ball	1		
Rush Bike	3		
Rush Bomber	1		

ATTACCHI

.. Contatto [4 PV]
si subisce la stessa quantità di danni venendo a contatto con il grillo grande o con quello piccolo.

L'Onbuubattan è composto da due grilli meccanici verdi di dimensioni diverse: il più piccolo è agganciato sul dorso del più grande. Il nemico si sposta compiendo balzi e non è molto aggressivo. Per eliminarlo definitivamente è necessario distruggere entrambi i grilli e per fare questo le Armi migliori da usare sono la Flash Bomb e l'Ice Wave.

PENPEN EV

"Pinguino meccanico"

DOVE SI TROVA

Frost Man	[C1]	Prima stazione
Frost Man	[C2]	Prima pista
Frost Man	[C3]	Zona di lancio

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1	
Flame Sword	2	
Flash Bomb	1	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	4	3	2
Mega Ball	1		
Rush Bike	3		

Homing Sniper	2	Rush Bomber	2
Ice Wave	1		
Thunder Claw	2		
Tornado Hold	3	2	
Water Balloon	2		

ATTACCHI

1. Carica [3 PV]

il Penpen EV si lancia contro il personaggio, strisciando sul pavimento.

L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione.

Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

.. Contatto [3 PV]

Il Penpen EV è un pinguino meccanico azzurro. Il nemico si sposta raramente dalla sua zona e non è molto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Penpen EV si limita a ruotare su sè stesso per poi lanciarsi periodicamente contro il personaggio usando la Carica. Per eliminarlo facilmente bisogna colpire il nemico mentre sta ancora ruotando.

PETIT BATTON

"Cucciolo di pipistrello"

DOVE SI TROVA

Sword Man [L3]	Percorso del vortice
Sword Man [L4]	Percorso della bomba

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1		
Flame Sword	1		
Flash Bomb	1		
Homing Sniper	1		
Ice Wave	1		
Thunder Claw	1		
Tornado Hold	1	1	
Water Balloon	1		

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1	1
Mega Ball	1		
Rush Bike	1		
Rush Bomber	1		

ATTACCHI

1. Trivella [3 PV]

il Petit Batton si chiude su sè stesso e si lancia in orizzontale.

L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione.

Per evitarlo è necessario oltrepassare il nemico saltando.

.. Contatto [3 PV]

Il Petit Batton è un piccolo pipistrello che si muove sempre assieme al Batton Mommy. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Petit Batton si limita a muoversi verso il Robot per poi lanciarsi contro di lui in orizzontale. Per questo motivo è necessario colpirlo dalla distanza con il Mega Buster, prima che possa avvicinarsi troppo al Robot blu.

POTOM N°1

"Cannone arancione fisso"

DOVE SI TROVA

Astro Man [H3] Sabbie mobili
Wily's Tower 3 [03] Sentiero dei precipizi

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1	
Flame Sword	1	
Flash Bomb	1	
Homing Sniper	2	
Ice Wave	1	
Thunder Claw	2	
Tornado Hold	3	1
Water Balloon	2	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	3	2	1
Mega Ball	1		
Rush Bike	2		
Rush Bomber	1		

ATTACCHI

1. Acido [no]
il Potom N°1 lascia cadere sul pavimento una goccia di acido. L'attacco non è molto rapido, possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [1 PV]

Il Potom N°1 è un cannone arancione montato sui soffitti. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed attacca periodicamente, ignorando i movimenti e la posizione del personaggio. Per questo motivo è consigliato colpirlo dalla distanza oppure ignorarlo e proseguire lungo il percorso.

POTOM N°2

"Cannone arancione mobile"

DOVE SI TROVA

Wily's Tower 3 [01] Ingresso viola

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1	
Flame Sword	1	
Flash Bomb	1	
Homing Sniper	2	
Ice Wave	1	
Thunder Claw	2	
Tornado Hold	3	1
Water Balloon	2	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	3	2	1
Mega Ball	1		
Rush Bike	2		
Rush Bomber	1		

ATTACCHI

1. Acido [no]
il Potom N°2 lascia cadere sul pavimento una goccia di acido. L'attacco non è molto rapido, possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [1 PV]

Il Potom N°2 è un cannone arancione montato sui soffitti. Il nemico si può spostare in orizzontale ed attacca periodicamente, ignorando i movimenti e la posizione del personaggio. Per questo motivo è consigliato colpirlo dalla distanza oppure ignorarlo e proseguire lungo il percorso.

RABBITON

"Coniglio sciatore"

DOVE SI TROVA

Frost Man	[C2]	Prima pista
Wily's Tower 1	[M1]	Prima discesa
Wily's Tower 1	[M2]	Seconda discesa
Wily's Tower 1	[M3]	Lungo rettilineo

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1	
Flame Sword	1	
Flash Bomb	2	
Homing Sniper	2	
Ice Wave	1	
Thunder Claw	2	
Tornado Hold	3	1
Water Balloon	2	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	3	2	1
Mega Ball	1		
Rush Bike	.		
Rush Bomber	.		

ATTACCHI

.. Contatto [3 PV]

Il Rabbiton è un coniglio rosa meccanico. Il nemico si sposta sciando oppure saltando e non è molto aggressivo. Il Rabbiton si incontra esclusivamente nelle sezioni che si attraversano a bordo dello snowboard inoltre il nemico non si cura dei movimenti o della posizione del personaggio. Per eliminarlo facilmente bisogna usare il Mega Buster.

ROMPERS

"Soldato giocattolo"

DOVE SI TROVA

Clown Man	[B2]	Binari sospesi
Clown Man	[B5]	Salita delle campane

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1	
Flame Sword	1	
Flash Bomb	1	
Homing Sniper	1	
Ice Wave	1	
Thunder Claw	1	
Tornado Hold	1	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1	1
Mega Ball	1		
Rush Bike	1		
Rush Bomber	1		

ATTACCHI

1. Presa [1 PV]

il Rompers si aggrappa al personaggio e gli causa danni graduali. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Una volta stretti nella morsa, premere tutti i pulsanti ripetutamente per liberarsi.

.. Contatto [no]

Il Rompers è un piccolo soldato giocattolo. Il nemico si muove camminando e non è molto aggressivo. La caratteristica del Rompers è quella di poter causare danni gradualmente al personaggio, aggrappandosi a lui. Per questo motivo bisogna eliminare il nemico dalla lunga distanza, evitando così che si avvicini troppo al Robot.

SEARCH MAN

"Robot Master a guardia della giungla"

DOVE SI TROVA

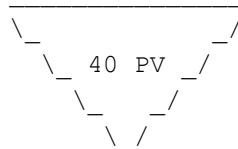
Search Man [I5] Riserva di caccia (boss)
Wily's Tower 4 [P1] Zona Robot Master

ARMI SPECIALI

Astro Crush .
Flame Sword > 4
Flash Bomb 1
Homing Sniper 1
Ice Wave 1
Thunder Claw 1
Tornado Hold 1 1
Water Balloon 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 1 3
Mega Ball 1
Rush Bike 1
Rush Bomber 2



ATTACCHI

1. Missili automatici [4 PV]
+ Fantoccio [5 PV]

Search Man salta tra le foglie e dopo pochi istanti sullo schermo compaiono tre cespugli, assieme a due mirini mobili. Essi vagano alla ricerca del personaggio e, nel caso riescano ad inquadrarlo, il boss ricomparirà da uno dei cespugli e sparerà quattro missili che inseguiranno automaticamente il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna rimanere sempre in movimento inoltre è possibile superare i Missili con un salto oppure distruggerli con le Armi.

Usando la Flame Sword è possibile distruggere i cespugli: in uno di essi è nascosto il boss mentre negli altri due sono presenti una coppia di fantocci che detoneranno dopo pochi istanti. Nel caso in cui si colpisca il cespuglio sbagliato, apparirà sempre un fantoccio; se invece si distrugge quello dove è situato Search Man, i rimanenti cespugli ancora presenti svaniranno, senza mostrare i falsi bersagli. L'esplosione dei fantocci non è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e si evita rimanendo lontani da essa.

2. Disco rotante [5 PV]

Search Man salta sul posto e scaglia frontalmente un disco rotante che si muove verso il basso, rimbalzando contro le pareti. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna oltrepassare il Disco saltando oppure è possibile distruggerlo con le Armi.

3. Pioggia di missili [3 PV]

Search Man salta sul posto e rilascia una serie di missili che ricadono in verticale sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi in uno spazio vuoto tra un missile e l'altro.

4. Raffica di missili [3 PV]

Search Man salta sul posto e rilascia frontalmente una serie di missili. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss e distruggere i missili con le Armi.

.. Contatto [5 PV]

Search Man è un automa con due teste, munito di cannone. Il boss si sposta compiendo balzi ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e possiede lungo il soffitto una serie di foglie tra le quali Search Man si nasconde tra un attacco e l'altro.

Il boss fa apparire spesso i cespugli, entro i quali il nemico si cela, per poi farvi inseguire dai mirini mobili. Caricate il Super Colpo del Mega Buster ed evitateli: dopo alcuni secondi essi svaniranno, Search Man tornerà visibile e dovrete colpirlo prima di schivare i suoi Missili. In alternativa potete usare i mirini mobili per colpire più facilmente il boss: posizionatevi tra il cespuglio centrale ed uno laterale, rivolgetevi verso la parete più vicina e lasciatevi inquadrare dai mirini mobili.

Se il boss dovesse comparire dal cespuglio posizionato tra voi e la parete più vicina, i Missili automatici dovranno compiere un lungo giro per colpirvi; se Search Man dovesse comparire dal cespuglio centrale, il suo attacco si infrangerà contro la parete laterale; se il nemico dovesse comparire dall'altro cespuglio laterale, avrete tutto il tempo necessario per schivare il suo attacco. In tutti e tre i casi potrete colpirlo facilmente mentre si trova ancora sul pavimento.

Usando la Flame Sword, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito inoltre quest'Arma è l'unica in grado di ferire Search Man anche mentre è nascosto tra i cespugli. Quando ciò accade, il nemico rimarrà stordito per alcuni istanti, dopo i quali tornerà subito all'attacco.

SHELL'N

"Ostrica corazzata"

DOVE SI TROVA

Aqua Man [G1] Caverna sottomarina
Aqua Man [G3] Grotta verde
Aqua Man [G7] Fondo della miniera

ARMI SPECIALI

Astro Crush 1
Flame Sword 2
Flash Bomb 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 4 3 2
Mega Ball 1
Rush Bike 3

Homing Sniper	2	Rush Bomber	2
Ice Wave	2		
Thunder Claw	2		
Tornado Hold	4	.	
Water Balloon	2		

ATTACCHI

1. Bolle [3 PV]

Lo Shell'n rilascia verso l'alto tre bolle. L'attacco non è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico inoltre è possibile distruggere le bolle con le Armi.

.. Contatto [3 PV]

Lo Shell'n è un'ostrica corazzata viola e blu. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non è molto aggressivo. Lo Shell'n si limita a rilasciare periodicamente le sue Bolle, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. L'unico punto vulnerabile dello Shell'n è il volto contenuto nell'ostrica, il quale è attaccabile solo frontalmente e solo quando essa è aperta. Per questo motivo è consigliato ignorare il nemico e procedere lungo il sentiero.

SHIRIKO DA GAMA

"Centro di controllo del bombardiere"

DOVE SI TROVA

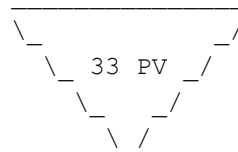
Tengu Man [E3] Astronave verde (mini boss)

ARMI SPECIALI

Astro Crush	>	7
Flame Sword	1	
Flash Bomb	2	
Homing Sniper	1	
Ice Wave	1	
Thunder Claw	1	
Tornado Hold	1	3
Water Balloon	1	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1	1
Mega Ball	1		
Rush Bike	.		
Rush Bomber	.		



ATTACCHI

1. Laser [16 PV]

Lo Shiriko da Gama emette orizzontalmente un potente fascio luminoso. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario abbassarsi di quota.

2. Raffica [4 PV]

Lo Shiriko da Gama scaglia tre proiettili in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento.

.. Contatto [4 PV]

Lo Shiriko da Gama è un grosso cannone verde. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete

muovervi liberamente.

Prima di affrontare il mini boss, assicuratevi di aver distrutto i generatori di nemici, specialmente quelli che rilasciano i Telly R ed i Bunby Top DX. Lo Shiriko da Gama apre periodicamente il fuoco con il suo Laser o con la sua Raffica perciò dovrete danneggiarlo nei momenti di pausa tra un suo attacco ed il successivo.

Rimanete nella parte bassa dello schermo, caricate il Super Colpo del Mega Buster ed attendete che il mini boss apra il fuoco. Una volta fatto spostatevi in verticale, rilasciate l'attacco e poi tornate subito nella zona inferiore per preparare l'assalto successivo. Man mano che subirà danni, lo Shiriko da Gama perderà pezzi, riducendo così le dimensioni del bersaglio da colpire.

SHUPPONPON

"Motrice solida"

DOVE SI TROVA

Clown Man [B2] Binari sospesi

ARMI SPECIALI

Astro Crush .
Flame Sword 1
Flash Bomb .
Homing Sniper .
Ice Wave .
Thunder Claw .
Tornado Hold . .
Water Balloon .

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster . . .
Mega Ball .
Rush Bike .
Rush Bomber .

ATTACCHI

.. Contatto [5 PV]

non si subiscono danni salendo sul cappello verde della motrice.

Il Shupponpon è una motrice blu e rossa. Il nemico appare periodicamente lungo i binari e si può distruggere solo tramite la Flame Sword. Durante l'avventura è possibile sfruttare gli Shupponpon per farsi trasportare lungo il percorso, posizionandosi sui loro cappelli verdi.

SHURURUN

"Automa che vive nei precipizi"

DOVE SI TROVA

Grenade Man [D1] Ingresso esplosivo
Grenade Man [D2] Salone segmentato
Grenade Man [D4] Sentiero dinamite
Astro Man [H1] Prato viola
Astro Man [H4] Prato azzurro
Wily's Tower 2 [N2] Slalom volante

ARMI SPECIALI

ARMI DEL ROBOT

Astro Crush	1	Mega Buster	1	1	1
Flame Sword	1	Mega Ball	1		
Flash Bomb	1	Rush Bike	1		
Homing Sniper	1	Rush Bomber	1		
Ice Wave	1				
Thunder Claw	1				
Tornado Hold	1	1			
Water Balloon	1				

ATTACCHI

.. Contatto [3 PV]

Lo Shururun è un automa verde munito di spine. Il nemico si sposta oscillando verticalmente, ignorando i movimenti e la posizione del Robot. Lo Shururun si incontra solamente in corrispondenza dei precipizi, dai quali il nemico oscilla continuamente. Per questo motivo è consigliato oltrepassarlo, quando non è presente sullo schermo, e procedere lungo il percorso. Nel caso in cui lo Shururun venga eliminato, dopo pochi secondi ne comparirà un altro dallo stesso precipizio.

SISI ROLL

"Grossa ruota rimbalzante"

DOVE SI TROVA

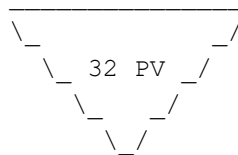
Clown Man [B3] Sala della moneta (mini boss)

ARMI SPECIALI

Astro Crush	> 16	
Flame Sword	3	
Flash Bomb	2	
Homing Sniper	2	
Ice Wave	3	
Thunder Claw	3	
Tornado Hold	1	8
Water Balloon	6	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2	3
Mega Ball	3		
Rush Bike	1		
Rush Bomber	2		



ATTACCHI

1. Mini Sisi Roll [3 PV]

il Sisi Roll rilascia una coppia di miniature di sè stesso che rimbalzano lungo le pareti della stanza. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggere le miniature con le Armi.

2. Generazione Rompers [5 PV]

il Sisi Roll rilascia una coppia di Rompers sul pavimento, i quali poi possono essere distrutti con le Armi.

.. Contatto [4 PV]

Il Sisi Roll è una grossa ruota con all'interno il volto di un orso. Il nemico si sposta rimbalzando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Durante tutta la battaglia dovrete muovervi continuamente per evitare di venire a contatto con il Sisi Roll ed aprire ripetutamente il fuoco per distruggere i Rompers e le miniature rilasciate dal mini boss. Il momento migliore per infliggere danni al Sisi Roll è quando questi rimane immobile per generare gli altri nemici.

SPINNING GABYOALL

"Disco acuminato oscillante"

DOVE SI TROVA

Grenade Man	[D1]	Ingresso esplosivo
Aqua Man	[G7]	Fondo della miniera
Astro Man	[H1]	Prato viola
Search Man	[I1]	Sentiero vegetale
Search Man	[I2]	Caverna chiodata
Wily's Tower 2	[N1]	Ingresso verde
Wily's Tower 3	[O1]	Ingresso viola
Wily's Tower 3	[O2]	Percorso del guerriero
Wily's Tower 3	[O3]	Sentiero dei precipizi

ARMI SPECIALI

Astro Crush	.
Flame Sword	.
Flash Bomb	.
Homing Sniper	.
Ice Wave	1
Thunder Claw	.
Tornado Hold	.
Water Balloon	.

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	.	.	.
Mega Ball	.		
Rush Bike	.		
Rush Bomber	.		

ATTACCHI

.. Contatto [5 PV]

Lo Spinning Gabyoall è un disco rotante acuminato. Il nemico si muove senza sosta avanti e indietro e non possiede attacchi diretti. Lo Spinning Gabyoall è quasi del tutto indistruttibile ed aumenta la velocità con cui si sposta, non appena il personaggio gli si avvicina. Per questo motivo è consigliato ignorarlo ed oltrepassarlo subito con un salto. L'unica Arma in grado di distruggere lo Spinning Gabyoall è l'Ice Wave: attaccandolo con le altre Armi si causerà solamente l'arresto temporaneo del nemico.

SUCCUBATTON

"Pipistrello vampiro"

DOVE SI TROVA

Sword Man	[L2]	Percorso del fulmine
Sword Man	[L5]	Percorso del cristallo
Sword Man	[L6]	Ascensore di lava
Sword Man	[L7]	Corridoio interno
Sword Man	[L8]	Discesa di lava

ARMI SPECIALI		
Astro Crush	1	
Flame Sword	1	
Flash Bomb	1	
Homing Sniper	1	
Ice Wave	1	
Thunder Claw	1	
Tornado Hold	1	1
Water Balloon	1	

ARMI DEL ROBOT			
Mega Buster	1	1	1
Mega Ball	1		
Rush Bike	1		
Rush Bomber	1		

ATTACCHI

1. Vampirismo [2~12 PV]

il Succubatton si lancia in picchiata per afferrare il personaggio.

Dopo averlo fatto, il nemico morde il Robot, causandogli danni graduali.

L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione.

Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico. Una volta stretti nella morsa, premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi.

.. Contatto [4 PV]

Il Succubatton è un pipistrello meccanico dalle ali verdi. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. La caratteristica del Succubatton è quella di poter afferrare il personaggio e causargli danni graduali. Per questo motivo è necessario attaccarlo dalla lunga distanza, prima che possa lanciarsi contro il Robot.

SURUMAKER

"Calamaro verde meccanico"

DOVE SI TROVA

Aqua Man [G1]	Caverna sottomarina
Aqua Man [G3]	Grotta verde
Aqua Man [G4]	Tunnel acuminato
Aqua Man [G7]	Fondo della miniera

ARMI SPECIALI		
Astro Crush	1	
Flame Sword	1	
Flash Bomb	1	
Homing Sniper	2	
Ice Wave	1	
Thunder Claw	2	
Tornado Hold	3	1
Water Balloon	2	

ARMI DEL ROBOT			
Mega Buster	3	2	1
Mega Ball	1		
Rush Bike	2		
Rush Bomber	1		

ATTACCHI

.. Contatto [3 PV]

Il Surumaker è un calamaro meccanico. Il nemico si sposta nuotando in varie direzioni ed è abbastanza aggressivo. Inizialmente il Surumaker nuota in modo casuale per poi lanciarsi improvvisamente verso il personaggio, quando questi si avvicina. Per tale motivo è consigliato attaccare il nemico dalla distanza, usando l'Arma di base del Robot. Nel caso in cui il Surumaker si trovi fuori dall'acqua, questi si limiterà ad eseguire continuamente piccoli salti.

SWORD MAN

"Robot Master a guardia delle rovine"

DOVE SI TROVA

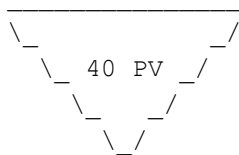
Sword Man [L9] Tempio della sfida (boss)
Wily's Tower 4 [P1] Zona Robot Master

ARMI SPECIALI

Astro Crush .
Flame Sword 1
Flash Bomb 1
Homing Sniper 1
Ice Wave 2
Thunder Claw 1
Tornado Hold 1 1
Water Balloon > 4

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 1 3
Mega Ball 1
Rush Bike 1
Rush Bomber 2



ATTACCHI

1. Colonna di fuoco [10 PV]
Sword Man genera attorno a sè una grande colonna di energia. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna rimanere lontani dal boss. Il boss può essere ferito solamente usando il Water Balloon.
 2. Trottola infuocata [8 PV]
il busto di Sword Man ruota vorticosamente e si lancia in orizzontale, staccandosi dalle gambe. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un raggio d'azione notevole. Per evitarlo bisogna oltrepassare il boss eseguendo la Scivolata sia mentre si lancia in avanti, sia mentre torna indietro. Non è possibile ferire il boss mentre esegue questo attacco.
 3. Volto di pietra [6 PV]
Sword Man salta sul posto e, pochi istanti dopo essere atterrato, fa cadere in corrispondenza del personaggio un grande volto di pietra. L'attacco è molto rapido e possiede un'area discreta. Per evitarlo è necessario restare sempre in movimento.
 4. Fendente di fuoco [4 PV]
Sword Man si divide in due parti: le gambe si muovono lungo il pavimento mentre il busto compie un balzo. Una volta riassetatosi, il boss esegue un fendente con la sua spada. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare le gambe saltando e poi allontanarsi dal boss non appena si riassetta.
- .. Contatto Boss [7 PV]
.. Contatto Busto [7 PV]
.. Contatto Gambe [1 PV]

Sword Man è un automa marrone munito di spada e composto da due parti che si possono separare: il busto e le gambe. Il boss si sposta compiendo balzi ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi

liberamente.

Per danneggiare Sword Man dovrete colpire il suo busto perciò è necessario che voi saltate mentre aprite il fuoco con il Super Colpo del Mega Buster. Restate sempre lontani dal boss, in modo tale da avere maggiore spazio per schivare i suoi assalti. Il momento migliore per attaccare Sword Man è quando fa cadere il Volto di pietra.

Usando il Water Balloon, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito inoltre quest'Arma è in grado di ferire Sword Man anche mentre esegue la Colonna di fuoco, stordendolo per qualche istante e dandovi la possibilità di colpirlo di nuovo con la sfera d'acqua.

SYDECKA

"Rinoceronte corazzato"

DOVE SI TROVA

Search Man [I2] Caverna chiodata
Search Man [I3] Corridoio viola
Search Man [I4] Ultimo bosco

ARMI SPECIALI

Astro Crush	1	
Flame Sword	2	
Flash Bomb	1	
Homing Sniper	6	
Ice Wave	2	
Thunder Claw	6	
Tornado Hold	12	1
Water Balloon	6	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	12	8	4
Mega Ball	3		
Rush Bike	8		
Rush Bomber	4		

ATTACCHI

1. Trivella [6 PV]

il Sydecka spara orizzontalmente la trivella che possiede sul volto. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare la Trivella saltando.

2. Missili [4 PV]

il Sydecka rilascia dal dorso tre missili che ricadono poi sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico inoltre è possibile distruggere i Missili con le Armi.

.. Contatto [6 PV]

Il Sydecka è un grosso rinoceronte viola. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è piuttosto aggressivo. Una volta che il personaggio gli si avvicina, il Sydecka inizia a scagliare orizzontalmente le sue Trivelle di continuo. Per questo motivo e perchè il nemico è molto resistente, è consigliato non affrontarlo ed allontanarsi subito da lui. In alternativa è possibile eliminare facilmente il Sydecka colpendolo alle spalle poichè il nemico non è in grado di voltarsi. Le Armi migliori per sconfiggere il rinoceronte sono la Flash Bomb ed il Tornado Hold.

TELLY R

"Drone che pattuglia i saloni"

DOVE SI TROVA

Tengu Man [E3] Astronave verde
Wily's Tower 1 [M4] Percorso intricato

ARMI SPECIALI

Astro Crush 1
Flame Sword 1
Flash Bomb 1
Homing Sniper 1
Ice Wave 1
Thunder Claw 1
Tornado Hold 1 1
Water Balloon 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 1 1
Mega Ball 1
Rush Bike 1
Rush Bomber 1

ATTACCHI

.. Contatto [3 PV]

Il Telly R è un drone cilindrico celeste. Il nemico si sposta volando ed è abbastanza aggressivo. Il Telly R 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 consigliato oltrepassare rapidamente la zona dove appaiono i Telly R, facendosi strada tra di loro usando il Mega Buster.

TENCROW

"Corvo meccanico che vola in gruppo"

DOVE SI TROVA

Tengu Man [E1] Base di lancio
Tengu Man [E2] Primo volo
Tengu Man [E3] Astronave verde
Tengu Man [E4] Percorso aereo
Wily's Tower 2 [N2] Slalom volante

ARMI SPECIALI

Astro Crush 1
Flame Sword 1
Flash Bomb 1
Homing Sniper 1
Ice Wave 1
Thunder Claw 1
Tornado Hold 1 1
Water Balloon 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 1 1
Mega Ball 1
Rush Bike 1
Rush Bomber 1

ATTACCHI

1. Foglia [2 PV]

il Tencrow scaglia una foglia in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna

oltrepassare la Foglia saltando inoltre è possibile distruggerla con le Armi.

.. Contatto [3 PV]

Il Tencrow è un volatile nero con un ciuffo viola sulla testa. Il nemico si sposta volando a gruppi di quattro e non è molto aggressivo. Una volta comparsi sullo schermo, i Tencrow avanzano oscillando ed aprono il fuoco contro il Robot per poi fuggire via. Per questo motivo è consigliato attaccarli dalla lunga distanza con il Super Colpo del Mega Buster oppure proteggersi dietro il vortice del Tornado Hold.

TENGU MAN

"Robot Master a guardia della squadriglia aerea"

DOVE SI TROVA

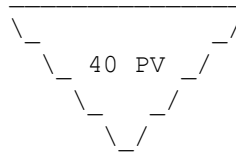
Tengu Man [E5] Sala del demone (boss)
Wily's Tower 4 [P1] Zona Robot Master

ARMI SPECIALI

Astro Crush .
Flame Sword 2
Flash Bomb 1
Homing Sniper 1
Ice Wave > 6
Thunder Claw 1
Tornado Hold 2 1
Water Balloon 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 2 3 4
Mega Ball 1
Rush Bike 1
Rush Bomber 2



ATTACCHI

1. Calcio Tornado [6 PV]

Tengu Man rilascia la sua arma sul pavimento, la quale si muove lungo il suolo, generando un vortice d'aria in grado di intrappolare il personaggio. Nel caso in cui riesca ad imprigionarlo, il boss colpisce il Robot con un calcio, scagliandolo violentemente contro il pavimento. L'attacco è abbastanza rapido e copre un'area discreta. Per evitare l'arma del boss è necessario posizionarsi sotto di lui quando la lancia sul pavimento; una volta intrappolati nel tornado invece non c'è modo di liberarsi.

2. Carica aerea [5 PV]

Tengu Man attraversa lo schermo in orizzontale a gran velocità. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna posizionarsi al centro del pavimento e saltare sul posto non appena il boss si avvicina. Al termine dell'attacco, Tengu Man scenderà in verticale sul pavimento.

3. Sfera d'aria [4~6 PV]

Tengu Man scaglia verso il basso una sfera composta da correnti d'aria che si muove lungo il pavimento per poi aumentare di quota. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassarlo saltando.

.. Contatto [5 PV]

Tengu Man è un automa dal volto rosso, armato con tre dardi verdi fusi assieme.

Il boss si sposta volando ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni inoltre ad entrambe le estremità laterali sono presenti i precipizi.

Durante tutta la battaglia, seguite costantemente i movimenti di Tengu Man, in modo tale da riconoscere subito l'attacco che sta per usare, soprattutto se si tratta del Calcio Tornado. Il momento migliore per causare danni al boss è quando scende sul pavimento, subito dopo aver eseguito la Carica aerea.

Usando l'Ice Wave, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni colpo subito, inoltre se si riesce a danneggiare Tengu Man con quest'Arma mentre si trova sul pavimento, questi rimarrà paralizzato per qualche istante, lasciandolo indifeso contro gli attacchi del personaggio.

THORN VINE

"Agglomerato di spine"

DOVE SI TROVA

Search Man	[I1]	Sentiero vegetale
Search Man	[I2]	Caverna chiodata
Search Man	[I3]	Corridoio viola
Search Man	[I4]	Ultimo bosco

ARMI SPECIALI

Astro Crush	.
Flame Sword	1
Flash Bomb	.
Homing Sniper	.
Ice Wave	.
Thunder Claw	.
Tornado Hold	.
Water Balloon	.

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	.	.	.
Mega Ball	.		
Rush Bike	.		
Rush Bomber	.		

ATTACCHI

.. Contatto [3 PV]

Il Thorn Vine è un agglomerato di rovi. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed il suo unico scopo è quello di chiudere l'accesso ad alcuni passaggi. L'unica Arma in grado di distruggerlo è la Flame Sword.

TREBLE BASS

"Bass unitosi con Treble"

DOVE SI TROVA

Wily's Tower 3 [02] Percorso del guerriero (boss)

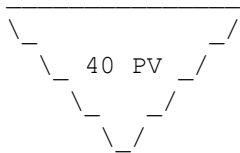
ARMI SPECIALI

Astro Crush	> 3
Flame Sword	1
Flash Bomb	1
Homing Sniper	.

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1	2
Mega Ball	1		
Rush Bike	1		
Rush Bomber	1		

Ice Wave	1
Thunder Claw	1
Tornado Hold	1 1
Water Balloon	1



ATTACCHI

1. Laser verticale [6 PV]

Treble Bass attraversa volando la stanza in orizzontale, emettendo verso il pavimento un fascio di luce. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna posizionarsi al centro del pavimento e poi raggiungere la parete verso la quale si muove il boss.

2. Raffica viola [5 PV]

Treble Bass scende sul pavimento e scaglia orizzontalmente due sfere di energia in successione. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare saltando ogni sfera di energia.

3. Pioggia di comete [4 PV]

Treble Bass scaglia una coppia di proiettili verso l'alto i quali ricadono al suolo sotto forma di due raffiche sfasate di comete. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo, posizionarsi in corrispondenza dello spazio vuoto accanto alla cometa più esterna: non appena essa sta per colpire il pavimento, saltare verso la parete, fino a venirne a contatto, e, se fatto correttamente, la cometa si dissolverà prima che il personaggio atterri.

.. Contatto [2 PV]

Treble Bass è l'automa risultante dalla fusione di Bass con Treble. Il boss si sposta volando ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Durante la battaglia sarete spesso costretti a saltare per colpire il boss poichè Treble Bass rimane per la maggior parte del tempo nella zona superiore della stanza inoltre l'Homing Sniper risulterà inutile. Il momento migliore per attaccare il boss con il Super Colpo del Mega Buster è quando questi scende di quota per eseguire la Raffica viola. Non sprecate subito l'Astro Crush bensì sfruttatelo quando Treble Bass scaglia la Pioggia di comete: in questo modo potrete sia evitare il suo attacco, sia infliggergli danni discreti.

 URURUUN

"Drone che vive tra i rottami"

DOVE SI TROVA

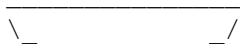
Grenade Man [D2] Salone segmentato (mini boss)

ARMI SPECIALI

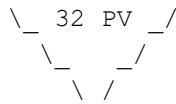
Astro Crush	> 16
Flame Sword	3
Flash Bomb	4
Homing Sniper	2
Ice Wave	3
Thunder Claw	3

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2	3
Mega Ball	3		
Rush Bike	1		
Rush Bomber	2		



Tornado Hold 1 6
Water Balloon 2



ATTACCHI

1. Caduta rottami [4 PV]

l'Ururuun richiama una serie di rottami in corrispondenza del personaggio, i quali poi cadono verticalmente sul pavimento. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna restare sempre in movimento inoltre è possibile distruggere i rottami con le Armi.

2. Rottame rimbalzante [4 PV]

l'Ururuun scompare nel pavimento e genera un grosso rottame che si muove in orizzontale, rimbalzando più volte al suolo. L'attacco è discretamente rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna oltrepassare il rottame da sotto più volte inoltre è possibile distruggerlo con le Armi.

3. Scudo di rottami [3 PV]

l'Ururuun genera una protezione composta da otto rottami, i quali ruotano continuamente attorno al nemico. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna rimanere lontani dal nemico inoltre è possibile distruggere i rottami con le Armi.

.. Contatto [3 PV]

L'Ururuun è un occhio fluttuante. Il nemico si sposta volando ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Durante la battaglia, l'Ururuun sarà quasi sempre circondato da rottami che lo proteggeranno dai vostri attacchi, perciò siate molto aggressivi ed usate spesso il Super Colpo del Mega Buster per superare le difese del nemico. Rimanete il più lontani possibile dall'Ururuun e da qui attaccate saltando sul posto. Quando il nemico si immerge, è probabile che stia per scagliare il Rottame rimbalzante quindi distruggetelo subito e poi allontanatevi dal punto in cui il mini boss sta per riemergere.

WALL TECK

"Automa che si muove lungo le pareti"

DOVE SI TROVA

Aqua Man [G3] Grotta verde
Aqua Man [G4] Tunnel acuminato
Aqua Man [G5] Discesa occidentale
Aqua Man [G6] Discesa orientale
Aqua Man [G7] Fondo della miniera
Astro Man [H2] Primo labirinto
Astro Man [H3] Sabbie mobili
Astro Man [H5] Secondo labirinto
Wily's Tower 2 [N1] Ingresso verde
Wily's Tower 2 [N2] Slalom volante
Wily's Tower 3 [O1] Ingresso viola
Wily's Tower 3 [O3] Sentiero dei precipizi

ARMI SPECIALI

Astro Crush 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 3 2 1

Flame Sword	1	Mega Ball	1
Flash Bomb	1	Rush Bike	2
Homing Sniper	2	Rush Bomber	1
Ice Wave	1		
Thunder Claw	2		
Tornado Hold	3	1	
Water Balloon	2		

ATTACCHI

1. Raffica [3 PV]

il Wall Teck spara orizzontalmente una serie di proiettili all'altezza del personaggio. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare i proiettili saltando.

.. Contatto [3 PV]

Il Wall Teck è un automa verde che si muove lungo le pareti. Il nemico si sposta camminando ed è piuttosto aggressivo. Una volta giunto in corrispondenza del personaggio, il Wall Teck smette di muoversi ed inizia ad aprire il fuoco ripetutamente contro il Robot. Per questo motivo è necessario eliminare subito il nemico, senza dargli l'occasione di attaccare per primo.

WILY CAPSULE GREAT

"Arma finale del Dr Wily"

DOVE SI TROVA

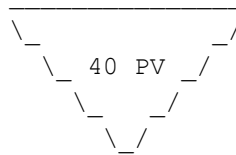
Wily's Tower 4 [P2] Covo di Wily (boss)

ARMI SPECIALI

Astro Crush	.
Flame Sword	2
Flash Bomb	2
Homing Sniper	.
Ice Wave	.
Thunder Claw	.
Tornado Hold	1 .
Water Balloon	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1	2
Mega Ball	.		
Rush Bike	.		
Rush Bomber	.		



ATTACCHI

1. Raffica grande [6 PV]

la Wily Capsule Great genera otto proiettili che si muovono a spirale. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna allontanarsi il più possibile dal boss e posizionarsi negli spazi vuoti tra un proiettile e l'altro.

2. Sfere del pavimento [5 PV]

la Wily Capsule Great scaglia verso l'alto due globi di energia oscura, i quali ricadono sul pavimento, scindendosi ognuno in una coppia di sfere più piccole che avanzano lungo il pavimento, in direzioni opposte. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario superare le Sfere saltando.

3. Raffica piccola [3 PV]

la Wily Capsule Great genera quattro proiettili che si muovono a spirale. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna allontanarsi il più possibile dal boss e posizionarsi negli spazi vuoti tra un proiettile e l'altro.

4. Sfere automatiche [3 PV]

la Wily Capsule Great rilascia contemporaneamente quattro sfere viola. Esse si muovono assieme in direzione del personaggio per un breve tratto, si fermano per qualche istante e poi riprendono ad avanzare sino ad uscire dallo schermo. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo, bisogna prima allontanarsi dal boss, mentre le sfere eseguono il primo scatto, poi oltrepassarle saltando non appena riprendono a muoversi verso il personaggio.

.. Contatto [3 PV]

La Wily Capsule Great è un piccolo velivolo a forma di teschio. Il boss si sposta teletrasportandosi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

La Wily Capsule Great segue sempre la stessa strategia: attacca, svanisce, ricompare ed attacca di nuovo. Posizionatevi in uno degli angoli inferiori della camera e, quando il boss ricompare, se si trova alla vostra portata, saltate ed aprite subito il fuoco contro di lui con la Flash Bomb. Subito dopo aver scagliato l'esplosivo, schivate l'assalto nemico, poi tornate nell'angolo basso dello schermo.

WILY MACHINE 8

"Velivolo da guerra del Dr Wily"

DOVE SI TROVA

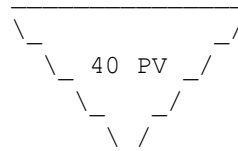
Wily's Tower 4 [P2] Covo di Wily (boss)

ARMI SPECIALI

Astro Crush	> 4
Flame Sword	2
Flash Bomb	1
Homing Sniper	.
Ice Wave	1
Thunder Claw	1
Tornado Hold	1 .
Water Balloon	2

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1	2
Mega Ball	2		
Rush Bike	1		
Rush Bomber	.		



ATTACCHI

1. Laser celeste [6 PV]

la Wily Machine 8 si abbassa di quota per poi emettere un potente fascio luminoso orizzontale. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario colpire ripetutamente la bocca del boss, prima che emetta il laser, in modo tale da interrompere la tecnica.

2. Sfera viola [5 PV]

la Wily Machine 8 scaglia verso l'alto un globo di energia oscura, il quale ricade sul pavimento, scindendosi in due sfere più piccole che avanzano

lungo il pavimento, in direzioni opposte. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario superare le Sfere saltando.

3. Lama rimbalzante [4 PV]

la Wily Machine 8 rilascia la lama circolare montata lateralmente, la quale avanza rimbalzando lungo il pavimento, sino ad uscire dallo schermo.

L'attacco è abbastanza rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna oltrepassare la lama, eseguendo la Scivolata con il giusto tempismo.

4. Lama rotolante [4 PV]

la Wily Machine 8 rilascia sul suolo la lama circolare montata lateralmente la quale avanza lungo il pavimento per poi tornare dal boss. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare due volte la lama saltando.

5. Proiettili [3 PV]

la Wily Machine 8 scaglia una serie di sfere luminose in direzione del Robot. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna rimanere sempre in movimento ed oltrepassare i proiettili saltando.

.. Contatto [3 PV]

La Wily Machine 8 è un grosso velivolo a forma di teschio. Il boss si sposta volando, è molto aggressivo ed il suo unico punto debole è l'occhio dove si trova il Dr Wily. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Rimanete il più lontani possibili dal boss, in modo tale da avere maggiore spazio di manovra, soprattutto per evitare i Proiettili. Per quanto riguarda la fase offensiva invece, saltate ed aprite il fuoco con il Super Colpo del Mega Buster, in modo tale da colpire l'occhio del velivolo. Non appena la Wily Machine 8 apre la bocca, concentratevi su quest'ultima, attaccandola più volte, per evitare che il boss rilasci il suo Laser. Nel caso in cui non riusciate ad interrompere questo assalto nemico, saltate ed usate l'Astro Crush per rimanere maggiormente in aria e contemporaneamente danneggiare la Wily Machine 8.

YADOKARGO

"Paguro corazzato"

DOVE SI TROVA

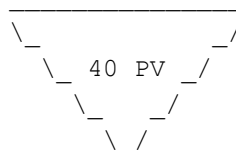
Wily's Island [A5] Cratere (boss)

ARMI SPECIALI

Astro Crush	>	40	
Flame Sword		1	
Flash Bomb		1	
Homing Sniper		4	
Ice Wave		4	
Thunder Claw		4	
Tornado Hold		2	1
Water Balloon		4	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	2	3	6
Mega Ball		8	
Rush Bike		3	
Rush Bomber		6	



ATTACCHI

1. Doppia presa [4 PV]

lo Yadokargo afferra il personaggio e lo stringe due volte tra le sue chele. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico. Una volta stretti nella morsa è necessario premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi.

2. Bombe [3 PV]

lo Yadokargo rilascia dal suo guscio una serie di bombe che ricadono sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere le Bombe con le Armi.

3. Chela [2 PV]

lo Yadokargo esegue un fendente verticale con la sua chela. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [3 PV]

Lo Yadokargo è un paguro meccanico dal guscio rosa. Il boss si sposta compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Per poter danneggiare lo Yadokargo dovrete prima colpire il guscio con il Super Colpo del Mega Buster oppure con la Mega Ball, in modo tale da farlo inclinare ed esporre temporaneamente il cervello, l'unico punto debole del boss. Per questo motivo siate molto aggressivi durante lo scontro ed eseguite spesso la Scivolata per passare al di sotto dello Yadokargo, mentre questi salta.

Per sconfiggere rapidamente il boss, caricate il Super Colpo del Mega Buster ed intanto usate la Mega Ball per inclinare il guscio rosa. Non appena il cervello del nemico è esposto, saltate e rilasciate il Super Colpo del Mega Buster.

.....

+-----+
| ALTRI PERICOLI | [07PR]
+-----+

All'interno delle località, i nemici non rappresentano l'unica minaccia poiché sono presenti ostacoli e trappole in caso di danneggiare il personaggio. In questa sezione vengono indicati i danni subiti dal Robot blu ed in quali località trovare tali trappole:

Caduta pesi	10 PV	[Clown Man]
Martelli oscillanti	8 PV	[Grenade Man]
Mattone di ghiaccio	8 PV	[Frost Man]
Sfera acuminata	8 PV	[varie località]
Guantone	5 PV	[Clown Man]

.....

+-----+
| DEBOLEZZE | [07DB]

BASS: You can't leave yet!	BASS: Non puoi ancora andartene!
MEGA MAN: Rush Jet! Bass, we'll have to take care of this some other time.	MEGA MAN: Rush Jet! Bass, continueremo un'altra volta.
BASS: No! Don't run away, coward. You'll pay for this insult. I'll be back...	BASS: No! Non fuggire, codardo. Me la pagherai per questo affronto. Ci rivedremo...
MEGA MAN: Dr. Light, what is the problem?	MEGA MAN: Dr Light, che cosa è successo?
DR LIGHT: A strange meteor has struck the Earth just a while ago. This meteor seems to be emitting a powerful energy signature. Something this powerful must not fall into the hands of evil.	DR LIGHT: Uno strano meteorite è caduto sulla Terra pochi minuti fa. Il meteorite sembra emettere una energia incredibile. Qualcosa di così potente non deve cadere in mani sbagliate.
MEGA MAN: I understand, Dr. Light. I'm on it.	MEGA MAN: Ho capito, Dr Light. Me ne occuperò io.
DR LIGHT: Thank you, Mega Man. If you can, please bring the meteor back.	DR LIGHT: Grazie, Mega Man. Cerca di recuperare il meteorite.
MEGA MAN: Ok!	MEGA MAN: Ok!

L'ISOLA MISTERIOSA

[Wily's Island]

+++ durante l'esplorazione

DR LIGHT: ... Megaman! Can you hear me? I've searched the island, but can't find it on any map. It's a creepy island. Be careful, Megaman. Your new weapon is ready. Take it with you! It's called the "Mega Ball". You can kick it to attack the enemies! It's a powerful weapon!	DR LIGHT: ... Mega Man! Riesci a sentirmi? Non ho trovato quell'isola su alcuna mappa. È un'isola che mette i brividi. Stai attento, Mega Man. La tua nuova arma è pronta. Eccola! Si chiama "Mega Ball". Puoi calciarla per colpire i nemici! È un'arma potente!
MEGA MAN: Thank you, Dr. Light!	MEGA MAN: Grazie, Dr Light!

+++ dopo aver sconfitto il Yadokargo

MEGA MAN: Dr. Wily!? Why are you here?	MEGA MAN: Dr Wily?! Cosa ci fai qui?
DR WILY: Megaman, so you've come! How did you find my secret base? I'm impressed! But you're too late! I've just found something that's more powerful than this base! Ha! Ha! Ha! Now the world is mine! Gotcha!	DR WILY: Sei arrivato, Mega Man! Come hai trovato la mia base segreta? Sono stupito! Ma è troppo tardi! Ho appena trovato qualcosa di molto più potente di questa base! Ha Ha Ha! Ora il mondo è mio, finalmente!
MEGA MAN: Wait! Wily! I've got to go after him! What's this? A robot? ... It's still alive. I must help it!	MEGA MAN: Aspetta, Wily! Devo proprio inseguirlo! Questo cos'è? Un robot? È ancora vivo. Devo aiutarlo!

DR LIGHT: ...man! Megaman! Can you hear me!? Is anything going on?		DR LIGHT: ...Man! Mega Man! Riesci a sentirmi?! È successo qualcosa?
MEGA MAN: Yes, Dr.! I've found a robot.		MEGA MAN: Sì Dr! Ho trovato un robot.
DR LIGHT: What? Ok, I understand! I'll go there and pick it up. You go after Wily!		DR LIGHT: Cosa? Ok, ho capito! Manderò qualcuno a recuperarlo. Tu intanto inseguì Wily!
MEGA MAN: I got it, Dr.		MEGA MAN: Ricevuto, Dr.

L'ENERGIA OSCURA

[dopo aver sconfitto i primi quattro Robot Master]

MEGA MAN: Dr. Light, how's it going? Will he be ok?		MEGA MAN: Dr Light, come vanno le cose? Si riprenderà?
DR LIGHT: I've almost finished. The battery will be charged in ten minutes.		DR LIGHT: Ho quasi finito. Le sue batterie saranno cariche tra dieci minuti.
MEGA MAN: That's good. By the way, what do you make of these?		MEGA MAN: Bene. Comunque cosa sono questi?
DR LIGHT: ... These? These seem to be energy resources... but I've never seen this type on Earth. I don't know where this energy came from, but we cannot let it fall into Dr. Wily's hands. You must recover all the energy immediately, Mega Man.		DR LIGHT: ... Questi? Sembrano essere fonti di energia... ma non le ho mai viste sulla Terra. Non so da dove provenga questa energia ma non possiamo permettere che cada nelle mani del Dr Wily. Devi recuperare subito questa energia, Mega Man.
MEGA MAN: But where is Dr. Wily?		MEGA MAN: Ma dove si trova il Dr Wily?
DR LIGHT: That's a good question. We may be able to locate another energy emission from the radar room. When we find that meteor, we'll find Dr. Wily.		DR LIGHT: Buona domanda. Potremmo localizzare altre emissioni di energia dalla sala radar. Trovando il meteorite, scoveremo il Dr Wily.
DUO: He... he still lives...		DUO: Lui... è ancora vivo...
MEGA MAN: What the...!		MEGA MAN: Ma cosa...??
DR LIGHT: Mega Man, you must go after him! We don't know who he is, and it could be dangerous to leave him alone!		DR LIGHT: Mega Man, devi inseguirlo! Non sappiamo chi sia e potrebbe essere pericoloso lasciarlo libero!
MEGA MAN: Yes sir! Let's go, Rush!		MEGA MAN: Sissignore! Andiamo, Rush!

IL ROBOT SPAZIALE

[Tower Entrance]

+++ arrivando nella località	
MEGA MAN: What power...! I've got to	MEGA MAN: Che potenza...! Devo

go after him!!		per forza trovarlo!!
+++ incontrando Duo		
MEGA MAN: You are...! Wait! Who are you!?		MEGA MAN: Tu sei...! Aspetta! Chi sei tu?!
DUO: Don't try to stop me from completing my mission!		DUO: Non provare ad ostacolare la mia missione!
+++ dopo aver sconfitto Duo		
DUO: ... I feel a strong sense of justice within you. Who are you...?		DUO: ... Avverto un forte senso di giustizia in te. Chi sei...?
PROTO MAN: Are you OK?		PROTO MAN: Stai bene?
MEGA MAN: Protoman!		MEGA MAN: Proto Man!
DUO: ...!		DUO: ...!
PROTO MAN: What happened? ... Who is he?		PROTO MAN: Cosa è successo? ... Lui chi è?
MEGA MAN: I don't know. (That robot was holding back. He didn't fight me with everything he had. I wonder why?)		MEGA MAN: Non lo so. (Quel robot si è trattenuto. Non mi ha affrontato a piena potenza. Mi chiedo il perchè).
PROTO MAN: ... He might be connected to Dr. Wily.		PROTO MAN: ... Potrebbe essere collegato al Dr Wily.
MEGA MAN: What?		MEGA MAN: Cosa?
PROTO MAN: "Wily Tower" is just ahead from here. That's the name of Wily's new castle. That robot may be going there.		PROTO MAN: La "Wily's Tower" è proprio davanti a noi. È il nome della nuova base di Wily. Quel robot potrebbe essere diretto là.
MEGA MAN: Maybe... I'll be careful. Thanks, Protoman.		MEGA MAN: Può darsi... Starò attento. Grazie, Proto Man.
PROTO MAN: ...		PROTO MAN: ...

LA MISSIONE DI DUO

[dopo aver sconfitto Duo]

MEGA MAN: That must be it over there! I can see it! Rush! Rush! RUSH!		MEGA MAN: Deve essere qui attorno! Riesco a vederla! Rush! Rush! RUSH!
DR WILY: I'm impressed! I didn't think you'd make it this far, Mega Man! However, I don't have time to deal with you. Say goodnight!		DR WILY: Sono stupito! Non pensavo che saresti arrivato fin qui, Mega Man! Comunque non ho tempo da perdere con te. Addio, Mega Man!
MEGA MAN: Aaaaaaa! Rush? Rush...		MEGA MAN: Aaaaaaa! Rush? Rush...

DUO: Are you ok? | DUO: Stai bene?
|
MEGA MAN: Who are you? | MEGA MAN: Chi sei?
|
DUO: My name is Duo. I was born with | DUO: Mi chiamo Duo. Sono nato con il
the sole purpose to eliminate the | solo scopo di eliminare l'energia
evil energy from this universe. | maligna da questo universo.
|
MEGA MAN: Duo, that thing. It's just | MEGA MAN: Duo, quella cosa è simile a
like the one that I gave to Dr. Light. | ciò che ho consegnato al Dr Light.
|
DUO: Yes. This is what you people call | DUO: Sì. Questo è ciò che voi chiamate
"evil energy". According to the | "energia maligna". Secondo i miei
studies I've done so far, the one who | studi, solo un essere completamente
obtained the original energy must be | malvagio può ottenere la fonte di
a being of complete evil. This type | questa energia. Essa è in grado di
of energy absorbs the evil in a | assorbire la malvagità di una persona
person's mind and then multiplies. | per poi moltiplicarla. Vedendo la
Judging by the quick rate of its | velocità di crescita, ci impiegherà
growth, it'll take over the planet | pochi giorni per impadronirsi di
with evil energy in a matter of days! | tutto il pianeta! Dobbiamo fermarla!
We must stop it! I sense the original | Sembra che la fonte dell'energia si
energy exists within that tower. | trovi in quella torre. Ma... c'è una
But... a barrier prohibits me from | barriera che mi impedisce di
going there. I will destroy the rest | proseguire. Io distruggerò il resto
of the evil energy that has spread | dell'energia maligna che si è diffusa
throughout the Earth. You search and | sulla Terra. Tu trova e demolisci le
destroy the energy sources for that | fonti di energia che generano quella
barrier. | barriera.
|
MEGA MAN: Let's do it! Time to go, | MEGA MAN: Facciamolo! È tempo di
Rush! | andare, Rush!

LA SFIDA DI BASS

[Wily's Tower 3 - 02]

BASS: Megaman! You can't escape this | BASS: Mega Man! Questa volta non puoi
time! | fuggire!
|
MEGA MAN: Bass! Stop it! I don't want | MEGA MAN: Bass! Fermati! Non voglio
to fight with you! | combattere contro di te!
|
BASS: You're so naive! That will be | BASS: Come sei ingenuo! Questo sarà la
your downfall! I'm not the same | tua rovina! Non sono più il debole
weakling anymore! I've got new powers! | che conoscevi! Ora ho nuovi poteri!
|
MEGA MAN: ... No way! No! You don't | MEGA MAN: ... Impossibile! No! Non sai
know how dangerous it is! | quanto possa essere pericoloso!
|
BASS: Shut up! I'll defeat you! Come | BASS: Taci! Ti sconfiggerò! Andiamo,
on, Treble! Let's do it! I'll show | Treble! Facciamolo! Ti mostrerò cos'è
you what true power is! | il vero potere!
|
MEGA MAN: No! That's not power! I must | MEGA MAN: No! Quello non è potere!
prove you are wrong again Bass! | Ti dimostrerò che ti sbagli, Bass!

+++ dopo aver sconfitto Treble Bass
MEGA MAN: You can't beat me with fake power! Wake up, Bass!
BASS: C... cu... curse you Megaman!
I'll never give up!
MEGA MAN: ... Bass. Why you don't understand?

| MEGA MAN: Non puoi sconfiggermi con un falso potere! Svegliati, Bass!
|
| BASS: M... ma... maledetto Mega Man!
| Io non mi arrenderò mai!
|
| MEGA MAN: ... Bass. Perché non vuoi capire?

SCONTRO FINALE

[Wily's Tower 4 - P2]

MEGA MAN: Where's this...?
DR WILY: Gotcha! Wa ha ha ha! You're trapped, Megaman! You can't move, can you! With this incredible energy, I can't be beaten. It's time I finally finished you off! Good-bye! Megaman!
MEGA MAN: D... Duo! Duo, thank you. Are you OK?
DUO: ... yeah. ...! Look out!!
DR WILY: Curse you! It seems that robot can't move anymore. Wa ha ha! Now, I'll defeat both of you!
PROTO MAN: I'll take care of this robot!
MEGA MAN: Protoman! Thanks! Wily! You must be stopped!
DR WILY: Silence, fool! I'll defeat you and conquer the world!

| MEGA MAN: Dove si trova...?
|
| DR WILY: Preso! Wa ha ha ha! Sei in trappola, Mega Man! Non riesci a muoverti, vero? Con questa energia incredibile, non verrò sconfitto. È giunto il tempo di eliminarti! Addio Mega Man!
|
| MEGA MAN: D... Duo, ti ringrazio. Stai bene?
|
| DUO: ... Sì. ...! Attento!!
|
| DR WILY: Maledetto! Sembra che quel robot sia fuori uso. Wa ha ha! Ora vi eliminerò entrambi!
|
| PROTO MAN: Mi occuperò io di questo robot!
|
| MEGA MAN: Proto Man! Grazie! Wily! Devi essere fermato!
|
| DR WILY: Taci, stupido! Ti sconfiggerò e conquisterò il mondo!

EPILOGO

[sconfiggendo la Wily Capsule Great]

DR WILY: S... sorry! I was wrong! Please forgive me!
MEGA MAN: ... That's the same old apology Wily! Over and over again...
DR WILY: W... what!
MEGA MAN: Uwaaaah!

| DR WILY: S... scusa! Ho sbagliato! Ti prego, perdonami!
|
| MEGA MAN: ... Sempre la solita vecchia scusa, Wily! Ancora e ancora...
|
| DR WILY: C... cosa?
|
| MEGA MAN: Uwaaaah!

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

|9) MAPPA:|

[@09MP]

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

Qui ho riprodotto abbastanza fedelmente le varie località presenti nel gioco. Ognuna di esse è composta da una o più sezioni, si esplora da sinistra verso destra e nella stanza finale si affronterà il boss che la presiede.

<< Le mappe presenti in questa sezione non sono in scala e servono più che altro per avere un'idea di massima su come siano strutturate le singole località e su dove siano situati i vari oggetti. >>

L'avventura si può dividere in quattro parti:

a. IL PROLOGO

questa parte, composta solo dalla Wily's Island, rappresenta l'inizio del gioco e, dopo essere stata completata, può essere sempre rivisitata.

b. LE LOCALITÀ DEI ROBOT MASTER - 1

questa parte comprende quattro 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, l'esplorazione avrà termine in automatico raggiungendo la stanza finale.

c. INTERVALLO

questa parte, composta solo dalla Tower Entrance, viene affrontata dopo aver terminato tutte le località dei primi quattro Robot Master. Una volta completata sarà sempre possibile rivisitarla.

d. LE LOCALITÀ DEI ROBOT MASTER - 2

questa parte comprende le quattro località dei Robot Master rimanenti, le quali possono essere completate in qualsiasi ordine. In questa parte del gioco è comunque consentito esplorare nuovamente le altre quattro località già terminate in precedenza.

d. LA TORRE 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, esse sono divise in due parti: dopo aver completato il Prologo, appariranno solo le località della Pagina 1; una volta terminata la Tower Entrance, diventeranno disponibili anche quelle della Pagina 2 e comparirà il pulsante per il cambio della pagina:

PAGINA 1		PAGINA 2	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
Tengu	Frost	Astro	Sword
Man	Man	Man	Man
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+

Wily's Island	Lab. del Dr Light	Tower Entrance	Wily's Tower
Clown Man	Grenade Man	Search Man	Aqua Man

Cambio Pagina

Le varie località saranno analizzate in questo ordine:

PROLOGO

Wily's Island [Blocco A]

LE LOCALITÀ DEI ROBOT MASTER - 1

- Clown Man [Blocco B]
- Frost Man [Blocco C]
- Grenade Man [Blocco D]
- Tengu Man [Blocco E]

INTERVALLO

Tower Entrance [Blocco F]

LE LOCALITÀ DEI ROBOT MASTER - 2

- Aqua Man [Blocco G]
- Astro Man [Blocco H]
- Search Man [Blocco I]
- Sword Man [Blocco L]

LA TORRE DI WILY

- Wily's Tower 1 [Blocco M]
- Wily's Tower 2 [Blocco N]
- Wily's Tower 3 [Blocco O]
- Wily's Tower 4 [Blocco P]

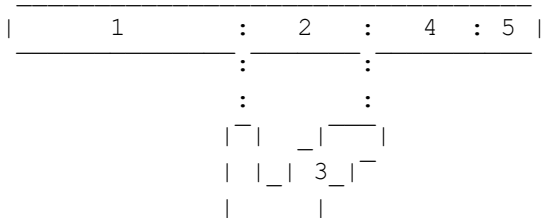
Le schede delle varie località presentano la seguente struttura:

- a) una mappa complessiva della località, divisa in sezioni
- b) i nemici e gli oggetti presenti, assieme alle sezioni dove trovarli
- c) una mappa dettagliata della località, divisa in sezioni, dove è mostrata anche la posizione delle Viti Speciali presenti
- d) l'analisi di ogni singola sezione.

=====

WILY'S ISLAND Blocco A [09WS]

=====



--- NEMICI ---

Aloha Dodonpa [A1, 2]
 Ammoner [A1, 3, 4]
 Bunby Tank DX [A1, 2, 4]
 Bunby Top DX [A1, 2, 4]
 Metall SV [A1, 2, 4]

--- BOSS ---

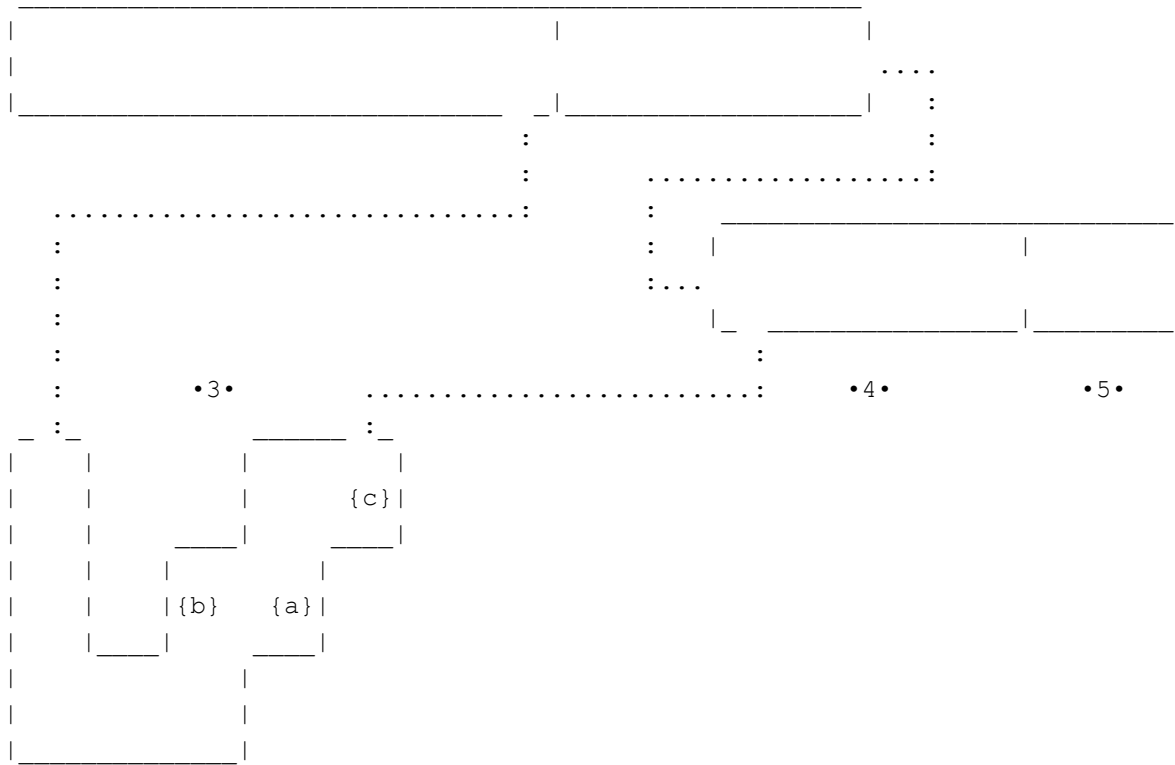
Yadokargo [A5]

--- OGGETTI ---

Contenitore grande [A4]
 Contenitore piccolo [A2, 3]
 Mega Ball [A1]
 Sfera celeste grande [A2]
 Vite Speciale 'a' [A3]
 Vite Speciale 'b' [A3]
 Vite Speciale 'c' [A3]

•1•

•2•



[A1] SENTIERO TROPICALE

NEMICI

Aloha Dodonpa x1
 Ammoner x2
 Bunby Tank DX x1
 Bunby Top DX x1 (generato dal Bunby Tank DX)
 Metall SV x5

OGGETTI

Mega Ball

In questa sezione sono presenti gli alberi da demolire ed il pulsante che fa comparire l'ascensore che conduce in A3.

[A2] PERCORSO TERRESTRE

NEMICI

Aloha Dodonpa x1
 Bunby Tank DX x1
 Bunby Top DX x1 (generato dal Bunby Tank DX)
 Metall SV x6

OGGETTI

Contenitore piccolo x1
Sfera celeste grande x1

In questa sezione sono presenti gli alberi da demolire.

[A3] PERCORSO SOTTOMARINO

NEMICI

Ammoner x4

OGGETTI

Contenitore piccolo x1
Vite Speciale 'a'
Vite Speciale 'b'
Vite Speciale 'c'

Per entrare in questa sezione bisogna far comparire in A1 l'ascensore e poi entrare al suo interno. Qui sono presenti una zona subacquea, il pulsante che solleva gli sbarramenti, i montacarichi e l'ascensore che conduce in A4.

[A4] SERIE DI RAMPE

NEMICI

Ammoner x1
Bunby Tank DX x1
Bunby Top DX x1 (generato dal Bunby Tank DX)
Metall SV x3

OGGETTI

Contenitore grande x1

[A5] CRATERE

NEMICI

Yadokargo (boss)

OGGETTI

nessuno

=====

CLOWN MAN

Blocco B

[@09CL]

=====

```

      | ..|_
|_1_| | | 6 |
  :   | |___
  :   | |
|_____|_____ | 4 | :_ |
|_____ 2 |...|3|...| | | | |
      |_____ |

```

--- NEMICI ---

Bunby Tank DX [B2]
Bunby Top DX [B2]
Dodonpa Cannon [B2, 4]
Joe Classic [B4, 5]
Kaizock [B4]

--- OGGETTI ---

Contenitore grande [B2, 4, 5]
Rush Item [B3]
Thunder Claw [B6]
Vita Bonus [B1]
Vite Speciale 'a' [B2]

Kikyoon	[B2, 4, 5]	Vite Speciale 'b'	[B4]
Metall SV	[B2, 5]	Vite Speciale 'c'	[B4]
Metrenger	[B2]	Vite Speciale 'd'	[B4]
Monopellan	[B4, 5]	Vite Speciale 'e'	[B5]
Rompers	[B2, 5]		
Shupponpon	[B2]	--- BOSS ---	
Sisi Roll	[B3]	Clown Man	[B6]

•1•



:

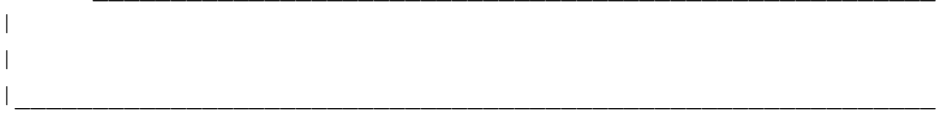
.....:

:



{a}

•2•



..

:

:

.....

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

.....

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

[B1] TORRI D'INGRESSO

NEMICI

nessuno

OGGETTI

Vita Bonus x1 (tramite Mega Ball)

[B2] BINARI SOSPESI

NEMICI

Bunby Tank DX x4
Bunby Top DX x4 (generati dai Bunby Tank DX)
Dodonpa Cannon x6
Kikyoon x3
Metall SV x4
Metrenger xInf
Rompers xInf (rilasciati dai Kikyoon)
Shupponpon xInf

OGGETTI

Contenitore grande x2
Vite Speciale 'a'

In questa sezione sono presenti i precipizi e le caselle che si attivano periodicamente al suono delle campane.

[B3] SALA DELLA MONETA

NEMICI

Sisi Roll (mini boss)

OGGETTI

Rush Item

[B4] CASELLE A SORPRESA

NEMICI

Dodonpa Cannon x6
Joe Classic x1
Kaizock x12
Kikyoon x1
Monopellan x2

OGGETTI

Contenitore grande x1
Vite Speciale 'b'
Vite Speciale 'c'
Vite Speciale 'd'

In questa sezione sono presenti le caselle che si attivano periodicamente al suono delle campane, le spine sul pavimento, i supporti tondi, le pedane mobili e quelle che si inclinano.

[B5] SALITA DELLE CAMPANE

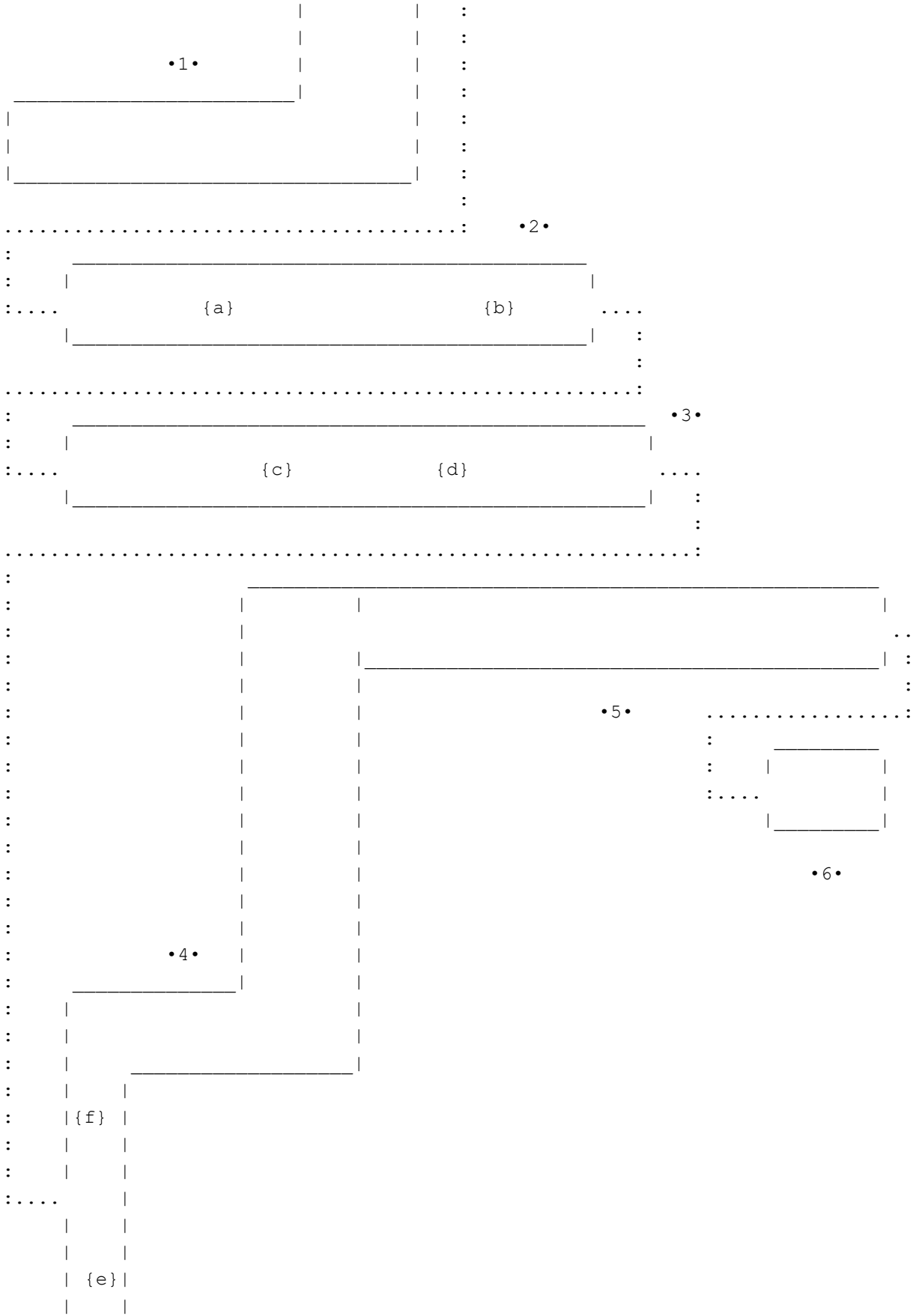
NEMICI

Joe Classic x1
Kikyoon x1
Metall SV x2
Monopellan x10
Rompers xInf

OGGETTI

Contenitore grande x1
Vite Speciale 'e'

In questa sezione sono presenti le caselle che si attivano periodicamente al suono delle campane.



[C1] PRIMA STAZIONE

NEMICI

- Batton M64 x11
- Big Telly x1
- Bunby Tank DX x1
- Bunby Top DX x1 (generato dal Bunby Tank DX)
- Penpen EV x5

OGGETTI
nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi e l'ascensore.

[C2] PRIMA PISTA

NEMICI

Big Telly x5
Penpen EV x6
Rabbiton x3

OGGETTI

Contenitore piccolo x4
Sfera celeste grande x1
Vite Speciale 'a'
Vite Speciale 'b'

Questa sezione si attraversa a bordo dello snowboard. Qui sono presenti i precipizi, le strettoie, le barriere fragili, le spine lungo le pareti, gli sbarramenti che si sollevano, le pedane che si inclinano ed il muro di neve per fermarsi.

[C3] ZONA DI LANCIO

NEMICI

Hogale x5
Penpen EV xInf

OGGETTI

Sfera celeste grande x3
Vite Speciale 'b'
Vite Speciale 'c'

In questa sezione sono presenti i precipizi ed i dispositivi che scagliano i mattoni di ghiaccio.

[C4] SECONDA STAZIONE

NEMICI

Batton M64 x11
Bunby Tank DX x2
Bunby Top DX x2 (generati dai Bunby Tank DX)
Kemumakin x3
Metall SV x3

OGGETTI

Sfera celeste grande x1
Vite Speciale 'e'

In questa sezione sono presenti la lastra di ghiaccio ed i mattoni di ghiaccio.

[C5] SECONDA PISTA

NEMICI

Big Telly x1
Kemumakin x3

OGGETTI

Capsula viola media x1

Sfera celeste grande x1
Vite Speciale 'f'

Questa sezione si attraversa a bordo dello snowboard. Qui sono presenti i precipizi, le strettoie, le spine lungo il pavimento ed il soffitto, gli sbarramenti che si sollevano ed il muro di neve per fermarsi.

[C6] CAMERA DI REFRIGERAZIONE

NEMICI

Frost Man (boss)

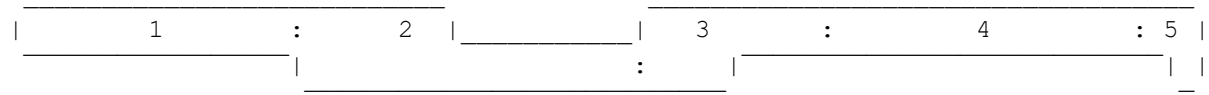
OGGETTI

Ice Wave

=====

GRENAD MAN	Blocco D	[@09GD]
------------	----------	---------

=====



--- NEMICI ---

- Batton M64 [D1, 3]
- Big Telly [D2, 4]
- Count Bomb CD [D2, 3]
- Count Bomb GEO [D2, 3, 4]
- Dodonpa Cannon [D1, 2, 3, 4]
- Fire Metall [D3, 4]
- Joe Classic [D2, 3]
- Metrenger [D1, 2, 3, 4]
- Monopellan [D1, 2, 3, 4]
- Shururun [D1, 2, 4]
- Spinning Gabyoall [D1]
- Ururuun [D2]

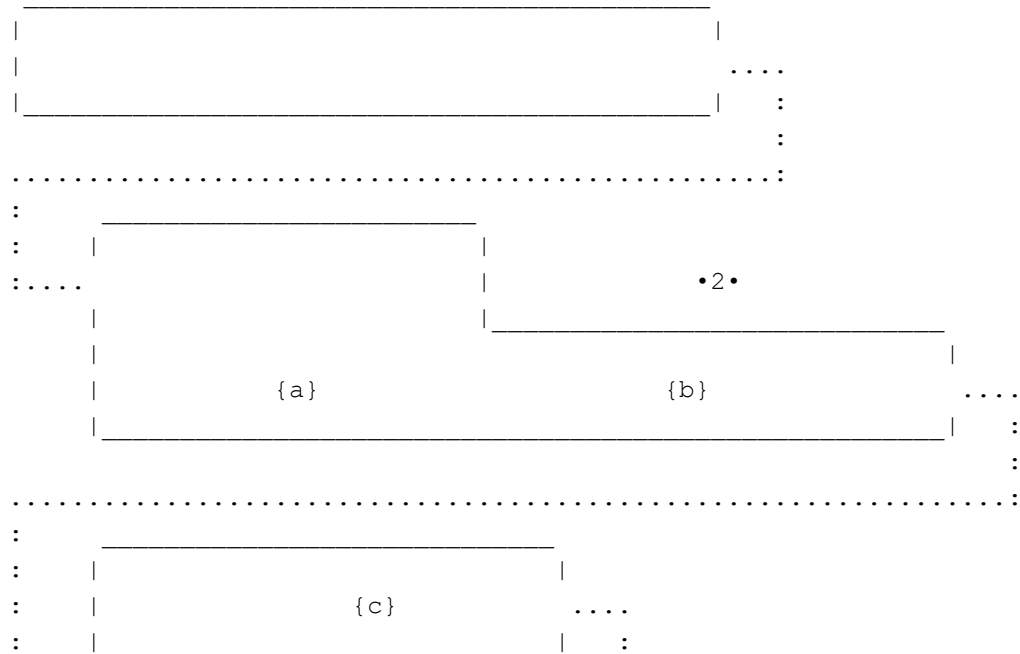
--- OGGETTI ---

- Contenitore grande [D4]
- Flash Bomb [D5]
- Rush Bike [D2]
- Sfera celeste grande [D3, 4]
- Vite Speciale 'a' [D2]
- Vite Speciale 'b' [D2]
- Vite Speciale 'c' [D3]
- Vite Speciale 'd' [D4]
- Vite Speciale 'e' [D4]

--- BOSS ---

- Grenade Man [D5]

•1•



Monopellan x1

OGGETTI

Sfera celeste grande x1
Vite Speciale 'c'

In questa sezione sono presenti i martelli, i mattoni incendiabili e quelli esplosivi.

_____ [D4] SENTIERO DINAMITE

NEMICI

Big Telly x1
Count Bomb GEO x2
Dodonpa Cannon x1
Fire Metall xInf
Metrenger xInf
Monopellan x2
Shururun xInf

OGGETTI

Contentitore grande x1
Sfera celeste grande x1
Vite Speciale 'd'
Vite Speciale 'e'

In questa sezione sono presenti i mattoni incendiabili, i precipizi ed i martelli.

_____ [D5] DOPPIA CAMERA

NEMICI

Grenade Man (boss)

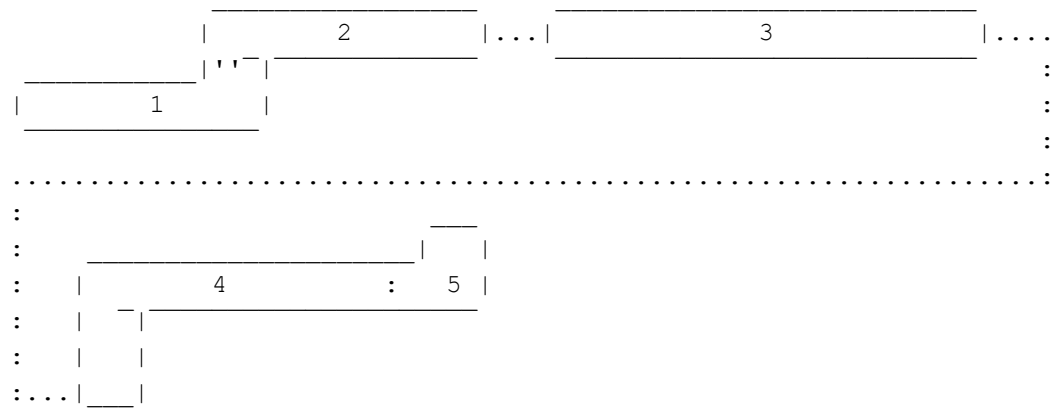
OGGETTI

Flash Bomb

Durante lo scontro, il boss demolirà il pavimento e si accederà nella stanza inferiore.

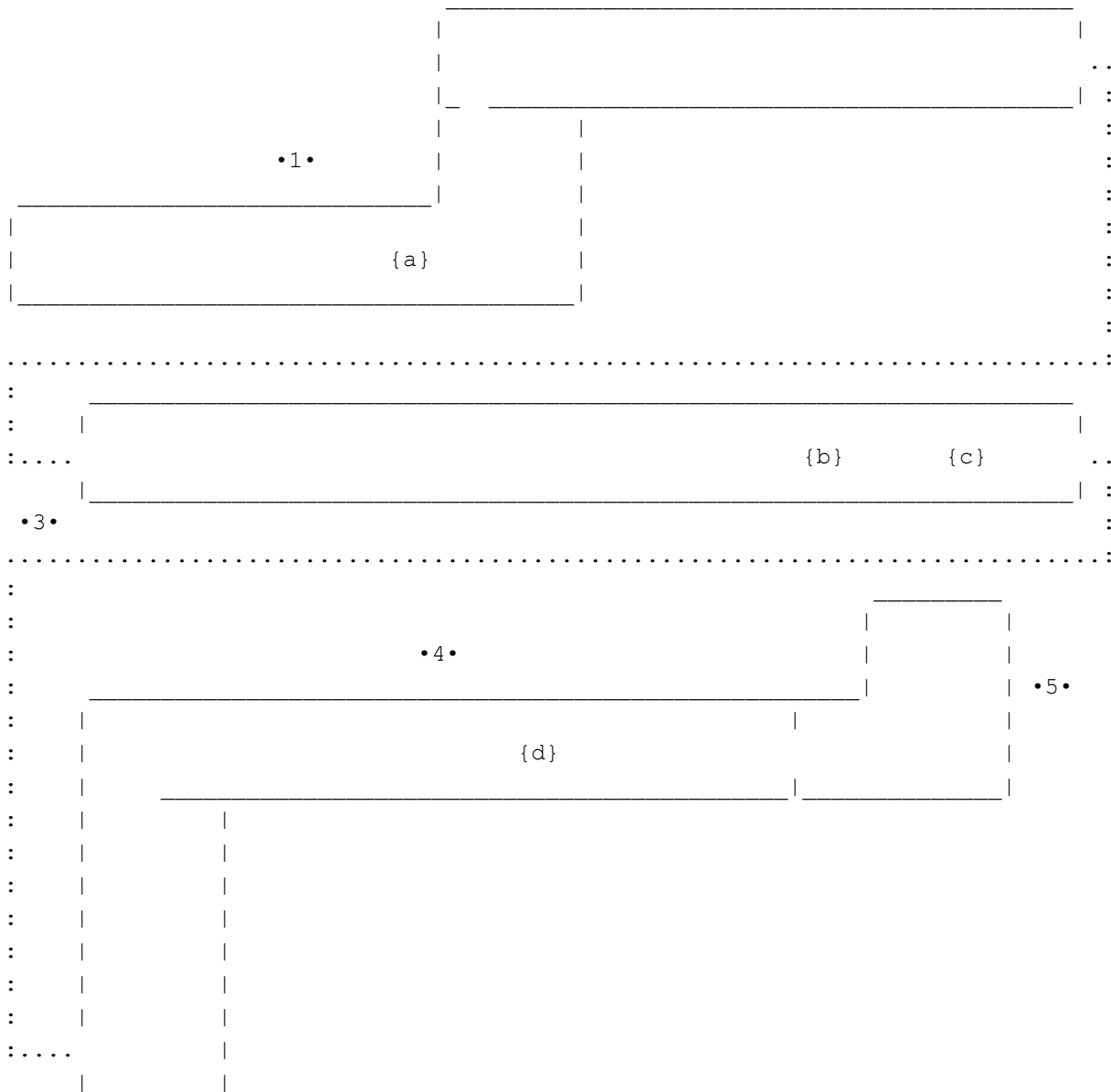
=====

=====
TENGU MAN Blocco E [@09TN]
=====



Bunby Top DX	[E3]	Contentitore grande	[E2, 3, 4]
Cline	[E2]	Contentitore piccolo	[E2]
Dodonpa Cannon	[E3]	Sfera celeste grande	[E4]
Hannya Attacker	[E2, 4]	Tornado Hold	[E5]
Hogale	[E1, 2]	Vite Speciale 'a'	[E1]
Kemumakin	[E3]	Vite Speciale 'b'	[E3]
Metall SV	[E1, 2, 3]	Vite Speciale 'c'	[E3]
Monopellan	[E1, 3]	Vite Speciale 'd'	[E4]
Shiriko da Gama	[E3]		
Telly R	[E3]	--- BOSS ---	
Tencrow	[E1, 2, 3, 4]	Tengu Man	[E5]

•2•



[E1] BASE DI LANCIO

NEMICI

Hogale x3
 Metall SV xInf
 Monopellan x1
 Tencrow x4

OGGETTI

Vite Speciale 'a'

In questa sezione sono presenti le raffiche di vento, i precipizi, le pedane viola che si sollevano, il dispositivo che genera le bolle, le sfere acuminatae fluttuanti fisse e mobili.

[E2] PRIMO VOLO

NEMICI

Cline	x4
Hannya Attacker	x7
Hogale	x9
Metall SV	xInf
Tencrow	x36

OGGETTI

Contenitore grande	x2
Contenitore piccolo	x1

In questa sezione sono presenti le raffiche di vento, i precipizi, le pedane viola che si sollevano inoltre nella parte finale si volerà a bordo di Rush.

[E3] ASTRONAVE VERDE

NEMICI

Shiriko da Gama	(mini boss)
Bunby Top DX	xInf
Dodonpa Cannon	xInf
Kemumakin	x5
Metall SV	x7
Monopellan	x8
Telly R	xInf
Tencrow	xInf

OGGETTI

Contenitore grande	x2
Vite Speciale 'b'	
Vite Speciale 'c'	

Questa sezione si attraversa a bordo di Rush.

[E4] PERCORSO AEREO

NEMICI

Hannya Attacker	x3
Tencrow	x12

OGGETTI

Contenitore grande	x1
Sfera celeste grande	x2
Vite Speciale 'd'	

In questa sezione sono presenti le raffiche di vento, i precipizi, le pedane viola che si sollevano, il dispositivo che genera le bolle, le sfere acuminatae fluttuanti fisse e mobili.

[E5] SALA DEL DEMONE

NEMICI

Tengu Man	(boss)
-----------	--------

[F2] SOMMITÀ

NEMICI

Dodonpa Cannon x3
Monopellan x5

OGGETTI

Vite Speciale 'a'
Vite Speciale 'b'

In questa sezione sono presenti il supporto tondo e le spine sul pavimento.

[F3] ANTICAMERA DELLA TORRE

NEMICI

Duo (boss)

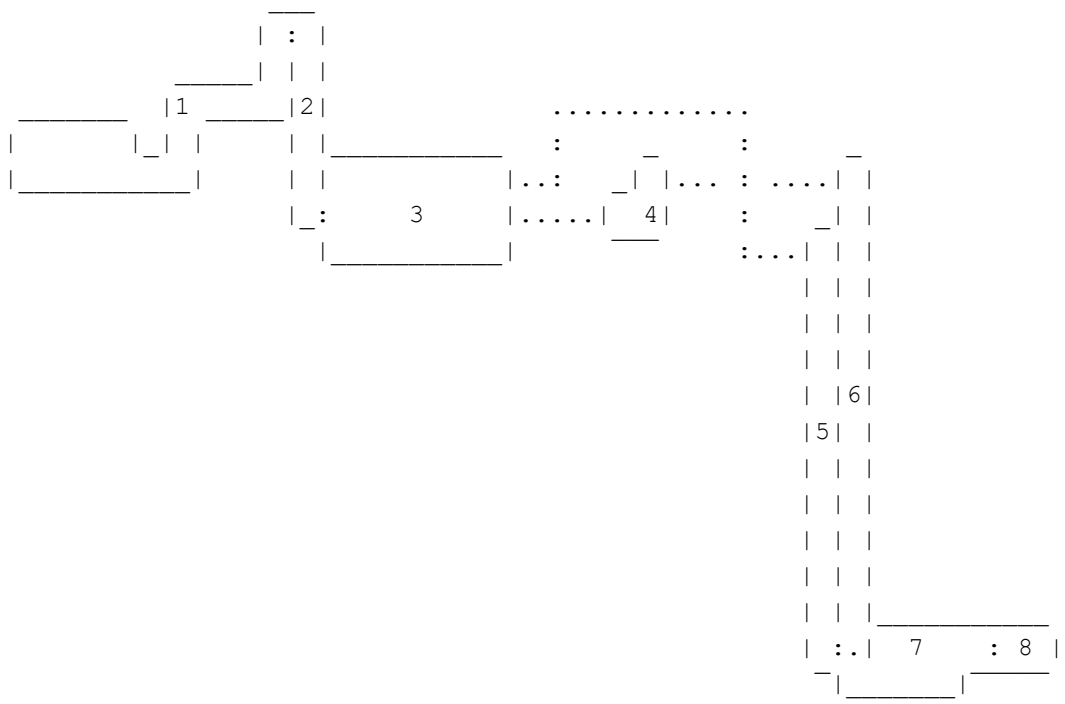
OGGETTI

nessuno

=====

AQUA MAN	Blocco G	[@09QM]
----------	----------	---------

=====



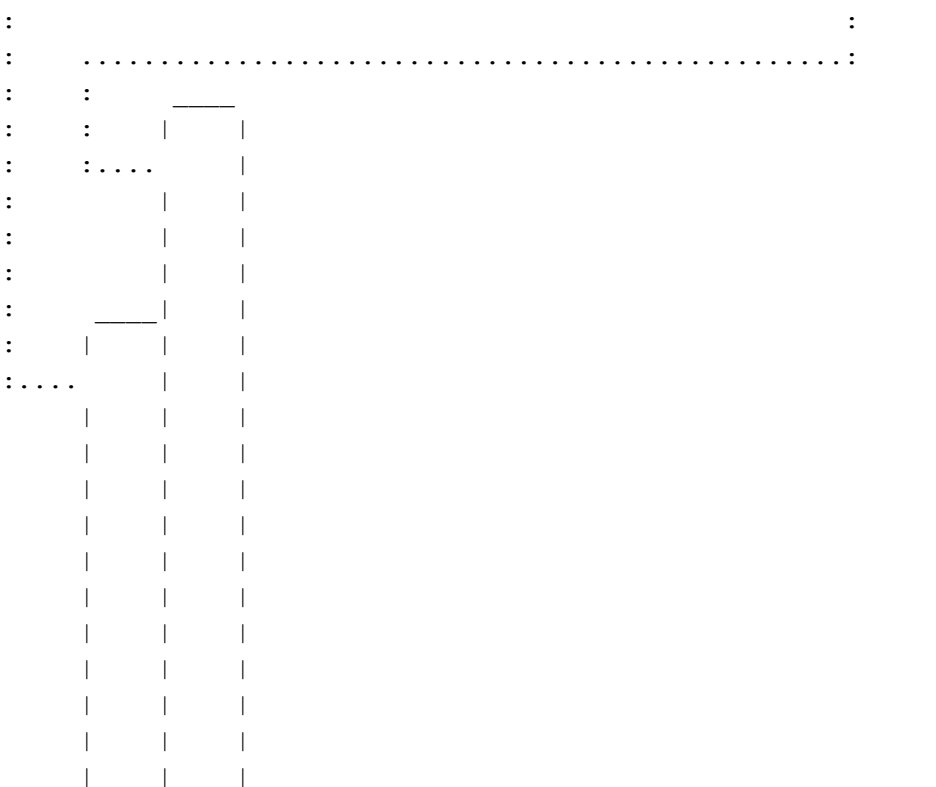
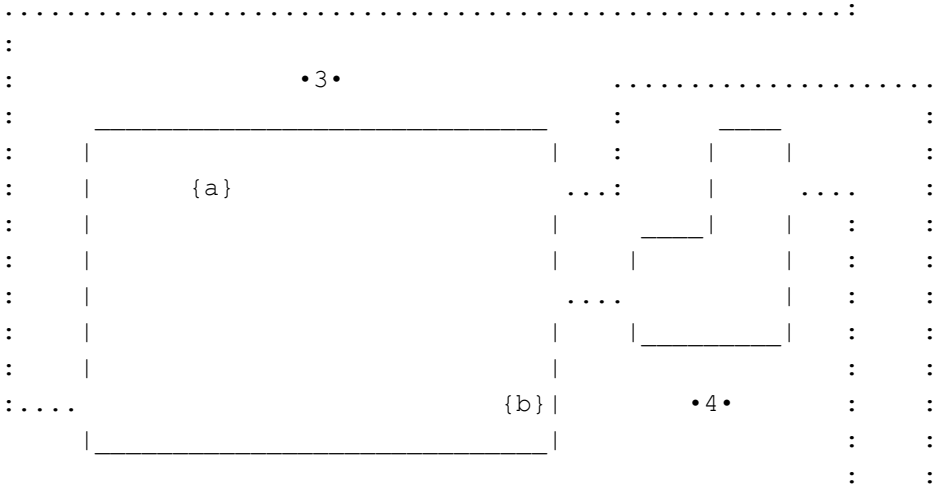
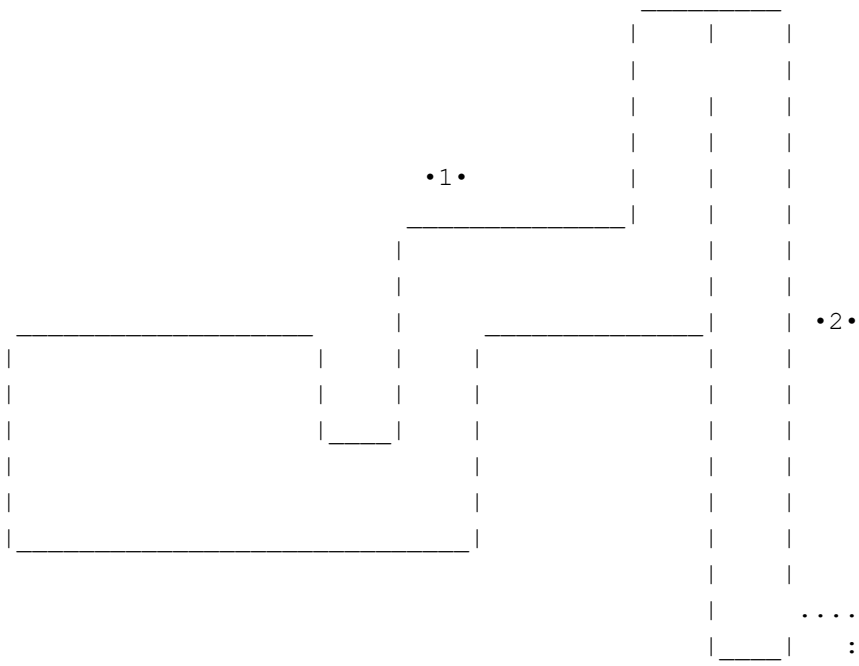
--- NEMICI ---

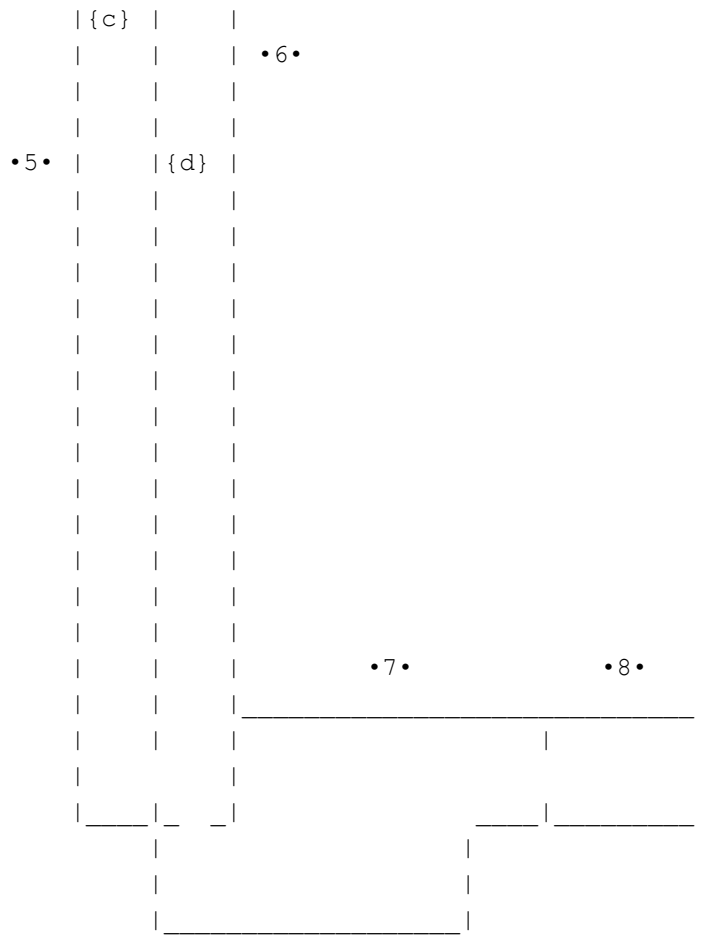
Ammoner [G1, 3, 7]
Count Bomb CD [G5, 6]
Count Bomb GEO [G5, 6]
Gorone [G2]
Joe Classic [G1, 3, 4, 5, 7]
Metall SV [G1, 7]
Monopellan [G5, 6]
Shell'n [G1, 3, 7]
Spinning Gabyoall [G7]
Surumaker [G1, 3, 4, 7]
Wall Teck [G3, 4, 5, 6, 7]

--- OGGETTI ---

Capsula viola media [G3, 5, 6]
Contenitore grande [G1, 3, 6, 7]
Rush Health [G2]
Sfera celeste grande [G3, 5, 6, 7]
Vite Speciale 'a' [G3]
Vite Speciale 'b' [G3]
Vite Speciale 'c' [G5]
Vite Speciale 'd' [G6]
Water Balloon [G8]

--- BOSS ---





[G1] CAVERNA SOTTOMARINA

NEMICI

- Ammoner x4
- Joe Classic x1
- Metall SV x3
- Shell'n x7
- Surumaker x14

OGGETTI

- Contenitore grande x2

In questa sezioni sono presenti una zona subacquea, le correnti sottomarine, le spine sul pavimento e sulla parete.

[G2] CASCATA INFINITA

NEMICI

- Gorone (mini boss)

OGGETTI

- Rush Health

Questa sezione è composta da una cascata che termina solo dopo aver sconfitto il mini boss.

[G3] GROTTA VERDE

NEMICI

- Ammoner x3
- Joe Classic x1
- Shell'n x2

Surumaker x9
Wall Teck x1

OGGETTI

Capsula viola media x1
Contenitore grande x1
Sfera celeste grande x1
Vite Speciale 'a'
Vite Speciale 'b'

In questa sezioni sono presenti una zona subacquea, il soffitto fragile, le sfere acuminata e le spine sul pavimento.

[G4] TUNNEL ACUMINATO

NEMICI

Joe Classic x1
Surumaker x3
Wall Teck x4

OGGETTI

nessuno

In questa sezioni sono presenti una zona subacquea, le spine sul pavimento e sul soffitto.

[G5] DISCESA OCCIDENTALE

NEMICI

Count Bomb CD x4
Count Bomb GEO x23
Joe Classic x1
Monopellan x3
Wall Teck x6

OGGETTI

Capsula viola media x1
Sfera celeste grande x1
Vite Speciale 'c'

In questa sezioni sono presenti le sfere acuminata fluttuanti fisse e mobili e le spine sul pavimento.

[G6] DISCESA ORIENTALE

NEMICI

Count Bomb CD x8
Count Bomb GEO x17
Monopellan x6
Wall Teck x8

OGGETTI

Capsula viola media x1
Contenitore grande x1
Sfera celeste grande x2
Vite Speciale 'd'

In questa sezioni sono presenti le sfere acuminata fluttuanti fisse e mobili e le spine sul pavimento.

NEMICI

- Ammoner x1
- Joe Classic x1
- Metall SV x2
- Shell'n x2
- Spinning Gabyoall x1
- Surumaker x2
- Wall Teck x5

OGGETTI

- Contenitore grande x1
- Sfera celeste grande x1

In questa sezioni sono presenti una zona subacquea, le sfere acuminata e le spine sul pavimento.

NEMICI

- Aqua Man (boss)

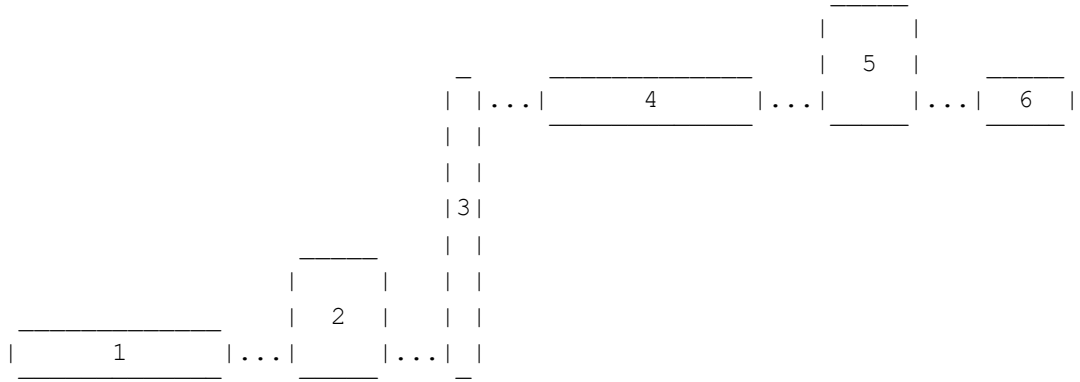
OGGETTI

- Water Balloon

=====

ASTRO MAN Blocco H [09AS]

=====



--- NEMICI ---

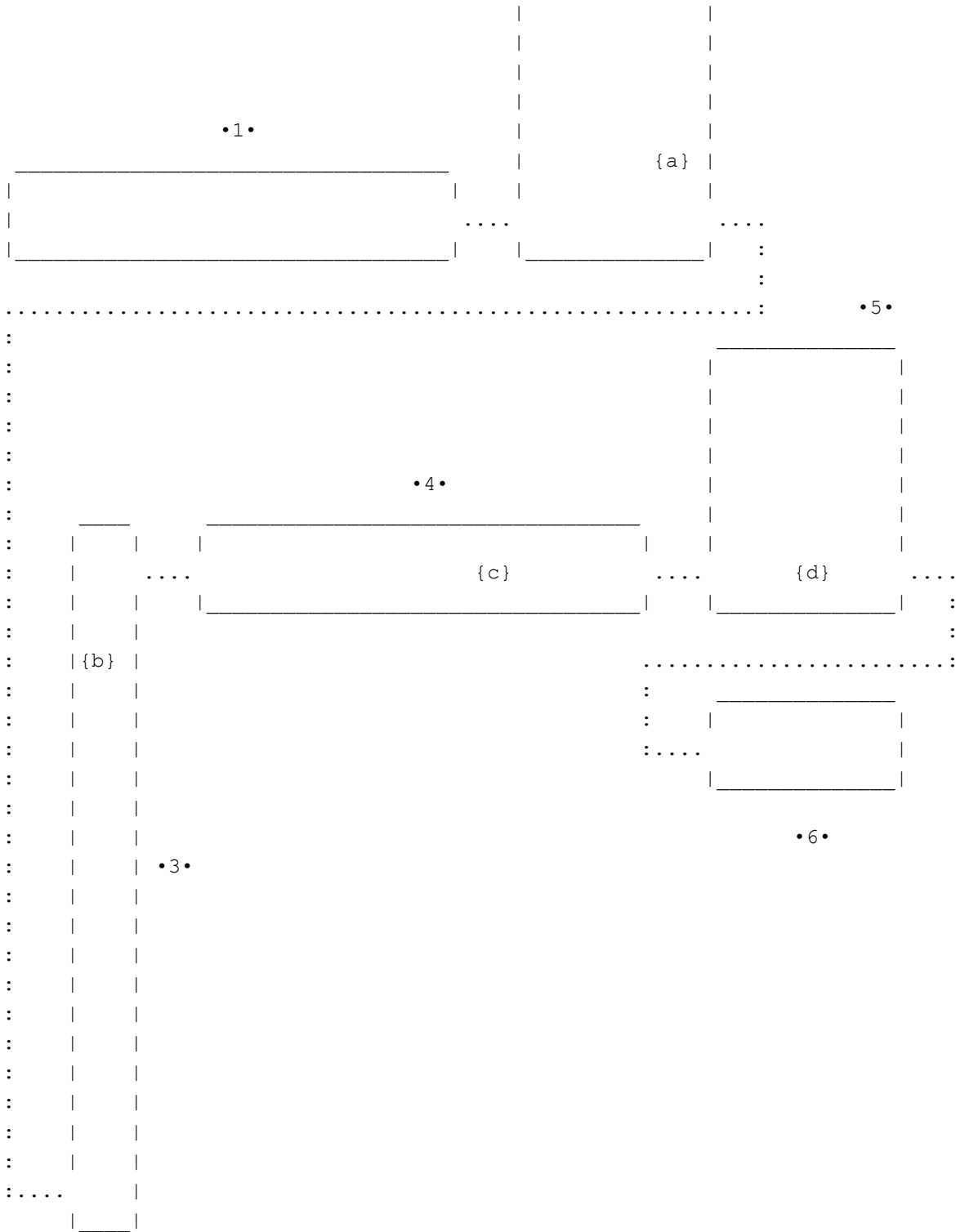
- Crunchran [H1, 2, 3, 4, 5]
- Metall SV [H5]
- Monopellan [H1, 4]
- Onbuubattan [H1, 4]
- Potom N°1 [H3]
- Shururun [H1, 4]
- Spinning Gabyoall [H1]
- Wall Teck [H2, 3, 5]

--- OGGETTI ---

- Astro Crush [H6]
- Capsula viola media [H3]
- Contenitore grande [H4, 5, 6]
- Contenitore piccolo [H1, 3]
- Sfera celeste grande [H3]
- Vite Speciale 'a' [H2]
- Vite Speciale 'b' [H3]
- Vite Speciale 'c' [H4]
- Vite Speciale 'd' [H5]

--- BOSS ---

- Astro Man [H6]



LEGENDA

{p} partenza XX ostacolo mobile
 {a} arrivo x pulsante per attivare l'ostacolo mobile

| - | scala + -- conduce all'estremità opposta dello schermo
 ooo pavimentazione •• Vite Speciale x1

 # MAPPA DEL PRIMO LABIRINTO #
 #####

+ + +
 | | |
 | _ | _ | _ |

```

|ooooooooooooooooooooooooooooYY      |-|ooooo  ooo  ooooooooooooo|
|                ooYY                |-|                |
+---                oooooooooo        |-|                +---+
|                oooo                |-|  ooooooooooooooo  |
|                y  oooooooooo                oo  z  |
|ooo                ooooooooooooooooooooooooooooo|-|  ooooooooooo| | |
| oo                |-|ooooo                oo                |-|  |
| oooooooooooooooooo  |-|ooooo                |-|                |
+---                |-|ooooo                |-|                +---+
|                |-|                ooooooooooooooo  |
|ooo                |-|                ooooooooooo  oooooo  |
| oo                |-|                oo                |
| oo                ooooooooooooooooooooooo                |
| ooooooooooooooooooooooo                oo                |
+---                ooooooo                +---+
|                ooooooooooooooooooooooooooooooooooo  |
|                ooooooooooooooooooo                oo oo  x  |
|                oooo                oo                ooXXooooooooo  |
|oooooooooooooooooooooo                ooooooo                XX  ooo|
|o                oo  ooooooooooo|-|                XX  ••  ooo|
|o                ooWWoo  oo|-|  ooooooooooooooooooooooo  |
|o                WW  oo|-|                ZZ                o  |
|o                w  WW  oo|-|                ZZ                o  |
|o                {p}  ooooooooooo|-|oo                ZZ  {a}  o  |
|ooooooooooooooooooooooooooooYY      |-|ooooo  ooo  ooooooooooooo|
|-----|-----|-----|
|                |                |
+                +                +

```

```

#####
# MAPPA DEL SECONDO LABIRINTO #
#####

```

```

+                +
|                |
|-----|-----|-----|
|oooooooooooooooooooooooooooooo  oooo|-|oooooooooooooooooooooooooo|
|                oooo  ooo  oooo|-|                oo  |
+---                ooooooooooooooooooo|-|                oo  +---+
|                XX  ooooooooooooooooooo|-|                oo  | | | | |
|oooooooooooooooooooooXX  ooooooooooooooooooo  ooooooooooo|-|oo|-|oo|
|oo                ooXX  oo  oooo  |-|oo|-|oo|
|oo                ooooooooooooooo  |-|oo|-|oo|
|oo  x                ooooooo                oo|-|oo|
|oo|-|oooooooooooo  oo  w  oo  oo  |-|oooooooooooooooooooooooooo|-|oo|
|oo|-|  oooooooooooWWoooooooooo  oo  |-|oooooooooooooooooooooooooo|-|oo|
|oo|-|                WW                |-|  oo                |-|oo|
|oo|-|                WW                oo                |-|oo|
|oo|-|  ooooooooooooooooooooooooooooooo  oo|-|                oo|
|oo                oo                oo  oo|-|  ooooooooooooooooooo|
|oooooooooooooooooooooo                oo  oo|-|                oo|
|                oo  oo                |
+---                oooooo  ooooooo                +---+
|                ooooooooooooooo  oo  oo                |
|oooooooooo  ooooooooooooooo  y ooYY  oo  ooooooo  ooooooo|
|  oo  oooo  oooooooooooYY ••oo                oooo  z  oooo  |
|  ooooooooooooooooooo                ooYYoooooooooo  ooooooooooooooooooo  |
|                ZZ                oo  |
+---                ooo                ZZ                oo  +---+
|                {p}  ooo                ZZ  {a}  oo  |

```


oooooooooooooooooooooooooooooooooooo | oooo | - | ooooooooooooooooooooooooooooo |
| | |
+ +

[H1] PRATO VIOLA

NEMICI

Crunchran x4
Monopellan x2
Onbuubattan x3
Shururun xInf
Spinning Gabyoall x2

OGGETTI

Contenitore piccolo x1

In questa sezione sono presenti le pedane fantasma ed i precipizi.

[H2] PRIMO LABIRINTO

NEMICI

Crunchran x6
Wall Teck x3

OGGETTI

Vite Speciale 'a'

In questa sezione sono presenti il labirinto, la strettoia ed i pulsanti per sollevare le pareti mobili.

[H3] SABBIE MOBILI

NEMICI

Crunchran x3
Potom N°1 x4
Wall Teck x2

OGGETTI

Capsula viola media x1
Contenitore piccolo x1
Sfera celeste grande x1
Vite Speciale 'b'

In questa sezione sono presenti la torre che sprofonda, le sporgenze mobili e la strettoia.

[H4] PRATO AZZURRO

NEMICI

Crunchran x1
Monopellan x2
Onbuubattan x3
Shururun xInf

OGGETTI

Contenitore grande x1
Vite Speciale 'c'

In questa sezione sono presenti le pedane fantasma ed i precipizi.

NEMICI

Crunchran x5
Metall SV x2
Wall Teck x3

OGGETTI

Contenitore grande x1
Vite Speciale 'd'

In questa sezione sono presenti il labirinto ed i pulsanti per sollevare le pareti mobili.

NEMICI

Astro Man (boss)

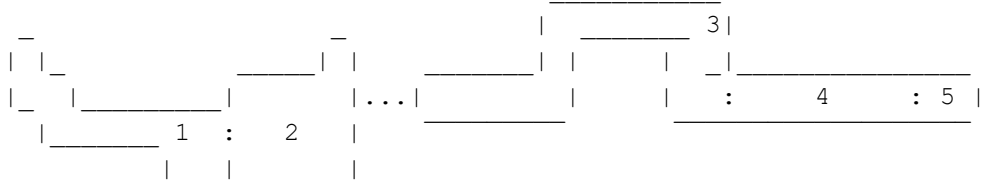
OGGETTI

Astro Crush
Contenitore grande x1

=====

SEARCH MAN	Blocco I	[@09SR]
------------	----------	---------

=====



--- NEMICI ---

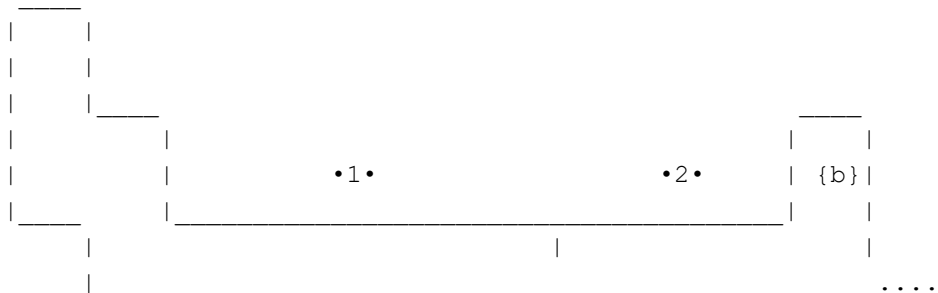
- Bunby Tank DX [I3, 4]
- Bunby Top DX [I3, 4]
- Goribblue [I1, 3, 4]
- Gorigree [I2, 3, 4]
- Gorigro [I3]
- Metall SV [I1, 2]
- Muragattori [I1, 2, 3, 4]
- Onbubattan [I1, 2, 3, 4]
- Spinning Gabyoall [I1, 2]
- Sydecka [I2, 3, 4]
- Thorn Vine [I1, 2, 3, 4]

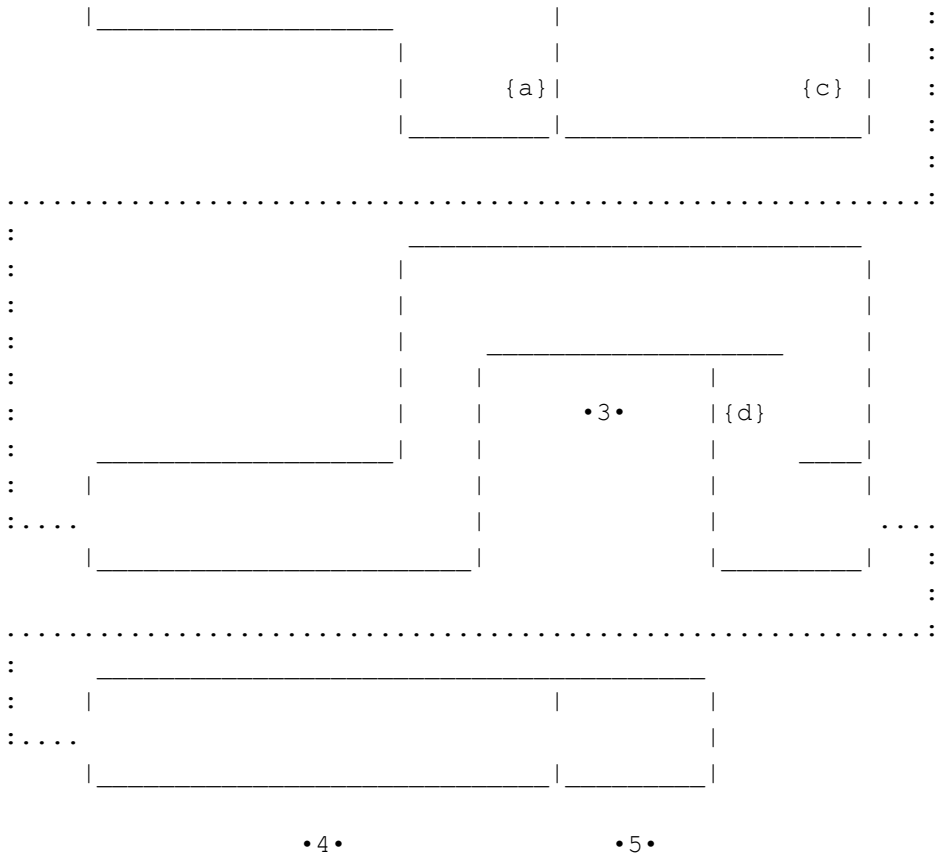
--- OGGETTI ---

- Capsula viola media [I2]
- Contenitore grande [I1, 4]
- Homing Sniper [I5]
- Sfera celeste grande [I2]
- Vite Speciale 'a' [I1]
- Vite Speciale 'b' [I2]
- Vite Speciale 'c' [I2]
- Vite Speciale 'd' [I3]

--- BOSS ---

- Search Man [I5]





[I1] SENTIERO VEGETALE

NEMICI

Goriblu	x2
Metall SV	x6
Muragattori	xInf
Onbuubattan	x3
Spinning Gabyoall	x2
Thorn Vine	x2

OGGETTI

- Contentitore grande x1
- Vite Speciale 'a'

In questa sezione sono presenti i supporti tondi.

[I2] CAVERNA CHIODATA

NEMICI

Gorigree	x3
Metall SV	x4
Muragattori	xInf
Onbuubattan	x3
Spinning Gabyoall	x1
Sydecka	x1
Thorn Vine	x5

OGGETTI

- Capsula viola media x1
- Sfera celeste grande x1
- Vite Speciale 'b'
- Vite Speciale 'c'

In questa sezione sono presenti i supporti tondi e le sfere acuminatae fluttuanti fisse e mobili.

[I3] CORRIDOIO VIOLA

NEMICI

Bunby Tank DX x3
 Bunby Top DX x3 (generati dai Bunby Tank DX)
 Goribblue x4
 Gorigree x2
 Gorigro x1
 Muragattori xInf
 Onbuubattan x5
 Sydecka x1
 Thorn Vine x1

OGGETTI

Vite Speciale 'd'

In questa sezione sono presenti i pannelli che si aprono, i supporti tondi e le spine sul pavimento.

[I4] ULTIMO BOSCO

NEMICI

Bunby Tank DX x1
 Bunby Top DX x1 (generato dal Bunby Tank DX)
 Goribblue x7
 Gorigree x1
 Muragattori xInf
 Onbuubattan x1
 Sydecka x2
 Thorn Vine x1

OGGETTI

Contenitore grande x1

In questa sezione sono presenti i pannelli che si aprono, i supporti tondi e le spine sul pavimento.

[I5] RISERVA DI CACCIA

NEMICI

Search Man (boss)

OGGETTI

Homing Sniper

=====

SWORD MAN Blocco L [@09SW]

=====

```

...| 3 |      ...| 5 |
:      :
:      :
: |2 |      :
:..|__|      :..| 4 |
:      :
:      :      _|_ |
:      :      ___| : |8| ___
:.....| 1 |.....:      ___| 7 |      : 9 |

```

--- NEMICI ---

Batton M64 [L1]
 Batton Mommy [L3, 4]
 Fire Metall [L1, 2, 5]
 Gearna Eye [L1]
 Kao de Kahna [L1, 2, 3, 4, 5, 7, 8]
 Kao ga Mehda [L1, 6]
 Kao na Gahna [L2, 5, 6]
 Petit Batton [L3, 4]
 Succubatton [L2, 5, 6, 7, 8]

--- OGGETTI ---

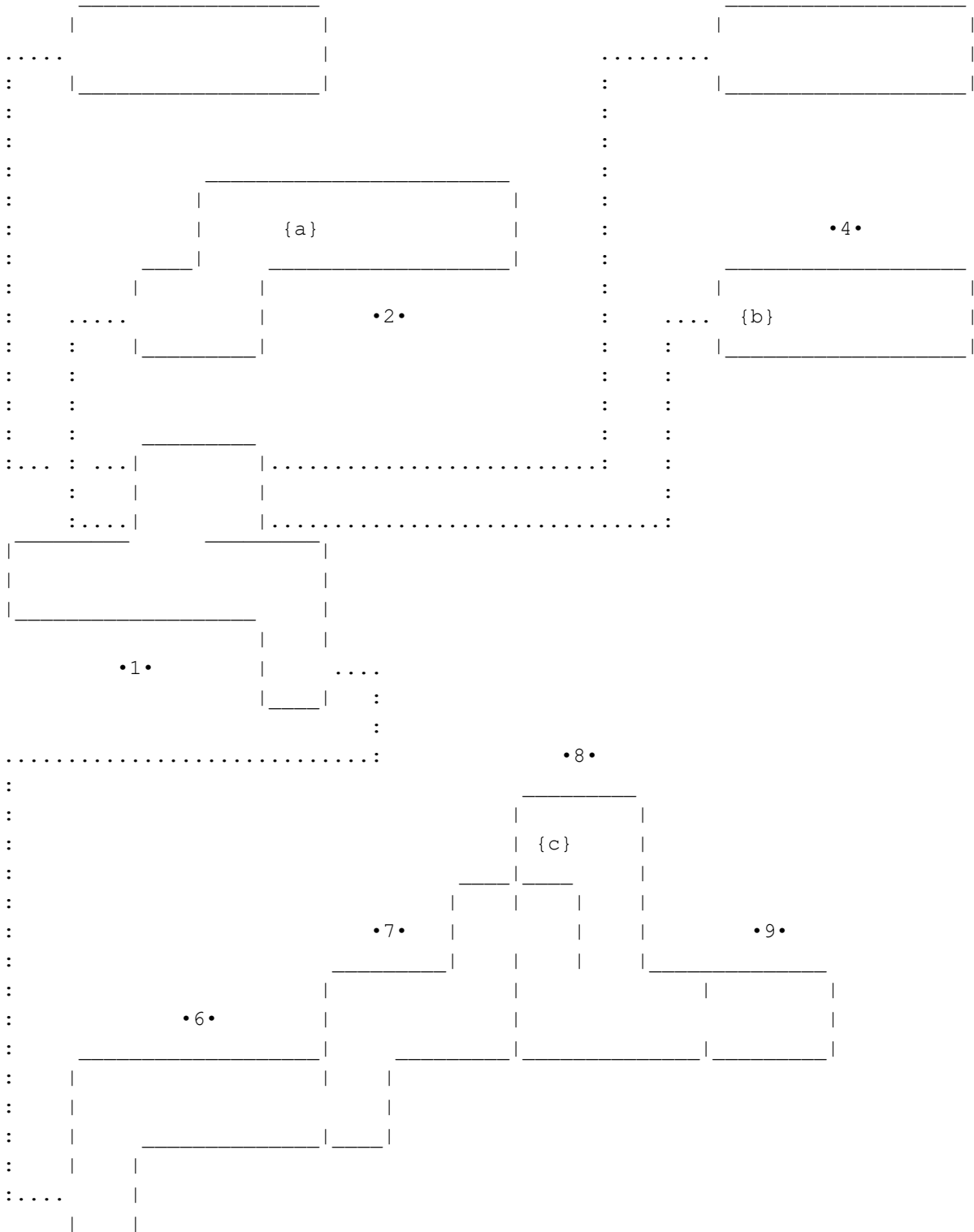
Contentitore grande [L8]
 Flame Sword [L9]
 Sfera celeste grande [L1, 2, 7]
 Vite Speciale 'a' [L2]
 Vite Speciale 'b' [L4]
 Vite Speciale 'c' [L8]

--- BOSS ---

Sword Man [L9]

•3•

•5•



[L1] INGRESSO DI PIETRA

NEMICI

Gearna Eye (mini boss)
Batton M64 x12
Fire Metall x1
Kao de Kahna xInf
Kao ga Mehda x1

OGGETTI

Sfera celeste grande x1

In questa sezione sono presenti un pulsante sul pavimento, gli sbarramenti e le sfere porpora che conducono ai vari percorsi.

[L2] PERCORSO DEL FULMINE

NEMICI

Fire Metall x1
Kao de Kahna xInf
Kao na Gahna x3
Succubatton x2

OGGETTI

Sfera celeste grande x1
Vite Speciale 'a'

In questa sezione sono presenti le colonne mobili di spine e gli interruttori per fermarle, i supporti tondi, il pulsante per aprire uno sbarramento in L1 e la sfera porpora che conduce in L1.

[L3] PERCORSO DEL VORTICE

NEMICI

Batton Mommy x2
Kao de Kahna xInf
Petit Batton x6

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti gli interruttori magnetici, le spine lungo il pavimento, il pulsante per aprire uno sbarramento in L1 e la sfera porpora che conduce in L1.

[L4] PERCORSO DELLA BOMBA

NEMICI

Batton Mommy x3
Kao de Kahna xInf
Petit Batton x9

OGGETTI

Vite Speciale 'b'

In questa sezione sono presenti il corridoio oscuro, i precipizi, i pulsanti per inserire la combinazione corretta, il pulsante per aprire uno sbarramento in L1 e la sfera porpora che conduce in L1.

[L5] PERCORSO DEL CRISTALLO

NEMICI

Fire Metall x3
Kao de Kahna xInf
Kao na Gahna x10
Succubatton x2

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti la strettoia, il pulsante per aprire uno sbarramento in L1 e la sfera porpora che conduce in L1.

[L6] ASCENSORE DI LAVA

NEMICI

Kao ga Mehda x2
Kao na Gahna x2
Succubatton x7

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti la pedana viola con i pulsanti, la lava, i geyser incandescenti, le spine sul soffitto e sul pavimento.

[L7] CORRIDOIO INTERNO

NEMICI

Kao de Kahna xInf
Succubatton x1

OGGETTI

Sfera celeste grande x1

In questa sezione sono presenti la pedana viola con i pulsanti, la lava ed i geyser incandescenti.

[L8] DISCESA DI LAVA

NEMICI

Kao de Kahna xInf
Succubatton x9

OGGETTI

Contenitore grande x1
Vite Speciale 'b'

In questa sezione sono presenti la pedana viola con i pulsanti, la lava, la parete fragile e la sfera porpora che conduce al cancello per L9.

[L9] TEMPIO DELLA SFIDA

NEMICI

Sword Man (boss)

OGGETTI

Flame Sword



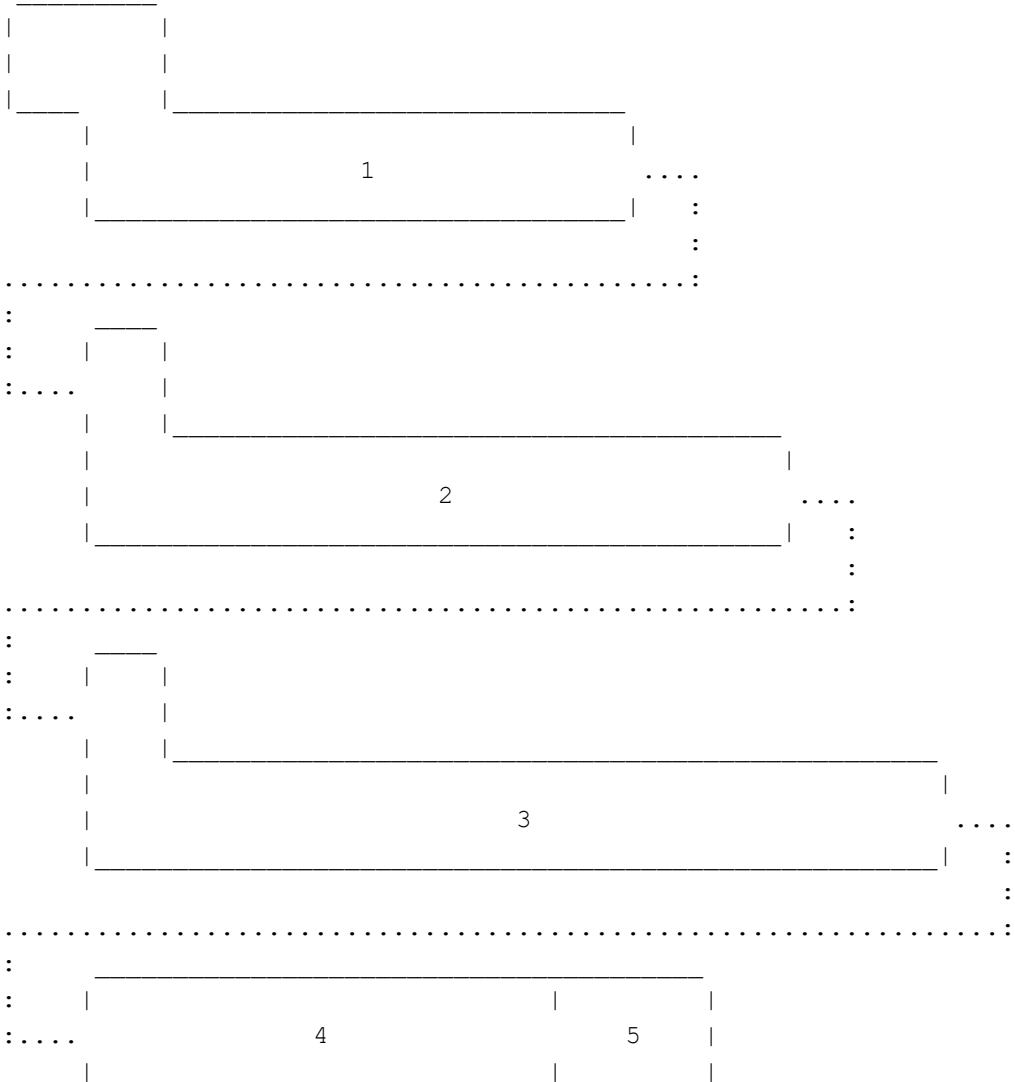
Una volta completata questa località, non sarà più possibile rivisitarla.

--- NEMICI ---

- Big Telly [M1, 3, 4]
- Bunby Tank DX [M4]
- Bunby Top DX [M4]
- Dodonpa Cannon [M4]
- Fire Metall [M4]
- Kemumakin [M1, 2]
- Monopellan [M4]
- Rabbiton [M1, 2, 3]
- Telly R [M4]

--- OGGETTI ---

- Capsula viola media [M4]
 - Contenitore grande [M4]
- BOSS ---
- Atetemino [M5]



[M1] PRIMA DISCESA

NEMICI

Big Telly x1
Kemumakin x2
Rabbiton x2

OGGETTI

nessuno

Questa sezione si attraversa a bordo dello snowboard. Qui sono presenti i precipizi, le strettoie e gli sbarramenti che si sollevano.

[M2] SECONDA DISCESA

NEMICI

Kemumakin x4
Rabbiton x1

OGGETTI

nessuno

Questa sezione si attraversa a bordo dello snowboard. Qui sono presenti i precipizi, le strettoie e le pedane che si inclinano.

[M3] LUNGO RETTILINEO

NEMICI

Big Telly x3
Rabbiton x2

OGGETTI

nessuno

Questa sezione si attraversa a bordo dello snowboard. Qui sono presenti i precipizi e le pedane che si inclinano.

[M4] PERCORSO INTRICATO

NEMICI

Big Telly x2
Bunby Tank DX x2
Bunby Top DX x2 (generato dal Bunby Tank DX)
Dodonpa Cannon x3
Fire Metall xInf
Monopellan x2
Telly R x2

OGGETTI

Capsula viola media x1
Contenitore grande x1

In questa sezione sono presenti i precipizi ed i supporti tondi.

[M5] SALA DEI CONTRAPPESI

NEMICI

Atetemino (boss)

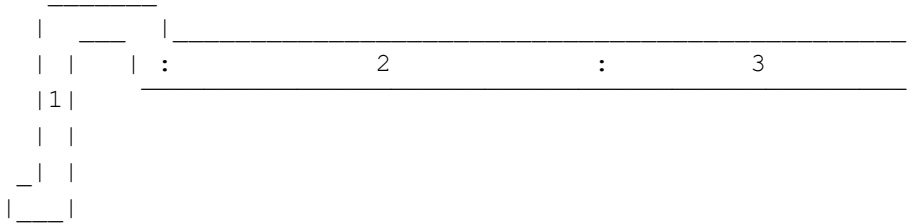
OGGETTI

nessuno

=====
WILY'S TOWER 2

Blocco N

[@09W2]
=====



Questa localit  diventa disponibile solo completando la Wily's Tower 1.
Una volta terminata, essa non sar  pi  esplorabile e sar  possibile accedere
alla Wily's Tower 3.

--- NEMICI ---

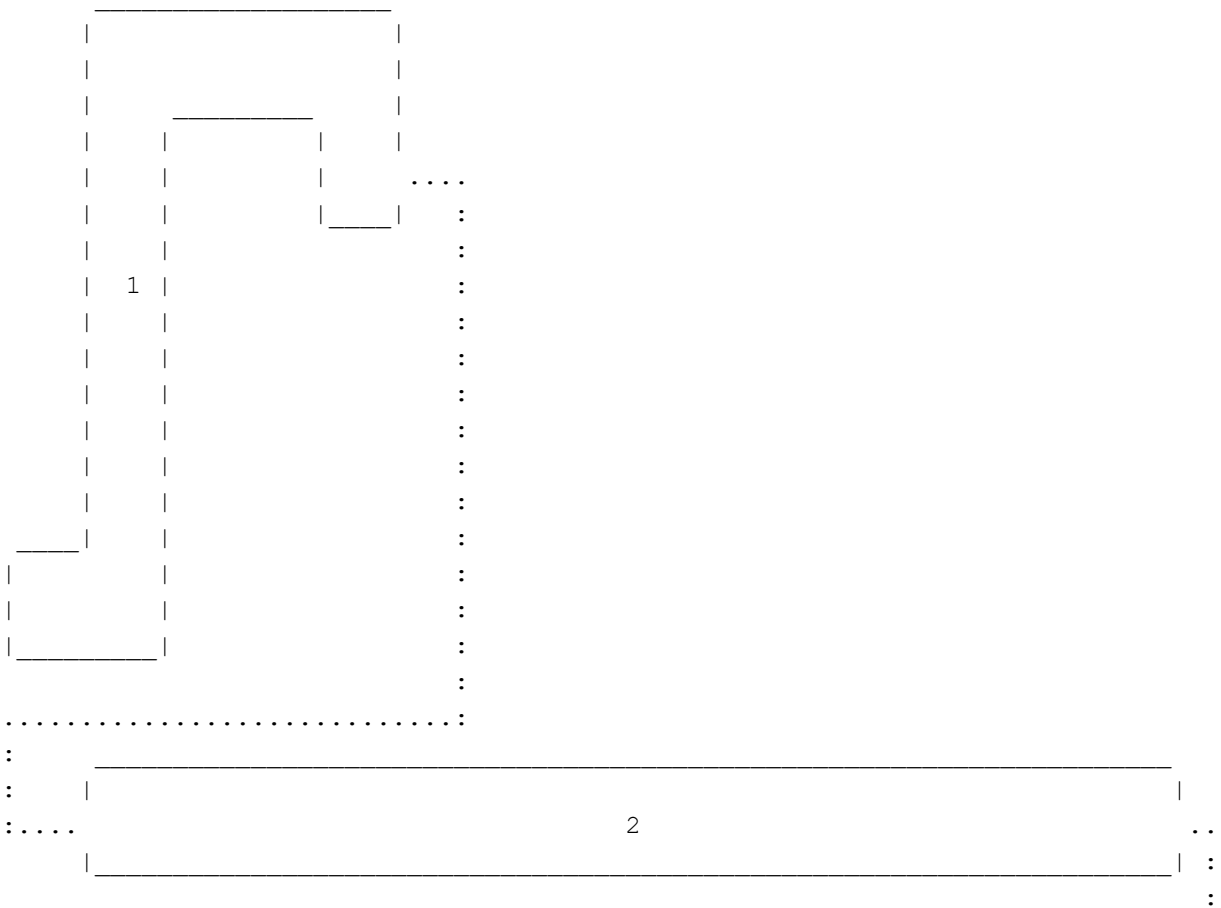
- Batton M64 [N2]
Cline [N2]
Dodonpa Cannon [N1, 2]
Hannya Attacker [N1, 2]
Hogale [N2]
Joe Classic [N1]
Metrenger [N2]
Shururun [N2]
Spinning Gabyoall [N1]
Tencrow [N2]
Wall Teck [N1, 2]

--- OGGETTI ---

- Contenitore grande [N2]
Contenitore piccolo [N1]
Sfera celeste grande [N2]

--- BOSS ---

- Bliking [N3]



```

.....:
:
: |_____|
:.... 3 |
|_____|

```

_____ [N1] INGRESSO VERDE

NEMICI

- Dodonpa Cannon x1
- Hannya Attacker x8
- Joe Classic x2
- Spinning Gabyoall x2
- Wall Teck x10

OGGETTI

- Contenitore piccolo x1

In questa sezione sono presenti i mattoni fragili.

_____ [N2] SLALOM VOLANTE

NEMICI

- Batton M64 x5
- Cline x2
- Dodonpa Cannon x8
- Hannya Attacker x4
- Hogale x3
- Metrenger x1
- Shururun xInf
- Tencrow x40
- Wall Teck x8

OGGETTI

- Contenitore grande x1
- Sfera celeste grande x1

Questa sezione si attraversa a bordo di Rush.

_____ [N3] BATTAGLIA AEREA

NEMICI

- Bliking (boss)

OGGETTI

- nessuno

```

=====
WILY'S TOWER 3                               Blocco 0                               [@09W3]
=====

```

```

  | |__|2 | : | _____| |
  | :_____| | | |3 | : 4 |
  | | | _____|
  |1|
  | |
  |_____|
  |_____|

```

Questa località diventa disponibile solo completando la Wily's Tower 2.
 Una volta terminata, essa non sarà più esplorabile e sarà possibile accedere
 alla Wily's Tower 4.

--- NEMICI ---

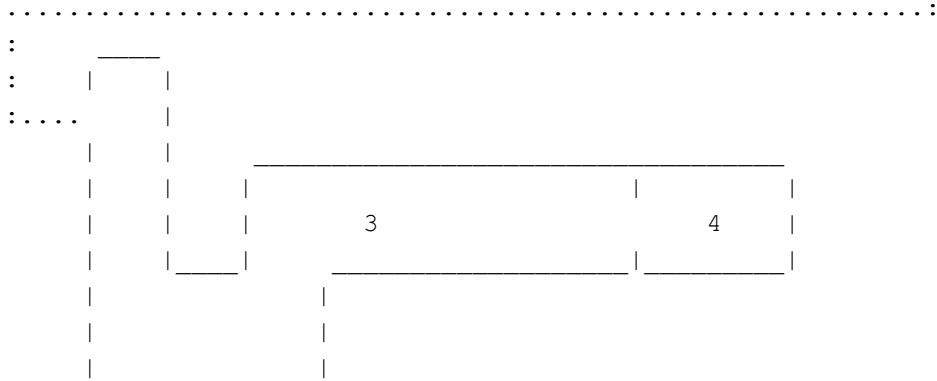
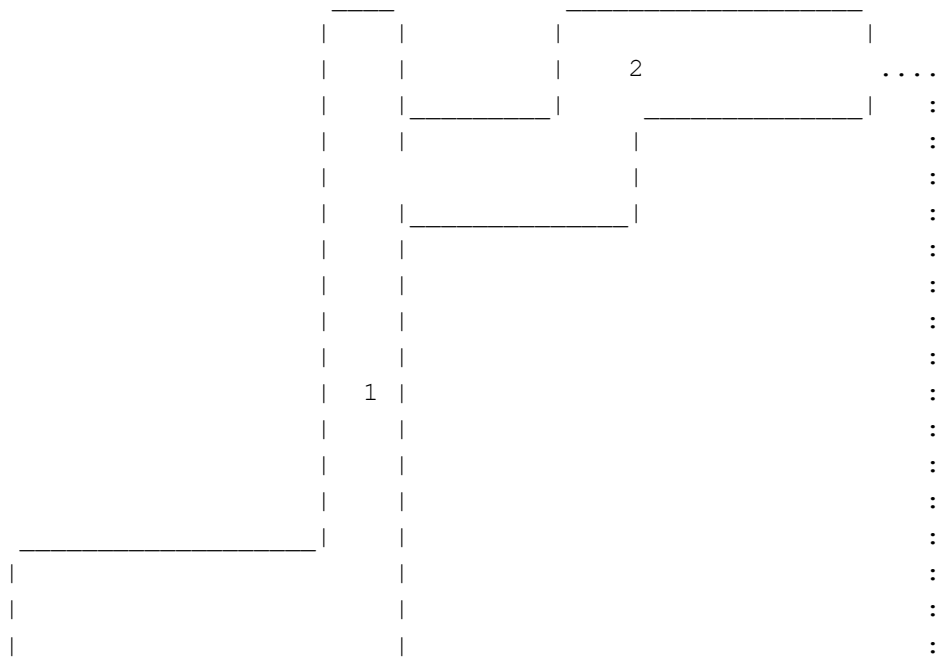
Big Telly	[01]
Bunby Tank DX	[02, 3]
Bunby Top DX	[02, 3]
Count Bomb CD	[01, 2]
Count Bomb GEO	[01, 2]
Goriblue	[03]
Gorigree	[01, 3]
Gorigro	[01, 2]
Joe Classic	[01, 2, 3]
Metall SV	[03]
Potom N°1	[01, 3]
Spinning Gabyoall	[01, 2, 3]
Wall Teck	[01, 3]

--- OGGETTI ---

Contenitore grande	[03]
Contenitore piccolo	[01]
Sfera celeste grande	[02, 3]
Vita Bonus	[03]

--- BOSS ---

Green Devil	[04]
Treble Bass	[02]



[01] INGRESSO VIOLA

NEMICI

Big Telly	x1
Count Bomb CD	x1

Count Bomb GEO	x8
Gorigro	x1
Gorigree	x1
Joe Classic	x1
Potom N°1	x1
Spinning Gabyoall	x3
Wall Teck	x5

OGGETTI

Contenitore piccolo x2

In questa sezione sono presenti la sfera acuminata fluttuante mobile e le spine sul pavimento.

[02] PERCORSO DEL GUERRIERO

NEMICI

Treble Bass	(boss)
Bunby Tank DX	x1
Bunby Top DX	x1 (generato dal Bunby Tank DX)
Count Bomb CD	x3
Count Bomb GEO	x3
Gorigro	x1
Joe Classic	x1
Spinning Gabyoall	x1

OGGETTI

Sfera celeste grande x1

In questa sezione sono presenti la sfera acuminata fluttuante mobile e le spine sul pavimento.

[03] SENTIERO DEI PRECIPIZI

NEMICI

Bunby Tank DX	x1
Bunby Top DX	x1 (generato dal Bunby Tank DX)
Goriblue	x2
Gorigree	x2
Joe Classic	x1
Metall SV	x2
Potom N°1	x1
Spinning Gabyoall	x1
Wall Teck	x4

OGGETTI

Contenitore grande x1
Sfera celeste grande x1
Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti la sfera acuminata fluttuante mobile ed i precipizi.

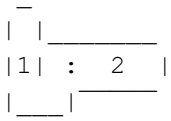
[04] SALA GELATINOSA

NEMICI

Green Devil (boss)

OGGETTI

nessuno



Questa località diventa disponibile solo completando la Wily's Tower 3.
Una volta terminata, essa non sarà più esplorabile.

--- NEMICI ---

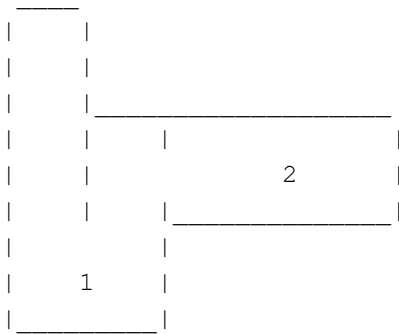
- Aqua Man [P1]
- Astro Man [P1]
- Clown Man [P1]
- Frost Man [P1]
- Grenade Man [P1]
- Search Man [P1]
- Sword Man [P1]
- Tengu Man [P1]

--- OGGETTI ---

- Contenitore grande [P2]
- Sfera celeste grande [P2]

--- BOSS ---

- Wily Capsule Great [P2]
- Wily Machine 8 [P2]



_____ [P1] ZONA ROBOT MASTER

NEMICI

- Aqua Man (boss)
- Astro Man (boss)
- Clown Man (boss)
- Frost Man (boss)
- Grenade Man (boss)
- Search Man (boss)
- Sword Man (boss)
- Tengu Man (boss)

OGGETTI

- Contenitore grande x1
- Sfera celeste grande x8

In questa sezione sono presenti l'ascensore ed otto teletrasporti, ognuno dei quali conduce allo scontro con un boss. Ogni Robot Master sconfitto rilascia una Sfera celeste grande. Dopo averli eliminati tutti, si attiverà in automatico l'ascensore che conduce a P2.

/-----\
| CURIOSITÀ |
\-----/

[@10CS]

=== IMMAGINI DEI FAN ===

Come già avvenuto nei precedenti episodi, anche per la realizzazione di questo capitolo, la Capcom aveva indetto un concorso per scegliere l'aspetto degli otto Robot Master. Durante i titoli di coda del gioco è possibile visualizzare sia i vincitori del concorso, con i rispettivi nomi, sia alcuni modelli che non sono stati scelti.

=== VERSIONE PER SEGA SATURN ===

Mega Man 8 è stato rilasciato anche per la console Sega Saturn e questa versione possiede alcune differenze con quella per Sony Play Station:

- c'è una maggiore quantità di nemici all'interno delle varie località
- sono presenti Cut Man (Mega Man 1) e Wood Man (Mega Man 2) come boss segreti
- è stata inserita una modalità bonus dove è possibile visualizzare sia le immagini ufficiali, sia quelle realizzate dai fan, e riascoltare le musiche e gli effetti sonori

=== COMPARSATE ===

Durante il filmato iniziale è possibile rivedere alcuni Robot Master sconfitti nei capitoli precedenti della saga. In ordine di apparizione:

- Guts Man (Mega Man)
- Quick Man (Mega Man 2)
- Snake Man (Mega Man 3)
- Pharaoh Man (Mega Man 4)
- Charge Man (Mega Man 5)
- Tomahawk Man (Mega Man 6)
- Shade Man (Mega Man 7)
- Yellow Devil (Mega Man)
- Mecha Dragon (Mega Man 2)
- Wily Machine 4 (Mega Man 4)
- Wood Man (Mega Man 2)
- Centaur Man (Mega Man 6)
- Spark Man (Mega Man 3)
- Skull Man (Mega Man 4)
- Gyro Man (Mega Man 5)
- Cut Man (Mega Man)
- Freeze Man (Mega Man 7)

All'interno della Wily's Island, proprio nel punto in cui inizia l'esplorazione della zona, è possibile notare sullo sfondo i resti del Mecha Dragon.

Nella località di Clown Man, i vari giocattoli che si muovono sul pavimento raffigurano:

- Cut Man (Mega Man)
- Ice Man (Mega Man)
- Guts Man G (Mega Man 7)
- Stegorus (Mega Man 7)

