

# Mega Man & Bass FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated to v1.0 on Oct 13, 2017

GUIDA A MEGA MAN & BASS  
versione 1.0

gioco : MEGA MAN & BASS  
sistema : Game Boy Advance  
tipo : Azione  
prodotto: CAPCOM

17/08/2017 ---> inizio stesura del documento

11/10/2017 ---> 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 & BASS

```
===== 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]
Consigli vari . . . . . [04CV]
```

```
===== 5) ROBOT & ARMI
```

```
Introduzione . . . . . [05RR]
Mega Man. . . . . [05MM]
Bass . . . . . [05BS]
Armi . . . . . [05RM]
Tabella potenza offensiva . . . . . [05TP]
```

```
===== 6) SOLUZIONE
```

```
Introduzione . . . . . [06SL]
```

>>>> MEGA MAN

```
Prologo: Robot Museum . . . . . [06M00]
Intermezzo . . . . . [06MMZ]
Cold Man. . . . . [06M01]
Burner Man . . . . . [06M02]
Pirate Man . . . . . [06M03]
Ground Man . . . . . [06M04]
```

Tengu Man . . . . .	[@6M05]
Magic Man . . . . .	[@6M06]
Astro Man . . . . .	[@6M07]
Dynamo Man . . . . .	[@6M08]
Cristallo . . . . .	[@6M09]
Recupero Dischi . . . . .	[@6MDD]
King's Palace 1 . . . . .	[@6M10]
King's Palace 2 . . . . .	[@6M11]
King's Palace 3 . . . . .	[@6M12]

>>>> BASS

Prologo: Robot Museum . . . . .	[@6B00]
Intermezzo . . . . .	[@6BMZ]
Cold Man. . . . .	[@6B01]
Burner Man . . . . .	[@6B02]
Pirate Man . . . . .	[@6B03]
Ground Man . . . . .	[@6B04]
Tengu Man . . . . .	[@6B05]
Magic Man . . . . .	[@6B06]
Astro Man . . . . .	[@6B07]
Dynamo Man . . . . .	[@6B08]
Cristallo . . . . .	[@6B09]
Recupero Dischi . . . . .	[@6BDD]
King's Palace 1 . . . . .	[@6B10]
King's Palace 2 . . . . .	[@6B11]
King's Palace 3 . . . . .	[@6B12]

===== 7) DATABASE

Dischi . . . . .	[@07DB]
Riepilogo . . . . .	[@07RP]

===== 8) NEMICI

Nemici . . . . .	[@08NM]
Altri pericoli. . . . .	[@08PR]
Debolezze . . . . .	[@08DB]

===== 9) DIALOGHI

Mega Man. . . . .	[@09MM]
Bass . . . . .	[@09BS]
I suggerimenti di Roll . . . . .	[@09RL]

===== 10) MAPPA

Introduzione . . . . .	[@10MP]
Robot Museum . . . . .	[@10RM]
Astro Man . . . . .	[@10AS]
Burner Man . . . . .	[@10BR]
Cold Man. . . . .	[@10CL]
Dynamo Man . . . . .	[@10DY]
Ground Man . . . . .	[@10GR]
Magic Man . . . . .	[@10MG]
Pirate Man . . . . .	[@10PR]
Tengu Man . . . . .	[@10TN]
Cristallo . . . . .	[@10CR]
King's Palace 1 . . . . .	[@10K1]
King's Palace 2 . . . . .	[@10K2]
King's Palace 3 . . . . .	[@10K3]

===== 11) TRUCCHI & CURIOSITÀ

Trucchi . . . . .	[@11TR]
Curiosità . . . . .	[@11CS]

--- TUTTI I RIFERIMENTI GEOGRAFICI DEL GIOCO SI BASANO SULLA SEZIONE 10 ---

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

|1) IL GIOCO:|

[@01IG]

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

MEGA MAN & BASS è un capitolo speciale, situato tra l'ottavo ed il nono episodio della saga classica di Mega Man. Per la prima volta in assoluto è possibile affrontare l'avventura con due personaggi: Mega Man o Bass.

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

|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 mise sulle tracce di Proto Man e riuscì a sconfiggerlo. In quel momento però comparve il vero Proto Man che smascherò l'impostore, rivelando che si trattava di un robot del Dr Wily. Mega Man si introdusse nella base segreta e sconfisse il malvagio scienziato, liberando anche il Dr Light. Durante la fuga, grazie a Proto Man, Mega Man ed il suo creatore evitarono di rimanere sepolti dal crollo della base segreta.

-- MEGA MAN 6 --

Per proteggersi dagli attacchi del Dr Wily, venne formata un'alleanza mondiale con lo scopo di monitorare le attività dei robot su tutto il pianeta e, con lo scopo di migliorare le loro caratteristiche, si organizzò un torneo tra i migliori di essi. Il giorno della competizione, Mr X, il misterioso leader della Fondazione X che sponsorizzava la competizione, prese il controllo di tutti i partecipanti, intenzionato a sfruttarli per conquistare il mondo. Ancora una volta Mega Man scese sul campo di battaglia e scoprì che in realtà Mr X era il Dr Wily. Dopo averlo sconfitto nuovamente, il robot del Dr Light consegnò il malvagio scienziato alla giustizia, la quale lo fece imprigionare per i crimini commessi.

-- MEGA MAN 7 --

Qualche tempo dopo la condanna del Dr Wily, alcuni robot del suo laboratorio segreto si attivarono automaticamente: essi iniziarono a seminare distruzione e riuscirono a liberare il loro creatore. Mega Man si mise sulle tracce del malvagio scienziato, scontrandosi più volte con Bass, un robot del Dr Wily che però non obbediva pienamente agli ordini del suo inventore. Al termine della battaglia finale con la sua nemesi, Mega Man era intenzionato ad eliminare una volta per tutte il malvagio scienziato ma, sfruttando un momento di esitazione del Dr Light, Bass salvò il suo creatore per poi fuggire via.

-- MEGA MAN 8 --

La pace sul pianeta venne scossa dalla caduta di uno strano meteorite. Mega Man si recò subito sul luogo dell'impatto, per evitare che cadesse in cattive mani, purtroppo il Dr Wily si era già impossessato della misteriosa energia contenuta nella roccia precipitata. Grazie ad essa, il malvagio scienziato potenziò i





possono danneggiare Mega Man e Bass anche con il semplice contatto quindi bisogna muoversi con cautela quando lo spazio di manovra non sarà molto ampio.

---

SALTARE

---

[pulsante A]

I personaggi possiedono una buona capacità di salto che consente loro di superare facilmente nemici ed ostacoli, tuttavia essi rimangono sempre vulnerabili durante il volo perciò bisogna calcolare bene la traiettoria da eseguire. Mentre si è in aria, indipendentemente come, si può sempre modificare la traiettoria del salto, premendo Destra o Sinistra a seconda dei casi, ed è sempre possibile attaccare. Più tempo si tiene premuto il pulsante A, maggiore sarà l'altezza raggiunta dai personaggi 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]

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

<> SUPERFICI <>

- Normale • Su una piattaforma standard, i personaggi non subiscono alcun impedimento, perciò possono muoversi e saltare liberamente.
- Ghiaccio • Sulle superfici congelate, i personaggi scivolano 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 dei personaggi vengono rallentati dalla presenza del liquido, mentre i loro salti raggiungono un'altezza massima ed una gittata superiore al normale.
- Instabili • All'interno di sabbie mobili o di altre superfici che cedono, i personaggi sprofondano gradualmente, i loro movimenti sono rallentati e non si può raggiungere l'altezza massima saltando. Per guadagnare altitudine bisogna compiere una serie di balzi consecutivi. Sul fondo di ogni superficie instabile può essere presente un precipizio.

---

SCHERMATE

---

[@04SC]

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

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

(Esempio: Mega Man)

```
-----  
  
>>>>>>      >>  
M.BUSTER      I.WALL  
>>>>         >>>>  
C.VISION      S.DRILL  
>>>>>>      >>>>>>>  
W.BURNER      R.MINE  
>>>>>>      >>>>>>>  
L.BOLT        T.BLADE  
>>>>>>>     >>  
M.CARD        R.SEARCH  
>>>>>>>     >>>>  
BEAT          EDDIE
```

```
      _____  
      |  NEXT  |  
      _____
```

Sullo schermo sono presenti le Armi che si possiedono e, per ognuna di esse, è indicato, tramite una grafico orizzontale, la quantità di proiettili a disposizione: l'M.BUSTER, o il B.BUSTER per Bass, mostra invece i punti vita in possesso del personaggio. L'Arma attualmente in uso è evidenziata dal cursore, un colore più luminoso della scritta. Per cambiare Arma è sufficiente spostare il cursore con i tasti direzionali, indicando quella da equipaggiare, e premere il tasto START.

```
#####  
#  SCHERMATA ACCESSORI  #  
#####
```

Dalla Schermata Armi, premendo il pulsante R, oppure scegliendo la voce 'Next', si accederà alla Schermata Accessori, dove è possibile visualizzare tutti gli Accessori acquistati. Per tornare al gioco premere il pulsante START.

(Esempio: Mega Man)

```
-----+-----+-----+  
| Vite | 8 | Viti | 125 | Dischi | 053  
+-----+-----+-----+
```

```
      +----+----+----+----+----+----+----+  
      | EB | SG | IP | EA | HC | CC | CF |  
+----+__+----+----+----+----+----+----+  
| AA |__| SR | CA | AA | ES | DA | SA | AR |  
+----+ +----+----+----+----+----+----+  
      |
```

```
+----+----+ | Stai attento alle | | | |  
| EU | CS | | Forse ci sono dei | | | |  
+----+----+ | passaggi segreti | | ROLL |  
      | da qualche parte... | | | |  
| NEXT | | | | |  
      |
```



-----  
Nella parte alta dello schermo sono indicati:

- il numero di Vite a disposizione
- la quantità di Viti Speciali ottenute dall'inizio dell'avventura
- il numero di Dischi raccolti complessivamente

Nella zona centrale vengono mostrati:

- sulla riga superiore, gli Accessori ad azione Automatica
- sulla riga inferiore, gli Accessori ad azione Manuale
- sulla sinistra, l'Accessorio attualmente equipaggiato

Nella fascia inferiore compaiono:

- l'Exit Unit, che permette di uscire da una località già completata
- il Com System, che permette di ricevere consigli da Roll
- il riquadro con le descrizioni degli Accessori ed i consigli di Roll
- il ritratto di Roll

Per indossare un Accessorio è sufficiente spostare il cursore con i tasti direzionali, indicando quella da equipaggiare, e premere il tasto A oppure START. È possibile indossare un solo Accessorio alla volta: provando ad equipaggiarne un altro, quest'ultimo prenderà il posto del precedente; provando invece ad indossare nuovamente l'Accessorio attualmente in uso, esso verrà rimosso dall'equipaggiamento. Spingendo il pulsante L oppure selezionando la voce 'Next', si accederà alla Schermata Armi.

Per acquistare un Accessorio:

- recarsi al negozio di Auto
- evidenziare l'oggetto da comprare
- premere il pulsante A
- confermare la scelta con YES

Per uscire dal negozio:

- premere il pulsante B
- confermare la scelta con NO

Le Schermate Armi e Accessori di Bass possiedono le stesse caratteristiche di quella di Mega Man: le uniche differenze consistono nelle Armi e negli Accessori a disposizione dei due Robot.

-----  
OGGETTI

[@04GG]

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

SFERA GRANDE (ripristina 8 PV)

SFERA PICCOLA (ripristina 2 PV)

I personaggi possiedono un massimo di 28 punti vita (PV) e questi due oggetti hanno la funzione di curare i due Robot, consentendo a loro di recuperare i PV persi. Comandando Mega Man, la Sfera sarà di colore azzurro mentre usando Bass essa sarà viola.

Dove si trovano

Robot Museum	[A2]	Sotterraneo allagato	.x1
Robot Museum	[A3]	Sentiero piovoso	.x1
Astro Man	[B2]	Percorso di mattoni	.x1
Astro Man	[B3]	Sala spaziale	.x1
Burner Man	[C2]	Corridoio insidioso	.x2
Burner Man	[C3]	Bosco fiorito	.x2

Cold Man	[D1]	Corridoio ghiacciato	.x5
Cold Man	[D2]	Lago artificiale	.x1
Dynamo Man	[E1]	Primi nastri	.x3
Dynamo Man	[E3]	Corridoio oscuro	.x1
Ground Man	[F1]	Discesa sabbiosa	.x1 (piccola)
Ground Man	[F2]	Labirinto infestato	.x3
Ground Man	[F3]	Sentiero di pietra	.x1
Magic Man	[G1]	Binario esterno	.x1
Magic Man	[G2]	Percorso delle pedane	.x1
Pirate Man	[H1]	Lago minato	.x1
Pirate Man	[H2]	Corridoio subacqueo	.x1
Pirate Man	[H3]	Caverna delle bolle	.x1
Tengu Man	[I2]	Spazio minato	.x5
Tengu Man	[I3]	Tubature	.x1
King's Palace 1	[M2]	Percorso intricato	.x1
King's Palace 1	[M3]	Discarica	.x1
King's Palace 2	[N1]	Hangar del carrarmato	.x1
King's Palace 2	[N2]	Base dell'aereo	.x3
King's Palace 2	[N3]	Sala del trono	.x2
King's Palace 3	[O1]	Gelo siderale	.x1
King's Palace 3	[O2]	Acqua corrente	.x1
King's Palace 3	[O3]	Fuoco magico	.x6
King's Palace 3	[O4]	Orizzonte terrestre	.x2

CAPSULA GRANDE (ripristina 8 unità del caricatore)

CAPSULA PICCOLA (ripristina 2 unità del caricatore)

Il caricatore di ogni Arma è composto da 28 unità e questi due oggetti hanno la funzione di ripristinare le munizioni consumate dall'Arma attualmente equipaggiata. Comandando Mega Man, la Capsula sarà di colore azzurro mentre usando Bass essa sarà viola. Se non si possiede l'accessorio Energy Balancer, non sarà possibile raccogliere questi oggetti quando si equipaggia l'Arma di base del personaggio. Nelle varie località sarà possibile trovare solo la versione grande mentre quella piccola si può ottenere esclusivamente dopo aver eliminato i nemici.

Dove si trovano

Astro Man	[B3]	Sala spaziale	.x1
Burner Man	[C2]	Corridoio insidioso	.x3
Burner Man	[C3]	Bosco fiorito	.x2
Dynamo Man	[E1]	Primi nastri	.x2
Dynamo Man	[E3]	Corridoio oscuro	.x3
Ground Man	[F2]	Labirinto infestato	.x3
Magic Man	[G3]	Binari paralleli	.x3
Pirate Man	[H2]	Corridoio subacqueo	.x1
King's Palace 1	[M1]	Ingresso verde	.x1
King's Palace 1	[M2]	Percorso intricato	.x1
King's Palace 1	[M3]	Discarica	.x1
King's Palace 2	[N1]	Hangar del carrarmato	.x6
King's Palace 2	[N2]	Base dell'aereo	.x2
King's Palace 2	[N3]	Sala del trono	.x4
King's Palace 3	[O2]	Acqua corrente	.x3
King's Palace 3	[O3]	Fuoco magico	.x6
King's Palace 3	[O4]	Orizzonte terrestre	.x2

VITA BONUS

Questo casco colorato aggiunge una nuova vita a quelle già in possesso del personaggio. L'oggetto è blu per Mega Man mentre è nero per Bass inoltre si possono possedere sino ad un massimo di 9 vite. È consentito ottenere una

Vita Bonus anche acquistando uno Spare Body, al costo di 50 Viti Speciali, presso il negozio di Auto.

Dove si trovano

Burner Man	[C3]	Bosco fiorito	.x1
Cold Man	[D1]	Corridoio ghiacciato	.x1
Cold Man	[D2]	Lago artificiale	.x1
Ground Man	[F2]	Labirinto infestato	.x1
Ground Man	[F3]	Sentiero di pietra	.x2
Magic Man	[G1]	Binario esterno	.x1
Pirate Man	[H3]	Caverna delle bolle	.x1
Tengu Man	[I1]	Spazio minato	.x1
Tengu Man	[I2]	Tubature	.x2
King's Palace 1	[M1]	Ingresso verde	.x1
King's Palace 2	[N2]	Base dell'aereo	.x1
King's Palace 3	[O2]	Acqua corrente	.x1

#### VITI SPECIALI

Questi oggetti grigi ed arancioni, in versione grande o piccola, sono la valuta presente nel gioco e servono per acquistare gli Accessori dal negozio di Auto. La Vite grande vale 15 unità mentre quella piccola 5 unità e possono essere ottenute esclusivamente eliminando i nemici; solo presso il Cristallo è possibile recuperare grosse Viti Speciali che valgono 100 unità ognuna. Si possono possedere sino ad un massimo di 999 Viti Speciali.

---

#### ACCESSORI

[@04AC]

---

Gli Accessori sono particolari componenti, acquistabili presso il negozio di Auto, che i personaggi possono equipaggiare per migliorare alcune loro caratteristiche. Gli Accessori possono essere di tipo Automatico (il loro effetto è sempre attivo sin dal loro acquisto) oppure Manuale (è necessario equipaggiarli per poterli utilizzare).

Ad eccezione di alcuni esemplari:

- si può acquistare un solo esemplare di ogni Accessorio
- tutti gli Accessori sono utilizzabili da entrambi i Robot
- è possibile equipaggiare un solo Accessorio di tipo Manuale per volta

Per indossare un Accessorio, accedere alla Schermata Accessori, spostare il cursore con i tasti direzionali, indicando quella da equipaggiare, e premere il tasto A oppure START.

#### GRADO DEGLI ACCESSORI

Inizialmente sono disponibili solo alcuni Accessori: man mano che si sconfiggono i vari Robot Master, aumenteranno le componenti acquistabili presso il negozio di Auto.

- 1° grado --> disponibili dopo aver completato il Prologo
- 2° grado --> disponibili solo dopo aver sconfitto 3 Robot Master
- 3° grado --> disponibili solo dopo aver sconfitto 6 Robot Master

Gli Accessori sono:

- Auto Charger
- Auto Recover
- Beat
- Hi-Speed Charge
- Hi-Speed Dash
- Hyper Buster

- CD Counter
- CD Finder
- Com System
- Counter Attacker
- Damage Absorber
- Eddie
- Enemy Analyzer
- Energy Balancer
- Energy Saver
- Exit Unit
- Item Presenter
- Rush Search
- Shock Guard
- Spare Body
- Step Booster
- Stronger Buster
- Super Armor
- Super Recover
- Treble Boost

Per ogni Accessorio viene elencato:

- .tra parentesi, il nome che compare presso il negozio di Auto
- .il rispettivo grado
- .il costo in Viti Speciali
- .il Robot che può equipaggiarlo
- .l'effetto dell'Accessorio

---

AUTO CHARGER

(A. Charger)

- Grado • 2°
- Costo • 50
- Robot • solo Mega Man
- Tipo • Manuale

Questo Accessorio carica automaticamente e di continuo il Super Colpo del Mega Buster senza la necessità di tenere premuto il pulsante B per farlo.

---

AUTO RECOVER

(A. Recover)

- Grado • 3°
- Costo • 450
- Robot • solo Mega Man
- Tipo • Manuale

Rimanendo immobili, questo Accessorio consente a Mega Man di recuperare 1 PV ogni cinque secondi. L'effetto dell'Auto Recover non si estende però ai caricatori delle varie Armi.

---

BEAT

(Beat)

- Grado • 3°
- Costo • 300
- Robot • solo Mega Man
- Tipo • Manuale

Questo Accessorio permette a Mega Man di evocare la papera robotica Beat nella località: questi attraversa orizzontalmente la stanza e rilascia uno scudo energetico sul personaggio, in grado di renderlo temporaneamente invincibile. Questa protezione tuttavia è inutile contro le spine oppure cadendo nei precipizi. Mentre lo scudo energetico è visibile sullo schermo, il personaggio potrà aprire il fuoco solo con i proiettili semplici del Mega Buster. La papera robotica non può essere danneggiata in alcun modo dai nemici e dalle trappole.

Beat è equiparabile ad una vera e propria Arma: esso compare nella Schermata Armi e possiede un proprio caricatore, che si svuota con il passare del tempo e che si ripristina raccogliendo le Capsule. A differenza delle altre Armi però,

Beat non compare scorrendo la lista con i pulsanti L e R e per utilizzarlo bisogna selezionarlo manualmente dalla Schermata Armi.

Lo scudo scompare in automatico una volta svuotato il caricatore e può essere disattivato manualmente cambiando Arma. La protezione ha una durata massima di circa 1 minuto inoltre le munizioni non vengono consumate più rapidamente subendo attacchi. Lo scudo diventa effettivamente attivo solo quando atterra su Mega Man: spostandosi dal suo punto di caduta, esso andrà perduto e bisognerà richiamare nuovamente Beat per farsene portare un altro.

---

CD COUNTER (CD Counter)

Grado • 3°  
Costo • 100  
Robot • entrambi  
Tipo • Manuale

Questo Accessorio si può acquistare solo se si possiede già il Com System. Una volta comprato, tra i vari suggerimenti forniti da Roll apparirà anche il numero di Dischi del Database presenti nella località e che non si sono ancora raccolti. Bisogna ricordarsi che essi sono condivisi tra tutti i quattro salvataggi del gioco e che non tutti i Dischi possono essere raccolti da entrambi i Robot.

---

CD FINDER (CD Finder)

Grado • 3°  
Costo • 300  
Robot • solo Mega Man  
Tipo • Automatica

Questo Accessorio mostra per qualche secondo sullo schermo, tramite alcune scintille bianche, il punto in cui è sepolto un Disco. In questo modo è possibile sapere dove evocare Rush, affinché recuperi l'oggetto.

---

COM SYSTEM (Com System)

Grado • 1°  
Costo • 100  
Robot • entrambi  
Tipo • Manuale

Questo Accessorio consente al personaggio di ricevere da Roll alcuni consigli su come affrontare la località attualmente esplorata. Rispetto alle altre componenti, il Com System è situato nell'angolo di sud ovest nella Schermata Accessori.

---

COUNTER ATTACKER (C. Attack)

Grado • 2°  
Costo • 200  
Robot • entrambi  
Tipo • Manuale

Questo Accessorio raddoppia la potenza offensiva di tutte Armi, quando il Robot possiede 6 PV o meno. Sullo schermo, il personaggio apparirà affaticato mentre

si trova in questa situazione.

---

DAMAGE ABSORBER

(D. Absorb)

Grado • 3°  
Costo • 300  
Robot • entrambi  
Tipo • Manuale

Questo Accessorio converte i PV di danno subiti dal personaggio, o causa dei nemici o delle trappole, in unità di munizioni per l'Arma attualmente in uso. Indipendentemente dalla quantità di danni subita dal singolo attacco, il Damage Absorber ripristinerà sempre 2 unità di munizioni. Possedendo anche l'Energy Balancer, il Damage Absorber ricaricherà le munizioni delle Armi speciali, nel caso in cui si stia utilizzando quella di base del Robot.

---

EDDIE

(Eddie)

Grado • 2°  
Costo • 150  
Robot • solo Mega Man  
Tipo • Manuale

Questo Accessorio permette a Mega Man di evocare l'aiutante robotico Eddie nella località: questi rilascia alcuni oggetti casuali per poi volare via. Mentre Eddie è visibile sullo schermo, il personaggio potrà aprire il fuoco solo con i proiettili semplici del Mega Buster. L'aiutante robotico non può essere danneggiato in alcun modo dai nemici e dalle trappole.

Eddie è equiparabile ad una vera e propria Arma: esso compare nella Schermata Armi e possiede un proprio caricatore, che si svuota man mano che compare e che si ripristina raccogliendo le Capsule. A differenza delle altre Armi però, Eddie non compare scorrendo la lista con i pulsanti L e R e per utilizzarlo bisogna selezionarlo manualmente dalla Schermata Armi.

---

ENEMY ANALYZER

(E. Analyze)

Grado • 2°  
Costo • 50  
Robot • entrambi  
Tipo • Manuale

Questo Accessorio si può acquistare solo se si possiede già il Com System. Una volta comprato, tra i vari suggerimenti forniti da Roll apparirà anche un consiglio per affrontare il boss della località.

---

ENERGY BALANCER

(E. Balance)

Grado • 1°  
Costo • 120  
Robot • entrambi  
Tipo • Automatica

Di norma, raccogliendo una Capsula, vengono ripristinate le munizioni dell'Arma attualmente equipaggiata; nel caso in cui si stia utilizzando il Mega Buster o il Bass Buster invece, essa rimarrà sul pavimento e non verrà raccolta.

Una volta acquistato l'Energy Balancer, ottenendo una Capsula quando si sta usando l'Arma di base del personaggio oppure si sta equipaggiando il Damage Absorber, le munizioni ripristinate verranno redistribuite equamente a tutte le Armi non equipaggiate.

---

ENERGY SAVER (E. Saver)

---

Grado • 3°  
Costo • 200  
Robot • entrambi  
Tipo • Manuale

Questo Accessorio dimezza il consumo di munizioni da parte delle varie Armi, aumentando così il numero di colpi a disposizione nei caricatori.

---

EXIT UNIT (Exit Unit)

---

Grado • 1°  
Costo • 50  
Robot • entrambi  
Tipo • Manuale

Questo Accessorio consente al personaggio di uscire istantaneamente da una località nella quale ha già sconfitto il rispettivo boss. Rispetto alle altre componenti, l'Exit Unit è situato nell'angolo di sud ovest nella Schermata Accessori.

---

HI-SPEED CHARGE (H. S. C.)

---

Grado • 3°  
Costo • 150  
Robot • solo Mega Man  
Tipo • Automatica

Questo Accessorio riduce il tempo necessario per caricare il Super Colpo del Mega Buster, permettendo così di prepararlo più rapidamente.

---

HI-SPEED DASH (H. S. D.)

---

Grado • 2°  
Costo • 100  
Robot • solo Bass  
Tipo • Automatica

Questo Accessorio aumenta sia la velocità di esecuzione che la distanza percorsa da Bass quando esegue lo Scatto. Come conseguenza, anche la gittata del Salto con Scatto e del Doppio Salto con Scatto risulteranno incrementate. Equipaggiando l'Hi-Speed Dash, appariranno le scintille sullo schermo ogni volta che Bass eseguirà lo Scatto.

---

HYPHER BUSTER (H. Buster)

---

Grado • 3°  
Costo • 300  
Robot • solo Bass

Tipo • Manuale

Di norma, i proiettili del Bass Buster sono porpora e non possono attraversare i muri e gli ostacoli. Equipaggiando questo Accessorio, i colpi dell'arma predefinita di Bass diventano celesti, sono in grado di oltrepassare le pareti e gli ostacoli tuttavia la loro potenza offensiva non cambia.

---

ITEM PRESENTER (I. Present)

Grado • 1°  
Costo • 60  
Robot • entrambi  
Tipo • Automatica

Una volta acquistato, questo Accessorio fa comparire, in zone fisse della successiva località esplorata, alcuni contenitori fluttuanti porpora che, dopo essere stati colpiti, rilasciano oggetti curativi casuali. A differenza delle altre componenti, al termine della località, oppure perdendo la vita, l'Item Presenter svanirà e, per usarlo di nuovo, sarà necessario comprare un altro esemplare dal negozio di Auto.

---

RUSH SEARCH (R. Search)

Grado • 2°  
Costo • 100  
Robot • solo Mega Man  
Tipo • Manuale

Questo Accessorio permette a Mega Man di evocare il cane robotico Rush nella località: questi è in grado di scavare nel pavimento per recuperare oggetti oppure Dischi. Rush appare sempre ad una distanza fissa da Mega Man e, una volta sullo schermo, rimane immobile per qualche istante prima di iniziare a scavare sul posto. Il cane robotico non si fermerà sullo schermo nel caso in cui venga evocato su una pedana troppo stretta oppure in corrispondenza di muri o di ostacoli.

Nel caso in cui venga colpito, Rush scomparirà subito e la ricerca verrà interrotta inoltre, mentre il cane robotico si trova sullo schermo, Mega Man potrà aprire il fuoco solo con i proiettili semplici del Mega Buster. Il risultato della ricerca è casuale: Rush può trovare oggetti curativi oppure Viti Speciali, mentre i Dischi possono essere recuperati solamente scavando in punti precisi della località, visualizzabili facilmente tramite il CD Finder. In alcuni casi potrà capitare che la ricerca sia infruttuosa perchè il cane robotico ha portato alla luce oggetti inutili oppure ha incontrato un qualcosa che lo ha disturbato (un getto d'acqua, un granchio, una piccola esplosione e così via).

Il Rush Search è equiparabile ad una vera e propria Arma: esso compare nella Schermata Armi e possiede un proprio caricatore, che si svuota man mano che viene usato e che si ripristina raccogliendo le Capsule. A differenza delle altre Armi però, il Rush Search non compare scorrendo la lista con i pulsanti L e R e per utilizzarlo bisogna selezionarlo manualmente dalla Schermata Armi. Il caricatore del Rush Search si consuma solo quando il cane robotico si piega per iniziare a scavare.

---

SHOCK GUARD (S. Guard)



Grado • 1°  
Costo • 10  
Robot • entrambi  
Tipo • Automatica

In genere, venendo a contatto con le spine, il Robot perde istantaneamente una vita. Tramite questo Accessorio, dopo aver toccato le spine, il personaggio diviene completamente invincibile per qualche secondo. A differenza delle altre componenti, al termine del periodo di invincibilità causato, lo Shock Guard svanirà e, per usarlo nuovamente, sarà necessario comprare un altro esemplare dal negozio di Auto. Lo Shock Guard non funziona con i precipizi, con le spine non mortali, ad esempio le mine acuminate della località di Pirate Man, o con altri tipi di ostacoli.

---

SPARE BODY (Spare Body)

Grado • 1°  
Costo • 50  
Robot • entrambi  
Tipo • Automatica

Questo Accessorio ha le stesse funzioni della Vita Bonus perciò aggiunge una nuova vita a quelle a disposizione del personaggio. Non si possono acquistare altri Spare Body se si possiedono già 9 vite.

---

STEP BOOSTER (S. Booster)

Grado • 2°  
Costo • 100  
Robot • solo Bass  
Tipo • Automatica

Questo Accessorio permette a Bass di muoversi più rapidamente lungo le scale. Lo Step Booster non aumenta la velocità con la quale il personaggio cammina.

---

STRONGER BUSTER (S. Buster)

Grado • 3°  
Costo • 300  
Robot • solo Bass  
Tipo • Manuale

Questo Accessorio raddoppia la potenza offensiva dei proiettili del Bass Buster e ne aumenta le dimensioni.

---

SUPER ARMOR (S. Armor)

Grado • 3°  
Costo • 300  
Robot • entrambi  
Tipo • Manuale

Questo Accessorio migliora la difesa dei personaggi, diminuendo i danni subiti dai nemici e dalle trappole.

SUPER RECOVER

(S. Recover)

- Grado • 2°
- Costo • 200
- Robot • entrambi
- Tipo • Manuale

Questo Accessorio aumenta la quantità di PV e di munizioni ripristinate dagli oggetti curativi, velocizzando in questo modo il recupero dei personaggi.

	normale	Super Recover
Sfera grande	8 PV	14 PV (+ 75%)
Sfera piccola	2 PV	4 PV (+ 100%)
Capsula grande	8 un.	14 un. (+ 75%)
Capsula piccola	2 un.	4 un. (+ 100%)

TREBLE BOOST

(T. Boost)

- Grado • 2°
- Costo • 200
- Robot • solo Bass
- Tipo • Manuale

Questo Accessorio permette a Bass di evocare il lupo robotico Treble nella località per poi fondersi con lui. Una volta uniti, il Robot acquista la capacità di volare, usando i tasti direzionali, e può aprire il fuoco solo con una versione modificata del Bass Buster, grazie alla quale può scagliare tre proiettili contemporaneamente in direzioni diverse. Il lupo robotico non si fermerà sullo schermo nel caso in cui venga evocato su una pedana troppo stretta oppure in corrispondenza di muri o di ostacoli.

Il Treble Boost è equiparabile ad una vera e propria Arma: esso compare nella Schermata Armi e possiede un proprio caricatore, che si svuota con il passare del tempo e che si ripristina raccogliendo le Capsule. A differenza delle altre Armi però, il Treble Boost non compare scorrendo la lista con i pulsanti L e R e per utilizzarlo bisogna selezionarlo manualmente dalla Schermata Armi.

La fusione si scioglie in automatico una volta svuotato il caricatore e può essere disattivata manualmente cambiando Arma. Il Treble Boost ha una durata massima di circa 20 secondi inoltre le munizioni non vengono consumate più rapidamente aprendo il fuoco oppure subendo danni dai nemici. Attivando la fusione, Bass perderà la capacità di salire le scale.

Nella Schermata Accessori, le varie componenti sono disposte in questo modo:

•• MEGA MAN ••

Energy	Shock	Item	Enemy	Hi-Speed	CD	CD
Balancer	Guard	Presenter	Analyzer	Charge	Counter	Finder
-----+	-----+	-----+	-----+	-----+	-----+	-----+
Super	Counter	Auto	Energy	Damage	Super	Auto
Recover	Attacker	Charger	Saver	Absorber	Armor	Recover

•• BASS ••

--	--	--	--	--	--	--

Energy	Shock	Item	Enemy	Hi-Speed	Step	CD
Balancer	Guard	Presenter	Analyzer	Dash	Booster	Counter
Super	Counter	Energy	Damage	Super	Stronger	Hyper
Recover	Attacker	Saver	Absorber	Armor	Buster	Buster

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

NOME	GRADO	VITI	ROBOT	AZIONE
Shock Guard	1°	10	entrambi	Automatica
Exit Unit	1°	50	entrambi	Manuale
Spare Body	1°	50	entrambi	Automatica
Item Presenter	1°	60	entrambi	Automatica
Com System	1°	100	entrambi	Manuale
Energy Balancer	1°	120	entrambi	Automatica
Auto Charger	2°	50	Mega Man	Manuale
Enemy Analyzer	2°	50	entrambi	Manuale
Hi-Speed Dash	2°	100	Bass	Automatica
Rush Search	2°	100	Mega Man	Manuale
Step Booster	2°	100	Bass	Automatica
Eddie	2°	150	Mega Man	Manuale
Counter Attacker	2°	200	entrambi	Manuale
Super Recover	2°	200	entrambi	Manuale
Treble Boost	2°	200	Bass	Manuale
CD Counter	3°	100	entrambi	Manuale
Hi-Speed Charge	3°	150	Mega Man	Automatica
Energy Saver	3°	200	entrambi	Manuale
Beat	3°	300	Mega Man	Manuale
CD Finder	3°	300	Mega Man	Automatica
Damage Absorber	3°	300	entrambi	Manuale
Hyper Buster	3°	300	Bass	Manuale
Stronger Buster	3°	300	Bass	Manuale
Super Armor	3°	300	entrambi	Manuale
Auto Recover	3°	450	Mega Man	Manuale

• Per acquistare un singolo esemplare di ogni Accessorio presente nel gioco, Mega Man deve aver posseduto almeno 3.240 Viti Speciali, mentre per Bass ne servono almeno 2.740.

.....

+-----+  
| 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.
- I personaggi muoiono istantaneamente cadendo in un burrone, venendo a contatto con le spine, con la lava oppure schiacciati tra due elementi, perciò calibrate bene i salti tra una piattaforma ed un'altra.
- Al termine di ogni località è possibile:
  - .salvare l'avventura [Save]
  - .continuare l'avventura senza salvare [Continue]
- Perdendo tutte le vite sarà possibile:
  - .riprendere subito l'avventura [Retry]
  - .tornare alla schermata dei Robot Master [Continue]
  - .salvare l'avventura [Save]
- Comandando Mega Man, tenete sempre pronto il Super Colpo, in modo tale da usarlo subito contro il primo nemico che incontrate. Prima di entrare nella stanza di un boss o di un mini boss, possibilmente fate in modo che sia già equipaggiata l'Arma a cui essi risultano deboli.
- Comandando Bass, sfruttate molto il Doppio Salto: esso vi permette di raggiungere facilmente le varie pedane e di oltrepassare in sicurezza i nemici e le trappole.
- Nella parte inferiore della Schermata Accessori è presente l'Exit Unit, il quale vi permette di uscire da una località già completata in passato, tornando così alla schermata dei Robot Master. Usate questa abilità per uscire dal Livello una volta che avrete raccolto i Dischi ricercati. Ricordate però che, al termine di una località, oppure uscendo da essa, verranno ricaricati in automatico i PV del personaggio ma non le munizioni delle sue Armi.
- Per recuperare rapidamente le munizioni, recarsi nel Robot Museum ed entrare nel corridoio dove appaiono di continuo i Mole, le mini trivelle. Eliminare i nemici sino ad ottenere tutte le Capsule necessarie per ripristinare i caricatori delle varie Armi.
- Se non rappresentano una minaccia immediata, evitate i nemici al posto di eliminarli. I personaggi non ottengono punti o esperienza nè si potenziano quando sconfiggono un avversario. Affrontate i nemici solo quando vi sono di ostacolo oppure quando avete bisogno di ripristinare PV o munizioni.
- Prima di entrare nella sala finale, eliminate i vari nemici per recuperare PV e munizioni. Contro i boss delle località non lanciatevi allo sbaraglio: esaminate prima i loro metodi di attacco ed i loro punti deboli, poi passate all'azione.
- Dopo aver subito un danno, i personaggi saranno invincibili per alcuni istanti. Sfruttate questo breve lasso di tempo per superare ostacoli pericolosi oppure per infliggere danni ai nemici.
- Così come i personaggi, anche i boss godranno di alcuni istanti di invincibilità dopo essere stati colpiti. Per questo motivo attendete qualche



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.

```
### RIEPILOGO #####  
# #  
# Mega Man è un personaggio adatto ai giocatori più esperti. Le sue abilità #  
# di movimento sono piuttosto ridotte e la Scivolata è utile solo in fase #  
# di esplorazione. Dal punto di vista offensivo invece, il Super Colpo del #  
# Mega Buster gli permette di eliminare facilmente sia i nemici semplici #  
# che i boss. #  
# #  
#####
```

```
=====
```

BASS	[@05BS]
------	---------

```
=====
```

<u>BASS BUSTER</u>	[pulsante B]
--------------------	--------------

Questa è l'arma di base del Robot nero: possiede colpi infiniti ed una bassa potenza offensiva. Aprendo il fuoco, Bass sparerà un proiettile porpora inoltre sarà possibile eseguire raffiche di massimo quattro colpi tenendo premuto il pulsante B. Il Robot viola ha la possibilità di aprire il fuoco da fermo, mentre salta o si lascia cadere, oppure mentre si muove lungo una scala, ma non può sparare mentre cammina: quando si trova sul pavimento, Bass si ferma necessariamente per aprire il fuoco.

Per quanto riguarda la mira, in qualsiasi situazione si trovi il Robot viola, è sufficiente premere il tasto corrispondente per fare in modo che Bass spari nella direzione desiderata, tra le sette possibili (alto, destra, sinistra e le quattro diagonali). Il Bass Buster è l'unica Arma che permette di mirare manualmente e di eseguire raffiche tenendo premuto il pulsante B. In aggiunta possiede munizioni infinite ed un raggio d'azione molto ampio tuttavia non è in grado di attraversare i muri e gli ostacoli.

<u>DOPPIO SALTO</u>	[pulsante A mentre si è in aria]
---------------------	----------------------------------

Premendo il pulsante A durante un salto o comunque mentre ci si trova già in volo, Bass esegue un balzo a mezz'aria. Il Doppio Salto consente quindi di recarsi in zone altrimenti fuori dalla portata del personaggio. Così come per il Salto semplice, anche durante questa abilità è sempre possibile attaccare oppure cambiare direzione.

<u>SCATTO</u>	[direzione Destra o Sinistra premuta due volte]
---------------	---

Bass è in grado di eseguire un breve scatto orizzontale in avanti, premendo due volte in rapida successione la direzione Destra o Sinistra. Grazie a questa abilità si può proseguire in maniera più rapida attraverso le località ed aumentare la distanza massima raggiungibile con un Salto o con un Doppio Salto. Durante lo Scatto non è possibile attaccare ma è consentito eseguire più Scatti consecutivamente. 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.

```
### RIEPILOGO #####  
# #  
# Bass è un personaggio adatto ai giocatori alle prime armi. Grazie al suo #  
# Doppio Salto ed al suo Scatto, il Robot viola è in grado di superare #  
# agevolmente qualsiasi ostacolo. Dal punto di vista offensivo invece, #  
# il Bass Buster è molto utile per eliminare rapidamente i vari nemici, #  
# tuttavia è piuttosto debole durante lo scontro con i boss. #  
# #  
#####
```

```
=====  
ARMI [05RM]  
=====
```

#### CARATTERISTICHE GENERALI

Ogni volta che si eliminerà un boss, i personaggi otterranno l'abilità del nemico appena sconfitto. Equipaggiando una nuova Arma, i Robot cambieranno leggermente di colore e, accanto alla barra di vita, apparirà quella dell'Arma in uso. Per aprire il fuoco con un'Arma bisogna premere il tasto B mentre per poter ripristinare le munizioni bisognerà raccogliere le Capsule: i caricatori di ogni Arma possiedono 28 unità.

#### CAMBIARE LE ARMI

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

```
tasto R -->  
..  
Mega Buster / Bass Buster  
Lightning Bolt  
Spread Drill  
Remote Mine  
Wave Burner  
Magic Card  
Tengu Blade  
Copy Vision  
Ice Wall  
..  
<-- tasto L
```

Le Armi a disposizione dei personaggi sono:

- .Copy Vision
- .Ice Wall
- .Lightning Bolt
- .Magic Card
- .Remote Mine
- .Spread Drill
- .Tengu Blade
- .Wave Burner

Per ognuna di esse viene indicato:

- .il boss da cui si riceve
- .le unità di munizioni consumate quando si apre il fuoco
- .il numero di colpi a disposizione con il caricatore pieno

.il colore assunto dai Robot quando la equipaggiano  
.i boss ed i mini boss vulnerabili ad essa

---

## COPY VISION \

---

Boss ----: Astro Man  
Consumo -: 3 unità  
Colpi ---: 9 ologrammi  
Colore --: Verde (Mega Man); Nero (Bass)

<> Boss vulnerabili <>  
Atetemino Proto  
Dynamo Man

Il personaggio genera un ologramma di sé stesso, il quale spara orizzontalmente 28 proiettili sferici prima di svanire. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Non si può generare un secondo ologramma se il primo è ancora visibile sullo schermo.

Mentre il Copy Vision è in funzione, il Robot può muoversi liberamente ed aprire il fuoco solo con la rispettiva Arma di base. È possibile generare l'ologramma anche in volo, lasciando questi sospeso in aria mentre apre il fuoco, inoltre il Copy Vision può essere utile anche per attirare l'attenzione dei nemici: essi cercheranno di attaccarlo, senza però poterlo danneggiare in alcun modo. Per disattivare manualmente l'ologramma è sufficiente premere i pulsanti L o R.

### MEGA MAN

Mentre il Copy Vision è attivo, non è possibile utilizzare il Super Colpo del Mega Buster.

### BASS

Mentre il Copy Vision è attivo, è possibile aprire il fuoco con il Bass Buster solo in orizzontale, i suoi proiettili risultano più piccoli del normale, mantenendo però la stessa potenza offensiva, non è permesso spararli a raffica tenendo premuto il pulsante B e sullo schermo possono essere presenti solo tre proiettili, anziché quattro.

In sintesi, il Copy Vision è una buona Arma di supporto: dal punto di vista offensivo permette di eliminare rapidamente i nemici resistenti mentre da quello difensivo garantisce una buona copertura e consente di proseguire più facilmente all'interno delle località.

---

## ICE WALL \

---

Boss ----: Cold Man  
Consumo -: 3 unità  
Colpi ---: 9 colonne  
Colore --: Blu scuro (Mega Man); Verde acqua (Bass)

<> Boss vulnerabili <>  
Burner Man  
Green Devil  
Move Cannon - Generatore  
Sisi Roll

Il personaggio genera una colonna di ghiaccio che cade verticalmente sul pavimento e che poi può essere spinta lungo il suolo. L'attacco è discretamente



rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Non si può generare una seconda colonna se la prima è ancora visibile sullo schermo.

Mentre l'Ice Wall è attivo, il Robot può muoversi liberamente ed aprire il fuoco solo con la rispettiva Arma di base. Dopo essere stata generata, la colonna va automaticamente in frantumi dopo alcuni secondi e ciò avviene in meno tempo, nel caso in cui colpisca qualche nemico. Per massimizzare i danni causati dall'Arma è necessario produrre l'Ice Wall in modo tale che ricada sul bersaglio.

La colonna di ghiaccio può essere usata come protezione contro alcuni attacchi nemici e soprattutto sfruttata come gradino per raggiungere le pedane situate in alto. Mentre l'Ice Wall scivola sul pavimento, è possibile salirvi in cima, permettendo così di attraversare rapidamente i sentieri e di oltrepassare le spine, le quali non distruggeranno la colonna. Generata sottacqua, essa tornerà subito in superficie e ciò può essere sfruttato per andare facilmente verso nord.

#### MEGA MAN

Mentre l'Ice Wall è attivo, non è possibile utilizzare il Super Colpo del Mega Buster. Non possedendo il Doppio Salto, il Robot blu può sfruttare la colonna di ghiaccio come gradino per raggiungere zone altrimenti inaccessibili.

#### BASS

Mentre l'Ice Wall è attivo, è possibile aprire il fuoco con il Bass Buster solo in orizzontale, i suoi proiettili risultano più piccoli del normale, mantenendo però la stessa potenza offensiva, non è permesso spararli a raffica tenendo premuto il pulsante B e sullo schermo possono essere presenti solo tre proiettili, anziché quattro.

Ricapitolando, l'Ice Wall è utile sia come supporto, sia come Arma: la colonna di ghiaccio possiede una notevole potenza offensiva, se usata a corto raggio, e risulta efficace anche come gradino oppure come pedana mobile.

---

#### LIGHTNING BOLT \

---

Boss ----: Dynamo Man  
Consumo -: 5 unità  
Colpi ---: 6 tempeste  
Colore --: Giallo (Mega Man); Viola (Bass)

<> Boss vulnerabili <>  
Cold Man  
King

Il personaggio genera una tempesta di fulmini. 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 il Lightning Bolt viene utilizzato in volo, e non può essere ferito in alcun modo.

Quando si usa quest'Arma in aria, premendo il pulsante A con il giusto tempismo al termine dell'attacco, il personaggio potrà eseguire una sorta di Doppio Salto: ciò può essere utile specialmente per Mega Man, poichè di base è sprovvisto di tale abilità. Il Lightning Bolt è in grado anche di demolire i mattoni di ghiaccio presenti all'interno di alcune località e di illuminare completamente per qualche istante le stanze buie.

In sintesi, il Lightning Bolt 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.

---

#### MAGIC CARD \

---

Boss ----: Magic Man  
Consumo -: 1 unità  
Colpi ---: 28 coppie  
Colore --: Grigio (Mega Man); Marrone (Bass)

<> Boss vulnerabili <>

Astro Man  
Wily Capsule

Il personaggio scaglia orizzontalmente, oppure verticalmente, una coppia di carte da gioco che funzionano come un boomerang. L'attacco è molto rapido, possiede un discreto raggio d'azione ed è in grado di attraversare i muri e gli ostacoli. Se non colpisce un bersaglio, la coppia di carte tornerà sempre dal personaggio, anche se questi si sposta o si lascia cadere.

La caratteristica del Magic Card è quella di poter raccogliere gli oggetti presenti nella località, anche quelli che si trovano oltre una parete o una trappola. Se è posizionato lungo la loro traiettoria, durante la fase di ritorno le carte raccoglieranno automaticamente l'oggetto per consegnarlo al personaggio. Tuttavia, se il Magic Card colpisce un nemico mentre sta portando con sé un oggetto, questi cadrà sul pavimento. Le carte possono raccogliere le Sfere, le Capsule e le Vite Bonus ma non i Dischi.

Ricapitolando, il Magic Card è più utile come supporto in sé, piuttosto che come Arma: esso possiede, sì, una notevole velocità, ma la sua potenza offensiva è piuttosto ridotta, risultando così più adatto per il recupero degli oggetti curativi.

---

#### REMOTE MINE \

---

Boss ----: Pirate Man  
Consumo -: 3 unità  
Colpi ---: 9 mine  
Colore --: Nero (Mega Man); Azzurro (Bass)

<> Boss vulnerabili <>

Ground Man  
King Tank  
Mother Mukamukade  
Sisi Roll  
Snoler  
Wily Machine

Il personaggio rilascia frontalmente una mina, la quale può essere guidata premendo le direzioni Su o Giù. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Una volta a contatto con un nemico o con un muro, la Remote Mine si aggancia ad esso e può detonare in ogni momento, premendo di nuovo il pulsante B: l'esplosione provocata è in grado di danneggiare tutti i nemici nelle immediate vicinanze.

Non si può scagliare una seconda mina se la prima è ancora visibile sullo

schermo inoltre, una volta agganciata ad un bersaglio, l'unico modo per rimuoverla senza farla detonare consiste nel cambiare Arma dalla Schermata Armi. La Remote Mine è in grado di demolire i mattoni di ghiaccio presenti all'interno di alcune località.

In sintesi, la Remote Mine è un'ottima arma: la sua potenza offensiva è molto elevata inoltre dona la possibilità di guidare manualmente le mine scagliate, permettendo così di mirare verso i bersagli posizionati oltre la portata del personaggio.

---

#### SPREAD DRILL \

---

Boss ----: Ground Man  
Consumo -: 2 unità  
Colpi ---: 14 trivelle grandi  
Colore --: Arancione (Mega Man); Rosso (Bass)

<> Boss vulnerabili <>

King Plane

Tengu Man

Il personaggio rilascia frontalmente una grossa trivella, la quale diminuisce di quota dopo qualche istante. Mentre essa si trova ancora sullo schermo, premendo nuovamente il pulsante B, la grande trivella si scinderà in due esemplari di medie dimensioni, che avanzeranno rapidamente in orizzontale. Spingendo ancora una volta il tasto B ognuno di essi si dividerà in due piccole trivelle, le quali continueranno a procedere orizzontalmente.

L'attacco è piuttosto rapido, copre un'area discreta ed è in grado di passare attraverso i muri e gli ostacoli. Non si può scagliare una seconda serie di trivelle se la prima è ancora visibile sullo schermo. Indipendentemente dalla dimensione della trivella, lo Spread Drill è sempre in grado di demolire sia i mattoni di ghiaccio, sia i mattoni rocciosi presenti all'interno di alcune località.

Ricapitolando, lo Spread Drill è un'ottima Arma: grazie ad essa è possibile eliminare rapidamente sia i nemici resistenti, sia farsi strada quando si è circondati da molti avversari.

---

#### TENGU BLADE \

---

Boss ----: Tengu Man  
Consumo -: 2 unità  
Colpi ---: 14 lame  
Colore --: Grigio (Mega Man); Bianco (Bass)

<> Boss vulnerabili <>

Green Devil

Magic Man

Move Cannon - Generatore

Il personaggio rilascia orizzontalmente una lama che, dopo aver urtato contro un ostacolo, è in grado di rimbalzare verso l'alto tra le pareti della stanza. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Non si può scagliare una seconda lama se la prima è ancora visibile sullo schermo. Il Robot è in grado di danneggiare un bersaglio sia con il Tengu Blade, sia con il fendente della mano necessario per generare la lama.

Quest'Arma dona al personaggio un'ulteriore tecnica: eseguendo la Scivolata o lo Scatto, essi verranno sostituiti da un attacco in carica, dove il Robot si lancia in avanti, colpendo con la sua mano. La tecnica è piuttosto rapida, possiede un discreto raggio d'azione, rende il personaggio temporaneamente invulnerabile, permettendogli anche di attraversare i nemici che non vengono eliminati all'istante. Anche l'attacco in carica consuma 2 unità di munizioni.

In sintesi, il Tengu Blade è un'ottima Arma, adatta per tutte le occasioni: la lama permette di danneggiare i nemici dalla lunga distanza inoltre, potendo rimbalzare tra le pareti, è molto utile nelle stanze strette; il fendente e l'attacco in carica invece permettono di eliminare facilmente i bersagli sulla corta e sulla media distanza.

---

WAVE BURNER \

---

Boss ----: Burner Man  
Consumo -: 1 unità ogni mezzo secondo  
Colpi ---: 14 secondi  
Colore --: Rosso (Mega Man); Verde (Bass)

<> Boss vulnerabili <>  
Jet King Robo  
Pirate Man

Il personaggio emette frontalmente una fiammata che oscilla continuamente in verticale. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. A differenza delle altre Armi, è possibile aprire continuamente il fuoco con il Wave Burner tenendo premuto il pulsante B. Quest'Arma è in grado di demolire i mattoni di ghiaccio, di accendere le micce di quelli infiammabili e di illuminare le immediate vicinanze del personaggio all'interno delle stanze oscure.

Nel caso in cui venga usato sottacqua, il Wave Burner produce un flusso d'aria in grado di spostare le mine acuminata sommerse ed i nemici, i quali però non subiranno danni in questo caso.

Il Wave Burner non è un'Arma molto utile: il suo raggio d'azione è piuttosto ridotto, inoltre è imprecisa e incontrollabile, perciò è consigliato usarla solo come ultima risorsa.

.....

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

In questa sezione viene elencata la potenza offensiva di ogni singola Arma a disposizione dei personaggi, ottenuta valutando:  
- il numero dei colpi necessari per eliminare ogni nemico, boss compresi  
- il numero di nemici vulnerabili a quell'Arma  
.in totale nel gioco sono presenti 72 nemici

In una scala da 1 a 100, dove 100 è il valore dell'Arma più potente in assoluto le varie abilità dei personaggi sono ordinate in questo modo:

=====  
NOME POTENZA NEMICI  
=====



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: Robot Museum

[@6M00]

===== MEGA MAN =====

|| La pace duramente ottenuta grazie agli sforzi di Mega Man e del Dr Light  
|| viene scossa da una notizia: qualcuno sta attaccando il Robot Museum,  
|| dove sono contenuti i dati di tutti i vari automi realizzati. Per indagare  
|| sull'incidente, Mega Man si reca subito sul posto.

#### NEMICI

#### DISCHI

Changkey R	[1 pg]	(nessuno)
Dodonpa Cannon	[5 pg]	
Fire Metall	[3 pg]	
Joe Classic	[6 pg]	
Metall SV	[2 pg]	
Mole	[2 pg]	
Monopellan	[2 pg]	
• boss • Green Devil		

\_\_\_\_\_

| 1 : | \_\_\_\_\_ | 3 : 4 |

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ 2 : \_\_\_\_\_

A1 Una volta iniziata l'avventura, potrete prendere confidenza con i comandi del gioco. Procedete verso destra sino ad incontrare un piccolo automa che indossa un casco giallo, il Metall SV. Il nemico apre il fuoco in tre direzioni e può essere colpito soltanto mentre cammina: attendete che il Metall SV inizi a muoversi ed eliminatelo con il Super Colpo del Mega Buster. Una volta entrati nell'edificio, sarete subito attaccati da una serie di Mole, piccole trivelle che attraversano verticalmente lo schermo in entrambe le direzioni. I nemici sono molto deboli e le zone dove compaiono potranno essere molto utili in futuro per ripristinare le munizioni delle Armi.

In seguito arriverete in un corridoio dove è presente la lava sul fondo dello schermo. Qui vi verrà subito incontro un Fire Metall, un piccolo automa in grado di aumentare le dimensioni della fiamma che possiede sulla testa. Eliminatelo con il Mega Buster ed oltrepasate il fuoco che il nemico rilascia dopo essere stato sconfitto. Saltate da una pedana all'altra, stando attenti a non precipitare nella lava, e più avanti evitate i lanciafiamme. Dopo aver superato la scala, emergeranno dalla lava i Changkey R, fiammelle che poi ricadranno verso il basso. Eliminate i nemici prima di procedere e raggiungete la sezione successiva.

A2 Superate il corridoio con i Mole e scendete le scale per arrivare nella zona inferiore. Al suo interno, salite a bordo della barca per farvi trasportare al sottomarino. Adesso dovrete fare attenzione alle spine situate lungo il soffitto: poichè il livello dell'acqua oscilla continuamente, anche la posizione del sottomarino varierà e quindi procedete solo quando questi si abbassa di quota. Montati sul natante 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. Avanzate con prudenza e poi salite sulla barca a destra per arrivare nella sezione successiva.

A3 Eliminate il Dodonpa Cannon e salite le scale. Oltrepassate il lungo corridoio con i Mole sino a tornare in una zona esterna. Qui sono presenti potenti raffiche di vento che vi spingeranno costantemente verso sinistra, riducendo anche la distanza massima coperta dai vostri salti. Sconfiggete il Metall SV e più avanti troverete un drone volante sferico, il Monopellan: questi oscillerà in verticale ed aprirà il fuoco verso di voi. Usate il Super Colpo del Mega Buster per eliminare il nemico e siate rapidi a raccogliere l'eventuale oggetto comparso, prima che l'elica voli via.

Saltate con cautela da una pedana all'altra e più avanti troverete un Metall SV situato proprio sul bordo di una piattaforma. Avanzate gradualmente per risvegliare il nemico in modo tale che, cadendo nel vuoto, liberi il passaggio e vi consenta di proseguire in sicurezza. Dopo essere tornati sul pavimento, affronterete subito 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. Infine oltrepassate il cancello per entrare nell'ultima sezione della località.

A4 Procedete verso destra sino ad incontrare Proto Man e King.

|| Il guerriero rosso è intenzionato a fermare il criminale che ha attaccato il  
 || Robot Museum, ma quest'ultimo si è già impossessato dei dati di tutti gli  
 || automi. Proto Man cerca di colpire King tuttavia questi schiva facilmente  
 || l'attacco e, con un potente fendente della sua arma, ferisce gravemente il  
 || guerriero rosso per poi allontanarsi.

||  
 || Mega Man invita Proto Man a recarsi presso il laboratorio del Dr Light per  
 || le riparazioni mentre lui si occuperà di King. Il Robot blu raggiunge il  
 || criminale, il quale lascia che sia uno dei suoi sottoposti a combattere  
 || contro Mega Man.

Ora affronterete il boss della località.

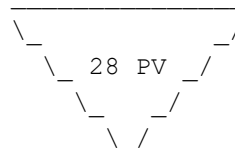
-----  
 \*\*\* GREEN DEVIL \*\*\*

ARMI SPECIALI

Copy Vision	4		
Ice Wall	> 8		
Lightning Bolt	4		
Magic Card	2		
Remote Mine	2		
Spread Drill	6	2	1
Tengu Blade	> 3	8	.
Wave Burner	2		

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	2	6
-------------	---	---



ATTACCHI

1. Gelatina rotolante [2 PV]  
 dal corpo del Green Devil si staccano pezzi di gelatina che poi rotolano sul pavimento. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare la gelatina saltando inoltre è possibile distruggerla con le Armi.
2. Lancio di gelatina [2 PV]  
 dal corpo del Green Devil vengono scagliati frontalmente pezzi di gelatina

che poi ricadono sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario muoversi lungo il pavimento inoltre è possibile distruggere la gelatina con le Armi.

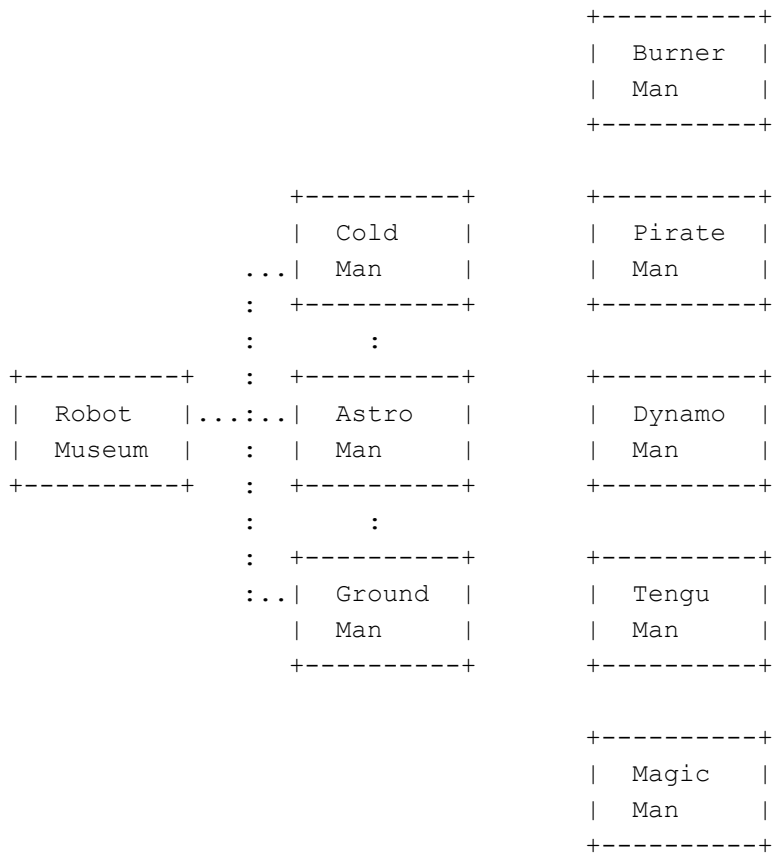
.. Contatto [5 PV]

Il Green Devil è un nemico umanoide composto da una gelatina verde. Il boss non si sposta mai dalla sua zona 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 piccole dimensioni perciò dovrete evitare con precisione gli assalti nemici.

Posizionatevi all'estremità sinistra dello schermo e da qui saltate e sparate ripetutamente con il Mega Buster contro il corpo del Green Devil: in questo modo riuscirete ad esporre gradualmente il suo occhio grigio, sino a quando non subirà danni. Saltate con il giusto tempismo, anche per evitare le Gelatine rotolanti, e, se possibile, cercate di colpire il punto vulnerabile del boss con il Super Colpo del Mega Buster.

=====  
INTERMEZZO [ @6MMZ ]  
===== MEGA MAN =====

Ora apparirà la schermata generale delle località:

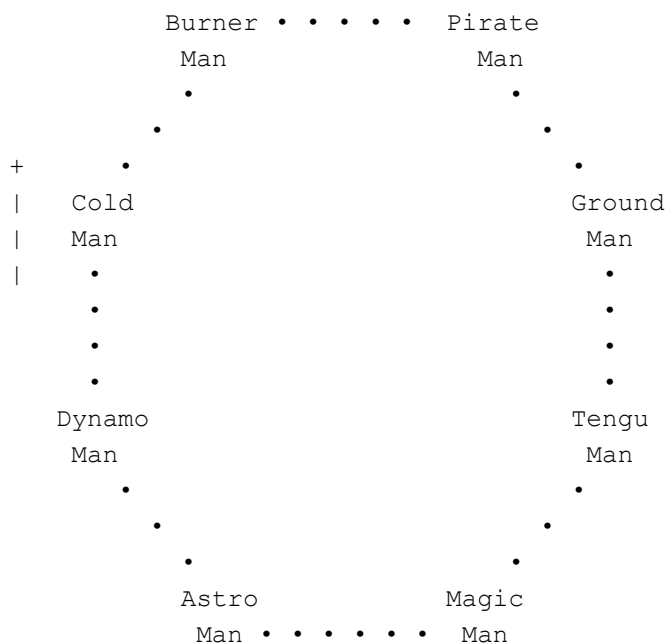


Qui sono disposti gli otto Robot Master e, dopo averne scelto uno, si potrà esplorare la rispettiva località. Una volta sconfitto un Robot Master, il suo ritratto in questa schermata si oscurerà ma sarà sempre possibile tornare nel suo Livello. Inizialmente sono disponibili solo Cold Man, Astro Man e Ground Man e, man mano che vengono sconfitti, anche le altre località diventeranno esplorabili.

Ogni Robot Master ha la caratteristica di risultare particolarmente debole



all'Arma che si ottiene sconfiggendo uno degli altri sette 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:



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

(es. Burner Man è vulnerabile all'Ice Wall, ricevuto dopo aver eliminato Cold Man; Pirate Man è vulnerabile al Wave Burner, ottenibile una volta sconfitto Burner Man e così via)

La soluzione seguente inizia il percorso da Cold Man.

In aggiunta, nella parte bassa dello schermo è presente l'icona di un disco, che vi permette di accedere al Database, e quella di una chiave inglese, che vi condurrà al negozio di Auto, dove per ora potrete acquistare solo gli Accessori di 1° grado:

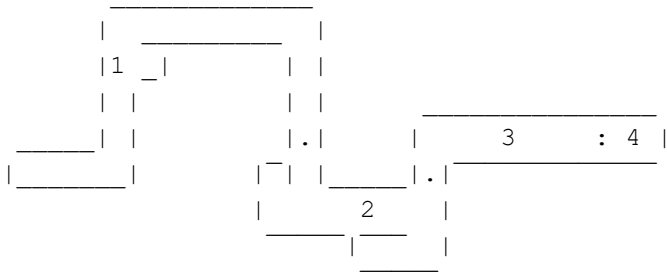
- Com System (100 Viti Speciali)  
Permette di ricevere da Roll alcuni consigli sulla località esplorata
- Energy Balancer (120 Viti Speciali)  
La Capsula ripristina le munizioni anche se non si equipaggia alcuna Arma
- Item Presenter (60 Viti Speciali)  
Fa comparire nella località alcuni contenitori che rilasciano oggetti curativi
- Exit Unit (50 Viti Speciali)  
Permette di uscire da una località già completata in precedenza
- Spare Body (50 Viti Speciali)  
Si ottiene una Vita Bonus
- Shock Guard (10 Viti Speciali)  
Salva il personaggio una volta dalle spine

## NEMICI

Batton M64 [ 2 pg]  
 Dodonpa Cannon [ 5 pg]  
 Metall SV [ 2 pg]  
 Mokumokumo [ 2 pg]  
 Monopellan [ 2 pg]  
 Penpen EV [ 6 pg]  
 Rabbiton [ 3 pg]  
 Snoler [28 pg]  
 Spinning Gabyoall [ no ]

## DISCHI

044. Knight Man [D1]  
 049. Freeze Man [D2]  
 062. Frost Man [D2]  
 067. Punk [D2]



D1 Una volta giunti nella località, noterete un mattone di ghiaccio sulla sinistra che per ora non potrete distruggere. Procedete in direzione est, saltando da una pedana all'altra e stando attenti ai Monopellan presenti. Più avanti incontrerete un Rabbiton, un coniglio meccanico: il nemico si sposta sciando o saltando e non possiede attacchi diretti perciò oltrepassatelo con un balzo e seguite il percorso.

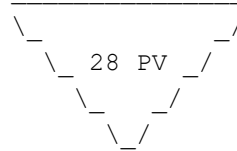
Salite le scale ed al piano superiore troverete un Metall SV ed un Batton M64. Quest'ultimo è un pipistrello nero che si muoverà continuamente verso di voi: caricate il Super Colpo del Mega Buster ed eliminatelo prima che si avvicini troppo. Procedete verso nord per incontrare un Penpen EV, un pinguino meccanico che gira su sè stesso. Il nemico si lancia periodicamente contro di voi strisciando sul pavimento quindi superatelo saltando ed attaccatelo mentre ruota sul posto. Ignorate le Sfere grandi situate sul soffitto ed anche il Disco che troverete più in alto poichè non siete ancora in grado di raccogliere questi oggetti.

In seguito eliminate il Rabbiton per arrivare poi in una zona dove sono presenti alcune lastre di ghiaccio lungo il pavimento: camminandovi sopra, esse andranno in frantumi, perciò siate rapidi nell'avanzare. Fatevi strada tra i nemici e, arrivati presso le scale, raggiungete la parete verde ad est e tenete premuta la direzione Destra: in questo modo, dopo aver infranto la lastra di ghiaccio, riuscirete ad atterrare sulla pedana sottostante.

Raccogliete la Vita Bonus e, prima di procedere lungo il sentiero, caricate il Super Colpo del Mega Buster. Adesso dovrete attraversare un percorso composto da lastre ghiaccio, sospese su un pavimento di spine. Con il giusto tempismo, rilasciate l'attacco contro i Monopellan, per eliminarli entrambi con un solo attacco, mentre saltate da una lastra di ghiaccio all'altra. Ignorate il Disco situato a nord est e scendete nel condotto. Una volta qui, recatevi al piano inferiore ed eseguite la Scivolata per oltrepassare la strettoia e raggiungere così il disco 044 - KNIGHT MAN. Successivamente recatevi al piano più basso per incontrare un mini boss.

mini boss: SNOLER \

ARMI SPECIALI	ARMI DEL ROBOT		
Copy Vision	1	Mega Buster	1 3
Ice Wall	.		
Lightning Bolt	2		
Magic Card	1		
Remote Mine	> 4		
Spread Drill	1 1 1		
Tengu Blade	1 1 .		
Wave Burner	2		



1. Minipupazzi di neve [3 PV]  
 lo Snoler aspira aria per poi scagliare verso l'alto palle di neve che in seguito ricadono sotto forma di piccoli pupazzi di neve, i quali rimangono fermi sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni dall'aspirazione è necessario allontanarsi dallo Snoler costantemente. I piccoli pupazzi di neve invece possono essere distrutti dalle Armi oppure dal contatto con il nemico inoltre scompaiono automaticamente dopo alcuni secondi.

.. Contatto [4 PV]

Lo Snoler è un automa con la forma di un pupazzo di neve. Il nemico si sposta saltando, è piuttosto aggressivo ed il volto è il suo unico punto vulnerabile. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e priva di ostacoli, perciò dovrete essere precisi nello schivare gli assalti nemici.

Lo Snoler esegue ciclicamente sempre le stesse azioni: aspira l'aria per generare i Minipupazzi di neve e poi vi viene incontro saltando. Per attaccare il nemico, rimanete il più lontano possibile mentre aspira l'aria e poi mirate al suo volto quando sta ancora generando i Minipupazzi di neve. In seguito attendete che lo Snoler si avvicini a voi ed usate la Scivolata per oltrepassarlo da sotto mentre salta.

Dopo aver sconfitto il mini boss, procedete attraverso l'apertura nella zona occidentale del pavimento per accedere così nella sezione successiva.

D2 Una volta atterrati sulla lastra di ghiaccio, fatela infrangere per arrivare così su quella subito inferiore. Prima che quest'ultima si distrugga, eseguite subito la Scivolata verso sinistra, in modo tale da oltrepassare la parete ed entrare così in una zona segreta. Al suo interno, salite sulla piccola pedana per recuperare il disco 049 - FREEZE MAN e poi attraversate il condotto a sud ovest. Al piano inferiore troverete subito sottacqua il disco 062 - FROST MAN, in seguito eliminate i Metall SV ed eseguite la Scivolata verso destra per tornare sul percorso principale.

Adesso lungo il pavimento incontrerete nuovamente le lastre di ghiaccio, stavolta che galleggiano sulla superficie dell'acqua. Avanzate verso destra, stando attenti alle spine ed eliminando i Dodonpa Cannon. Arrivati sulla pedana verde, fate infrangere la lastra di ghiaccio alla sua sinistra e scendete in acqua, raggiungendo così il fondale. Accanto a voi troverete subito un disco che oscilla continuamente sul pavimento, lo Spinning Gabyoall: per adesso non potete distruggerlo ma solo paralizzarlo temporaneamente perciò oltrepassatelo saltando. Recatevi alla parete orientale, facendo attenzione alle spine sul soffitto, e raccogliete il disco 067 - PUNK. Ora procedete verso destra, evitando gli Spinning Gabyoall e le spine successive, e salite le scale per tornare in superficie. Eliminate i Dodonpa Cannon ed infine procedete verso

nord per entrare nella sezione superiore.

D3 Una volta qui, usate subito il Super Colpo del Mega Buster per sconfiggere i Penpen EV e poi oltrepassate lo Spinning Gabyoall.

Dopo essere arrivati in cima, avanzate in direzione est per incontrare alcuni dispositivi che scagliano i mattoni di ghiaccio: quest'ultimi vi possono causare danni al contatto solo prima che inizino a scivolare sul pavimento; in caso contrario, i mattoni di ghiaccio vi spingeranno nella loro direzione di movimento, rischiando però di ferirvi, nel caso in cui vi schiaccino contro un ostacolo. Come ultima cosa, potrete anche salire a bordo dei mattoni di ghiaccio in tutta sicurezza e farvi trasportare da loro: sfruttate quest'ultima proprietà con il secondo dispositivo, in modo tale da superare il precipizio. Procedete lungo il percorso e, dopo aver superato i Penpen EV, attraversate il cancello per giungere nell'ultima sezione.

D4 Al suo interno affronterete il boss della località.

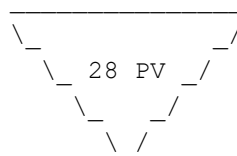
---  
\*\*\* COLD MAN \*\*\*

ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	(*)		
Lightning Bolt	> 3		
Magic Card	1		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	2		

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	3
-------------	---	---



(\*) Colpendo Cold Man con l'Ice Wall, il boss recupererà 6 PV se la colonna di ghiaccio è ferma, 3 PV se invece è in movimento.

ATTACCHI

1. Lastra di ghiaccio [3 PV]

Cold Man produce una lastra di ghiaccio verticale per poi farla scivolare lungo il pavimento. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Dopo aver urtato contro la parete, la lastra torna indietro dal boss, sempre scivolando sul pavimento. Per evitare l'attacco bisogna posizionarsi a contatto con la parete opposta al boss e saltare una volta sul posto.

2. Pozza congelante [ no ]

Cold Man produce sul suolo una serie di pozze di energia, in grado di paralizzare il personaggio per qualche istante. L'attacco è molto rapido e copre un'area ridotta. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento. Una volta immobilizzati, bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti per liberarsi dal congelamento.

3. Generazione Mokumokumo [ no ]

Cold Man rilascia dalla testa un Mokumokumo, il quale, venendo a contatto con il personaggio, gli impedisce di attaccare e riduce l'altezza massima dei suoi salti. Per liberarsi dalla morsa del nemico bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti.

.. Contatto [5 PV]

Cold Man è un massiccio automa celeste. Il boss si sposta compiendo balzi ed è

abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nell'evitare gli attacchi nemici.

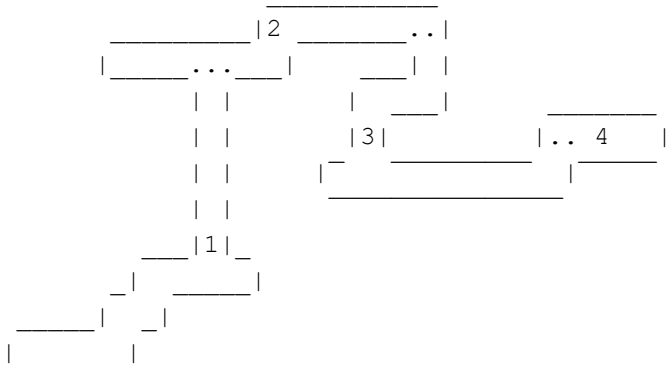
Posizionatevi non troppo lontani dal boss: da questa posizione potrete sia schivare agevolmente gli attacchi nemici, sia allontanarvi subito da Cold Man, quando questi vi viene incontro saltando. Quando il boss vi scaglia la Lastra di ghiaccio, saltate due volte per evitarla e, non appena essa si infrange contro il boss, attaccate subito Cold Man per danneggiarlo. Dopo aver subito diversi danni, il boss inizierà a generare i Mokumokumo, i quali potranno ostacolarvi notevolmente. In questo caso, continuate con la stessa strategia ma stavolta date la precedenza all'eliminazione dei nemici fluttuanti poi riprendete ad attaccare Cold Man.

Usando il Lightning Bolt, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Tramite quest'Arma è inoltre possibile distruggere all'istante sia le lastre di ghiaccio, sia i Mokumokumo.

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

```
=====
BURNER MAN [M02]
===== MEGA MAN =====
```

NEMICI		DISCHI	
Batton M64	[ 2 pg]	020. Hard Man	[C1]
Big Telly	[ 8 pg]	045. Plant Man	[C3]
Bunby Tank DX	[ 6 pg]	054. Slash Man	[C1]
Bunby Top DX	[ 3 pg]		
Cline G	[ 6 pg]		
Dodonpa Cannon	[ 5 pg]		
Gori-Three	[24 pg]		
Hannya Attacker	[ 6 pg]		
Joe Classic	[ 6 pg]		
Muragattori	[ 1 pg]		
Onbuubattan	[ 3 pg]		
Plasma ±	[ 5 pg]		
Poton N°2	[ 3 pg]		
Spinning Gabyoall	[ no ]		
Sydecka	[60 pg]		
Telly R	[ 1 pg]		



---

C1 Procedete verso destra ed eliminate il Batton M64 che vi verrà incontro dall'alto. 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. Fatevi strada tra i nemici e salite le scale, dove troverete un Joe Classic.

Alle sue spalle noterete un pannello grigio: in questa zona ne troverete alcuni esemplari, alcuni dei quali nascondono aperture nel pavimento perciò avanzate con prudenza e memorizzate i punti in cui esse sono presenti. Più avanti è presente un automa che lancia continuamente una sfera metallica, il Gori-Three. Il nemico è molto resistente ed attacca di continuo: usate l'Ice Wall dalla breve distanza per eliminarlo rapidamente. Per sconfiggere il secondo esemplare generate una colonna di ghiaccio e spingetela contro di lui infine fate cadere un Ice Wall sulla testa del terzo Gori-Three per distruggerlo all'istante.

Seguite il percorso e più avanti troverete due grilli verdi, posizionati uno sul dorso dell'altro, l'Onbuubattan: usate semplicemente il Mega Buster per eliminarli senza difficoltà. Non andate subito verso nord bensì recatevi nell'angolo di sud est, dove sono presenti i pannelli gialli: in questo modo accederete in un passaggio nascosto. Procedete verso destra per entrare in una stanza segreta dove troverete un nemico molto massiccio che vi attaccherà di continuo, il Sydecka. Usate l'Ice Wall dalla breve distanza per eliminarlo rapidamente poi producetene un altro, salitevi sopra e saltate verso nord est per raccogliere il disco 054 - SLASH MAN.

Adesso tornate indietro ed andate verso l'alto, dove 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. Durante la risalita, state attenti alle buche coperte dai pannelli e situate in genere ai piedi delle scale. Una volta arrivati al secondo Hannya Attacker, sconfiggete il nemico e generate un Ice Wall a contatto con la parete ovest. Salite sulla colonna di ghiaccio e da qui eseguite un salto sul posto per raggiungere il disco 020 - HARD MAN.

Prima di raggiungere la sezione successiva, incontrerete una coppia di sfere collegate tra di loro da un flusso costante di corrente elettrica, il Plasma ±. Ogni singola sfera è in grado di rigenerare l'altra perciò eliminate una delle due e sfruttate il tempo di rigenerazione per oltrepassare il nemico e proseguire la salita.

---

C2 Una volta arrivati in cima, ignorate il Disco sulla sinistra ed andate verso est. Più avanti troverete due Gori-Three che vi scaglieranno contro le sfere di gomma: evitatele oppure distruggetele con il Super Colpo del Mega Buster e poi occupatevi dei nemici. Successivamente incontrerete un altro Gori-Three che stavolta lancerà sfere chiodate, in grado di rilasciare aculei a raggiera: scendete sul pavimento con il giusto tempismo e posizionatevi sotto il punto in cui la sfera esplode, in modo tale da non venire colpiti dagli aculei. Da questa posizione potrete poi eliminare facilmente il nemico con il Mega Buster.

Più avanti è presente una zona nella quale compariranno periodicamente alcune lance da punti fissi dello sfondo e del pavimento. Memorizzate la disposizione delle aperture dalle quali esse emergono e procedete con cautela verso destra. Arrivati al termine del percorso, lasciatevi cadere nel condotto, rimanendo a contatto con la parete sinistra.

C3 Atterrando in questa sezione, arriverete su una stretta pedana e sulla sinistra troverete sia uno Spinning Gabyoall che un cannone mobile, il Poton N°2. Saltando con il giusto tempismo, raccogliete il disco 045 - PLANT MAN e poi lasciatevi cadere in uno qualsiasi dei condotti ad est. Giunti sul pavimento, appariranno dall'alto una serie di rapaci verdi, i Muragattori: essi attraversano lo schermo in orizzontale a gran velocità ma sono molto deboli perciò fatevi strada con il Mega Buster. Usate la Scivolata per superare le strettoie sulla sinistra e scendete lungo il condotto.

Una volta giunti al piano più basso, ignorate la zona ad ovest e procedete verso destra. Lungo il percorso dovrete stare attenti sia ai Dodonpa Cannon, sia ai Big Telly. Quest'ultimi sono grandi cilindri volanti, i quali rilasciano una bomba in grado di generare un oceano di fiamme che causa morte immediata: per questo motivo, non appena il nemico compare sullo schermo, rifugiatevi su un'altura per evitare di perdere la vita. Più avanti è situato un dispositivo identico a quelli già incontrati presso la località di Cold Man: in questo caso scaglierà mattoni rocciosi anziché di ghiaccio. Seguite il percorso ed infine salite le scale per entrare nell'ultima sezione.

C4 Al suo interno troverete subito un dragone meccanico, il Cline G: mirate alla sua testa per eliminarlo facilmente poichè, distruggendo un segmento qualsiasi del suo corpo, il nemico inizierà a muoversi molto più rapidamente e diverrà molto più aggressivo. In seguito entrate nella stanza del boss della località.

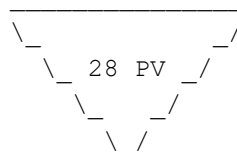
---  
\*\*\* BURNER MAN \*\*\*

#### ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	> 3		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	.		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	.		

#### ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	3
-------------	---	---



#### ATTACCHI

1. Attacco in picchiata [6 PV]

+ Fiammate laterali [4 PV]

Burner Man compie una capriola in aria per poi lanciarsi diagonalmente sul pavimento. Dal punto di impatto vengono poi generate due fiammate che avanzano lungo il suolo in direzioni opposte. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare di subire danni bisogna allontanarsi il più possibile dal boss.

2. Carica [5 PV]

Burner Man attraversa il pavimento in entrambe le direzioni. L'attacco è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario superare il boss saltando.

3. Lanciafiamme [5 PV]

Burner Man rilascia frontalmente una fiamma che oscilla in verticale di continuo. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere lontani dal boss.

4. Granata [3 PV]

Burner Man lancia una bomba in direzione del personaggio, lungo una traiettoria parabolica. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss.

5. Tagliole [ no ]

Burner Man salta e rilascia sul pavimento tre tagliole che vengono subito parzialmente nascoste dall'erba. Camminandovi sopra, il personaggio rimane temporaneamente paralizzato. L'attacco non è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario non posizionarsi sui punti del pavimento dove le tagliole sono appena visibili. Una volta stretti nella morsa, bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti per liberarsi.

.. Contatto [5 PV]

Burner Man è un automa rosso che possiede una sottile fiamma verde sulla testa. Il boss si sposta saltando o compiendo scatti ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni inoltre ad entrambe le estremità laterali sono presenti le spine lungo il pavimento.

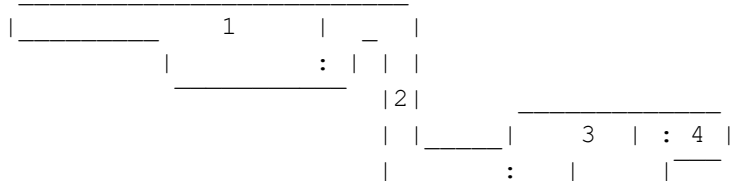
Durante tutto lo scontro dovrete saltare di continuo perchè Burner Man si lancerà ripetutamente contro di voi, perciò posizionatevi al centro del pavimento per avere maggiore spazio di manovra. Evitate di farvi chiudere in un angolo dal boss, il quale cercherà di spingervi con il suo Lanciafiamme sulle spine.

Usando l'Ice Wall, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito tuttavia Burner Man potrà demolire la colonna di ghiaccio con la sua Carica. Quest'Arma ha la capacità di proteggere il Robot dal Lanciafiamme inoltre, spingendo la colonna di ghiaccio contro il boss, questi verrà trascinato via e potrà anche cadere sulle spine, subendo altri 5 PV di danno.

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

```
=====  
PIRATE MAN [ @6M03 ]  
===== MEGA MAN =====
```

NEMICI		DISCHI	
Ammoner	[ 2 pg]	011. Bubble Man	[H2]
Hogale Submarine	[18 pg]	034. Wave Man	[H3]
Kaizock	[ 4 pg]	071. Venus	[H2]
Kamikamin	[ 2 pg]	080. Mega Water S	[H1]
Shell'n	[ 4 pg]	085. Pirate Man	[H3]
Spinning Gabyoall	[ no ]		
Surumaker	[ 3 pg]		





---

H1 Una volta iniziata l'esplorazione della località, procedete verso est ed incontrerete un automa a forma di conchiglia, l'Ammoner: colpite il nemico una volta per farlo cadere in acqua e poi attaccatelo al volto con il Super Colpo del Mega Buster per eliminarlo. Più avanti troverete una coppia di Spinning Gabyoall, che adesso potrete distruggere tramite il Wave Burner, ma solo quando non si trovano sottacqua. Successivamente vi verrà incontro un automa striato, il Kaizock, che avanza senza curarsi di voi: superatelo con un salto ed infine entrate nella grande zona sottomarina.

Al suo interno affronterete subito un calamaro meccanico, il Surumaker, che si muoverà in maniera poco prevedibile: usate direttamente il Super Colpo del Mega Buster per eliminarlo all'istante. Sottacqua sono presenti anche le mine acuminate, le quali non vi faranno perdere la vita all'istante però vi causeranno danni. Procedete lungo il fondale, oltrepassando le spine, e più avanti, senza scendere nell'apertura successiva, recatevi sul cubo verde a nord est.

In sua corrispondenza sono presenti alcune mine sottomarine: saltate verso di loro per farvi danneggiare dal contatto e sfruttate il breve periodo di invulnerabilità per oltrepassarle e procedere verso destra. In seguito generate un Ice Wall, il quale tornerà in superficie, salitevi sopra e da qui potrete raggiungere la sporgenza a nord est, dove si trova il disco 080 - MEGA WATER S. Tornate in acqua e procedete lungo il percorso, rimanendo il più possibile sulla destra per evitare la mina acuminata ed entrate poi nella sezione accanto.

---

H2 Andate verso l'alto, facendovi strada tra i nemici, e tornate in superficie tramite la scala. Proseguite in direzione est sino ad arrivare all'estremità orientale del pavimento. Da qui, lasciatevi cadere in acqua spostandovi leggermente verso sinistra: se fatto in maniera corretta, atterrerete sul pavimento inferiore ed eviterete di venire a contatto con lo Shell'n, la conchiglia viola. Ignorate il nemico, oltrepassandolo con un salto, e procedete verso sinistra, sino a raccogliere il disco 011 - BUBBLE MAN.

Adesso rientrate in acqua e seguite il percorso subito sulla destra per trovare il disco 071 - VENUS lungo la parete orientale. Procedete poi verso sud, stando attenti agli Ammoner, giungendo così nel corridoio sottostante. Al suo interno avanzate verso est e sfruttate le rientranze nel pavimento per evitare di essere danneggiati dagli esemplari di Hogale Submarine, le grosse balene meccanica. In alternativa, potete eliminarli rapidamente colpendoli con l'Ice Wall dalla breve distanza.

---

H3 All'interno di questa vasta sezione troverete subito una serie di mine acuminate, mentre il pavimento è composto interamente da spine e dai generatori di bolle. Posizionandovi su quest'ultimi, 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 sua traiettoria. La bolla scoppia a contatto con le mine acuminate oppure urtando un qualsiasi ostacolo. Nella sezione sono presenti i bauli marroni, che contengono oggetti e si aprono colpendoli con le Armi, ed i Kamikamin, scrigni falsi che rivelano la loro natura solo dopo essere stati attaccati.

Recatevi sul fondale e posizionatevi sul terzo generatore di bolle da sinistra. Una volta inglobati nella bolla, spostatevi poco alla volta verso ovest,

in modo tale da evitare sia le pedane che le mine acuminatae, e raggiungete infine l'angolo in alto a sinistra della sala, dove è situato il baule che contiene il disco 034 - WAVE MAN. Tornate sul fondale e stavolta utilizzate il secondo generatore di bolle da destra: spostatevi prima verso ovest e poi gradualmente verso est, sino ad arrivare presso l'angolo in alto a destra della sala. Qui è situato il baule contenente il disco 085 - PIRATE MAN. In seguito uscite dall'apertura nella parete orientale e proseguite verso nord per entrare nell'ultima sezione.

---

H4 Al suo interno affronterete il boss della località.

---

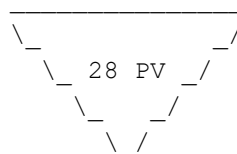
---  
 \*\*\* PIRATE MAN \*\*\*

ARMI SPECIALI

Copy Vision	.		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	2		
Magic Card	1		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	2	2
Wave Burner	>	(*)	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	3
-------------	---	---



(\*) Colpendo Pirate Man con il Wave Burner, il boss subirà 3 PV di danno se si trova sottacqua e 4 PV di danno se si trova fuori dall'acqua.

ATTACCHI

1. Bolla d'aria [4 PV]

Pirate Man genera attorno a sè una bolla d'aria e, con essa, si muove all'interno della zona sottomarina. Il boss può oscillare più volte in orizzontale oppure rimbalzare contro le pareti ed il pavimento: in entrambi i casi, la bolla d'aria non può uscire dall'acqua. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggere la bolla d'aria tramite il Wave Burner.

2. Esplosivo [3 PV]

Pirate Man scaglia una granata in direzione del personaggio, la quale detona dopo pochi secondi. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare la granata saltando.

3. Alta marea [ no ]

quando il livello dell'acqua si abbassa eccessivamente, Pirate Man ne causa il graduale innalzamento, tenendo sollevata la sua tenaglia.

.. Contatto [4 PV]

Pirate Man è un automa bianco e viola che indossa un cappello ed è munito di tenaglia. Il boss si sposta solo tramite la sua Bolla d'aria ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni, non possiede ostacoli inoltre si trova sottacqua: il livello dell'acqua cala gradualmente ed il boss è in grado di aumentarlo di nuovo.

Quando Pirate Man si trova sul pavimento per rilasciare gli Esplosivi, allontanatevi gradualmente da lui, in modo tale che essi non detonino nei pressi delle pareti. Quando invece il boss si muove all'interno della Bolla d'aria, posizionatevi accanto ad un muro e saltate sul posto con il giusto

tempismo per evitare di venire a contatto con lui. Il momento migliore per attaccare Pirate Man è quando questi tiene sollevata la sua tenaglia per innalzare il livello dell'acqua.

Usando il Wave Burner, il boss subirà 3 PV di danno se si trova sottacqua e 4 PV di danno se si trova fuori dall'acqua; in aggiunta quest'Arma è in grado anche di distruggere istantaneamente la Bolla d'aria che Pirate Man genera per spostarsi.

```
#####  
#  
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma REMOTE MINE, #  
# alla quale risulta debole Ground Man. #  
# #  
#####
```

Con la sconfitta del terzo Robot Master, presso il negozio di Auto ora saranno disponibili anche gli Accessori di 2° grado:

- Counter Attacker (200 Viti Speciali)  
Raddoppia la potenza offensiva delle Armi quando si possiedono 6 PV o meno
- Super Recover (200 Viti Speciali)  
Aumenta i PV e le munizioni ripristinate dagli oggetti curativi
- Eddie (150 Viti Speciali)  
Evoca Eddie, il quale dona una serie di oggetti casuali
- Rush Search (100 Viti Speciali)  
Evoca Rush, il quale è in grado di recuperare oggetti o dischi
- Enemy Analyzer ( 50 Viti Speciali)  
Permette di ricevere un consiglio per affrontare il boss della località
- Auto Charger ( 50 Viti Speciali)  
Permette di caricare automaticamente il Super Colpo del Mega Buster

```
=====
```

GROUND MAN			MEGA MAN
NEMICI		DISCHI	
Dig Mole	[ 2 pg]	017. Needle Man	[F2]
Hannya Attacker	[ 6 pg]	028. Pharaoh Man	[F3]
Joe Classic	[ 6 pg]	051. Burst Man	[F1]
Kamikamin	[ 2 pg]	055. Shade Man	[F1]
Kao na Gahna	[ 5 pg]	059. Sword Man	[F3]
Metall SV	[ 2 pg]	075. Uranus	[F1]
Metrenger	[ 2 pg]	078. Sunstar	[F2]
Monopellan	[ 2 pg]		
Mother Mukamukade	[96 pg]		
Mukamukade	[12 pg]		

```
_____  
|_____|  
| |  
| |
```

```

|1|
| |_____
|_____: |____
|_____|_____
| | |_____
| | | | | | : | | | |
| 2 | | |#| |#| |
| | | | |#| | | |
|_____| | 3 : 4 |
|_____

```

---

F1 Una volta cominciata l'esplorazione, procedete verso est sino ad oltrepassare la seconda cascata di sabbia che copre il percorso. Posizionatevi sulla piccola pedana in basso, subito alla sua destra, ed usate la Scivolata verso ovest per raccogliere il disco 075 - URANUS. Premete poi la direzione Destra per tornare indietro. Nella zona seguente, la grande cascata di sabbia situata sullo sfondo ridurrà l'altezza massima dei vostri salti, perciò tenete conto di questo impedimento.

Eliminate l'Hannya Attacker, alla sinistra del quale è ben visibile il Disco. Scendete al piano inferiore e, lungo la parete occidentale, coperta dalla cascata di sabbia, è situata una scala. Usatela per tornare al piano superiore ed infine raccogliete il disco 051 - BURST MAN. Adesso procedete verso sud, rimanendo nella parte centrale del percorso, e state attenti ai Metall SV ed ai Monopellan. Attraversando il sentiero, troverete lungo la parete orientale alcune spine su una sporgenza. Continuate a scendere, raggiungendo la pedana situata proprio sotto di esse, per recuperare il disco 055 - SHADE MAN.

Giunti al termine della discesa, atterrerete sulle sabbie mobili, le quali vi costringeranno a saltare di continuo per evitare di sprofondare eccessivamente. Attraversando il percorso incontrerete alcuni lombrichi che verranno generati periodicamente dal soffitto, i Metrenger: eliminate solo gli esemplari che vi ostacolano e procedete verso destra. Infine oltrepassate la strettoia e salite le scale per accedere alla sezione successiva.

---

F2 In questa zona verrete subito assaliti dai Mukamukade, grossi vermi arancioni: essi compaiono periodicamente dallo sfondo ed attraversano tutto il percorso, sino ad uscire dallo schermo. Per eliminarli facilmente potete usare l'Ice Wall o la Remote Mine; in alternativa, sfruttate le scale presenti per non farvi travolgere dai nemici e poi avanzate rapidamente con la Scivolata mentre il percorso è libero.

Arrivati alla terza serie di Mukamukade, posizionatevi sul punto più basso della scala, rimanendone aggrappati, ed usate l'Ice Wall verso destra, in modo tale che la colonna di ghiaccio cada sulle spine. Atterratevi sopra e da qui raggiungete subito la piccola sporgenza dove è situato il disco 017 - NEEDLE MAN. Fate le stesse operazioni al contrario per tornare sulla scala. Alla fine del percorso entrerete in una stanza dove, attraversando un condotto sabbioso, giungerete nella tana di un mini boss.

---

mini boss: MOTHER MUKAMUKADE \					
ARMI SPECIALI			ARMI DEL ROBOT		
Copy Vision	1		Mega Buster	1	6
Ice Wall	10				
Lightning Bolt	2				
Magic Card	1				
Remote Mine	> 48				
Spread Drill	1	6	6		
Tengu Blade	1	1	10		

Wave Burner 1 \\_ /

1. Uova [ no ]  
+ Lombrichi [2 PV]

il volto della Mother Mukamukade compare dal soffitto mentre la coda dal pavimento. Da quest'ultima il nemico rilascia una coppia di uova dalle quali nascono piccoli lombrichi che in seguito camminano avanti e indietro lungo il pavimento. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Le uova non causano danni al personaggio mentre per evitare i lombrichi è necessario superarli saltando inoltre è possibile distruggerli con le Armi.

.. Contatto [4 PV]

La Mother Mukamukade è un grosso lombrico segmentato giallo. Il nemico si sposta volando, oppure attraversando le pareti, è molto aggressivo ed il volto è il suo unico punto vulnerabile. La sala dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non presenta elementi al suo interno. La Mother Mukamukade in genere si sposta muovendosi in diagonale oppure attraversando sequenzialmente lo schermo in verticale.

Posizionatevi al centro del pavimento e poi caricate il Super Colpo del Mega Buster. Da questa posizione riuscirete ad evitare facilmente gli assalti della Mother Mukamukade e potrete trovare subito il momento adatto per rilasciare l'attacco sul volto del nemico. Quando il mini boss rilascia le Uova, fate comparire i Lombrichi, raggiungete uno degli angoli inferiori dello schermo e da qui usate un Super Colpo del Mega Buster per eliminarli entrambi con un solo attacco.

Dopo aver sconfitto il mini boss, procedete verso destra e giungerete in una zona dove le diverse pavimentazioni sono composte da pedane girevoli, le quali ruoteranno pochi istanti dopo essere state calpestate e potranno far cadere al piano inferiore. Seguite il percorso, stando attenti agli Hannya Attacker ed ai Joe Classic, ed al termine troverete un condotto.

Procedete verso il basso, sino ad arrivare in una stanza dove sono presenti tre bauli, di cui l'ultimo situato oltre i blocchi incendiabili. Nel primo è presente una Vita Bonus mentre il secondo è in realtà un Kamikamin. Per poter raggiungere l'ultimo, aprite il fuoco sulla miccia con il Wave Burner per far detonare i blocchi incendiabili e liberare così il passaggio. All'interno del terzo baule è contenuto il disco 078 - SUNSTAR. Infine tornate in superficie ed oltrepassate il cancello sulla destra per accedere nella sezione successiva.

F3 In questa zona sono presenti alcuni pilastri di pietra, i Kao Na Gahna, che non causano danni in alcun modo e che possono essere marroncini oppure rossi: demolendo i primi, causerete lo spostamento delle spine mobili situate nella stanza, mentre distruggendo quelli rossi aprirete la porta d'uscita. Abbatteteli tutti e tre ma non proseguite verso destra.

Inglobato nel pavimento, proprio nei pressi dell'uscita, è situato un Kao Na Gahna: generate un Ice Wall in sua corrispondenza per distruggerlo e trovare una scala che conduce alla zona inferiore. Una volta qui, all'interno del baule ad ovest è presente una Vita Bonus. Ora lasciatevi sprofondare attraverso le sabbie mobili, tenendovi sulla destra, per atterrare poi sulla pedana sospesa. Generate un Ice Wall sulla sua estremità sinistra, salitevi sopra e da qui raggiungete la sporgenza a nord ovest, dove è situato il baule che contiene il disco 028 - PHARAOH MAN.

Continuate la discesa e, arrivati al piano più basso, troverete una serie di bauli: ad eccezione di quello situato più a destra, all'interno del quale è presente il disco 059 - SWORD MAN, tutti gli altri sono Kamikamin. Dopo aver oltrepassato il cancello, assieme ai Metrenger, affronterete diversi Mole, piccole trivelle in grado di perforare il pavimento: avanzate rapidamente, prima che i nemici generino nel suolo aperture che non riuscireste ad attraversare ed infine entrate nell'ultima sezione.

---

F4 Al suo interno affronterete il boss della località.

---

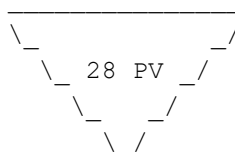
---  
\*\*\* GROUND MAN \*\*\*

ARMI SPECIALI

Copy Vision	.		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	1		
Remote Mine	> 4		
Spread Drill	.	.	.
Tengu Blade	1	.	1
Wave Burner	1		

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	3
-------------	---	---



ATTACCHI

1. Trivella grande [6 PV]  
+ Trivella media [4 PV]  
+ Trivella piccola [2 PV]

Ground Man scaglia frontalmente una trivella grande, la quale può dividersi in due trivelle di medie dimensioni, che a loro volta possono scindersi in quattro trivelle piccole. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario oltrepassare saltando la trivella grande prima che si suddivida negli esemplari più piccoli.

2. Cingolato [6 PV]

Ground Man si trasforma in un cingolato e si muove avanti e indietro più volte lungo il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss saltando. Ground Man è invincibile durante l'esecuzione di questo attacco.

3. Trivella superiore [4 PV]

Ground Man si nasconde nel soffitto e da qui, in corrispondenza del Robot, fa scendere dall'alto una grande trivella. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario eseguire la Scivolata per allontanarsi dal punto in cui compare la trivella.

- .. Contatto [6 PV]

Ground Man è un automa marrone che possiede diverse trivelle sul corpo. Il boss si sposta saltando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno.

Durante la battaglia, Ground Man si immergerà più volte nel pavimento o nel soffitto, perciò dovrete fare attenzione ai punti dai quali il boss potrà ricomparire. Rimanete sempre a distanza media da Ground Man in modo tale da poter oltrepassare facilmente la Trivella grande, quando il boss la scaglia. Il momento migliore per attaccare Ground Man è quando il nemico torna sul pavimento subito dopo aver usato la Trivella superiore.

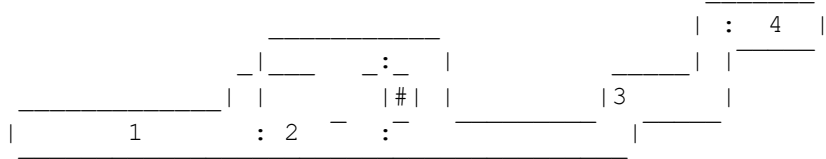
Usando la Remote Mine, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo

subito. Bisogna ricordarsi però che Ground Man è invincibile quando si trasforma in Cingolato, perciò attendete che torni in forma umana per farla detonare. Una volta agganciata al boss, l'Arma esploderà in automatico e ferirà Ground Man, se questi proverà ad immergersi nel suolo o nel soffitto.

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

```
=====
TENGU MAN [ @6M05 ]
===== MEGA MAN =====
```

NEMICI	DISCHI
Cline G [ 6 pg]	022. Snake Man [I1]
Dodonpa Cannon [ 5 pg]	047. Wind Man [I2]
Hannya Attacker [ 6 pg]	052. Cloud Man [I3]
Joe Classic [ 6 pg]	057. Tengu Man [I3]
Metall SV [ 2 pg]	072. Mars [I3]
Mokumokumo [ 2 pg]	096. Treble [I1]
Oni Robo [12 pg]	
Telly R [ 1 pg]	
Tencrow [ 1 pg]	



I1 Nella prima parte di questa sezione, la visuale si sposterà verso est in automatico, costringendovi ad avanzare continuamente. Lungo il percorso dovrete saltare da una pedana all'altra inoltre potrete sfruttare anche i palloncini arancioni come piattaforme, ricordandovi però che essi esploderanno colpendoli oppure pochi istanti dopo esservi atterrati sopra. Tenete sempre pronto il Super Colpo del Mega Buster per eliminare subito i Mokumokumo, che avete già affrontato durante la battaglia contro Cold Man, e recuperate il disco 022 - SNAKE MAN da una pedana situata in basso.

Procedete con cautela e più avanti dovrete muovervi da un palloncino all'altro, evitando le spine situate nella parte alta dello schermo. Una volta che la visuale si ferma, posizionatevi sulla piccola pedana sospesa, generate su di essa un Ice Wall, salitevi sopra e da qui raggiungete la sporgenza in alto a destra. Dopo averlo fatto, saltate sul posto per poi aggrapparvi ad una scala. In cima ad essa potrete raccogliere infine il disco 096 - TREBLE. In seguito tornate nella zona inferiore e procedete verso destra per accedere alla sezione successiva.

I2 Al suo interno troverete i palloncini verdi che, a differenza di quelli arancioni, esploderanno solo se colpiti perciò potrete salirvi sopra senza dovervi preoccupare della loro durata. In aggiunta, qui sono presenti sfere chiodate che vi faranno perdere la vita all'istante. I nemici situati in questa area sono i Tencrow, un trio di corvi meccanici: usate il Super Colpo

del Mega Buster per eliminarli tutti con un solo attacco. Salite sul secondo palloncino verde da sinistra e lasciatevi trasportare sino alla scala. Dopo essere giunti in cima ad essa, saltate verso destra per atterrare su una piattaforma.

Generate un Ice Wall, spingetelo in direzione est e salitevi sopra, in modo tale da superare il pavimento composto da sfere chiodate. Raggiungete la pedana successiva, dove è presente il disco 047 - WIND MAN. Ora tornate alla scala e posizionatevi sulla piccola pedana ad ovest. Usate un altro Ice Wall per oltrepassare le sfere chiodate ed in seguito arrivate al piano superiore. Da qui, procedete verso destra, sfruttando una colonna di ghiaccio per superare le successive sfere chiodate, e poi saltate da una pedana all'altra per poi entrare nella sezione accanto, dall'ingresso superiore.

I3 Procedete verso destra sino ad incontrare un Oni Robot, l'automa munito di clava ed in grado di attivare macchinari. Usate il Super Colpo del Mega Buster per eliminarlo ed attraversate il cancello, stando attenti alle sfere chiodate. A nord est è presente il disco 057 - TENGU MAN: per ottenerlo, generate un Ice Wall, salitevi sopra e saltate verso la pedana dove è situato l'oggetto. Scendete nel condotto per incontrare qui i Telly R: essi vengono generati di continuo perciò distruggete solo quelli che vi ostacolano. Ignorate il Disco sulla sporgenza a destra e continuate la discesa, sino ad affrontare due Oni Robot.

Il nemico superiore genererà i Mokumokumo, mentre quello inferiore sfrutterà un dispositivo in grado di produrre correnti d'aria che vi allontaneranno o vi avvicineranno a lui. Tramite la Remote Mine, potrete eliminare rapidamente gli Oni Robot e poi proseguire. In seguito sconfiggete il Cline G e saltate sulla lunga pedana arancione successiva: sulla sua estremità orientale potrete raccogliere il disco 072 - MARS.

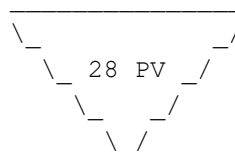
Oltrepassate il corridoio con gli Hannya Attacker e più avanti arriverete in una zona dove sono presenti alcune tubature incrinare. Colpendole causerete la costante fuoriuscita di un getto d'aria che vi rallenterà l'avanzate perciò mirate con prudenza. Giunti al piano superiore, dovrete eliminare un'altra coppia di Oni Robot, i quali entrambi utilizzeranno il macchinario che produce correnti d'aria.

Più avanti, nel secondo corridoio con i Telly R, aiutatevi con l'Ice Wall per oltrepassare le spine ed in seguito eliminate i Dodonpa Cannon. Salite le scale e, dopo aver distrutto il mortaio ed il Mokumokumo, recatevi nell'angolo di nord est e recuperate il disco 052 - CLOUD MAN. Infine eliminate il Joe Classic ed entrate nell'ultima sezione.

I4 Al suo interno affronterete il boss della località.

\*\*\* TENGU MAN \*\*\*

ARMI SPECIALI	ARMI DEL ROBOT		
Copy Vision	1	Mega Buster	1 3
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	1		
Remote Mine	1		
Spread Drill	> 6	4	3
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	1		





ATTACCHI

- 1. Fendente rapido [5 PV]
- + Lama d'aria [2 PV]

Tengu Man si lancia in avanti, eseguendo un rapido fendente orizzontale con la sua arma, la quale produce una lama d'aria che si muove verso l'alto. L'attacco è molto rapido e possiede un raggio d'azione notevole. Per non subire danni è necessario oltrepassare il boss saltando.

- 2. Carica aerea [5 PV]

Tengu Man attraversa lo schermo più volte 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 per evitare il boss, quando questi vola a bassa quota.

- 3. Tornado [ no ]

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. L'attacco è discretamente 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, quest'ultimo svanirà in automatico dopo pochi istanti.

- .. 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 Fendente rapido. Il momento migliore per causare danni al boss è quando rimane immobile in volo e rilascia la sua arma per generare il Tornado.

Usando lo Spread Drill, il boss subirà un danno pari a 6 PV dalla trivella grande, a 4 PV da quella media ed a 3 PV da quella piccola. Dopo ogni colpo subito da quest'arma, Tengu Man cadrà al suolo e rimarrà stordito per qualche istante.

```
#####
#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma TENGU BLADE, #
# alla quale risulta debole Magic Man. #
# #
#####
```

```
=====
MAGIC MAN [ @6M06 ]
===== MEGA MAN =====
```

NEMICI		DISCHI	
Joe Classic	[ 6 pg]	009. Metal Man	[G2]
Kaizock	[ 4 pg]	038. Charge Man	[G1]
Monopellan	[ 2 pg]	056. Turbo Man	[G3]
Rompers rosso	[ 2 pg]	068. Ballade	[G2]
Rompers verde	[ 5 pg]		
Shupponpon	[ no ]		



| continuerà a demolire i mattoni fragili. |  
| |  
| |

Arrivati nel corridoio accanto, procedete verso destra per raggiungere le pedane mobili. Salite sulla seconda di esse ed attendete che arrivi nel punto più basso possibile: quando ciò accade, generate un Ice Wall, il quale andrà a posizionarsi sulle spine, al di sotto della pedana mobile. Lasciatevi cadere verso est e premete subito la direzione Sinistra, in modo tale da atterrare sulla colonna di ghiaccio. Da qui saltate in direzione ovest per raggiungere la piccola rientranza dove è situato il disco 009 - METAL MAN. Per tornare sul percorso, generate un Ice Wall sulle spine, spingetelo verso destra e salitevi sopra: facendovi trasportare da esso riuscirete a raggiungere poi una delle pedane mobili successive.

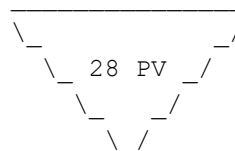
Avanzate rapidamente su di esse, evitando le spine sul soffitto, e fatevi strada tra il Joe Classic ed i Monopellan. Più avanti troverete un Kaizock che oscilla aggrappato ad una piattaforma: eliminate il nemico e salite sulla pedana mobile di sinistra, che vi condurrà al disco 068 - BALLADE. In seguito risalite lungo il percorso orientale, stando attenti ai Rompers presenti. Proseguite in direzione nord ed infine superate il corridoio superiore per entrare poi nella sezione seguente.

G3 Al suo interno troverete nuovamente i binari lungo i quali si muovono gli Shupponpon. Procedete verso sud, attraversando i vari binari, e poi avanzate in direzione est. Qui troverete alcune pedane quadrate sulle quali sono montate le spine: esse non sono letali ma causano 8 PV di danno inoltre, ogni volta che sullo sfondo l'omino colpirà la campana, i supporti ruoteranno su sè stessi, modificando così la posizione delle spine. Avanzate con cautela e con il giusto tempismo, saltando da una piattaforma all'altra. Arrivati in cima alle scale, procedete lungo l'ultimo binario ed entrate nella galleria di destra per recuperare il disco 056 - TURBO MAN. Infine oltrepassate il cancello per accedere nell'ultima sezione.

G4 Al suo interno affronterete il boss della località.

-----  
\*\*\* MAGIC MAN \*\*\*

ARMI SPECIALI		ARMI DEL ROBOT		
Copy Vision	1	Mega Buster	1	3
Ice Wall	.			
Lightning Bolt	2			
Magic Card	1			
Remote Mine	1			
Spread Drill	2	1	1	
Tengu Blade	> 4	3	4	
Wave Burner	2			



#### ATTACCHI

- 1. Globi azzurri [6 PV]
- + Rompers verdi [ no ]

Magic Man scaglia orizzontalmente una o più sfere di energia. Nel caso in cui vengano colpite dalle Armi del personaggio, i globi rilasciano sul pavimento i Rompers verdi, i quali potranno immobilizzare temporaneamente il Robot. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare i globi saltando.

- 2. Sfera magica [3 PV]
- + Colombe [2 PV]

Magic Man salta e scaglia contro il personaggio una sfera che, a contatto con il pavimento, rilascia tre colombe che ruotano più volte attorno al Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la sfera è necessario spostarsi dal punto d'impatto mentre per non subire danni dalle colombe bisogna rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggerle con le Armi.

- 3. Carte da gioco [2 PV]

Magic Man scaglia orizzontalmente una coppia di carte che poi, sempre in orizzontale, tornano dal boss. Nel caso in cui esse colpiscano il Robot, non solo gli causeranno danni ma ripristineranno 2 PV della barra di vita di Magic Man. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare due volte le carte saltando.

- .. Contatto [3 PV]

Magic Man è un automa vestito da illusionista. Il boss si sposta eseguendo scatti ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non sono presenti ostacoli perciò dovrete essere molto precisi nell'evitare gli attacchi nemici.

Durante la battaglia, Magic Man scatta ininterrottamente sul pavimento da una parete all'altra, attaccandovi solo dopo che viene ferito, perciò dovrete saltare ripetutamente per evitare i danni da contatto. Posizionatevi accanto alla parete sinistra e da qui colpite il boss quando questi si trova il più vicino possibile al muro orientale. State attenti soprattutto alle Colombe rilasciate dalla Sfera magica e distruggetele il prima possibile con le Armi.

Usando il Tengu Blade, il boss subirà un danno pari a 4 PV dal fendente e dall'attacco in carica, mentre la lama d'aria gli causerà 3 PV di danno. Le prime due tecniche inoltre hanno la capacità di paralizzare temporaneamente Magic Man.

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

Con la sconfitta del sesto Robot Master, presso il negozio di Auto ora saranno disponibili anche gli Accessori di 3° grado:

- Auto Recover (450 Viti Speciali)  
Rimanendo immobili, viene ripristinato 1 PV ogni cinque secondi
- Beat (300 Viti Speciali)  
Evoca Beat, il quale genera uno scudo che rende Mega Man invincibile
- CD Finder (300 Viti Speciali)  
Mostra il punto in cui è sepolto un disco che si può recuperare con Rush
- Damage Absorber (300 Viti Speciali)  
Converte i danni subiti dal personaggio in munizioni
- Super Armor (300 Viti Speciali)

Diminuisce i danni subiti dai nemici e dalle trappole

•• Energy Saver (200 Viti Speciali)

Dimezza il consumo di munizioni da parte delle Armi

•• Hi-Speed Charge (150 Viti Speciali)

Riduce il tempo necessario per caricare il Super Colpo del Mega Buster

•• CD Counter (100 Viti Speciali)

Mostra il numero di dischi ancora da raccogliere all'interno della località

=====

ASTRO MAN

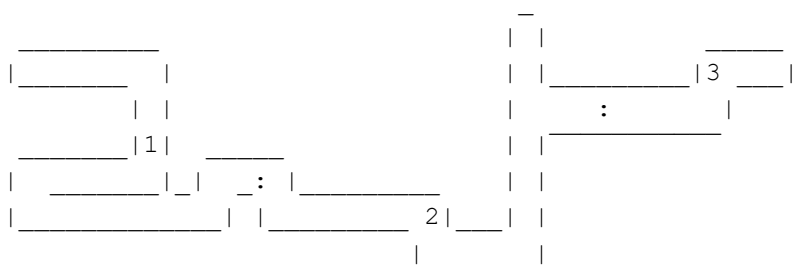
[@6M07]

===== MEGA MAN =====

NEMICI

DISCHI

Bunby Tank DX	[6 pg]	024. Shadow Man	[B2]
Bunby Top DX	[3 pg]	037. Star Man	[B2]
Crunchran	[2 pg]	058. Astro Man	[B2]
Joe Classic	[6 pg]	069. Terra	[B1]
Melody Response Cannon	[ no ]	074. Saturn	[B1]
Metall SV	[2 pg]	079. Buster Rod G	[B2]
Monopellan	[2 pg]		
Muragattori	[1 pg]		
Onbuubattan	[3 pg]		
Poton N°1	[3 pg]		
Poton N°2	[3 pg]		
Shururun	[1 pg]		
Wall Teck	[3 pg]		



B1 Una volta cominciata l'esplorazione, procedete verso est e saltate da una pedana all'altra, stando attenti agli Onbuubattan ed al Metall SV. Ignorate per ora il Disco situato nella rientranza perchè per raccoglierlo dovrete perdere una vita. Scendete le scale e più in basso troverete un Wall Teck, che cammina sul muro, ed una coppia di Crunchran, che si muovono all'interno di un'ombra. Eliminate subito il primo nemico ed usate la Scivolata per superare indenni gli altri due.

Arrivati nella zona inferiore, saltate sulla piattaforma blu e, prima che essa cada, raggiungete la sporgenza in alto a sinistra, dove è presente il disco 074 - SATURN. Successivamente avanzate verso sinistra e fate attenzione a non precipitare. Dopo aver superato il Joe Classic, recatevi presso i mattoni incendiabili ed aprite il fuoco sulla miccia con il Wave Burner per farli detonare e liberare così il passaggio: al suo interno potrete recuperare il disco 069 - TERRA. Una volta raggiunto il piano più basso, incontrerete un pannello, sul quale sono presenti le sagome di alcuni nemici che potranno comparire casualmente. Avanzate con cautela ed in seguito salite le scale, eliminate i due Poton ed entrate nella stanza del mini boss.

| mini boss: MELODY RESPONSE CANNON \

ARMI SPECIALI		ARMI DEL ROBOT	
Copy Vision	.	Mega Buster	.
Ice Wall	.		
Lightning Bolt	.		
Magic Card	.		
Remote Mine	.		
Spread Drill	.		
Tengu Blade	.		
Wave Burner	.		

| 1. Doppia raffica [2 PV]  
| premendo il pulsante sbagliato, il Melody Response Cannon emetterà  
| due raffiche di proiettili a raggiera. L'attacco è molto rapido e  
| possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario  
| posizionarsi negli angoli inferiori della stanza.

| .. Contatto [ no ]

| Il Melody Response Cannon è composto da una serie di mortai che si  
| estendono tutti da un nucleo centrale. Il nemico non si sposta mai  
| dalla sua zona e non è affatto aggressivo. La stanza dove si svolge lo  
| scontro è di piccole dimensioni e possiede tre pulsanti sul pavimento.

| Il Melody Response Cannon è un mini boss molto particolare: durante la  
| sfida non dovrete colpirlo bensì premere i pulsanti nell'ordine  
| indicato, saltando su di essi. Se fatto correttamente, la porta di  
| uscita si aprirà; in caso di errore, il Melody Response Cannon userà la  
| Doppia raffica ed in seguito vi verrà mostrata la successiva sequenza  
| di pulsanti da premere.

Attraversando il cancello entrerete poi nella sezione successiva.

---

B2 Una volta qui, usate la Remote Mine, lo Spread Drill o il Wave Burner  
per distruggere il mattone di ghiaccio situato sulla sporgenza a destra  
e trovare il disco 058 - ASTRO MAN. Recatevi poi presso la strettoia a nord  
ovest ed eseguite la Scivolata per raccogliere il disco 037 - STAR MAN.  
Proseguite verso sud ed ora, grazie alle Magic Card, potrete recuperare anche  
gli oggetti situati oltre le pareti, come la Sfera grande sulla sinistra.

Successivamente arriverete in un corridoio dove sono presenti le spine lungo il  
soffitto mentre il pavimento è composto da mattonelle che possono sollevarsi  
all'improvviso non appena le calpestate. Procedete con cautela ed eliminate il  
Bunby Tank DX dalla lunga distanza. Dopo aver sconfitto il Joe Classic,  
scendete le scale ed arriverete in una zona dove sono presenti le pedane  
fantasma: esse appaiono e scompaiono ad intervalli regolari perciò saltate da  
una all'altra con il giusto tempismo. Oltrepassate le spine e salite sul  
piccolo gradino arancione successivo. Da qui, saltate verso nord est per  
entrare nella sporgenza verde ed al suo interno potrete raccogliere il disco  
079 - BUSTER ROD G.

Adesso, partendo dalla piattaforma arancione, dovrete compiere un percorso  
sfruttando le pedane fantasma: memorizzate la loro posizione e con il giusto  
tempismo spostatevi da una all'altra per raggiungere la scala. Procedete verso  
nord, arrivando su una sporgenza con le spine, e da qui continuate la risalita  
sino a giungere alla scala situata nell'angolo di nord ovest. Una volta qui,  
sfruttate le due successive pedane fantasma per arrivare sulla sporgenza in

alto a sinistra, dove è situato il disco 024- SHADOW MAN. Ora tornate giù, all'altezza della sporgenza con le spine e questa volta dovrete procedere verso nord est. In seguito dovrete affrontare un altro Melody Response Cannon: rispetto al precedente, i pulsanti non sono disposti tutti sul pavimento bensì su alcune pedane. Oltrepassando il cancello giungerete nell'ultima sezione.

B3 All'interno del corridoio troverete subito un Poton N°2 che vi attaccherà dall'alto mentre dai vari precipizi compariranno di continuo gli Shururun, perciò eliminate solo quelli che vi ostacolano. State attenti al Poton N°1 e più avanti incontrerete un altro percorso dove le mattonelle si sollevano. Sfruttatele per procedere verso nord, evitando le spine situate sul soffitto, raccogliete gli oggetti curativi con le Magic Card ed infine entrate nella stanza del boss della località.

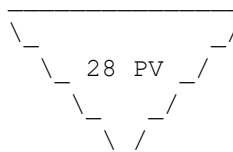
---  
 \*\*\* ASTRO MAN \*\*\*

ARMI SPECIALI

Copy Vision .  
 Ice Wall .  
 Lightning Bolt 1  
 Magic Card > 2  
 Remote Mine 1  
 Spread Drill 1 . .  
 Tengu Blade . . .  
 Wave Burner 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 3



ATTACCHI

1. Clone verde [4 PV]  
 + Globo clone [4 PV]  
 Astro Man genera negli angoli superiori della stanza due cloni verdi i quali rilasciano periodicamente un proprio Globo verde in direzione del personaggio. I cloni non possono essere danneggiati in alcun modo e svaniscono in automatico dopo diversi secondi.
  2. Globo verde [4 PV]  
 Astro Man scaglia una sfera di energia in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss oppure oltrepassare il globo saltando.
  3. Generazione Shururun [3 PV]  
 Astro Man genera nel pavimento alcune aperture dalle quali fuoriescono temporaneamente gli Shururun. I nemici possono essere distrutti con le Armi inoltre il boss è invulnerabile mentre genera le aperture.
  4. Lancio dei droni [2 PV]  
 Astro Man si posiziona nella parte centrale superiore dello schermo e rilascia verso il basso i suoi droni che, dopo aver svolto una traiettoria curva, tornano dal boss. Al termine della tecnica, Astro Man si abbassa di quota per poi svanire. L'attacco è piuttosto rapido e copre una discreta area. Per schivare i droni è necessario posizionarsi sotto il boss per poi spostarsi per evitare il contatto con Astro Man.
- .. Contatto boss [4 PV]  
 .. Contatto drone [2 PV]

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

coppia di droni. Il boss si sposta volando o teletrasportandosi, è piuttosto aggressivo inoltre il busto verde è il suo unico punto vulnerabile. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non sono presenti ostacoli perciò dovrete essere molto precisi nell'evitare gli attacchi nemici.

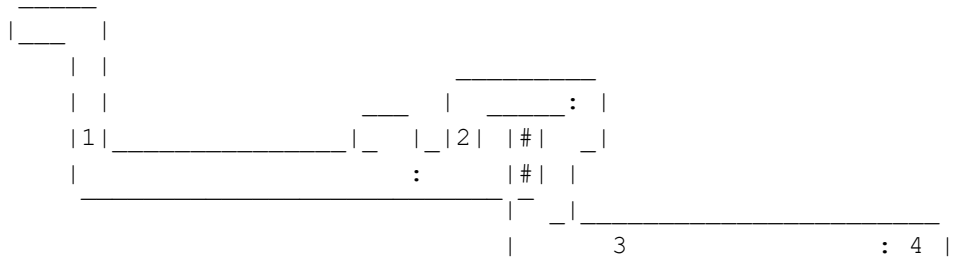
Durante tutta la battaglia, Astro Man vi verrà incontro volando, per poi aumentare subito di quota, costringendovi così a rimanere sempre in movimento per evitare i suoi assalti. Il momento migliore per attaccare il boss è subito dopo che ha scagliato il primo Globo verde oppure mentre si muove in verticale, al termine del Lancio dei droni.

Usando le Magic Card, il boss subirà un danno pari a 2 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Mirando in verticale con quest'Arma riuscirete a ferire Astro Man anche colpendo la sua parte inferiore.

```
#####
#
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma COPY VISION, #
#   alla quale risulta debole Dynamo Man.                       #
#                                                                 #
#####
```

```
=====
DYNAMO MAN [E3] [6M08]
===== MEGA MAN =====
```

NEMICI		DISCHI	
Batton M64	[ 2 pg]	012. Quick Man	[E3]
Bunby Tank DX	[ 6 pg]	023. Spark Man	[E1]
Bunby Top DX	[ 3 pg]	033. Gravity Man	[E2]
Electric Generator	[ 3 pg]	053. Spring Man	[E1]
Fire Metall	[ 3 pg]	063. Grenade Man	[E3]
Joe Classic	[ 6 pg]	082. Dynamo Man	[E2]
Metall SV	[ 2 pg]		
Monopellan	[ 2 pg]		
Move Cannon	[15 pg]		
Plasma ±	[ 5 pg]		
Telly R	[ 1 pg]		



E1 Una volta cominciata l'esplorazione, incontrerete subito una colonna di mattoni esplosivi: colpendone uno, si distruggeranno tutti quelli dello stesso colore presenti lungo la colonna. Demolite quelli azzurri e procedete verso destra, dove troverete un Electric Generator: evitate la sua Sfera elettrica ed eliminate il nemico prima che ne possa scagliare un'altra. Arrivati alla seconda colonna, usate l'Ice Wall sul gradino presente sul pavimento e salitevi sopra: da qui, saltate verso la sporgenza a nord est e poi eseguite la Scivolata per raccogliere il disco 023 - SPARK MAN.



Tornate sul pavimento, senza scendere nel condotto, generate un Ice Wall sull'estremità orientale e sfruttatelo per raggiungere la pedana a nord est. Scendete le scale per recuperare così il disco 053 - SPRING MAN. Proseguite in direzione sud, stando attenti al Monopellan, e successivamente arriverete ad una coppia di colonne composte da mattoni esplosivi: demolite solo quelli azzurri e continuate la discesa, facendovi strada tra gli Electric Generator ed i Plasma ±.

Dopo essere giunti al piano più basso, avanzate verso destra ed ora dovrete attraversare una serie di nastri trasportatori che si attiveranno solamente quando li calpesterete. Procedete saltando e state attenti ai Monopellan ed ai Fire Metall che incontrerete lungo il percorso. Al termine della zona con i nastri trasportatori accederete alla sezione successiva.

E2 Al suo interno, salite le scale ed eliminate subito l'Electric Generator. In seguito usate il Wave Burner per dare fuoco alla miccia oltre la parete a destra, distruggendo così i mattoni incendiabili. Dopo averlo fatto, procedete prima verso nord e poi subito verso est. Seguite il percorso, sino a scendere attraverso la scala, staccandovi da essa per entrare nel sentiero ad ovest. Tenete premuta la direzione Sinistra per oltrepassare l'apertura, evitando così di precipitare sulle spine, ed infine raccogliete il disco 082 - DYNAMO MAN, situato a sud ovest.

Tornate indietro e questa volta recatevi nell'angolo di nord ovest, sino ad arrivare in una strettoia con le spine, dove è presente il disco 033 - GRAVITY MAN. Per raccogliarlo, eseguite la Scivolata e poi premete subito la direzione Sinistra, evitando di arrivare a contatto con le spine. Infine oltrepassate il cancello situato a nord est per entrare nella stanza di un mini boss.

```

| mini boss: MOVE CANNON \
|-----|
| ARMI SPECIALI                ARMI DEL ROBOT          (Cannone) |
| Copy Vision      3                Mega Buster      2   3 |
| Ice Wall         3                |                   |
| Lightning Bolt   3                |                   |
| Magic Card       1                |                   |
| Remote Mine      3                |                   |
| Spread Drill     3   2   1        |                   |
| Tengu Blade      3   3   3        |                   |
| Wave Burner      2                |                   |
|                               |                   |
| ARMI SPECIALI                ARMI DEL ROBOT          (Generatore) |
| Copy Vision      4                Mega Buster      2   6 |
| Ice Wall         > 8                |                   |
| Lightning Bolt   4                |                   |
| Magic Card       2                |                   |
| Remote Mine      4                |                   |
| Spread Drill     6   2   1        |                   |
| Tengu Blade      > 2   8   .        |                   |
| Wave Burner      2                |                   |
|                               |                   |
| 1. Laser mobile      [4 PV]        |                   |
|   i due Move Cannon si posizionano alla stessa altezza e si collegano |
|   tra di loro tramite un fascio luminoso. In seguito essi oscillano |
|   assieme in verticale per tre volte prima di disattivare il laser. |
|   L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è |
|   necessario posizionarsi sulla pedana sospesa e saltare più volte sul |
|   posto con il giusto tempismo, quando il fascio luminoso si avvicina. |
|

```

2. Globo luminoso [2 PV]

il Move Cannon rilascia una piccola sfera di luce che si muove sempre in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il globo luminoso saltando inoltre è possibile distruggerlo con le Armi.

3. Gelatina [1 PV]

+ Pozza verde [ no ]

il Move Cannon scaglia una piccola sfera verde lungo una traiettoria parabolica. A contatto con il pavimento, essa diventa una pozza in grado di paralizzare temporaneamente il personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitare la Gelatina è necessario allontanarsi dal nemico inoltre è possibile distruggerla con le Armi; per schivare la Pozza bisogna invece rimanere lontani da lei ed attendere che svanisca in automatico dopo pochi secondi.

.. Contatto Cannone [3 PV]

non si subiscono danni invece venendo a contatto con i Generatori situati sul soffitto.

Il Move Cannon è un nemico composto da due generatori situati negli angoli superiori della stanza, ognuno dei quali contiene quattro cannoni. Essi si spostano lungo le pareti della camera e sono piuttosto aggressivi. La sala dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e possiede una pedana sospesa sul centro del pavimento.

Per eliminare il nemico ci sono due metodi: distruggere otto cannoni oppure demolire i due generatori. Nel primo caso dovrete colpire il nucleo azzurro dei mortai, il quale a volte è protetto da una corazza indistruttibile; nel secondo caso invece dovrete sfruttare la pedana sospesa per saltare e colpire i due generatori.

Caricate il Super Colpo del Mega Buster e rilasciatelo contro un cannone per distruggerlo all'istante. Mentre il generatore rilascia un nuovo mortaio, sfruttate questo periodo per preparare nuovamente questo attacco e demolite l'altro cannone. In questo modo, alternando i mortai da distruggere, sarete in grado di sconfiggere rapidamente il mini boss, dandogli pochissime possibilità di attaccarvi.

---

Attraversando il cancello entrerete poi nella sezione successiva.

---

E3 Scendete nel condotto sulla destra ed ora vi ritroverete in una stanza buia, illuminata solo da un globo che si muove lungo un percorso fisso, perciò dovrete tenere a mente la conformazione della camera, aiutandovi anche con il Wave Burner.

Sala 1: uscite da sinistra, stando attenti ai Batton M64 situati a nord ovest.

Sala 2: qui sono in agguato due Batton M64, di cui uno sul soffitto e l'altro sulla sinistra. Saltate sulla piccola pedana rosa per oltrepassare le spine e poi uscite da sud ovest.

Sala 3: eliminate i due Batton M64 ed avvicinatevi alla strettioia. Eseguite la Scivolata per superarla e, una volta fatto, tenete subito premuta la direzione Sinistra per evitare di atterrare sulle spine situate più in basso. Infine entrate nel condotto ad ovest.

Sala 4: scendete dalla pedana e tenete subito premuta la direzione Sinistra per evitare di atterrare sulle spine situate più in basso. In seguito salite sulle scale ad ovest ed uscite da sinistra.

Una volta tornati nella zona illuminata, saltate sulla pedana a nord ovest per recuperare il disco 063 - GRENADE MAN. Scendete nel condotto accanto per arrivare in una zona dove sono presenti i nastri trasportatori. I nemici che troverete lungo il percorso sono Fire Metall, Monopellan e Plasma ±. Ad un certo punto incontrerete un tratto di spine lungo il soffitto: prendete la rincorsa dal nastro trasportatore, saltate sul successivo, posizionato sotto le spine, eseguite la Scivolata verso destra per oltrepassarlo e raccogliete al volo il disco 012 - QUICK MAN, prima che cada nel precipizio. Infine superate il cancello per accedere nell'ultima sezione.

E4 Al suo interno affronterete il boss della località.

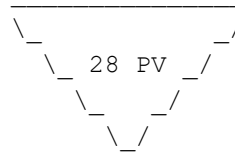
-----  
\*\*\* DYNAMO MAN \*\*\*

ARMI SPECIALI

Copy Vision	>	2		
Ice Wall		1		
Lightning Bolt		.		
Magic Card		1		
Remote Mine		1		
Spread Drill	1	1	.	
Tengu Blade	.	.	2	
Wave Burner		1		

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	3
-------------	---	---



ATTACCHI

1. Pioggia di fulmini [3 PV]  
+ Sfere elettriche [2 PV]

Dynamo Man genera attorno a sè tre sfere di energia che poi scaglia verso l'alto. Dopo qualche istante, cadranno tante serie di fulmini quante sono le sfere di energia scagliate. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento. Nel caso in cui si colpiscano le sfere elettriche prima che vengano scagliate verso l'alto, Dynamo Man le lancerà in orizzontale, riducendo così il numero di fulmini prodotti successivamente. Durante tutta l'esecuzione di questa tecnica il boss risulta invincibile.

2. Arco di sfere [2 PV]

Dynamo Man compie un balzo, lasciando dietro di sè cinque sfere di energia. Dopo qualche istante, esse si muovono in direzione del personaggio una alla volta. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento oppure oltrepassare le sfere saltando.

3. Sbarre elettriche [2 PV]

Dynamo Man scaglia orizzontalmente ad altezze diverse una serie di bastoni ricoperti di elettricità. L'attacco è piuttosto rapido e copre una discreta area. Per evitare le sbarre alte è necessario rimanere sul pavimento mentre per schivare quelle basse bisogna oltrepassarle saltando.

4. Ricarica [ no ]

quando rimane con pochi PV, Dynamo Man si aggancia ad un macchinario situato nella parte superiore dello schermo per ricaricare la propria barra di vita. Per interrompere questa tecnica bisogna distruggere i due pannelli

lateralali che compongono il macchinario.

.. Contatto [4 PV]

Dynamo Man è un automa che indossa una sorta di tuta verde da palombaro. Il boss si sposta saltando oppure compiendo scatti ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli quindi dovrete essere molto precisi nell'evitare gli assalti nemici.

Dynamo Man utilizza sempre lo stesso schema offensivo: compie un balzo verso di voi, seguito da due scatti, prima in un verso e poi nell'altro, e poi attacca. I momenti migliori per danneggiare Dynamo Man sono subito dopo il balzo e quando si sta evitando l'Arco di fulmini. Ricordate di essere rapidi nel distruggere il macchinario, mentre Dynamo Man prova a ricaricarsi.

Usando il Copy Vision, il boss subirà un danno pari a 2 PV per ogni colpo subito. Il clone inoltre ha la capacità di attirare gli attacchi di Dynamo Man e risulta quindi molto utile per evitare la Pioggia di fulmini e l'Arco di sfere.

#####  
#  
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma LIGHTNING BOLT, #  
# alla quale risulta debole Cold Man. #  
# #  
#####

=====  
CRISTALLO [6M09]  
===== MEGA MAN =====

NEMICI DISCHI  
(nessuno) (nessuno)

Lightning Bolt	9	2	Copy Vision
Ice Wall	8	3	Remote Mine
Spread Drill	7	4	Wave Burner
Tengu Blade	6	5	Magic Card

Ora che siete in possesso di tutte le otto Armi speciali, recatevi presso il Cristallo. Prima di accedere però, fate in modo di possedere meno di 200 Viti Speciali perchè presso la località ne potrete accumulare 800 perciò acquistate qualche Accessorio presso il negozio di Auto, se non lo avete ancora fatto.

Il Cristallo è strutturato in questo modo: la lunga camera verticale contiene otto teletrasporti, ognuno dei quali conduce ad una stanza dove bisogna usare una determinata Arma per distruggere il rispettivo cubo colorato. Dopo averlo demolito, comparirà una grossa Vite Speciale dal valore di 100 unità. Uscendo e

rientrando dalla località, i cubi colorati non verranno rigenerati.

Esplorando le varie stanze in senso orario:

#### COPY VISION

saltate e generate il clone all'altezza del cubo, in modo tale che i suoi proiettili lo distruggano.

#### REMOTE MINE

saltate e scagliate la Remote Mine all'interno della strettoia. Siate precisi nel guidare l'esplosivo, in modo tale che raggiunga il cubo da demolire.

#### WAVE BURNER

accendete la miccia dei mattoni infiammabili ed in seguito usate l'Arma per distruggere il cubo.

#### MAGIC CARD

mirate prima al cubo situato sul pavimento poi scagliate le carte verso nord per distruggere anche l'altro bersaglio.

#### TENGU BLADE

saltate e scagliate una lama di energia contro la parete orientale, in modo tale che, rimbalzando, colpisca il cubo situato sulla sporgenza in alto.

#### SPREAD DRILL

saltate, rilasciate la trivella grande verso destra e poi fate comparire quelle medie affinché quella superiore colpisca il cubo.

#### ICE WALL

posizionatevi sul gradino a sinistra, generate una colonna di ghiaccio e spingetela verso ovest in modo tale che, cadendo sulle spine, colpisca il cubo.

#### LIGHTNING BOLT

rilasciate una scarica di fulmini per distruggere automaticamente tutti i quattro cubi presenti nella stanza.

Dopo aver completato tutte le prove, tornate nella lunga camera verticale ed uscite attraverso il teletrasporto dorato.

=====

RECUPERO DISCHI

[@6MDD]

===== MEGA MAN =====

Ora dalla schermata generale delle località sarà possibile recarsi presso il palazzo di King. Prima di accedervi però è consigliato esplorare nuovamente le varie località precedenti e raccogliere i Dischi rimasti. Per completare il Database, se non li avete già comprati in precedenza, acquistate presso il negozio di Auto i seguenti Accessori:

CD Finder (300 Viti Speciali)  
CD Counter (100 Viti Speciali)  
Com System (100 Viti Speciali)  
Rush Search (100 Viti Speciali)  
Exit Unit ( 50 Viti Speciali)  
Shock Guard ( 10 Viti Speciali)

---

## ROBOT MUSEUM

---

- 026. Toad Man
- 092. Tango
- 100. Megaman & Bass

Recatevi presso il sottomarino [A2] ed eliminate i Dodonpa Cannon. Evocate Rush in corrispondenza del gradino dove era posizionato il terzo mortaio per fargli trovare il disco 092 - TANGO. Ora raggiungete il corridoio successivo dove compaiono i Mole [A3] e scendete dal gradino. Fate scavare il cane robotico proprio accanto ad esso per recuperare il disco 100 - MEGAMAN & BASS. Durante lo scavo, dovrete proteggere Rush dai Mole che appariranno di continuo sullo schermo. Infine ritornate nella zona con la pioggia ed eliminate il Joe Classic. Evocate Rush sul punto dove era situato il nemico verde per trovare il disco 026 - TOAD MAN.

---

## ASTRO MAN

---

- 007. Fire Man
- 019. Gemini Man
- 029. Ring Man
- 048. Yamato Man
- 065. Enker

All'inizio della località [B1] procedete in direzione est, saltando da una pedana all'altra, e raggiungete quella dove è situato un Metall SV. Generate su di essa un Ice Wall, spingete la colonna di ghiaccio verso est e salitevi sopra. Mentre essa cade, saltate verso destra per atterrare sulla sporgenza in basso, dove è situato il disco 048 - YAMATO MAN. Adesso, per poter riprendere l'esplorazione della località, dovrete necessariamente perdere una vita, cadendo nel precipizio, oppure uscite e rientrate tramite l'Exit Unit. Successivamente seguite il percorso sino a trovare il Joe Classic. Eliminate il nemico, salite sulla sua pedana ed evocate il cane robotico al centro di essa per recuperare il disco 029 - RING MAN.

Dopo aver superato il primo mini boss, seguite il percorso verso il basso [B2] ed eliminate il Wall Teck. Nella zona di sud ovest, evocate il cane robotico in corrispondenza dell'apertura superiore per recuperare il disco 007 - FIRE MAN. In seguito, oltrepasate il corridoio con le piastrelle che si sollevano, scendete le scale e fate comparire Rush sulla destra, in corrispondenza delle luci verdi sulla sporgenza viola, per trovare il disco 065 - ENKER. Ora andate sulle pedane fantasma e recatevi nella zona superiore, dove è presente il Crunchran. Eliminate il nemico ed evocate il cane robotico sulle luci verdi di sinistra per raccogliere il disco 019 - GEMINI MAN.

---

## BURNER MAN

---

- |                 |                    |
|-----------------|--------------------|
| 015. Heat Man   | 076. Pluto         |
| 016. Wood Man   | 081. Hyper Storm H |
| 043. Flame Man  | 086. Burner Man    |
| 061. Search Man | 097. King          |

Prima di tornare nella località, assicuratevi di possedere lo Shock Guard. Una volta qui [C1], procedete verso destra sino a raggiungere la fine del bosco. Posizionatevi sotto le pedane azzurre ed evocate il cane robotico nell'angolo di sud est per recuperare il disco 043 - FLAME MAN. In seguito raggiungete il primo Gori-Three, eliminate il nemico e, nel punto in cui lui era posizionato, fate comparire Rush per trovare il disco 076 - PLUTO.

Arrivati in cima alla salita [C2] recatevi sulle spine situate sulla sinistra e, sfruttando il periodo di invulnerabilità donato dallo Shock Guard, raccogliete il disco 061 - SEARCH MAN. Proseguite verso ovest, raggiungete il gradino più basso e generate un Ice Wall. Spingere la colonna di ghiaccio verso sinistra, salitevi sopra e fatevi trasportare da essa sino al termine del pavimento di spine, dove è presente il disco 086 - BURNER MAN. Dopo aver ottenuto l'oggetto però, per poter riprendere l'esplorazione della località, dovrete necessariamente perdere una vita, lasciandovi cadere sulle spine, oppure uscite e rientrate tramite l'Exit Unit.

Successivamente raggiungete la zona dove appaiono i Muragattori [C3]. Una volta qui, superate la struttura dove è situato il Sydecka, senza però scendere nell'apertura successiva. Eseguire la Scivolata verso destra e, mentre Mega Man si trova ancora all'interno della strettoia, evocate il cane robotico, in modo tale che questi compaia nella rientranza al di sotto del Sydecka. Usate il Mega Buster per proteggere Rush dagli attacchi dei Muragattori, dandogli il tempo necessario per recuperare il disco 015 - HEAT MAN.

In seguito recatevi nel bosco inferiore e procedete verso sinistra. Usate lo Spread Drill per demolire il mattone roccioso scuro situato oltre la strettoia. Eseguite la Scivolata per raggiungere il disco 081 - HYPER STORM H e poi date fuoco alla miccia tramite il Wave Burner. Una volta liberato il passaggio, generate un Ice Wall e sfruttatelo come pedana per raggiungere la sporgenza in alto a destra, dove è presente una Vita Bonus. Da qui, entrate nel pannello giallo a nord est ed avanzate verso destra per trovare il disco 097 - KING. Infine recatevi nella zona orientale, sino ad arrivare alla grande pedana quadrata, viola e gialla. Usate un Ice Wall per salirvi sopra ed evocate Rush sul lato destro della pedana per recuperare il disco 016 - WOOD MAN.

---

COLD MAN

---

002. Roll	041. Blizzard Man
005. Ice Man	083. Cold Man
014. Flash Man	088. Dr Light
040. Crystal Man	094. Dr Wily

Tornati in questa località [D1] usate il Lightning Bolt, la Remote Mine, lo Spread Drill oppure il Wave Burner per demolire il mattone di ghiaccio sulla sinistra e trovare così il disco 041 - BLIZZARD MAN. Adesso raggiungete la zona dove sono presenti un Penpen EV, assieme a due Sfere grandi nel soffitto. Salite sulla sporgenza a destra e procedete verso est, attraversando la parete fantasma, per entrare in una stanza segreta. Qui eliminate lo Spinning Gabyoall e generate un Ice Wall sulle spine. Salitevi sopra e saltate verso destra per raggiungere il disco 094 - DR WILY. Fate poi le stesse operazioni al contrario per tornare indietro.

In seguito, lungo le scale troverete un altro mattone di ghiaccio ad est, da demolire con una delle quattro Armi già usate in precedenza, oltre il quale potrete recuperare il disco 014 - FLASH MAN. Successivamente recatevi sul percorso con le pedane di ghiaccio e raggiungete quella situata subito alla destra della scala. Salitevi sopra e, dopo che si è infranta, atterrate sulla pedana a sud est. Su di essa, evocate il cane robotico sull'estremità destra per trovare il disco 040 - CRYSTAL MAN. Procedete verso destra, sino ad arrivare sulla pedana verde al termine del sentiero. Generate sulla sua estremità sinistra un Ice Wall, salitevi sopra e da qui raggiungete la pedana fragile a nord est, dove potrete raccogliere il disco 002 - ROLL.

Adesso tornate nella stanza successiva a quella del mini boss Snoler e qui [D2]

distruggete il mattone di ghiaccio ad est e recuperate il disco 088 - DR LIGHT. Infine recatevi nella zona dove sono presenti i dispositivi che scagliano i mattoni di ghiaccio [D3]. Superate il primo macchinario ed evocate il cane robotico in cima al cubo verde successivo per trovare il disco 005 - ICE MAN. Ora raggiungete l'ultimo dispositivo e demolite il mattone di ghiaccio alla sua destra per ottenere il disco 083 - COLD MAN.

---

DYNAMO MAN

---

001. Mega Man	039. Napalm Man
008. Elec Man	089. Rush
018. Magnet Man	099. Duo

Nella parte iniziale della località [E1], scendete lungo tutto il percorso verticale ed evocate il cane robotico sul gradino a sud ovest per recuperare il disco 008 - ELEC MAN. Adesso procedete sui nastri trasportatori, sino ad incontrare il Joe Classic. Dopo averlo eliminato, fate comparire Rush nel punto in cui era situato il nemico per fargli recuperare il disco 089 - RUSH.

Recatevi nella sezione successiva [E2], generate una colonna di ghiaccio, spingetela verso destra e salitevi sopra, in modo tale da attraversare il pavimento di spine. Giunti sul gradone verde, evocate il cane robotico su di esso per trovare il disco 001 - MEGA MAN. Fate le stesse operazioni al contrario per tornare indietro. Adesso entrate nell'anticamera del mini boss Move Cannon e fate comparire Rush al centro del pavimento, recuperando così il disco 039 - NAPALM MAN.

Successivamente, andate nella prima stanza del percorso oscuro [E3] e salite sul gradone centrale: evocate su di esso il cane robotico per trovare il disco 099 - DUO. Infine recatevi nella prima stanza subito dopo il percorso oscuro e qui eliminate il Metall SV. Fate comparire Rush nel punto in cui era situato il nemico per recuperare il disco 018 - MAGNET MAN.

---

GROUND MAN

---

013. Crash Man
027. Drill Man
084. Ground Man
091. Beat
093. Auto

Prima di tornare nella località, assicuratevi di possedere lo Shock Guard. Recatevi nel primo percorso verticale [F1] e procedete verso il basso, sino a trovare nella parte occidentale alcune spine su una sporgenza. Evocate Rush sullo spigolo alla loro sinistra per trovare il disco 091 - BEAT. Adesso raggiungete la seconda serie di Mukamukade [F2] ed eseguite la Scivolata per oltrepassare la strettoia sulla sinistra. Successivamente fate comparire il cane robotico in corrispondenza del mattone quadrato sul pavimento per fargli recuperare il disco 093 - AUTO.

Ora tornate nella prima zona con i Kao na Gahna [F3]. Abbatteteli tutti e questa volta entrate nella camera a destra. Al suo interno usate le Magic Card in verticale, in modo tale da colpire solo il Kao Na Gahna rosso. Dopo averlo demolito, abbattete il pilastro situato sul ripiano centrale, tra le due scale, e procedete verso destra. Equipaggiate il Wave Burner e distruggete i tre Kao na Gahna consecutivi, avanzando rapidamente. Se fatto in maniera corretta, riuscirete a recuperare il disco 013 - CRASH MAN prima che le spine si alzino eccessivamente dal suolo.



In seguito, proseguite lungo il sentiero verso sud, demolendo i primi due pilastri. Arrivati al terzo, la colonna di spine avrà reso inaccessibile il disco 027 - DRILL MAN, situato proprio alla sua sinistra. Eseguite la Scivolata per raccogliertelo e, grazie allo Shock Guard, sopravviverete al contatto con le spine. Infine andate nella zona con i Dig Mole e procedete in direzione est: non appena dalla destra dello schermo appare il Joe Classic, fermatevi ed eliminatelo. Evocate Rush nel punto in cui era presente il nemico ed usate con precisione il Mega Buster per proteggerlo dagli attacchi dei Dig Mole fino a quando non recupererà il disco 084 - GROUND MAN.

---

MAGIC MAN

---

003. Cut Man	066. Quint
021. Top Man	087. Magic Man
050. Junk Man	098. Proto Man
060. Clown Man	

Una volta iniziata l'esplorazione della località [G1], evocate il cane robotico nel punto più occidentale del pavimento per recuperare il disco 003 - CUT MAN. Adesso procedete verso destra e recatevi sulla pedana che possiede le spine nella parte inferiore. Fate comparire Rush sul lato destro di essa per trovare il disco 066 - QUINT.

Ora affrontate nuovamente il mini boss Sisi Roll [G2] e lasciategli distruggere tutti i cubi gialli, sino a raggiungere il pavimento. Una volta arrivati, evocate il cane robotico vicino al cancello a destra e, mentre lui scava, posizionatevi nella zona occidentale della camera, per attirare l'attenzione del mini boss. Infine raccogliete il disco 098 - PROTO MAN. Entrate poi nella zona con le pedane mobili, salite sulla prima di esse e da qui raggiungete la sporgenza a nord ovest. Fate comparire Rush sulla sua estremità sinistra per recuperare il disco 087 - MAGIC MAN.

Tornate presso i binari paralleli [G3] e lasciatevi cadere dal primo, sino ad atterrare sulla pavimentazione inferiore, dove ne è situato un altro. Adesso attendete che il rispettivo treno attraversi lo schermo e, dopo che ha superato la pavimentazione, evocate Rush sulla sua estremità sinistra. Se fatto con il giusto tempismo, il cane robotico recupererà il disco 050 - JUNK MAN prima che il treno passi nuovamente.

Seguite il percorso per arrivare sulla piattaforma gialla, verde e blu che possiede sopra di essa due quadrati rotanti con le spine. Attendete che esse non si trovino sul lato inferiore del quadrato, posizionatevi sotto quello più basso e da qui evocate Rush, in modo tale che compaia sull'estremità sinistra della piattaforma, dove è sepolto il disco 021 - TOP MAN. Stranamente il CD Finder non mostra sullo schermo il punto in cui scavare per trovare questo oggetto. Infine recatevi presso l'ultimo binario e richiamate il cane robotico all'interno della galleria di destra per recuperare il disco 060 - CLOWN MAN.

---

PIRATE MAN

---

031. Dive Man
042. Centaur Man
064. Aqua Man
070. Mercury
077. Neptune

Rientrati nella località [H1], procedete verso destra sino a trovare il secondo

Ammoner in cima ad un pilastro. Colpite il nemico per farlo scendere da là ed evocate Rush sul posto suo, il quale troverà il disco 064 - AQUA MAN. In seguito, attraversate il lungo fondale marino ed eseguite la Scivolata per oltrepassare la strettoia. Al suo interno eliminate i Surumaker ed usate poi il Wave Burner per spingere via la mina acuminata situata sul pavimento. Sul suo posto fate comparire il cane robotico per recuperare il disco 031 - DIVE MAN.

Successivamente recatevi nel percorso verticale dove nuotano gli Ammoner [H2] e qui eliminate i nemici. Andate nell'angolo di sud est ed evocate Rush per poter trovare il disco 042 - CENTAUR MAN. Scendete poi nel corridoio inferiore ed entrate nella rientranza del pavimento sulla destra. Non appena l'Hogale Submarine vi oltrepassa, richiamate il cane robotico sullo spigolo a nord ovest della rientranza e, se fatto con il giusto tempismo, Rush riuscirà a recuperare il disco 070 - MERCURY prima dell'arrivo dell'Hogale Submarine successivo.

Infine tornate nella sala con i generatori di bolle [H3] e posizionatevi sul quinto di essi, da sinistra. Una volta inglobati, spostatevi leggermente verso ovest e poi risalite parallelamente alla parete centrale, aggirando le due sporgenze finali. Dopo essere giunti in cima ad essa eliminate il Kamikamin ed evocate Rush sul suo posto per trovare il disco 077 - NEPTUNE

---

TENGU MAN

---

006. Bomb Man	036. Gyro Man
010. Air Man	046. Tomahawk Man
032. Skull Man	090. Eddie

Al termine del percorso dove la visuale avanza in automatico [I1] richiamate il cane robotico sulla piccola pedana sospesa per fargli recuperare il disco 006 - BOMB MAN.

Presso la zona con i palloncini verdi [I2] ritornate nell'angolo di nord ovest e da qui raggiungete l'estremità destra della pavimentazione: evocate Rush su di essa per trovare il disco 010 - AIR MAN. Usate un Ice Wall per superare le sfere chiodate successive ma non saltate al termine delle trappole bensì lasciatevi cadere in verticale, atterrando così su una pedana inferiore. Sfruttando un'altra colonna di ghiaccio recatevi sulla pedana in alto a destra e da qui procedete saltando verso est, sino ad arrivare su una piccola sporgenza, lungo la parete orientale, dove è situato il disco 036 - GYRO MAN. Ora lasciatevi cadere tenendovi il più possibile sulla destra, in modo tale da atterrare presso l'uscita inferiore, che vi condurrà alla sezione successiva.

Appena entrati [I3] evocate Rush sul gradino viola più alto per recuperare il disco 032 - SKULL MAN. Procedete verso destra sino a trovare il corridoio lungo il quale i Telly R compaiono di continuo. Salite sul piccolo tubo orizzontale arancione e sulla sua estremità sinistra fate comparire il cane robotico: proteggetelo dai Telly R sino a quando non riporterà alla luce il disco 046 - TOMAHAWK MAN. Infine raggiungete il Joe Classic ed eliminate il nemico. Evocate Rush nel punto in cui era posizionato il nemico verde per trovare il disco 090 - EDDIE.

```
#####  
#                                                                 #  
#   Al termine di questa raccolta, vi mancheranno i seguenti   #  
#   Dischi, che possono essere recuperati solamente da Bass:   #  
#   004. Guts Man      [località di Burner Man]                 #  
#   025. Bright Man   [località di Dynamo Man]                  #  
#   030. Dust Man     [località di Magic Man ]                   #
```

```

# 035. Stone Man [località di Ground Man] #
# 073. Jupiter [località di Tengu Man ] #
# 095. Bass [località di Astro Man ] #
# #
#####

```

=====

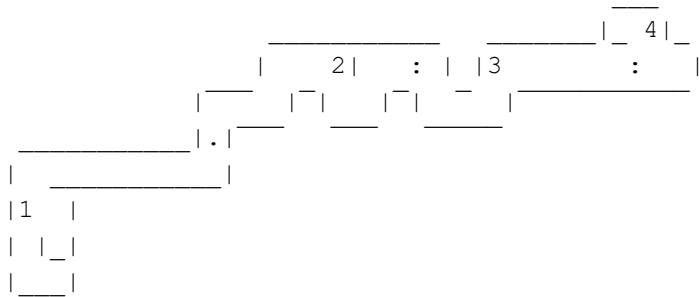
KING'S PALACE 1

[@6M10]

===== MEGA MAN =====

NEMICI

Bunby Tank DX	[ 6 pg]	Onbuubattan	[ 3 pg]
Bunby Top DX	[ 3 pg]	Plasma ±	[ 5 pg]
Fire Metall	[ 3 pg]	Poton N°1	[ 3 pg]
Gori-Three	[24 pg]	Poton N°2	[ 3 pg]
Hannya Attacker	[ 6 pg]	Spinning Gabyoall	[ no ]
Joe Classic	[ 6 pg]	Sydecka	[60 pg]
Metrenger	[ 2 pg]	Telly R	[ 1 pg]
Monking A	[ no ]	Wall Teck	[ 3 pg]
Mukamukade B	[20 pg]	• boss • Atetemino Proto	



M1 Giunti in questa località, procedete verso destra e, per superare le spine, generate un Ice Wall, spingetelo e salitevi sopra. Durante il tragitto saltate ed aggrappatevi sulla scala a sinistra. Dopo aver superato il Bunby Tank DX, seguite il percorso, stando attenti ai Telly R, ed alla buca situata ai piedi della scala successiva. Oltrepassate le strettoie e nella zona occidentale potrete recuperare una Capsula grande ed una Vita Bonus. In seguito andate verso nord est, dove affronterete subito un Mukamukade B, il quale è più resistente di quello incontrato nella località di Ground Man. Usate l'Ice Wall per eliminarlo rapidamente e più avanti troverete le pedane che cadono ed il pavimento composto da mattonelle che si sollevano perciò proseguite con molta cautela. Infine sconfiggete il Gori-Three e salite le scale per entrare nella sezione successiva.

M2 Saltate da una pedana fantasma all'altra e, per superare quelle allineate ed arrivare alla sporgenza a nord est, eseguite la Scivolata. Procedete verso destra, eliminando i vari Fire Metall, e più avanti scendete subito dal gradino per evitare la Sfera di gomma del primo Gori-Three. Giunti al piano superiore, il secondo esemplare scaglierà la Sfera schiodata, perciò dovrete stare attenti anche agli Aculei. Successivamente usate il Lightning Bolt per distruggere tutti e tre i Plasma ± presenti per poi arrivare in una zona con i nastri trasportatori. Qui dovrete saltare da uno all'altro, stando attenti ai Fire Metall ed ai Metrenger, sino a raggiungere la scala situata in alto a sinistra. Procedendo poi verso est, dall'alto scenderanno improvvisamente due Joe Classic quindi avanzate con cautela. Usate nuovamente il Lightning Bolt contro i Plasma ± ed entrate nella sezione accanto.

M3 Qui troverete subito una serie di rottami: lasciatevi sprofondare nel primo cumulo per procedere verso il basso mentre all'interno del secondo state attenti alle spine situate sul fondale. Superate il Gori-Three e gli Hannya Attacker ed in seguito giungerete in una zona dove sono presenti gli scarichi industriali, i quali ridurranno l'altezza massima dei vostri salti. Avanzate in direzione est, facendo attenzione soprattutto agli Spinning Gabyoall ed al Poton N°1. Una volta sconfitto il Sydecka, eseguite la Scivolata per superare facilmente le spine. Arrivati nella zona inferiore, apparirà il Monking A, che si prenderà gioco di voi, e la visuale diverrà parzialmente oscurata. Attraversate il cancello sulla destra per accedere nell'ultima sezione.

M4 Al suo interno affronterete il boss della località.

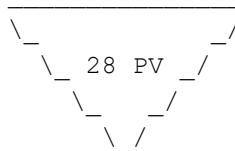
\*\*\* ATETEMINO PROTO \*\*\*

#### ARMI SPECIALI

Copy Vision	> 2		
Ice Wall	.		
Lightning Bolt	.		
Magic Card	.		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	.	.	1
Wave Burner	.		

#### ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	3
-------------	---	---



#### ATTACCHI

##### 1. Mini Atetemino [3 PV]

dal magma emergono una serie di cloni in miniatura del boss, i quali si muovono poi lungo il pavimento. I nemici non sono molto rapidi e possono essere distrutti con le Armi.

##### 2. Missili [2 PV]

Atetemino Proto scaglia in orizzontale una coppia di missili. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna spostarsi in verticale oppure è possibile distruggere i missili con le Armi.

##### .. Contatto [3 PV]

Atetemino Proto è una creatura che vive all'interno di un contenitore. Il boss non può spostarsi autonomamente dalla sua zona e non è molto aggressivo. Il contenitore di Atetemino Proto è agganciato, tramite due carrucole, ad una pedana, situata in corrispondenza di una pozza di magma: posizionandosi su di essa, la piattaforma scenderà ed il contenitore si solleverà, facendo comparire il volto del boss, suo unico punto debole.

Durante la battaglia dovrete quindi far abbassare la pedana a sufficienza e sfruttare gli istanti in cui il boss mostra il suo volto per attaccarlo dalla distanza. All'interno della stanza dovrete fare attenzione anche al Monking A, la scimmia che lancia Noci di cocco: non potrete eliminarla perciò schivate il suo attacco ed attendete che esca temporaneamente dallo schermo.

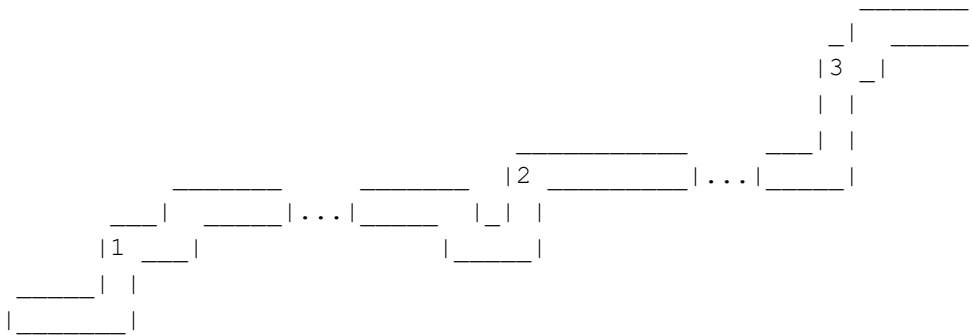
Atetemino Proto risulta debole al Copy Vision, il quale gli causa 2 PV di danno per ogni attacco subito. Saltate e generate il clone in aria, in modo tale che apra il fuoco verso destra, e poi fate sollevare il contenitore del boss quanto basta per farlo colpire dai proiettili del Copy Vision. Quest'Arma attirerà

l'attenzione anche del Monking A, il quale scaglierà le Noci di cocco verso il clone anzichè verso di voi.

===== KING'S PALACE 2 [ @6M11 ] =====  
 ===== MEGA MAN =====

NEMICI

Batton M64	[ 2 pg]	Poton N°1	[ 3 pg]
Crunchran	[ 2 pg]	Poton N°2	[ 3 pg]
Gori-Three	[24 pg]	Rabbiton	[ 3 pg]
Joe Classic	[ 6 pg]	Rompers verde	[ 5 pg]
Kamikamin	[ 2 pg]	Shururun	[ 1 pg]
King Plane	[34 pg]	Sydecka	[60 pg]
King Tank	[48 pg]	Telly R	[ 1 pg]
Metrenger	[ 2 pg]	Tencrow	[ 1 pg]
Onbuubattan	[ 3 pg]	Wall Teck	[ 3 pg]
Penpen EV	[ 6 pg]	• boss • Jet King Robo	
Plasma ±	[ 5 pg]	• boss • King	



N1 Una volta entrati nella località, procedete verso destra ed eseguite la Scivolata per oltrepassare la strettoia, in modo tale da poter poi attaccare il Sydecka alle spalle. Salite le prime scale e, al piano superiore, usate l'Ice Wall per eliminare subito il Crunchran. Procedete verso nord, facendovi strada tra i nemici, e più avanti incontrerete un Joe Classic assieme ai Metrenger. State attenti al Sydecka situato successivamente e salite le scale per affrontare un Crunchran ed i Rompers verdi. Infine generate un Ice Wall per raggiungere la pedana superiore ed entrare nella stanza del mini boss.

mini boss: KING TANK \																															
<table border="0"> <tr> <th colspan="2">ARMI SPECIALI</th> </tr> <tr> <td>Copy Vision</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Ice Wall</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Lightning Bolt</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Magic Card</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Remote Mine</td> <td>&gt; 6</td> </tr> <tr> <td>Spread Drill</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td>Tengu Blade</td> <td>1 1 .</td> </tr> <tr> <td>Wave Burner</td> <td>2</td> </tr> </table>	ARMI SPECIALI		Copy Vision	2	Ice Wall	4	Lightning Bolt	2	Magic Card	1	Remote Mine	> 6	Spread Drill	3 2 1	Tengu Blade	1 1 .	Wave Burner	2	<table border="0"> <tr> <th colspan="2">ARMI DEL ROBOT</th> </tr> <tr> <td>Mega Buster</td> <td>1 3</td> </tr> <tr> <td>Cingoli</td> <td>20 PV</td> </tr> <tr> <td>Nucleo</td> <td>16 PV</td> </tr> <tr> <td>Portello</td> <td>16 PV</td> </tr> <tr> <td>Torretta</td> <td>16 PV</td> </tr> </table>	ARMI DEL ROBOT		Mega Buster	1 3	Cingoli	20 PV	Nucleo	16 PV	Portello	16 PV	Torretta	16 PV
ARMI SPECIALI																															
Copy Vision	2																														
Ice Wall	4																														
Lightning Bolt	2																														
Magic Card	1																														
Remote Mine	> 6																														
Spread Drill	3 2 1																														
Tengu Blade	1 1 .																														
Wave Burner	2																														
ARMI DEL ROBOT																															
Mega Buster	1 3																														
Cingoli	20 PV																														
Nucleo	16 PV																														
Portello	16 PV																														
Torretta	16 PV																														

1. Bombe incendiarie [5 PV]  
 il King Tank rilascia dalla torretta una serie di esplosivi che detonano a contatto con la pavimentazione superiore, generando una fiammata verticale. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna rimanere lontani dal punto di impatto degli esplosivi. Una volta distrutta la torretta, il King Tank non

| potrà più utilizzare questo attacco. |

| 2. Carica violenta [2 PV] |

| il King Tank si lancia orizzontalmente contro il personaggio. |  
| L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per non subire |  
| danni bisogna raggiungere la pavimentazione inferiore. Una volta |  
| distrutti i cingoli frontali, il King Tank non potrà più utilizzare |  
| questo attacco. |

| 3. Raffica diretta [2 PV] |

| il King Tank emette dal nucleo rosso una raffica di proiettili in |  
| direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido, ha un |  
| notevole raggio d'azione ed è in grado di attraversare il pavimento |  
| superiore. Per non subire danni bisogna posizionarsi sotto il King |  
| Tank. Una volta distrutto il nucleo, il King Tank non potrà più |  
| utilizzare questo attacco. |

| 4. Generazione Rompers [ no ] |

| il King Tank rilascia dal portello posteriore una serie di Rompers |  
| verdi, i quali potranno immobilizzare temporaneamente il personaggio. |  
| Per tale motivo bisogna utilizzare le Armi per eliminare i nemici, |  
| i quali potranno venire distrutti anche a contatto con il King Tank. |

| .. Contatto [2 PV] |

| Il King Tank è un enorme carrarmato viola. Il nemico si sposta lungo il |  
| pavimento ed è piuttosto aggressivo. La sala dove si svolge lo scontro |  
| è di grandi dimensioni ed è composta da una coppia di pavimentazioni |  
| parallele, collegate tra di loro da due scale situate alle estremità. |  
| Per sconfiggere il King Tank dovrete distruggere ogni sua componente: |  
| il nucleo rosso, il portello posteriore e la torretta; potrete anche |  
| danneggiare i cingoli frontali del nemico, impedendogli così di usare |  
| la Carica violenta, ma non è necessario per eliminare il nemico. |

| Il King Tank può muoversi avanti e indietro lungo la pavimentazione |  
| superiore, perciò potrete sfruttare quella inferiore per evitare i suoi |  
| assalti e per riorganizzarvi. Le Armi migliori per danneggiare il |  
| nemico sono il Copy Vision, il Lightning Bolt e la Remote Mine poichè |  
| vi permettono di attaccarlo senza esporvi eccessivamente. Con il Copy |  
| Vision, generate il clone all'altezza del bersaglio da colpire e |  
| rifugiatevi sulla pavimentazione inferiore, in attesa di generare la |  
| sagoma verde successiva. Usando la Remote Mine, scagliate l'esplosivo |  
| contro la parte di King Tank da danneggiare, raggiungete la parte sud |  
| dello schermo e fatelo detonare; tramite quest'Arma potrete anche |  
| demolire i cingolati frontali. Sfruttando il Lightning Bolt invece |  
| riuscirete a colpire il nemico anche senza salire sulla pavimentazione |  
| superiore. |

---

Una volta eliminato il King Tank, verrete teletrasportati automaticamente nella sezione successiva.

---

N2 Al suo interno, troverete subito tre scrigni nella zona superiore dello schermo: quelli laterali contengono ognuno una Capsula grande mentre il baule centrale in realtà è un Kamikamin. In seguito state attenti ai Batton M64 ed usate le Magic Card per raccogliere le Sfere grandi situate lungo il soffitto. Nella zona seguente, lo scrigno superiore è un Kamikamin, quello sul pavimento invece contiene una Vita Bonus: generate un Ice Wall e sfruttatelo per salire sulla pedana e poi raggiungere lo scrigno. Arrivati al piano

inferiore, procedete verso destra, facendo attenzione soprattutto ai Telly R ed ai Shururun, ed in seguito salite le scale ed usate il Wave Burner per demolire i mattoni incendiabili. Al termine del percorso, saltate da una pedana mobile all'altra per raggiungere la zona del secondo mini boss.

```

| mini boss: KING PLANE \
|
|-----|
| ARMI SPECIALI                ARMI DEL ROBOT
| Copy Vision      1                Mega Buster      1    3
| Ice Wall         2
| Lightning Bolt   2
| Magic Card       1
| Remote Mine      1
| Spread Drill    > 4    3    3
| Tengu Blade     1    1    .
| Wave Burner     1
|
|
| 1. Grande laser    [8 PV]
|   il King Plane emette orizzontalmente un raggio luminoso dal suo
|   nucleo rosso. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area.
|   L'unico modo per evitare il Grande laser consiste nel distruggere il
|   nucleo rosso prima che lo emetta.
|
| 2. Pugno a razzo  [4 PV]
|   il King Plane scaglia in orizzontale un pugno che distrugge tutte le
|   pedane mobili che incontra. L'attacco è abbastanza rapido e possiede
|   un raggio d'azione notevole. Per evitarlo è necessario spostarsi in
|   verticale inoltre è possibile distruggere il Pugno con le Armi.
|
| 3. Bolle d'aria    [ no ]
|   il King Plane rilascia bolle d'aria contenenti oggetti curativi
|   oppure una bomba accecante. Venendo a contatto con quest'ultima,
|   tutto lo schermo diventerà bianco per qualche istante ed impedirà di
|   visualizzare in tempo reale la posizione delle pedane mobili.
|
| .. Contatto        [1 PV]
|
| Il King Tank è un grosso velivolo viola. Il nemico si sposta oscillando
| in verticale mentre vola all'indietro ed è abbastanza aggressivo.
| L'unico punto vulnerabile del King Tank è la cupola di vetro montata
| sulla sommità inoltre potrete demolire anche il nucleo rosso però
| questi verrà rigenerato dopo pochi secondi. La stanza dove si svolge lo
| scontro è composta da un corridoio infinito, privo di pavimentazione,
| lungo il quale compaiono di continuo pedane mobili ad altezze diverse.
| La visuale si sposta costantemente verso destra e vi costringerà a
| rimanere sempre in movimento.
|
| Durante la battaglia dovrete innanzitutto saltare continuamente da una
| pedana mobile all'altra per non precipitare nel vuoto: nel caso in cui
| due di esse risultino allineate, potrete muovervi direttamente da una
| all'altra tenendo premuta la direzione Destra, senza avere la necessità
| di saltare. Per quanto riguarda la fase offensiva, le Armi migliori per
| danneggiare il nemico sono il Copy Vision, il Lightning Bolt e la
| Remote Mine, poichè vi permettono di attaccarlo anche mentre vi
| spostate lungo le pedane. Usate il Lightning Bolt per distruggere il
| nucleo rosso ed impedire così che il King Plane usi il Grande laser,
| mentre le altre due Armi sono più adatte per danneggiare il nemico.
|
|-----|

```

Dopo aver eliminato il King Plane, continuate a saltare sulle pedane mobili

sino a raggiungere la pavimentazione successiva, dalla quale verrete in automatico teletrasportati presso l'ultima sezione.

N3 Una volta qui, incontrerete i dispositivi che scagliano i mattoni di ghiaccio: oltrepassate il primo e sfruttate il secondo per superare il pavimento di spine. Al piano superiore, all'interno del primo scrigno troverete una Sfera grande mentre il secondo è un Kamikamin. Sfruttate l'Ice Wall per procedere verso nord, stando attenti ai Telly R ed eliminando un altro baule fasullo. Usate lo Spread Drill per demolire il mattone roccioso sulla destra e generate una colonna di ghiaccio sull'estremità destra della pedana: da qui, spingete l'Ice Wall in direzione est, salitevi sopra e, con il giusto tempismo, saltate verso l'apertura dov'era situato il mattone roccioso. Eliminate il Crunchran ed il Joe Classic, sino ad arrivare nella sala dove vi attende King.

---  
\*\*\* KING: la forma \*\*\*

#### ARMI SPECIALI

#### ARMI DEL ROBOT

Copy Vision	.	Mega Buster	.	.
Ice Wall	.			
Lightning Bolt	.			
Magic Card	.			
Remote Mine	.			
Spread Drill	.	.	.	.
Tengu Blade	.	.	.	.
Wave Burner	.			

#### ATTACCHI

##### 1. Laser riflesso [5 PV]

se il suo scudo viene colpito, King scaglia da esso in orizzontale un fascio luminoso celeste. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassarlo con un salto.

##### 2. Laser X [4 PV]

King emette dal suo petto un fascio luminoso incrociato, il quale può curvare casualmente verso l'alto o verso il basso. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere a media distanza da King e superare il Laser X saltando.

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

King è un guerriero in armatura dorata che in questo scontro combatterà armato di scudo. Il nemico si sposta saltando ed è piuttosto aggressivo. La sala dove si svolge la battaglia è di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nell'evitare gli assalti di King. Durante questo scontro non potrete ferire il nemico in alcun modo inoltre, colpendo lo scudo, King userà in automatico il Laser riflesso. Per questo motivo preoccupatevi solo di non subire danni dal contatto con il nemico e dal Laser X. Dopo circa 40 secondi, la battaglia verrà interrotta automaticamente.

|| In soccorso del Robot blu interviene Proto Man, il quale prova a demolire lo  
|| scudo di King, rimanendo però vittima del Laser riflesso. Deciso a superare  
|| le difese del nemico, il Robot rosso accumula tutta la sua energia in unico  
|| potente colpo che riesce infine a distruggere lo scudo di King. Lo sforzo  
|| tuttavia è stato elevato per Proto Man, il quale rimane esanime al suolo.  
|| Il re degli automi invece, rimasto illeso, si lancia contro Mega Man.

---

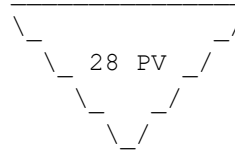


ARMI SPECIALI

ARMI DEL ROBOT

Copy Vision	.		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	> 3		
Magic Card	1		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	2	1	.
Wave Burner	1		

Mega Buster	1	2
-------------	---	---



ATTACCHI

1. Fendente orizzontale [4 PV]  
dopo essere stato colpito dal Lightning Bolt, King esegue uno scatto lungo il pavimento per poi attaccare con un fendente orizzontale con la sua alabarda. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.
2. Fendente verticale [4 PV]  
King esegue un fendente verticale dall'alto verso il basso con la sua alabarda. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.
3. Laser rosa [2 PV]  
King emette in orizzontale un raggio luminoso in grado di rimbalzare sulle pareti e sul pavimento della stanza. L'attacco non è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna prevedere la traiettoria del Laser rosa e rimanere sempre in movimento. Il raggio luminoso svanirà dopo aver compiuto nove rimbalzi.
- .. Contatto [4 PV]

King è un guerriero in armatura dorata che in questo scontro combatterà armato di alabarda. Il nemico si sposta saltando ed è piuttosto aggressivo. La sala dove si svolge la battaglia è di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nell'evitare gli assalti di King. Adesso potrete danneggiare il boss, il quale vi verrà spesso incontro per poi attaccarvi con il Fendente verticale. Per questo motivo sarete costretti a muovervi di continuo e ad oltrepassare King da sotto, quando questi salta.

Attaccate il nemico dalla distanza e poi andategli subito incontro, in modo tale da superarlo facilmente mentre esegue un balzo. Usando il Lightning Bolt, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito, inoltre rimarrà stordito temporaneamente. Al termine della paralisi però, King eseguirà sempre il Fendente orizzontale, perciò siate rapidi ad allontanarvi da lui.

|| King ammette la sconfitta e, prima di ricevere da Mega Man il colpo di  
 || grazia, teletrasporta Proto Man al di fuori del suo palazzo. All'improvviso  
 || compare il Dr Wily in collegamento, il quale rivela di essere il creatore di  
 || King. Il malvagio scienziato incita il suo automa a scagliarsi contro Mega  
 || Man ma il guerriero dorato si rifiuta di combattere. Il Dr Wily decide  
 || allora di fare il lavaggio del cervello a King e lo rapisce tramite un  
 || dispositivo.

-----

Procedete verso destra per accedere nel salone dove affronterete il boss della località.

|| Mega Man incontra King, ormai sotto il totale controllo del Dr Wily, e con  
|| lui ricompaiono il King Tank ed il King Plane. Le tre macchine si uniscono  
|| per formare un gigantesco automa.

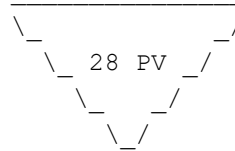
-----  
\*\*\* JET KING ROBO \*\*\*

ARMI SPECIALI

Copy Vision .  
Ice Wall .  
Lightning Bolt 1  
Magic Card .  
Remote Mine .  
Spread Drill . . .  
Tengu Blade 1 1 .  
Wave Burner > 5

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster . 2



ATTACCHI

1. Grande laser [8 PV]  
il Jet King Robo emette orizzontalmente un raggio luminoso dal suo nucleo rosso. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. L'unico modo per evitare il Grande laser consiste nel distruggere il nucleo rosso prima che lo emetta.
  2. Carica violenta [6 PV]  
il Jet King Robo si lancia orizzontalmente contro il personaggio. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna salire sulla pedana mobile oppure posizionarsi sotto di essa. Una volta distrutti i cingoli frontali, il Jet King Robo non potrà più utilizzare questo attacco.
  3. Bombe incendiarie [5 PV]  
il Jet King Robo rilascia una serie di esplosivi che generano una fiammata verticale. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna posizionarsi sotto la pedana mobile.
  4. Proiettili luminosi [2 PV]  
il Jet King Robo rilascia dal suo polso quattro sfere di luce che si muovono in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggere i proiettili con le Armi. Essi svaniranno in automatico dopo diversi secondi.
- .. Contatto [6 PV]

Il Jet King Robo è un enorme automa composto dall'unione del King Tank e del King Plane, comandato da King. Il boss si sposta lungo il pavimento ed è piuttosto aggressivo. La sala dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni inoltre possiede lungo la parete occidentale una pedana mobile che oscilla continuamente in verticale. L'unico punto vulnerabile del Jet King Robo è la cupola di vetro montata sulla sommità inoltre potrete demolire sia i cingoli, sia il nucleo rosso, tuttavia quest'ultimo verrà rigenerato dopo pochi secondi.

Così come già avvenuto durante gli scontri precedenti, usate la Remote Mine per distruggere i cingoli del boss ed impedirgli così di eseguire la Carica, mentre il Lightning Bolt è adatto per infrangere il nucleo rosso ed arrestare il rilascio del Grande laser. Per quanto riguarda la fase offensiva invece, l'Arma che causa i danni maggiori è il Wave Burner, tuttavia esso possiede un raggio d'azione piuttosto ridotto e per renderlo efficace dovrete saltare dalla pedana mobile quando il Jet King Robo è abbastanza vicino alla parete occidentale. Per questo motivo, rimanete sulla pedana mobile e da qui saltate

ed aprite il fuoco con l'Arma di base del Robot, oppure con il Tengu Blade, in modo tale da colpire il punto vulnerabile del boss.

-----  
|| King, finalmente libero dal controllo del Dr Wily, incita Mega Man a fuggire  
|| dal palazzo, prima che questi crolli. Il Robot blu riesce a teletrasportarsi  
|| altrove mentre l'automa dorato rimane coinvolto nelle esplosioni.

=====

KING'S PALACE 3

[@6M12]

===== MEGA MAN =====

#### NEMICI

Ammoner	[ 2 pg]	Penpen EV	[ 6 pg]
Astro Man	[28 pg]	Pirate Man	[28 pg]
Burner Man	[28 pg]	Plasma ±	[ 5 pg]
Cold Man	[28 pg]	Poton N°1	[ 3 pg]
Dynamo Man	[28 pg]	Poton N°2	[ 3 pg]
Ground Man	[28 pg]	Shururun	[ 1 pg]
Joe Classic	[ 6 pg]	Sisi Roll	[28 pg]
Kaizock	[ 4 pg]	Surumaker	[ 3 pg]
Magic Man	[28 pg]	Sydecka	[60 pg]
Metall SV	[ 2 pg]	Tengu Man	[28 pg]
Metrenger	[ 2 pg]	Wall Teck	[ 3 pg]
Mokumokumo	[ 2 pg]	• boss • Wily Capsule	
Monopellan	[ 2 pg]	• boss • Wily Machine	

1 : 2 | 3 | 4 : 5 |

01 All'interno di questa ultima località del gioco affronterete nuovamente tutti i Robot Master già sconfitti in passato. Una volta iniziata l'esplorazione, raccogliete le tre Capsule grandi ed entrate nella stanza successiva, dove vi attenderà il primo Robot Master.

#### COLD MAN

Usando il Lightning Bolt, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Tramite quest'Arma è inoltre possibile distruggere all'istante sia le lastre di ghiaccio, sia i Mokumokumo. Dopo averlo eliminato, uscite dalla porta a destra.

Nella camera accanto, per raggiungere la scala in alto a destra, dovrete salire sulle varie pedane fantasma: tra di esse, quella più ad est compare a turni alterni. Per superare facilmente il percorso, quando appare la fila superiore di pedane fantasma, generate un Ice Wall sulle spine, salitevi sopra e, con il giusto tempismo, raggiungete la pedana più ad est e da qui la scala.

Arrivati nella sala superiore, dovrete nuovamente sfruttare le pedane fantasma. In questo caso, produce una colonna di ghiaccio quando compare la terza pedana singola ed usatela per salire sulla quarta. Ora raggiungete la fila superiore di piattaforme, che comparirà a breve, ed aggrappatevi alla scala situata a nord ovest. Una volta giunti all'ultimo piano, eliminate il Sydecka ed il Mokumokumo ed entrate nella stanza del secondo Robot Master.

#### ASTRO MAN

Usando le Magic Card, il boss subirà un danno pari a 2 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Mirando in verticale con

quest'Arma riuscirete a ferire Astro Man anche colpendo la sua parte inferiore. Dopo averlo sconfitto, uscite dalla porta a destra per accedere alla sezione successiva.

---

02 Eliminate subito i Monopellan e fatevi trasportare dagli Ice Wall per oltrepassare il pavimento di spine. In seguito salite sulla pedana a nord est e state attenti ai Metrenger per poi accedere nella camera accanto. Qui usate un singolo Lightning Bolt per sconfiggere rapidamente sia i Plasma ± che il Metall SV ed entrate nella sala del terzo Robot Master.

#### DYNAMO MAN

Usando il Copy Vision, il boss subirà un danno pari a 2 PV per ogni colpo subito. Il clone inoltre ha la capacità di attirare gli attacchi di Dynamo Man e risulta quindi molto utile per evitare la Pioggia di fulmini e l'Arco di sfere. Dopo averlo eliminato, uscite dalla porta a destra.

Scendete nella zona sottomarina e fatevi strada prima tra gli Ammoner e poi tra i Surumaker. Infine recatevi nella camera del quarto Robot Master.

#### PIRATE MAN

Usando il Wave Burner, il boss subirà 3 PV di danno se si trova sottacqua e 4 PV di danno se si trova fuori dall'acqua; in aggiunta quest'Arma è in grado anche di distruggere istantaneamente la Bolla d'aria che Pirate Man genera per spostarsi.

---

03 Una volta qui, recatevi sull'estremità destra del pavimento, per far scendere un Penpen EV, poi saltate con precisione ed aggrappatevi alla scala situata a nord est. Giunti al piano successivo, raggiungete la pedana a sinistra ed usate il Wave Burner per spostare le mine acuminate verso ovest, liberando così il passaggio. In seguito raccogliete gli oggetti curativi con le Magic Card e procedete verso nord. Sconfiggete il Joe Classic ed entrate nella sala del quinto Robot Master.

#### BURNER MAN

Usando l'Ice Wall, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito tuttavia Burner Man potrà demolire la colonna di ghiaccio con la sua Carica. Quest'Arma ha la capacità di proteggere il Robot dal Lanciafiamme inoltre, spingendo la colonna di ghiaccio contro il boss, questi verrà trascinato via e potrà anche cadere sulle spine, subendo altri 5 PV di danno. Dopo averlo eliminato, uscite dalla porta a destra.

Successivamente raggiungerete una zona dove sono presenti i mattoni fragili, nella quale sarete attaccati dal Sisi Roll. Lasciate che il nemico distrugga la pavimentazione ed intanto potrete raccogliere alcuni oggetti curativi. Arrivati nella parte finale del percorso, rimanete sul lato orientale dello schermo per evitare di cadere sulle spine. Infine recatevi nella camera del sesto Robot Master.

#### MAGIC MAN

Usando il Tengu Blade, il boss subirà un danno pari a 4 PV dal fendente e dall'attacco in carica, mentre la lama d'aria gli causerà 3 PV di danno. Le prime due tecniche inoltre hanno la capacità di paralizzare Magic Man temporaneamente. Dopo averlo eliminato, uscite dalla porta a destra per accedere alla sezione successiva.

---

04 Usate le Magic Card in verticale per raccogliere gli oggetti curativi e procedete verso nord, facendovi strada tra i nemici. Arrivati al piano

più alto, state attenti alle buche nascoste situate in corrispondenza della terza e dell'ottava sbarra della ringhiera. Entrate poi nella sala del settimo Robot Master.

#### GROUND MAN

Usando la Remote Mine, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito. Bisogna ricordarsi però che Ground Man è invincibile quando si trasforma in Cingolato, perciò attendete che torni in forma umana per farla detonare. L'Arma esploderà in automatico, danneggiando il boss, se questi proverà ad immergersi nel suolo. Dopo averlo eliminato, uscite dalla porta a destra.

Sconfiggete i Poton situati lungo il soffitto ed i vari Wall Teck presenti e procedete verso destra, saltando da una colonna all'altra. In seguito eliminate il Joe Classic e recatevi nella stanza dell'ottavo e ultimo Robot Master.

#### TENGU MAN

Usando lo Spread Drill, il boss subirà un danno pari a 6 PV dalla trivella grande, a 4 PV da quella media ed a 3 PV da quella piccola. Dopo ogni colpo subito da quest'arma, Tengu Man cadrà al suolo e rimarrà stordito per qualche istante. Dopo averlo eliminato, uscite dalla porta a destra per accedere all'ultima sezione della località.

---

05 Una volta qui, procedete in direzione est sino ad incontrare il Dr Wily a bordo di una sua invenzione.

---

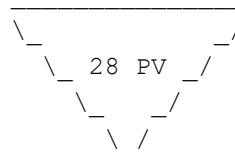
\*\*\* WILY MACHINE \*\*\*

#### ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	.		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	1		
Remote Mine	> 3		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	.
Wave Burner	1		

#### ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	3
-------------	---	---



#### ATTACCHI

##### 1. Caduta pesante [4 PV]

se il personaggio si posiziona sotto di lei, la Wily Machine trema per qualche istante per poi lasciarsi cadere sul pavimento. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss.

##### 2. Carica violenta [4 PV]

la Wily Machine trema per qualche istante per poi volare avanti e indietro più volte. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario oltrepassare il boss più volte eseguendo la Scivolata.

##### 3. Laser viola [4 PV]

la Wily Machine 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.

4. Lama rimbalzante [3 PV]  
 la Wily Machine rilascia la lama circolare montata sul braccio, la quale avanza rimbalzando lungo il pavimento, sino ad uscire dallo schermo. L'attacco è abbastanza rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna oltrepassare la lama, saltando o passandovi da sotto, con il giusto tempismo.
5. Lama rotolante [3 PV]  
 la Wily Machine rilascia sul suolo la lama circolare montata sul braccio, 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.
6. Missili [2 PV]  
 la Wily Machine rilascia due missili che poi avanzano in orizzontale. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare i missili saltando inoltre è possibile distruggerli con le Armi.
7. Proiettili [2 PV]  
 la Wily Machine 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 movimenti ed oltrepassare i proiettili saltando.
- .. Contatto [4 PV]

La Wily Machine 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 perciò dovrete essere precisi nell'evitare gli assalti nemici.

Durante tutta la battaglia, la Wily Machine rilascerà molto spesso i Missili, costringendovi quindi ad eliminarli o ad oltrepassarli saltando. 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, attendete che la Wily Machine scagli la Lama circolare per attaccare il boss, oppure colpitelo mentre saltate per schivare i Missili.

Tramite la Remote Mine potrete infliggere ogni volta 3 PV di danno alla Wily Machine, inoltre grazie a quest'Arma non dovrete essere troppo precisi in fase offensiva: l'esplosione causata dalla Remote Mine è abbastanza grande da colpire facilmente il Dr Wily anche quando viene generata più in alto o più in basso rispetto al punto debole del boss. In alternativa, è possibile attaccare con il Copy Vision, posizionando il clone alla stessa altezza del Dr Wily.

-----

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

-----

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

ARMI SPECIALI	ARMI DEL ROBOT		
Copy Vision	1	Mega Buster	1 3
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	> 3		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1

-----

\\_ 28 PV \\_ /

Tengu Blade 1 1 .  
Wave Burner 1



#### ATTACCHI

##### 1. Bombe teschio [3 PV]

la Wily Capsule scaglia quattro bombe che inseguono brevemente il Robot prima di uscire dallo schermo. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento oppure oltrepassare le bombe saltando inoltre è possibile distruggerle usando le Armi.

##### 2. Raffica espansa [3 PV]

la Wily Capsule genera quattro coppie di 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 una coppia di proiettili e l'altra.

##### 3. Raffica mirata [3 PV]

la Wily Capsule scaglia quattro proiettili in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento oppure oltrepassare i proiettili saltando.

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

La Wily Capsule è un piccolo velivolo a forma di teschio. Il boss si sposta teletrasportandosi, è piuttosto aggressivo ed il suo unico punto debole è la calotta di vetro dove si trova il Dr Wily. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nell'evitare gli assalti nemici.

La Wily Capsule segue sempre lo stesso schema offensivo: attacca, svanisce, ricompare ed attacca di nuovo. Posizionatevi in uno degli angoli inferiori della camera e, quando il boss ricompare, saltate ed aprite subito il fuoco contro di lui e poi raggiungete rapidamente il lato opposto, in modo tale da evitare abbastanza facilmente gli assalti nemici.

Tramite le Magic Card potrete infliggere 3 PV di danno con ogni colpo tuttavia dovrete necessariamente attaccare in orizzontale perchè, provando a scagliarle verticalmente, esse si infrangeranno contro la parte inferiore del boss.

=====

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

|| Dopo qualche tempo, Mega Man fa ritorno al laboratorio, dove viene accolto  
|| dal Dr Light, Roll, Rush, Eddie, Beat ed Auto. Nonostante il completamento  
|| della missione, il Robot blu non sembra soddisfatto dell'esito della  
|| battaglia perchè, se fosse stato più abile, sarebbe riuscito anche a salvare  
|| King.

||  
|| Lo scienziato gli risponde di non rattristarsi perchè Roll ha una sorpresa  
|| per lui: al laboratorio è giunta una lettera con il marchio del guerriero  
|| dorato. A quanto pare King è sopravvissuto all'esplosione del palazzo ed ora





Eliminatelo con il Bass Buster ed oltrepassate il fuoco che il nemico rilascia dopo essere stato sconfitto. Saltate da una pedana all'altra, stando attenti a non precipitare nella lava, e più avanti evitate i lanciafiamme. Dopo aver superato la scala, emergeranno dalla lava i Changkey R, fiammelle che poi ricadranno verso il basso. Sconfiggete i nemici prima di procedere ed entrate nella sezione successiva.

---

A2 Superate il corridoio con i Mole e scendete le scale per arrivare nella zona inferiore. Al suo interno, salite a bordo della barca per farvi trasportare al sottomarino. Adesso dovrete fare attenzione alle spine situate lungo il soffitto: poichè il livello dell'acqua oscilla continuamente, anche la posizione del sottomarino varierà e quindi procedete solo quando questi si abbassa di quota. Montati sul natante troverete i Dodonpa Cannon, mortai verdi che apriranno il fuoco contro di voi: usate il Bass Buster dalla distanza per distruggere sia i Dodonpa Cannon, sia i proiettili scagliati da loro. Avanzate con prudenza e poi salite sulla barca a destra per arrivare nella sezione successiva.

---

A3 Eliminate il Dodonpa Cannon e salite le scale. Oltrepassate il lungo corridoio con i Mole sino a tornare in una zona esterna. Qui sono presenti potenti raffiche di vento che vi spingeranno costantemente verso sinistra, riducendo anche la distanza massima coperta dai vostri salti. Sconfiggete il Metall SV e più avanti troverete un drone volante sferico, il Monopellan: questi oscillerà in verticale ed aprirà il fuoco verso di voi. Attaccatelo dalla lunga distanza per eliminare il nemico e siate rapidi a raccogliere l'eventuale oggetto comparso, prima che l'elica voli via.

Saltate con cautela da una pedana all'altra e più avanti troverete un Metall SV situato proprio sul bordo di una piattaforma. Avanzate gradualmente per risvegliare il nemico in modo tale che, cadendo nel vuoto, liberi il passaggio e vi consenta di proseguire in sicurezza. Dopo essere tornati sul pavimento, affronterete subito 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, superatelo con il Doppio Salto e poi colpitelo alle spalle. Infine oltrepassate il cancello per entrare nell'ultima sezione della località.

---

A4 Procedete verso destra sino ad incontrare Proto Man e King.

|| Il guerriero rosso è intenzionato a fermare il criminale che ha attaccato il  
|| Robot Museum, ma quest'ultimo si è già impossessato dei dati di tutti gli  
|| automi. Proto Man cerca di colpire King tuttavia questi schiva facilmente  
|| l'attacco e, con un potente fendente della sua arma, ferisce gravemente il  
|| guerriero rosso per poi allontanarsi.

||  
|| Bass, ritenendosi il più potente automa del pianeta, non tollera che ci sia  
|| qualcuno che pensa di essere più forte di lui e decide di occuparsi di King.  
|| Il Robot viola raggiunge il criminale, il quale lascia che sia uno dei suoi  
|| sottoposti a combattere contro Bass.

Ora affronterete il boss della località.

---  
\*\*\* GREEN DEVIL \*\*\*

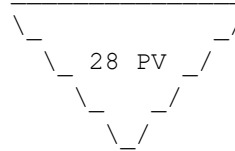
ARMI SPECIALI

Copy Vision           4  
Ice Wall               > 8

ARMI DEL ROBOT

Bass Buster           1  
Treble Boost          2

Lightning Bolt	4		
Magic Card	2		
Remote Mine	2		
Spread Drill	6	2	1
Tengu Blade	> 3	8	.
Wave Burner	2		



ATTACCHI

1. Gelatina rotolante [2 PV]

dal corpo del Green Devil si staccano pezzi di gelatina che poi rotolano sul pavimento. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare la gelatina saltando inoltre è possibile distruggerla con le Armi.

2. Lancio di gelatina [2 PV]

dal corpo del Green Devil vengono scagliati frontalmente pezzi di gelatina che poi ricadono sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario muoversi lungo il pavimento inoltre è possibile distruggere la gelatina con le Armi.

.. Contatto [5 PV]

Il Green Devil è un nemico umanoide composto da una gelatina verde. Il boss non si sposta mai dalla sua zona 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 piccole dimensioni perciò dovrete evitare con precisione gli assalti nemici.

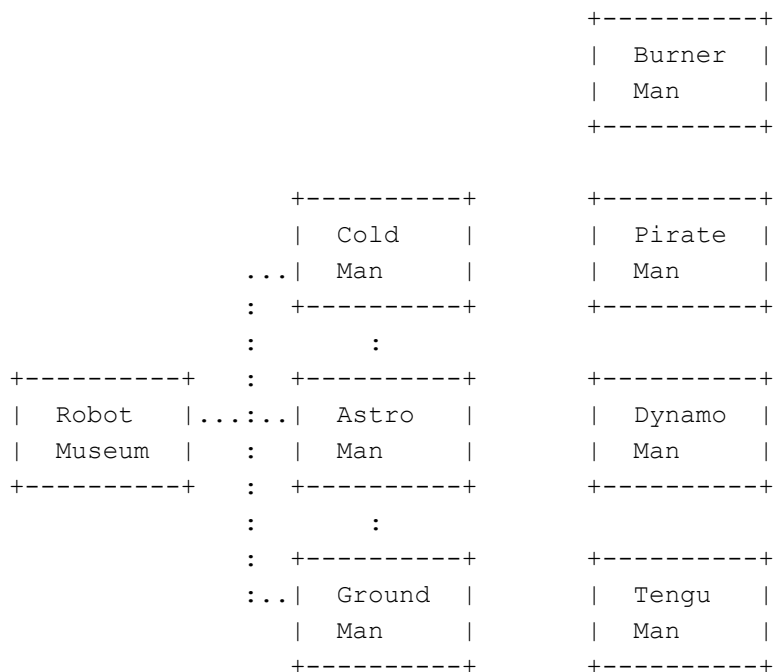
Posizionatevi sul lato sinistro dello schermo e da qui aprite ripetutamente il fuoco verso nord est: in questo modo riuscirete ad esporre gradualmente il suo occhio grigio, sino a quando non subirà danni. Saltate con il giusto tempismo per evitare le Gelatine rotolanti e poi riprendete subito l'offensiva.

=====

INTERMEZZO [ @6BMZ ]

===== BASS =====

Ora apparirà la schermata generale delle località:



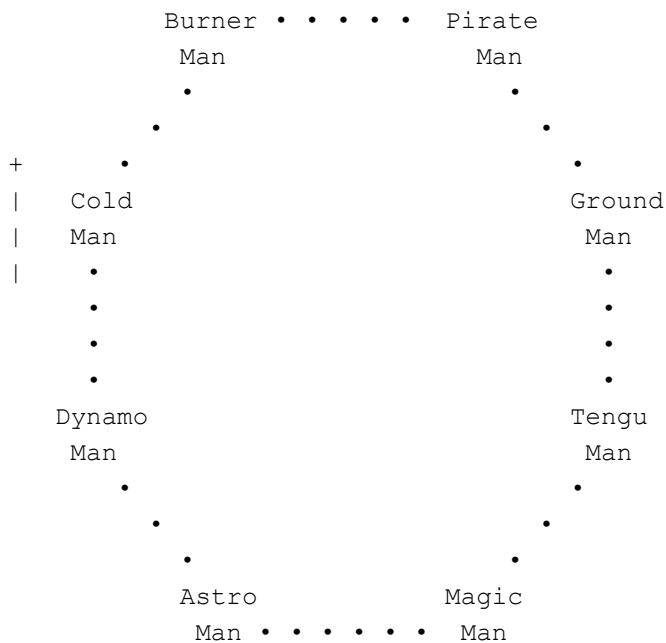
```

+-----+
|  Magic  |
|   Man   |
+-----+

```

Qui sono disposti gli otto 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. Inizialmente sono disponibili solo Cold Man, Astro Man e Ground Man e, man mano che vengono sconfitti, anche le altre località diventeranno esplorabili.

Ogni Robot Master ha la caratteristica di risultare particolarmente debole all'Arma che si ottiene sconfiggendo uno degli altri sette 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:



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

(es. Burner Man è vulnerabile all'Ice Wall, ricevuto dopo aver eliminato Cold Man; Pirate Man è vulnerabile al Wave Burner, ottenibile una volta sconfitto Burner Man e così via)

La soluzione seguente inizia il percorso da Cold Man.

In aggiunta, nella parte bassa dello schermo è presente l'icona di un disco, che vi permette di accedere al Database, e quella di una chiave inglese, che vi condurrà al negozio di Auto, dove per ora potrete acquistare solo gli Accessori di 1° grado:

•• Com System (100 Viti Speciali)

Permette di ricevere da Roll alcuni consigli sulla località esplorata

•• Energy Balancer (120 Viti Speciali)

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

•• Item Presenter ( 60 Viti Speciali)

Fa comparire nella località alcuni contenitori che rilasciano oggetti curativi

•• Exit Unit ( 50 Viti Speciali)

Permette di uscire da una località già completata in precedenza

•• Spare Body ( 50 Viti Speciali)

Si ottiene una Vita Bonus

•• Shock Guard ( 10 Viti Speciali)

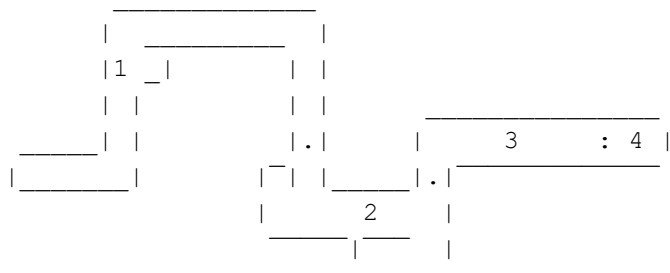
Salva il personaggio una volta dalle spine

```

=====
COLD MAN [ @6B01 ]
===== BASS =====

```

NEMICI		DISCHI	
Batton M64	[ 3 pp]	002. Roll	[D1]
Dodonpa Cannon	[10 pp]	067. Punk	[D2]
Metall SV	[ 3 pp]	094. Dr Wily	[D1]
Mokumokumo	[ 4 pp]		
Monopellan	[ 4 pp]		
Penpen EV	[ 6 pp]		
Rabbiton	[ 6 pp]		
Snoler	[28 pp]		
Spinning Gabyoall	[ no ]		



D1 Una volta giunti nella località, noterete un mattone di ghiaccio sulla sinistra che per ora non potrete distruggere. Procedete in direzione est, saltando da una pedana all'altra e stando attenti ai Monopellan presenti. Più avanti incontrerete un Rabbiton, un coniglio meccanico: il nemico si sposta sciando o saltando e non possiede attacchi diretti perciò oltrepassatelo con un balzo e seguite il percorso.

Salite le scale ed al piano superiore troverete un Metall SV ed un Batton M64. Quest'ultimo è un pipistrello nero che si muoverà continuamente verso di voi: eliminatelo con il Bass Buster prima che si avvicini troppo. Procedete verso nord per incontrare un Penpen EV, un pinguino meccanico che gira su sè stesso. Il nemico si lancia periodicamente contro di voi strisciando sul pavimento quindi superatelo saltando ed attaccatelo mentre ruota sul posto.

Ignorate le Sfere grandi situate sul soffitto e procedete verso est, attraversando la parete fantasma, per entrare in una stanza segreta. Al suo interno troverete un nemico rotante a forma di lama, lo Spinning Gabyoall, che per ora potrete paralizzare per qualche secondo, e le spine sul pavimento. Con il giusto tempismo saltate in direzione est e potrete raccogliere il disco 094 - DR WILY. Tornate indietro e salite le scale, ignorando il Disco che troverete più in alto.

In seguito eliminate il Rabbiton per arrivare poi in una zona dove sono presenti alcune lastre di ghiaccio lungo il pavimento: camminandovi sopra, esse andranno in frantumi, perciò siate rapidi nell'avanzare. Fatevi strada tra i nemici e, arrivati presso le scale, raggiungete la parete verde ad est e tenete premuta la direzione Destra: in questo modo, dopo aver infranto la lastra di ghiaccio, riuscirete ad atterrare sulla pedana sottostante.

Raccogliete la Vita Bonus e adesso dovrete attraversare un percorso composto da lastre ghiaccio, sospese su un pavimento di spine. Procedete con cautela ed eliminate i Monopellan saltando da una lastra all'altra. Infine eseguite il Doppio Salto per raggiungere quella più a nord est, dove è situato il disco 002 - ROLL. Scesi nel condotto, recatevi al piano inferiore ed ignorate il Disco presente poichè Bass non è in grado di raggiungerlo. Arrivati alla fine del percorso incontrerete un mini boss.

```

| mini boss:  SNOLER  \
|
|-----|
| ARMI SPECIALI                ARMI DEL ROBOT
| Copy Vision      1                Bass Buster      1
| Ice Wall         .                Treble Boost     2
| Lightning Bolt   2
| Magic Card       1
| Remote Mine     > 4
| Spread Drill     1   1   1
| Tengu Blade     1   1   .
| Wave Burner     2
|
|
| 1. Minipupazzi di neve  [3 PV]
| lo Snoler aspira aria per poi scagliare verso l'alto palle di neve
| che in seguito ricadono sotto forma di piccoli pupazzi di neve,
| i quali rimangono fermi sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido
| e copre una vasta area. Per non subire danni dall'aspirazione è
| necessario allontanarsi dallo Snoler costantemente. I piccoli
| pupazzi di neve invece possono essere distrutti dalle Armi oppure
| dal contatto con il nemico inoltre scompaiono automaticamente dopo
| alcuni secondi.
|
| .. Contatto                [4 PV]
|
| Lo Snoler è un automa con la forma di un pupazzo di neve. Il nemico si
| sposta saltando, è piuttosto aggressivo ed il volto è il suo unico
| punto vulnerabile. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole
| dimensioni e priva di ostacoli, perciò dovrete essere precisi nello
| schivare gli assalti nemici.
|
| Lo Snoler esegue ciclicamente sempre le stesse azioni: aspira l'aria
| per generare i Minipupazzi di neve e poi vi viene incontro saltando.
| Per attaccare il nemico, rimanete il più lontano possibile mentre
| aspira l'aria e poi mirate al suo volto quando sta ancora generando i
| Minipupazzi di neve. In seguito attendete che lo Snoler si avvicini a
| voi ed usate la Scivolata per oltrepassarlo da sotto mentre salta.
|
|-----|

```

Dopo aver sconfitto il mini boss, procedete attraverso l'apertura nella zona occidentale del pavimento per accedere così nella sezione successiva.

D2 Una volta atterrati sulla lastra di ghiaccio, procedete verso sud attraverso il condotto ed ora lungo il pavimento incontrerete di nuovo le lastre di ghiaccio, stavolta che galleggiano sulla superficie dell'acqua.

Avanzate verso destra, stando attenti alle spine ed eliminate i Dodonpa Cannon. Arrivati sulla pedana verde, fate infrangere la lastra di ghiaccio alla sua sinistra e scendete in acqua, raggiungendo così il fondale. Oltrepassate lo Spinning Gabyoall sulla sinistra e, facendo attenzione alle spine sul soffitto, raccogliete il disco 067 - PUNK. Ora procedete verso destra, evitando gli Spinning Gabyoall e le spine successive, e salite le scale per tornare in superficie. Eliminate i Dodonpa Cannon ed infine procedete verso nord per entrare nella sezione superiore.

D3 Una volta qui, sconfiggete i Penpen EV e poi oltrepassate lo Spinning Gabyoall. Dopo essere arrivati in cima, avanzate in direzione est per incontrare alcuni dispositivi che scagliano i mattoni di ghiaccio: quest'ultimi vi possono causare danni al contatto solo prima che inizino a scivolare sul pavimento; in caso contrario, i mattoni di ghiaccio vi spingeranno nella loro direzione di movimento, rischiando però di ferirvi, nel caso in cui vi schiaccino contro un ostacolo. Come ultima cosa, potrete anche salire a bordo dei mattoni di ghiaccio in tutta sicurezza e farvi trasportare da loro: sfruttate quest'ultima proprietà con il secondo dispositivo, in modo tale da oltrepassare il precipizio. Procedete lungo il percorso e, dopo aver superato i Penpen EV, attraversate il cancello per giungere nell'ultima sezione.

D4 Al suo interno affronterete il boss della località.

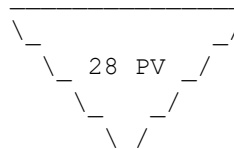
---  
 \*\*\* COLD MAN \*\*\*

ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	(*)		
Lightning Bolt	> 3		
Magic Card	1		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	2		

ARMI DEL ROBOT

Bass Buster	1
Treble Boost	2



(\*) Colpendo Cold Man con l'Ice Wall, il boss recupererà 6 PV se la colonna di ghiaccio è ferma, 3 PV se invece è in movimento.

ATTACCHI

1. Lastra di ghiaccio [3 PV]

Cold Man produce una lastra di ghiaccio verticale per poi farla scivolare lungo il pavimento. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Dopo aver urtato contro la parete, la lastra torna indietro dal boss, sempre scivolando sul pavimento. Per evitare l'attacco bisogna posizionarsi a contatto con la parete opposta al boss e saltare una volta sul posto.

2. Pozza congelante [ no ]

Cold Man produce sul suolo una serie di pozze di energia, in grado di paralizzare il personaggio per qualche istante. L'attacco è molto rapido e copre un'area ridotta. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento. Una volta immobilizzati, bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti per liberarsi dal congelamento.

3. Generazione Mokumokumo [ no ]

Cold Man rilascia dalla testa un Mokumokumo, il quale, venendo a contatto con il personaggio, gli impedisce di attaccare e riduce l'altezza massima

dei suoi salti. Per liberarsi dalla morsa del nemico bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti.

.. Contatto [5 PV]

Cold Man è un massiccio automa celeste. Il boss si sposta compiendo balzi ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nell'evitare gli attacchi nemici.

Posizionatevi non troppo lontani dal boss: da questa posizione potrete sia schivare agevolmente gli attacchi nemici, sia allontanarvi subito da Cold Man, quando questi vi viene incontro saltando. Quando il boss vi scaglia la Lastra di ghiaccio, saltate due volte per evitarla e, non appena essa si infrange contro il boss, attaccate subito Cold Man per danneggiarlo. Dopo aver subito diversi danni, il boss inizierà a generare i Mokumokumo, i quali potranno ostacolarvi notevolmente. In questo caso, continuate con la stessa strategia ma stavolta date la precedenza all'eliminazione dei nemici fluttuanti poi riprendete ad attaccare Cold Man.

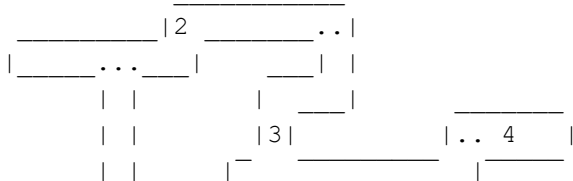
Usando il Lightning Bolt, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Tramite quest'Arma è inoltre possibile distruggere all'istante sia le lastre di ghiaccio, sia i Mokumokumo.

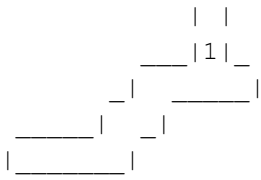
#####  
# #  
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma ICE WALL, #  
# alla quale risulta debole Burner Man. #  
# #  
#####

=====

BURNER MAN	[@6B02]
=====	BASS =====

NEMICI		DISCHI	
Batton M64	[ 3 pp]	004. Guts Man	[C3]
Big Telly	[ 16 pp]	020. Hard Man	[C1]
Bunby Tank DX	[ 6 pp]	045. Plant Man	[C3]
Bunby Top DX	[ 3 pp]	054. Slash Man	[C1]
Cline G	[ 12 pp]		
Dodonpa Cannon	[ 10 pp]		
Gori-Three	[ 48 pp]		
Hannya Attacker	[ 6 pp]		
Joe Classic	[ 12 pp]		
Muragattori	[ 1 pp]		
Onbuubattan	[ 3 pp]		
Plasma ±	[ 9 pp]		
Poton N°2	[ 6 pp]		
Spinning Gabyoall	[ no ]		
Sydecka	[120 pp]		
Telly R	[ 1 pp]		





---

C1 Procedete verso destra ed eliminate il Batton M64 che vi verrà incontro dall'alto. 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. Fatevi strada tra i nemici e salite le scale, dove troverete un Joe Classic.

Alle sue spalle noterete un pannello grigio: in questa zona ne troverete alcuni esemplari, alcuni dei quali nascondono aperture nel pavimento perciò avanzate con prudenza e memorizzate i punti in cui esse sono presenti. Più avanti è presente un automa che lancia continuamente una sfera metallica, il Gori-Three. Il nemico è molto resistente ed attacca di continuo: usate l'Ice Wall dalla breve distanza per eliminarlo rapidamente. Per sconfiggere il secondo esemplare generate una colonna di ghiaccio e spingetela contro di lui infine fate cadere un Ice Wall sulla testa del terzo Gori-Three per distruggerlo all'istante.

Seguite il percorso e più avanti troverete due grilli verdi, posizionati uno sul dorso dell'altro, l'Onbuubattan: usate semplicemente il Bass Buster per eliminarli senza difficoltà. Non andate subito verso nord bensì recatevi nell'angolo di sud est, dove sono presenti i pannelli gialli: in questo modo accederete in un passaggio nascosto. Procedete verso destra per entrare in una stanza segreta dove troverete un nemico molto massiccio che vi attaccherà di continuo, il Sydecka. Usate l'Ice Wall dalla breve distanza per eliminarlo rapidamente poi eseguite un Doppio Salto per raccogliere con facilità il disco 054 - SLASH MAN.

Adesso tornate indietro ed andate verso l'alto, dove 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. Durante la risalita, state attenti alle buche coperte dai pannelli e situate in genere ai piedi delle scale. Una volta arrivati al secondo Hannya Attacker, sconfiggete il nemico e posizionatevi a contatto con la parete ovest: da qui eseguite un Doppio Salto sul posto per raggiungere il disco 020 - HARD MAN.

Prima di raggiungere la sezione successiva, incontrerete una coppia di sfere collegate tra di loro da un flusso costante di corrente elettrica, il Plasma ±. Ogni singola sfera è in grado di rigenerare l'altra perciò eliminate una delle due e sfruttate il tempo di rigenerazione per oltrepassare il nemico e proseguire la salita.

---

C2 Una volta arrivati in cima, ignorate il Disco sulla sinistra ed andate verso est. Più avanti troverete due Gori-Three che vi scaglieranno contro le sfere di gomma: evitatele oppure proteggetevi con l'Ice Wall e poi occupatevi dei nemici. Successivamente incontrerete un altro Gori-Three che stavolta lancerà sfere chiodate, in grado di rilasciare aculei a raggiera: scendete sul pavimento con il giusto tempismo e posizionatevi sotto il punto in cui la sfera esplode, in modo tale da non venire colpiti dagli aculei. Da qui potrete poi eliminare il nemico con il Bass Buster.

Più avanti è presente una zona nella quale compariranno periodicamente alcune lance da punti fissi dello sfondo e del pavimento. Memorizzate la disposizione



delle aperture dalle quali esse emergono e procedete con cautela verso destra. Arrivati al termine del percorso, lasciatevi cadere nel condotto, rimanendo a contatto con la parete sinistra.

C3 Atterrando in questa sezione, arriverete su una stretta pedana e sulla sinistra troverete sia uno Spinning Gabyoall che un cannone mobile, il Poton N°2. Saltando con il giusto tempismo, raccogliete il disco 045 - PLANT MAN e poi lasciatevi cadere in uno qualsiasi dei condotti ad est. Giunti sul pavimento, appariranno dall'alto una serie di rapaci verdi, i Muragattori: essi attraversano lo schermo in orizzontale a gran velocità ma sono molto deboli perciò fatevi strada con il Bass Buster. Usate l'Ice Wall per eliminare rapidamente il Sydecka e lasciatevi cadere nel condotto. Durante la discesa, con il giusto tempismo, eseguite il Doppio Salto verso est per entrare nella rientranza nascosta, coperta dai pannelli gialli, dove potrete recuperare il disco 004 - GUTS MAN.

Una volta giunti al piano più basso, ignorate la zona ad ovest e procedete verso destra. Lungo il percorso dovrete stare attenti sia ai Dodonpa Cannon, sia ai Big Telly. Quest'ultimi sono grandi cilindri volanti, i quali rilasciano una bomba in grado di generare un oceano di fiamme che causa morte immediata: per questo motivo, non appena il nemico compare sullo schermo, rifugiatevi su un'altura per evitare di perdere la vita. Più avanti è situato un dispositivo identico a quelli già incontrati presso la località di Cold Man: in questo caso scaglierà mattoni rocciosi anzichè di ghiaccio. Seguite il percorso ed infine salite le scale per entrare nell'ultima sezione.

C4 Al suo interno troverete subito un dragone meccanico, il Cline G: mirate alla sua testa per eliminarlo facilmente poichè, distruggendo un segmento qualsiasi del suo corpo, il nemico inizierà a muoversi molto più rapidamente e diverrà molto più aggressivo. In seguito entrate nella stanza del boss della località.

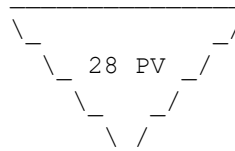
---  
\*\*\* BURNER MAN \*\*\*

ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	> 3		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	.		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	.		

ARMI DEL ROBOT

Bass Buster	1
Treble Boost	2



ATTACCHI

1. Attacco in picchiata [6 PV]  
+ Fiammate laterali [4 PV]

Burner Man compie una capriola in aria per poi lanciarsi diagonalmente sul pavimento. Dal punto di impatto vengono poi generate due fiammate che avanzano lungo il suolo in direzioni opposte. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare di subire danni bisogna allontanarsi il più possibile dal boss.

2. Carica [5 PV]

Burner Man attraversa il pavimento in entrambe le direzioni. L'attacco è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario superare il boss saltando.

3. Lanciafiamme [5 PV]

Burner Man rilascia frontalmente una fiamma che oscilla in verticale di continuo. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere lontani dal boss.

4. Granata [3 PV]

Burner Man lancia una bomba in direzione del personaggio, lungo una traiettoria parabolica. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss.

5. Tagliole [ no ]

Burner Man salta e rilascia sul pavimento tre tagliole che vengono subito parzialmente nascoste dall'erba. Camminandovi sopra, il personaggio rimane temporaneamente paralizzato. L'attacco non è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario non posizionarsi sui punti del pavimento dove le tagliole sono appena visibili. Una volta stretti nella morsa, bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti per liberarsi.

.. Contatto [5 PV]

Burner Man è un automa rosso che possiede una sottile fiamma verde sulla testa. Il boss si sposta saltando o compiendo scatti ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni inoltre ad entrambe le estremità laterali sono presenti le spine lungo il pavimento.

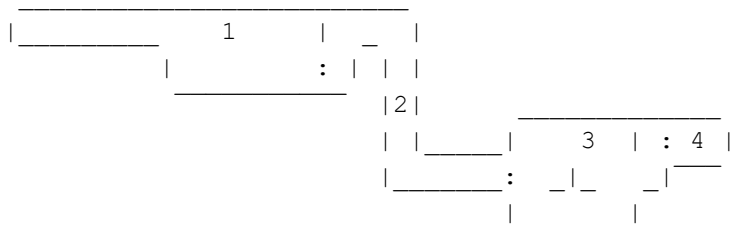
Durante tutto lo scontro dovrete saltare di continuo perchè Burner Man si lancerà ripetutamente contro di voi, perciò posizionatevi al centro del pavimento per avere maggiore spazio di manovra. Evitate di farvi chiudere in un angolo dal boss, il quale cercherà di spingervi con il suo Lanciafiamme sulle spine.

Usando l'Ice Wall, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito tuttavia Burner Man potrà demolire la colonna di ghiaccio con la sua Carica. Quest'Arma ha la capacità di proteggere il Robot dal Lanciafiamme inoltre, spingendo la colonna di ghiaccio contro il boss, questi verrà trascinato via e potrà anche cadere sulle spine, subendo altri 5 PV di danno.

#####  
# #  
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma WAVE BURNER, #  
# alla quale risulta debole Pirate Man. #  
# #  
#####

=====  
PIRATE MAN [ @6B03 ]  
===== BASS =====

NEMICI		DISCHI	
Ammoner	[ 2 pp]	011. Bubble Man	[H2]
Hogale Submarine	[36 pp]	034. Wave Man	[H3]
Kaizock	[ 8 pp]	071. Venus	[H2]
Kamikamin	[ 2 pp]	080. Mega Water S	[H1]
Shell'n	[ 8 pp]	085. Pirate Man	[H3]
Spinning Gabyoall	[ no ]		
Surumaker	[ 6 pp]		



H1 Una volta iniziata l'esplorazione della località, procedete verso est ed incontrerete un automa a forma di conchiglia, l'Ammoner: colpite il nemico una volta per farlo cadere in acqua e poi attaccatelo al volto con il Bass Buster per eliminarlo. Più avanti troverete una coppia di Spinning Gabyoall, che adesso potrete distruggere tramite il Wave Burner, ma solo quando non si trovano sottacqua. Successivamente vi verrà incontro un automa striato, il Kaizock, che avanza senza curarsi di voi: superatelo con un salto ed infine entrate nella grande zona sottomarina.

Al suo interno affronterete subito un calamaro meccanico, il Surumaker, che si muoverà in maniera poco prevedibile: mirate con il Bass Buster dalla media distanza per eliminarlo senza difficoltà. Sottacqua sono presenti anche le mine acuminate, le quali non vi faranno perdere la vita all'istante però vi causeranno danni. Procedete lungo il fondale e risalite tramite la scala sommersa. Saltate sulla pedana ad est e da qui eseguite un Doppio Salto con Scatto verso destra, in modo tale da superare la serie di mine acuminate. Giunti a destinazione, usate di nuovo il Doppio Salto per salire sulla sporgenza a nord est e raccogliere così il disco 080 - MEGA WATER S. Tornate in acqua e procedete lungo il percorso, rimanendo il più possibile sulla destra per evitare la mina acuminata ed entrate poi nella sezione accanto.

H2 Andate verso l'alto, facendovi strada tra i nemici, e tornate in superficie tramite la scala. Proseguite in direzione est sino ad arrivare all'estremità orientale del pavimento. Da qui, lasciatevi cadere in acqua spostandovi leggermente verso sinistra: se fatto in maniera corretta, atterrerete sul pavimento inferiore ed eviterete di venire a contatto con lo Shell'n, la conchiglia viola. Ignorate il nemico, oltrepassandolo con un salto, e procedete verso sinistra, sino a raccogliere il disco 011 - BUBBLE MAN.

Adesso rientrate in acqua e seguite il percorso subito sulla destra per trovare il disco 071 - VENUS lungo la parete orientale. Procedete poi verso sud, stando attenti agli Ammoner, giungendo così nel corridoio sottostante. Al suo interno avanzate verso est e sfruttate le rientranze nel pavimento per evitare di essere danneggiati dagli esemplari di Hogale Submarine, le grosse balene meccanica. In alternativa, potete eliminarli rapidamente colpendoli con l'Ice Wall dalla breve distanza.

H3 All'interno di questa vasta sezione troverete subito una serie di mine acuminate, mentre il pavimento è composto interamente da spine e dai generatori di bolle. Posizionandovi su quest'ultimi, 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 sua traiettoria. La bolla scoppia a contatto con le mine acuminate oppure urtando un qualsiasi ostacolo. Nella sezione sono presenti i bauli marroni, che contengono oggetti e si aprono colpendoli con le Armi, ed i Kamikamin, scrigni falsi che rivelano la loro natura solo dopo essere stati attaccati.

Recatevi sul fondale e posizionatevi sul terzo generatore di bolle da sinistra. Una volta inglobati nella bolla, spostatevi poco alla volta verso ovest, in modo tale da evitare sia le pedane che le mine acuminatae, e raggiungete infine l'angolo in alto a sinistra della sala, dove è situato il baule che contiene il disco 034 - WAVE MAN. Tornate sul fondale e stavolta utilizzate il secondo generatore di bolle da destra: spostatevi prima verso ovest e poi gradualmente verso est, sino ad arrivare presso l'angolo in alto a destra della sala. Qui è situato il baule contenente il disco 085 - PIRATE MAN. In seguito uscite dall'apertura nella parete orientale e proseguite verso nord per entrare nell'ultima sezione.

H4 Al suo interno affronterete il boss della località.

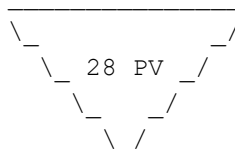
---  
\*\*\* PIRATE MAN \*\*\*

ARMI SPECIALI

Copy Vision	.		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	2		
Magic Card	1		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	2	2
Wave Burner	>	(*)	

ARMI DEL ROBOT

Bass Buster	1
Treble Boost	2



(\*) Colpendo Pirate Man con il Wave Burner, il boss subirà 3 PV di danno se si trova sottacqua e 4 PV di danno se si trova fuori dall'acqua.

ATTACCHI

1. Bolla d'aria [4 PV]

Pirate Man genera attorno a sé una bolla d'aria e, con essa, si muove all'interno della zona sottomarina. Il boss può oscillare più volte in orizzontale oppure rimbalzare contro le pareti ed il pavimento: in entrambi i casi, la bolla d'aria non può uscire dall'acqua. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggere la bolla d'aria tramite il Wave Burner.

2. Esplosivo [3 PV]

Pirate Man scaglia una granata in direzione del personaggio, la quale detona dopo pochi secondi. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare la granata saltando.

3. Alta marea [ no ]

quando il livello dell'acqua si abbassa eccessivamente, Pirate Man ne causa il graduale innalzamento, tenendo sollevata la sua tenaglia.

.. Contatto [4 PV]

Pirate Man è un automa bianco e viola che indossa un cappello ed è munito di tenaglia. Il boss si sposta solo tramite la sua Bolla d'aria ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni, non possiede ostacoli inoltre si trova sottacqua: il livello dell'acqua cala gradualmente ed il boss è in grado di aumentarlo di nuovo.

Quando Pirate Man si trova sul pavimento per rilasciare gli Esplosivi, allontanatevi gradualmente da lui, in modo tale che essi non detonino nei

pressi delle pareti. Quando invece il boss si muove all'interno della Bolla d'aria, posizionatevi accanto ad un muro e saltate sul posto con il giusto tempismo per evitare di venire a contatto con lui. Il momento migliore per attaccare Pirate Man è quando questi tiene sollevata la sua tenaglia per innalzare il livello dell'acqua.

Usando il Wave Burner, il boss subirà 3 PV di danno se si trova sottacqua e 4 PV di danno se si trova fuori dall'acqua; in aggiunta quest'Arma è in grado anche di distruggere istantaneamente la Bolla d'aria che Pirate Man genera per spostarsi.

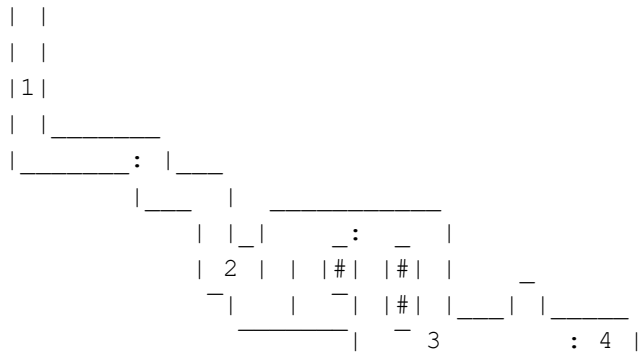
```
#####  
#                                                                 #  
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma REMOTE MINE,   #  
#   alla quale risulta debole Ground Man.                       #  
#                                                                 #  
#####
```

Con la sconfitta del terzo Robot Master, presso il negozio di Auto ora saranno disponibili anche gli Accessori di 2° grado:

- Counter Attacker (200 Viti Speciali)  
Raddoppia la potenza offensiva delle Armi quando si possiedono 6 PV o meno
- Super Recover (200 Viti Speciali)  
Aumenta i PV e le munizioni ripristinate dagli oggetti curativi
- Treble Boost (200 Viti Speciali)  
Permette di fondersi temporaneamente con Treble e di volare
- Hi-Speed Dash (100 Viti Speciali)  
Aumenta la velocità di esecuzione e la distanza percorsa compiendo lo Scatto
- Step Booster (100 Viti Speciali)  
Aumenta la velocità con la quale Bass si muove lungo le scale
- Enemy Analyzer ( 50 Viti Speciali)  
Permette di ricevere un consiglio per affrontare il boss della località

```
=====
```

GROUND MAN			[@6B04]
		BASS	=====
NEMICI		DISCHI	
Dig Mole	[ 3 pp]	017. Needle Man	[F2]
Hannya Attacker	[ 6 pp]	028. Pharaoh Man	[F3]
Joe Classic	[12 pp]	035. Stone Man	[F3]
Kamikamin	[ 2 pp]	051. Burst Man	[F1]
Kao na Gahna	[ 9 pp]	055. Shade Man	[F1]
Metall SV	[ 3 pp]	059. Sword Man	[F3]
Metrenger	[ 3 pp]	078. Sunstar	[F2]
Monopellan	[ 3 pp]		
Mother Mukamukade	[96 pp]		
Mukamukade	[24 pp]		



F1 Una volta cominciata l'esplorazione, procedete verso est sino ad arrivare ad una grande cascata di sabbia situata sullo sfondo, che è in grado di ridurre l'altezza massima dei vostri salti, perciò tenete conto di questo impedimento. Eliminate l'Hannya Attacker e, tramite il Doppio Salto, potrete subito recarvi sulla sporgenza per ottenere il disco 051 - BURST MAN. Adesso procedete verso sud, rimanendo nella parte centrale del percorso, e state attenti ai Metall SV ed ai Monopellan.

Attraversando il sentiero, troverete lungo la parete orientale alcune spine su una sporgenza. Continuate a scendere, raggiungendo la pedana situata proprio sotto di esse, per recuperare il disco 055 - SHADE MAN. Giunti al termine della discesa, atterrerete sulle sabbie mobili, le quali vi costringeranno a saltare di continuo per evitare di sprofondare eccessivamente. Attraverso il percorso incontrerete alcuni lombrichi che verranno rilasciati periodicamente dal soffitto, i Metrenger: eliminate solo quelli che vi ostacolano e procedete verso destra. Infine oltrepassate la strettoia e salite le scale per accedere alla sezione successiva.

F2 In questa zona verrete subito assaliti dai Mukamukade, grossi vermi arancioni: essi compaiono periodicamente dallo sfondo ed attraversano tutto il percorso, sino ad uscire dallo schermo. Per eliminarli facilmente potete usare l'Ice Wall o la Remote Mine; in alternativa, sfruttate le scale presenti per non farvi travolgere dai nemici e poi avanzate rapidamente con lo Scatto mentre il percorso è libero.

Arrivati alla terza serie di Mukamukade, posizionatevi sul punto più basso della scala ed eseguite un Doppio Salto verso destra, per atterrare sulla sporgenza dove è situato il disco 017 - NEEDLE MAN. Usate di nuovo il Doppio Salto per tornare sulla scala e successivamente, al termine del percorso, entrerete in una sala dove, tramite un condotto sabbioso, giungerete nella tana di un mini boss.

```

| mini boss: MOTHER MUKAMUKADE \_____
|
| ARMI SPECIALI                                ARMI DEL ROBOT
| Copy Vision          1                      Bass Buster        1
| Ice Wall             10                     Treble Boost        2
| Lightning Bolt       2
| Magic Card           1
| Remote Mine          > 48
| Spread Drill         1   6   6
| Tengu Blade          1   1   10
| Wave Burner          1
|
| 1. Uova          [ no ]
| + Lombrichi      [2 PV]
|
| il volto della Mother Mukamukade compare dal soffitto mentre la coda

```

dal pavimento. Da quest'ultima il nemico rilascia una coppia di uova dalle quali nascono piccoli lombrichi che in seguito camminano avanti e indietro lungo il pavimento. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Le uova non causano danni al personaggio mentre per evitare i lombrichi è necessario superarli saltando inoltre è possibile distruggerli con le Armi.

.. Contatto [4 PV]

La Mother Mukamukade è un grosso lombrico segmentato giallo. Il nemico si sposta volando, oppure attraversando le pareti, è molto aggressivo ed il volto è il suo unico punto vulnerabile. La sala dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non presenta elementi al suo interno. La Mother Mukamukade in genere si sposta muovendosi in diagonale oppure attraversando sequenzialmente lo schermo in verticale.

Posizionatevi al centro del pavimento, in modo tale da evitare con facilità gli assalti della Mother Mukamukade, ed aprite ripetutamente il fuoco con il Bass Buster, mirando contro il volto del mini boss. Nel caso in cui il nemico rilasci le Uova, fate comparire i Lombrichi, eliminateli sparando verso il suolo e poi mirate subito verso la Mother Mukamukade, la quale rimarrà immobile per qualche secondo.

Dopo aver sconfitto il mini boss, procedete verso destra e giungerete in una zona dove le diverse pavimentazioni sono composte da pedane girevoli, le quali ruoteranno pochi istanti dopo essere state calpestate e potranno far cadere al piano inferiore. Seguite il percorso, stando attenti agli Hannya Attacker ed ai Joe Classic, ed al termine troverete un condotto.

Procedete verso il basso, sino ad arrivare in una stanza dove sono presenti tre bauli, di cui l'ultimo situato oltre i blocchi incendiabili. Nel primo è presente una Vita Bonus mentre il secondo è in realtà un Kamikamin. Per poter raggiungere l'ultimo, aprite il fuoco sulla miccia con il Wave Burner per far detonare i blocchi incendiabili e liberare così il passaggio. All'interno del terzo baule è contenuto il disco 078 - SUNSTAR. Infine tornate in superficie ed oltrepassate il cancello sulla destra per accedere nella sezione successiva.

---

F3 In questa zona sono presenti alcuni pilastri di pietra, i Kao Na Gahna, che non causano danni in alcun modo e che possono essere marroncini oppure rossi: demolendo i primi, causerete lo spostamento delle spine mobili situate nella stanza, mentre distruggendo quelli rossi aprirete la porta d'uscita. Abbatteteli tutti e tre ma non proseguite verso destra.

Inglobato nel pavimento, proprio nei pressi dell'uscita, è situato un Kao Na Gahna: aprite il fuoco verso il suolo per distruggerlo e trovare una scala che conduce alla zona inferiore. Una volta qui, all'interno del baule ad ovest è presente una Vita Bonus. Ora lasciatevi sprofondare nelle sabbie mobili, tenendovi sulla destra, per atterrare poi sulla pedana sospesa. Da qui eseguite il Doppio Salto verso sinistra per salire sulla sporgenza dove è situato il baule contenente il disco 028 - PHARAOH MAN.

Continuate la discesa e, arrivati al piano più basso, troverete una serie di bauli: ad eccezione di quello situato più a destra, all'interno del quale è presente il disco 059 - SWORD MAN, tutti gli altri sono Kamikamin. Dopo aver oltrepassato il cancello, assieme ai Metrenger, affronterete diversi Mole, piccole trivelle in grado di perforare il pavimento: avanzate rapidamente, prima che i nemici generino nel suolo aperture che non riuscireste ad attraversare. Arrivati nella zona dove sporgono due colonne dal soffitto,

eseguite un Doppio Salto con Scatto, in modo tale da raggiungere la scala situata alla sinistra della colonna orientale. Salitevi sopra per trovare due bauli: quello di sinistra è in realtà un Kamikamin mentre l'altro contiene il disco 035 - STONE MAN. Successivamente tornate giù e superate il cancello per entrare nell'ultima sezione.

F4 Al suo interno affronterete il boss della località.

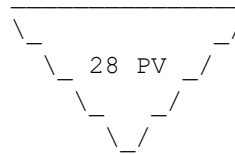
\*\*\* GROUND MAN \*\*\*

ARMI SPECIALI

Copy Vision	.		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	1		
Remote Mine	> 4		
Spread Drill	.	.	.
Tengu Blade	1	.	1
Wave Burner	1		

ARMI DEL ROBOT

Bass Buster	1
Treble Boost	2



ATTACCHI

1. Trivella grande [6 PV]
- + Trivella media [4 PV]
- + Trivella piccola [2 PV]

Ground Man scaglia frontalmente una trivella grande, la quale può dividersi in due trivelle di medie dimensioni, che a loro volta possono scindersi in quattro trivelle piccole. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario oltrepassare saltando la trivella grande prima che si suddivida negli esemplari più piccoli.

2. Cingolato [6 PV]

Ground Man si trasforma in un cingolato e si muove avanti e indietro più volte lungo il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss saltando. Ground Man è invincibile durante l'esecuzione di questo attacco.

3. Trivella superiore [4 PV]

Ground Man si nasconde nel soffitto e da qui, in corrispondenza del Robot, fa scendere dall'alto una grande trivella. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario eseguire lo Scatto per allontanarsi dal punto in cui compare la trivella.

- .. Contatto [6 PV]

Ground Man è un automa marrone che possiede diverse trivelle sul corpo. Il boss si sposta saltando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno.

Durante la battaglia, Ground Man si immergerà più volte nel pavimento o nel soffitto, perciò dovrete fare attenzione ai punti dai quali il boss potrà ricomparire. Rimanete sempre a distanza media da Ground Man in modo tale da poter oltrepassare facilmente la Trivella grande, quando il boss la scaglia. Il momento migliore per attaccare Ground Man è quando il nemico torna sul pavimento subito dopo aver usato la Trivella superiore.

Usando la Remote Mine, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito. Bisogna ricordarsi però che Ground Man è invincibile quando si trasforma in Cingolato, perciò attendete che torni in forma umana per farla

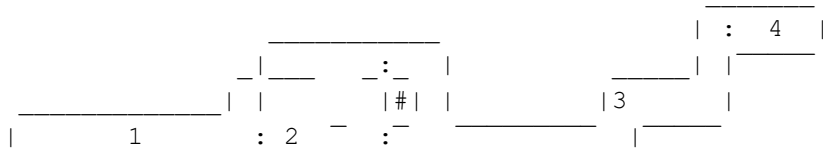


detonare. Una volta agganciata al boss, l'Arma esploderà in automatico e ferirà Ground Man, se questi proverà ad immergersi nel suolo o nel soffitto.

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

```
=====
TENGU MAN [6B05]
===== BASS =====
```

NEMICI		DISCHI	
Cline G	[12 pp]	022. Snake Man	[I1]
Dodonpa Cannon	[10 pp]	036. Gyro Man	[I2]
Hannya Attacker	[ 6 pp]	047. Wind Man	[I2]
Joe Classic	[12 pp]	052. Cloud Man	[I3]
Metall SV	[ 3 pp]	057. Tengu Man	[I3]
Mokumokumo	[ 4 pp]	072. Mars	[I3]
Oni Robo	[24 pp]	096. Treble	[I1]
Telly R	[ 1 pp]		
Tencrow	[ 1 pp]		



I1 Nella prima parte di questa sezione, la visuale si sposterà verso est in automatico, costringendovi ad avanzare continuamente. Lungo il percorso dovrete saltare da una pedana all'altra inoltre potrete sfruttare anche i palloncini arancioni come piattaforme, ricordandovi però che essi esploderanno colpendoli oppure pochi istanti dopo esservi atterrati sopra. Siate rapidi e precisi per eliminare subito i Mokumokumo, che avete già affrontato durante lo scontro con Cold Man, e recuperate il disco 022 - SNAKE MAN da una pedana situata in basso.

Procedete con cautela e più avanti dovrete muovervi da un palloncino all'altro, evitando le spine situate nella parte alta dello schermo. Una volta che la visuale si ferma, posizionatevi sulla piccola pedana sospesa ed eseguite un Doppio Salto per raggiungere la sporgenza in alto a destra. Dopo averlo fatto, balzate sul posto per poi aggrapparvi ad una scala. In cima ad essa potrete raccogliere infine il disco 096 - TREBLE. In seguito tornate nella zona inferiore e procedete verso destra per accedere alla sezione successiva.

I2 Al suo interno troverete i palloncini verdi che, a differenza di quelli arancioni, esploderanno solo se colpiti perciò potrete salirvi sopra senza dovervi preoccupare della loro durata. In aggiunta, qui sono presenti sfere chiodate che vi faranno perdere la vita all'istante. I nemici situati in questa area sono i Tencrow, un trio di corvi meccanici: è sufficiente una raffica ben mirata del Bass Buster per eliminarli tutti. Salite sul secondo palloncino verde da sinistra e lasciatevi trasportare sino alla scala. Dopo essere giunti in cima ad essa, saltate verso destra per atterrare su una

piattaforma.

Eseguite un Doppio Salto per raggiungere la pedana successiva, dove è presente il disco 047 - WIND MAN. Procedete sempre verso destra, usando il Doppio Salto per muovervi da una piattaforma all'altra, sino a raggiungere una piccola sporgenza, lungo la parete orientale, dove è situato il disco 036 - GYRO MAN. Ora tornate alla scala e posizionatevi sulla piccola pedana ad ovest. Generate un Ice Wall, spingetelo verso sinistra e salitevi sopra per superare le sfere chiodate ed in seguito arrivate al piano superiore. Da qui procedete verso destra, sfruttando un'altra colonna di ghiaccio per superare le successive sfere chiodate, e poi saltate da una pedana all'altra per poi entrare nella sezione accanto, dall'ingresso superiore.

I3 Procedete verso destra sino ad incontrare un Oni Robot, l'automa munito di clava ed in grado di attivare macchinari. Usate la Remote Mine per eliminarlo ed attraversate il cancello, stando attenti alle sfere chiodate. In alto a destra è presente il disco 057 - TENGU MAN da ottenere tramite il Doppio Salto. Scendete nel condotto per incontrare i Telly R: essi vengono generati di continuo perciò distruggete solo quelli che vi ostacolano. Ignorate il Disco sulla sporgenza a destra e continuate la discesa, sino ad affrontare due Oni Robot.

Il nemico superiore genererà i Mokumokumo, mentre quello inferiore sfrutterà un dispositivo in grado di produrre correnti d'aria che vi allontaneranno o vi avvicineranno a lui. Tramite la Remote Mine, potrete eliminare rapidamente gli Oni Robot e poi proseguire. In seguito sconfiggete il Cline G e saltate sulla lunga pedana arancione successiva: sulla sua estremità orientale potrete raccogliere il disco 072 - MARS.

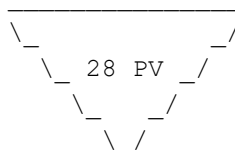
Oltrepassate il corridoio con gli Hannya Attacker e più avanti arriverete in una zona dove sono presenti alcune tubature incrinare. Colpendole causerete la costante fuoriuscita di un getto d'aria che vi rallenterà l'avanzate perciò mirate con prudenza. Giunti al piano superiore, dovrete eliminare un'altra coppia di Oni Robot, i quali entrambi utilizzeranno il macchinario che produce correnti d'aria.

Più avanti, nel secondo corridoio con i Telly R, aiutatevi con il Doppio Salto per superare le spine ed in seguito eliminate i Dodonpa Cannon. Salite le scale e, dopo aver distrutto il mortaio ed il Mokumokumo, recatevi nell'angolo di nord est e recuperate il disco 052 - CLOUD MAN. Infine eliminate il Joe Classic ed entrate nell'ultima sezione.

I4 Al suo interno affronterete il boss della località.

-----  
\*\*\* TENGU MAN \*\*\*

ARMI SPECIALI		ARMI DEL ROBOT		
Copy Vision	1	Bass Buster	1	
Ice Wall	1	Treble Boost	2	
Lightning Bolt	1			
Magic Card	1			
Remote Mine	1			
Spread Drill	> 6	4	3	
Tengu Blade	1	1	1	
Wave Burner	1			



ATTACCHI

1. Fendente rapido [5 PV]

+ Lama d'aria [2 PV]

Tengu Man si lancia in avanti, eseguendo un rapido fendente orizzontale con la sua arma, la quale produce una lama d'aria che si muove verso l'alto. L'attacco è molto rapido e possiede un raggio d'azione notevole. Per non subire danni è necessario oltrepassare il boss saltando.

2. Carica aerea [5 PV]

Tengu Man attraversa lo schermo più volte 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 per evitare il boss, quando questi vola a bassa quota.

3. Tornado [ no ]

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. L'attacco è discretamente 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, quest'ultimo svanirà in automatico dopo pochi istanti.

.. 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 Fendente rapido. Il momento migliore per causare danni al boss è quando rimane immobile in volo e rilascia la sua arma per generare il Tornado.

Usando lo Spread Drill, il boss subirà un danno pari a 6 PV dalla trivella grande, a 4 PV da quella media ed a 3 PV da quella piccola. Dopo ogni colpo subito da quest'arma, Tengu Man cadrà al suolo e rimarrà stordito per qualche istante.

#####  
# #  
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma TENGU BLADE, #  
# alla quale risulta debole Magic Man. #  
# #  
#####

=====  
MAGIC MAN [ @6B06 ]  
===== BASS =====

NEMICI		DISCHI	
Joe Classic	[12 pp]	009. Metal Man	[G2]
Kaizock	[ 8 pp]	030. Dust Man	[G3]
Monopellan	[ 3 pp]	038. Charge Man	[G1]
Rompers rosso	[ 4 pp]	056. Turbo Man	[G3]
Rompers verde	[10 pp]	068. Ballade	[G2]
Shupponpon	[ no ]		
Sisi Roll	[56 pp]		

```

_____
|                                     | : 4 | | | | | |
|       |       |       |       |       |
|       |       |       |       |       |
|       |       |       |       |       |
|       |       | 3_ |       |       |
|_____| 1       | : | _____ | 2 | | _____ |
|_____||_____||

```

G1 Una volta cominciata l'esplorazione, procedete verso est sino a trovare alcuni soldati giocattolo, i Rompers. Essi non vi possono causare danni tuttavia, aggrappandosi a voi, vi sottrarranno gradualmente le Viti Speciali in vostro possesso, perciò eliminateli dalla lunga distanza sfruttando l'Ice Wall oppure lo Spread Drill. Più avanti è presente un lungo binario lungo il quale si muovono gli Shupponpon, grosse motrici di treni: salite sul loro cappello verde per non subire danni al contatto e lasciatevi trasportare.

Durante il tragitto state attenti ai Monopellan ed oltrepassate i vari muretto per salire poi sul treno successivo. Dopo essere arrivati sul quarto ed ultimo muretto, usate il Doppio Salto per raggiungere la pedana a nord est e da qui eseguite il Doppio Salto con Scatto per atterrare poi sulla piattaforma dove è situato il disco 038 - CHARGE MAN. In seguito riprendete il cammino per accedere nella sezione successiva.

G2 Scendete nel condotto per affrontare un mini boss.

```

| mini boss: SISI ROLL \ _____
|
| _____
| | ARMI SPECIALI | ARMI DEL ROBOT | | | | | | |
| | Copy Vision   4 | Bass Buster    1 |
| | Ice Wall      > 56 | Treble Boost   2 |
| | Lightning Bolt 4 | | | | |
| | Magic Card    2 | | | | |
| | Remote Mine   > 56 | | | | |
| | Spread Drill  6   8   8 | | | | |
| | Tengu Blade   18   8   20 | | | | |
| | Wave Burner   2 | | | | |
| | | | | | | | | |
| | .. Contatto [5 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 verticale e possiede una serie di mattoni |
| | fragili che il Sisi Roll può distruggere saltandovi sopra. L'unica |
| | azione compiuta dal nemico è quella di rimbalzare verso di voi perciò è |
| | sufficiente che vi spostiate da un punto all'altro del pavimento per |
| | evitare di subire danni. |
| | | | | | | | | |
| | Al contrario di altre battaglie, in questo caso non è indispensabile |
| | sconfiggere il nemico: una volta arrivati al pavimento, uscite subito |
| | dal cancello sulla destra. Nel caso in cui decidiate di affrontarlo, |
| | aprite il fuoco contro di lui non appena tocca terra e poi spostatevi |
| | subito per evitare il suo assalto. Eliminando il Sisi Roll prima di |
| | aver raggiunto il pavimento, ne apparirà subito un altro esemplare che |
| | continuerà a demolire i mattoni fragili. |
| | | | | | | | | |
| | _____

```

Arrivati nel corridoio accanto, procedete verso destra per raggiungere le pedane mobili. Salite sulla seconda di esse ed attendete che arrivi nel punto più alto possibile: quando ciò accade, lasciatevi cadere verso est, tenete subito premuta la direzione Sinistra e, una volta giunti più in basso della pedana, eseguite un Doppio Salto in direzione ovest. Se fatto in maniera corretta, riuscirete ad atterrare sulla piccola rientranza dove è situato il disco 009 - METAL MAN. Per tornare sul percorso, eseguite con il giusto tempismo il Doppio Salto con Scatto, in modo tale da atterrare sulla terza pedana mobile.

Avanzate rapidamente su di esse, evitando le spine sul soffitto, e fatevi strada tra il Joe Classic ed i Monopellan. Più avanti troverete un Kaizock che oscilla aggrappato ad una piattaforma: eliminate il nemico e salite sulla pedana mobile di sinistra, che vi condurrà al disco 068 - BALLADE. In seguito risalite lungo il percorso orientale, stando attenti ai Rompers presenti. Proseguite in direzione nord ed infine superate il corridoio superiore per entrare poi nella sezione seguente.

G3 Al suo interno troverete nuovamente i binari lungo i quali si muovono gli Shupponpon. Lasciatevi cadere dal primo, attraversando così quelli sottostanti. Adesso, con il giusto tempismo, dovrete usare il Doppio Salto per salire sui vari treni che si incrociano, sino ad arrivare in cima al muretto sulla sinistra, dove è situato il disco 030 - DUST MAN.

Procedete verso sud e poi avanzate in direzione est. Qui troverete alcune pedane quadrate sulle quali sono montate le spine: esse non sono letali ma causano 8 PV di danno inoltre, ogni volta che sullo sfondo l'omino colpirà la campana, i supporti ruoteranno su sè stessi, modificando così la posizione delle spine. Avanzate con cautela e con il giusto tempismo, saltando da una piattaforma all'altra. Arrivati in cima alle scale, procedete lungo l'ultimo binario ed entrate nella galleria di destra per recuperare il disco 056 - TURBO MAN. Infine oltrepassate il cancello per accedere nell'ultima sezione.

G4 Al suo interno affronterete il boss della località.

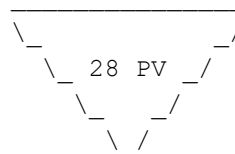
-----  
 \*\*\* MAGIC MAN \*\*\*

ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	.		
Lightning Bolt	2		
Magic Card	1		
Remote Mine	1		
Spread Drill	2	1	1
Tengu Blade	> 4	3	4
Wave Burner	2		

ARMI DEL ROBOT

Bass Buster	1
Treble Boost	2



ATTACCHI

1. Globi azzurri [6 PV]  
 + Rompers verdi [ no ]

Magic Man scaglia orizzontalmente una o più sfere di energia. Nel caso in cui vengano colpite dalle Armi del personaggio, i globi rilasciano sul pavimento i Rompers verdi, i quali potranno immobilizzare temporaneamente il Robot. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare i globi saltando.

2. Sfera magica [3 PV]

+ Colombe [2 PV]

Magic Man salta e scaglia contro il personaggio una sfera che, a contatto con il pavimento, rilascia tre colombe che ruotano più volte attorno al Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la sfera è necessario spostarsi dal punto d'impatto mentre per non subire danni dalle colombe bisogna rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggerle con le Armi.

3. Carte da gioco [2 PV]

Magic Man scaglia orizzontalmente una coppia di carte che poi, sempre in orizzontale, tornano dal boss. Nel caso in cui esse colpiscano il Robot, non solo gli causeranno danni ma ripristineranno 2 PV della barra di vita di Magic Man. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare due volte le carte saltando.

.. Contatto [3 PV]

Magic Man è un automa vestito da illusionista. Il boss si sposta eseguendo scatti ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non sono presenti ostacoli perciò dovrete essere molto precisi nell'evitare gli attacchi nemici.

Durante la battaglia, Magic Man scatta ininterrottamente sul pavimento da una parete all'altra, attaccandovi solo dopo che viene ferito, perciò dovrete saltare ripetutamente per evitare i danni da contatto. Posizionatevi accanto alla parete sinistra e da qui colpite il boss quando questi si trova il più vicino possibile al muro orientale. State attenti soprattutto alle Colombe rilasciate dalla Sfera magica e distruggetele il prima possibile con le Armi.

Usando il Tengu Blade, il boss subirà un danno pari a 4 PV dal fendente e dall'attacco in carica, mentre la lama d'aria gli causerà 3 PV di danno. Le prime due tecniche inoltre hanno la capacità di paralizzare temporaneamente Magic Man.

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

Con la sconfitta del sesto Robot Master, presso il negozio di Auto ora saranno disponibili anche gli Accessori di 3° grado:

•• Damage Absorber (300 Viti Speciali)

Converte i danni subiti dal personaggio in munizioni

•• Hyper Buster (300 Viti Speciali)

I proiettili del Bass Buster possono oltrepassare le pareti

•• Stronger Buster (300 Viti Speciali)

Raddoppia la potenza offensiva e le dimensioni dei proiettili del Bass Buster

•• Super Armor (300 Viti Speciali)

Diminuisce i danni subiti dai nemici e dalle trappole

•• Energy Saver (200 Viti Speciali)

Dimezza il consumo di munizioni da parte delle Armi

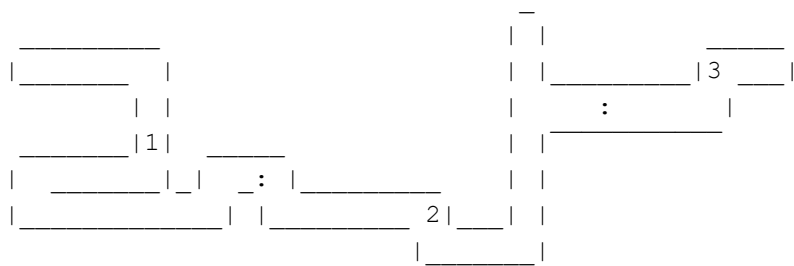
•• CD Counter (100 Viti Speciali)

Mostra il numero di dischi ancora da raccogliere all'interno della località

```

=====
ASTRO MAN [ @6B07 ]
===== BASS =====
NEMICI DISCHI
Bunby Tank DX [ 6 pp] 024. Shadow Man [B2]
Bunby Top DX [ 3 pp] 048. Yamato Man [B1]
Crunchran [ 3 pp] 058. Astro Man [B2]
Joe Classic [12 pp] 069. Terra [B1]
Melody Response Cannon [ no ] 074. Saturn [B1]
Metall SV [ 3 pp] 079. Buster Rod G [B2]
Monopellan [ 3 pp]
Muragattori [ 1 pp]
Onbuubattan [ 3 pp]
Poton N°1 [ 6 pp]
Poton N°2 [ 6 pp]
Shururun [ 1 pp]
Wall Teck [ 6 pp]

```



B1 Una volta cominciata l'esplorazione, procedete verso est e saltate da una pedana all'altra, stando attenti agli Onbuubattan ed al Metall SV. Posizionatevi sulla piattaforma dove era situato quest'ultimo e da qui saltate nell'apertura successiva, eseguendo poi il Doppio Salto per atterrare sulla sporgenza in basso a destra, dove è situato il disco 048 - YAMATO MAN. Per tornare sul percorso, usate il Doppio Salto con Scatto verso sinistra ed atterrate sulla pedana del Metall SV. Scendete le scale e più a sud troverete un Wall Teck, che cammina sul muro, ed una coppia di Crunchran, che si muovono all'interno di un'ombra. Usate il Bass Buster contro il primo nemico e l'Ice Wall per distruggere gli altri due.

Arrivati nella zona inferiore, saltate sulla piattaforma blu e, prima che essa cada, raggiungete la sporgenza in alto a sinistra, dove è presente il disco 074 - SATURN. Successivamente avanzate verso sinistra e fate attenzione a non precipitare. Dopo aver superato il Joe Classic, recatevi presso i mattoni incendiabili ed aprite il fuoco sulla miccia con il Wave Burner per farli detonare e liberare così il passaggio: al suo interno potrete recuperare il disco 069 - TERRA. Una volta raggiunto il piano più basso, incontrerete un pannello, sul quale sono presenti le sagome di alcuni nemici che potranno comparire casualmente. Avanzate con cautela ed in seguito salite le scale, eliminate i due Poton ed entrate nella stanza del mini boss.

```

| mini boss: MELODY RESPONSE CANNON \ _____
|
| ARMI SPECIALI ARMI DEL ROBOT
| Copy Vision . Bass Buster .
|

```

	Ice Wall	.	Treble Boost	.
	Lightning Bolt	.		
	Magic Card	.		
	Remote Mine	.		
	Spread Drill	.	.	.
	Tengu Blade	.	.	.
	Wave Burner	.		

1. Doppia raffica [2 PV]

premo il pulsante sbagliato, il Melody Response Cannon emetterà due raffiche di proiettili a raggiera. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario posizionarsi negli angoli inferiori della stanza.

.. Contatto [ no ]

Il Melody Response Cannon è composto da una serie di mortai che si estendono tutti da un nucleo centrale. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non è affatto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e possiede tre pulsanti sul pavimento.

Il Melody Response Cannon è un mini boss molto particolare: durante la sfida non dovete colpirlo bensì premere i pulsanti nell'ordine indicato, saltando su di essi. Se fatto correttamente, la porta di uscita si aprirà; in caso di errore, il Melody Response Cannon userà la Doppia raffica ed in seguito vi verrà mostrata la successiva sequenza di pulsanti da premere.

Attraversando il cancello entrerete poi nella sezione successiva.

---

B2 Una volta qui, usate la Remote Mine, lo Spread Drill o il Wave Burner per distruggere il mattone di ghiaccio situato sulla sporgenza a destra e trovare il disco 058 - ASTRO MAN. Ignorate quello a nord ovest perché non potrete raccogliertelo. Proseguite verso sud ed ora, grazie alle Magic Card, sarete in grado di recuperare anche gli oggetti situati oltre gli ostacoli, come la Sfera grande sulla sinistra.

Successivamente arriverete in un corridoio dove sono presenti le spine lungo il soffitto mentre il pavimento è composto da mattonelle che possono sollevarsi all'improvviso non appena le calpestate. Procedete con cautela ed eliminate il Bunby Tank DX dalla lunga distanza. Dopo aver sconfitto il Joe Classic, scendete le scale ed arriverete in una zona dove sono presenti le pedane fantasma: esse appaiono e scompaiono ad intervalli regolari perciò saltate da una all'altra con il giusto tempismo. Oltrepassate le spine e salite sul piccolo gradino arancione successivo. Da qui, saltate verso nord est per entrare nella sporgenza verde ed al suo interno potrete raccogliere il disco 079 - BUSTER ROD G.

Adesso, partendo dalla piattaforma arancione, dovrete compiere un percorso sfruttando le pedane fantasma: memorizzate la loro posizione e con il giusto tempismo spostatevi da una all'altra per raggiungere la scala. Procedete verso nord, arrivando su una sporgenza con le spine, e da qui continuate la risalita sino a giungere alla scala situata nell'angolo di nord ovest. Una volta qui, sfruttate le due successive pedane fantasma per arrivare sulla sporgenza in alto a sinistra, dove è situato il disco 024 - SHADOW MAN. Ora tornate giù, all'altezza della sporgenza con le spine e questa volta dovrete procedere verso nord est. In seguito dovrete affrontare un altro Melody Response Cannon: rispetto al precedente, i pulsanti non sono disposti tutti sul pavimento bensì



su alcune pedane. Oltrepassando il cancello giungerete nell'ultima sezione.

B3 All'interno del corridoio troverete subito un Poton N°2 che vi attaccherà dall'alto mentre dai vari precipizi compariranno di continuo gli Shururun, perciò eliminate solo quelli che vi ostacolano. State attenti al Poton N°1 e più avanti incontrerete un altro percorso dove le mattonelle si sollevano. Sfruttatele per procedere verso nord, evitando le spine situate sul soffitto, raccogliete gli oggetti curativi con le Magic Card ed infine entrate nella stanza del boss della località.

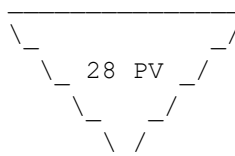
---  
\*\*\* ASTRO MAN \*\*\*

ARMI SPECIALI

Copy Vision .  
Ice Wall .  
Lightning Bolt 1  
Magic Card > 2  
Remote Mine 1  
Spread Drill 1 . .  
Tengu Blade . . .  
Wave Burner 1

ARMI DEL ROBOT

Bass Buster 1  
Treble Boost 2



ATTACCHI

1. Clone verde [4 PV]  
+ Globo clone [4 PV]

Astro Man genera negli angoli superiori della stanza due cloni verdi i quali rilasciano periodicamente un proprio Globo verde in direzione del personaggio. I cloni non possono essere danneggiati in alcun modo e svaniscono in automatico dopo diversi secondi.

2. Globo verde [4 PV]

Astro Man scaglia una sfera di energia in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss oppure oltrepassare il globo saltando.

3. Generazione Shururun [3 PV]

Astro Man genera nel pavimento alcune aperture dalle quali fuoriescono temporaneamente gli Shururun. I nemici possono essere distrutti con le Armi inoltre il boss è invulnerabile mentre genera le aperture.

4. Lancio dei droni [2 PV]

Astro Man si posiziona nella parte centrale superiore dello schermo e rilascia verso il basso i suoi droni che, dopo aver svolto una traiettoria curva, tornano dal boss. Al termine della tecnica, Astro Man si abbassa di quota per poi svanire. L'attacco è piuttosto rapido e copre una discreta area. Per schivare i droni è necessario posizionarsi sotto il boss per poi spostarsi per evitare il contatto con Astro Man.

- .. Contatto boss [4 PV]

- .. Contatto drone [2 PV]

Astro Man è un automa composto da due sfere metalliche, accompagnato da una coppia di droni. Il boss si sposta volando o teletrasportandosi, è piuttosto aggressivo inoltre il busto verde è il suo unico punto vulnerabile. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non sono presenti ostacoli perciò dovrete essere molto precisi nell'evitare gli attacchi nemici.

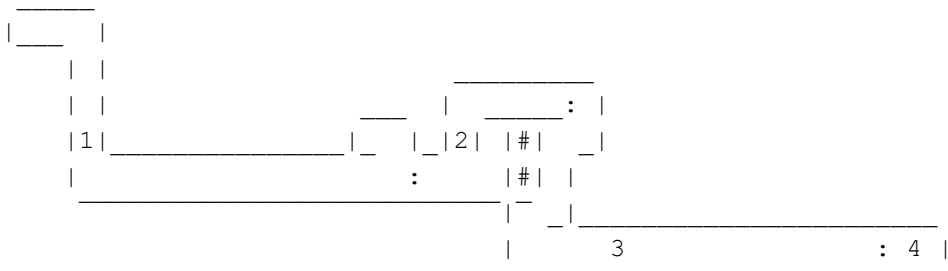
Durante tutta la battaglia, Astro Man vi verrà incontro volando, per poi aumentare subito di quota, costringendovi così a rimanere sempre in movimento per evitare i suoi assalti. Il momento migliore per attaccare il boss è subito dopo che ha scagliato il primo Globo verde oppure mentre si muove in verticale, al termine del Lancio dei droni.

Usando le Magic Card, il boss subirà un danno pari a 2 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Mirando in verticale con quest'Arma riuscirete a ferire Astro Man anche colpendo la sua parte inferiore.

```
#####
#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma COPY VISION, #
# alla quale risulta debole Dynamo Man. #
# #
#####
```

```
=====
DYNAMO MAN [6B08]
===== BASS =====
```

NEMICI		DISCHI	
Batton M64	[ 3 pp]	012. Quick Man	[E3]
Bunby Tank DX	[ 6 pp]	025. Bright Man	[E1]
Bunby Top DX	[ 3 pp]	053. Spring Man	[E1]
Electric Generator	[ 6 pp]	063. Grenade Man	[E3]
Fire Metall	[ 5 pp]	082. Dynamo Man	[E2]
Joe Classic	[12 pp]		
Metall SV	[ 3 pp]		
Monopellan	[ 3 pp]		
Move Cannon	[30 pp]		
Plasma ±	[ 9 pp]		
Telly R	[ 1 pp]		



E1 Una volta cominciata l'esplorazione, incontrerete subito una colonna di mattoni esplosivi: colpendone uno, si distruggeranno tutti quelli dello stesso colore presenti lungo la colonna. Demolite quelli azzurri e procedete verso destra, dove troverete un Electric Generator: evitate la sua sfera elettrica ed eliminate il nemico prima che ne possa scagliare un'altra. Ignorate il Disco situato in alto e demolite la seconda colonna. Più avanti, non scendete nel condotto bensì eseguite un Doppio Salto per raggiungere la pedana a nord est, dalla quale potrete recuperare il disco 053 - SPRING MAN.

Proseguite in direzione sud, stando attenti al Monopellan, e successivamente arriverete ad una coppia di colonne composte da mattoni esplosivi: qui demolite solo quelli azzurri e continuate la discesa, facendovi strada tra gli Electric Generator ed i Plasma ±. Dopo essere giunti al piano più basso, avanzate verso

destra ed ora dovreste attraversare una serie di nastri trasportatori che si attiveranno solamente quando li calpesterete. Procedete saltando e state attenti ai Monopellan ed ai Fire Metall che incontrerete lungo il percorso.

Arrivati nei pressi dell'ultimo mattone esplosivo rosso, eseguite un Doppio Salto con Scatto in direzione nord ovest, in modo tale da atterrare sulla pedana verde superiore. Salite le scale, procedete verso sinistra e state attenti ai vari Plasma ±. Usate il Wave Burner per fare detonare i mattoni infiammabili ed infine raccogliete il disco 025 - BRIGHT MAN. Tornate al piano inferiore ed avanzate in direzione est per accedere alla sezione successiva.

E2 Al suo interno, salite le scale ed eliminate subito l'Electric Generator. In seguito usate il Wave Burner per dare fuoco alla miccia oltre la parete a destra, distruggendo così i mattoni incendiabili. Dopo averlo fatto, procedete prima verso nord e poi subito verso est. Seguite il percorso, sino a scendere attraverso la scala, staccandovi da essa per entrare nel sentiero ad ovest. Tenete premuta la direzione Sinistra per oltrepassare l'apertura, evitando così di precipitare sulle spine, ed infine raccogliete il disco 082 - DYNAMO MAN, situato a sud ovest. Infine oltrepassate il cancello a nord est per entrare nella stanza di un mini boss.

mini boss: MOVE CANNON \			
ARMI SPECIALI		ARMI DEL ROBOT (Cannone)	
Copy Vision	3	Bass Buster	1
Ice Wall	3	Treble Boost	2
Lightning Bolt	3		
Magic Card	1		
Remote Mine	3		
Spread Drill	3	2	1
Tengu Blade	3	3	3
Wave Burner	2		
ARMI SPECIALI		ARMI DEL ROBOT (Generatore)	
Copy Vision	4	Bass Buster	1
Ice Wall	> 8	Treble Boost	2
Lightning Bolt	4		
Magic Card	2		
Remote Mine	4		
Spread Drill	6	2	1
Tengu Blade	> 2	8	.
Wave Burner	2		
1. Laser mobile [4 PV]			
i due Move Cannon si posizionano alla stessa altezza e si collegano tra di loro tramite un fascio luminoso. In seguito essi oscillano assieme in verticale per tre volte prima di disattivare il laser. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi sulla pedana sospesa e saltare più volte sul posto con il giusto tempismo, quando il fascio luminoso si avvicina.			
2. Globo luminoso [2 PV]			
il Move Cannon rilascia una piccola sfera di luce che si muove sempre in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il globo luminoso saltando inoltre è possibile distruggerlo con le Armi.			
3. Gelatina [1 PV]			

| + Pozza verde [ no ] |  
| il Move Cannon scaglia una piccola sfera verde lungo una traiettoria |  
| parabolica. A contatto con il pavimento, essa diventa una pozza in |  
| grado di paralizzare temporaneamente il personaggio. L'attacco non |  
| è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitare |  
| la Gelatina è necessario allontanarsi dal nemico inoltre è possibile |  
| distruggerla con le Armi; per schivare la Pozza bisogna invece |  
| rimanere lontani da lei ed attendere che svanisca in automatico dopo |  
| pochi secondi. |

| .. Contatto Cannone [3 PV] |  
| non si subiscono danni invece venendo a contatto con i Generatori |  
| situati sul soffitto. |

| Il Move Cannon è un nemico composto da due generatori situati negli |  
| angoli superiori della stanza, ognuno dei quali contiene quattro |  
| cannoni. Essi si spostano lungo le pareti della camera e sono piuttosto |  
| aggressivi. La sala dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e |  
| possiede una pedana sospesa sul centro del pavimento. |

| Per eliminare il nemico ci sono due metodi: distruggere otto cannoni |  
| oppure demolire i due generatori. Nel primo caso dovrete colpire il |  
| nucleo azzurro dei mortai, il quale a volte è protetto da una corazza |  
| indistruttibile; nel secondo caso invece dovrete sfruttare la pedana |  
| sospesa per saltare e colpire i due generatori. |

| Non appena viene rilasciato un cannone, concentratevi solo su di esso |  
| e, grazie alle raffiche del Bass Buster, riuscirete a distruggerlo |  
| rapidamente oppure a demolire in pochi secondi i proiettili che scaglia. |  
| Dopo aver distrutto un mortaio, occupatevi subito di quello sulla |  
| parete opposta. |

---

Attraversando il cancello entrerete poi nella sezione successiva.

---

E3 Scendete nel condotto sulla destra ed ora vi ritroverete in una stanza  
buia, illuminata solo da un globo che si muove lungo un percorso fisso,  
perciò dovrete tenere a mente la conformazione della camera, aiutandovi anche  
con il Wave Burner.

Sala 1: uscite da sinistra, stando attenti ai Batton M64 situati a nord ovest.

Sala 2: qui sono in agguato due Batton M64, di cui uno sul soffitto e l'altro  
sulla sinistra. Saltate sulla piccola pedana rosa per oltrepassare le spine e  
poi uscite da sud ovest.

Sala 3: appena atterrati, lasciatevi cadere nel condotto ad ovest e tenete  
subito premuta la direzione Destra, per evitare di precipitare sulle spine.  
In seguito entrate nel condotto subito ad est.

Sala 4: scendete dalla pedana e tenete subito premuta la direzione Sinistra per  
evitare di atterrare sulle spine situate più in basso. In seguito salite  
sulle scale ad ovest ed uscite da sinistra.

Una volta tornati nella zona illuminata, saltate sulla pedana a nord ovest per  
recuperare il disco 063 - GRENADE MAN. Scendete nel condotto accanto per  
arrivare in una zona dove sono presenti i nastri trasportatori. I nemici che  
troverete lungo il percorso sono Fire Metall, Monopellan e Plasma ±. Ad un  
certo punto incontrerete un tratto di spine lungo il soffitto: prendete la

rincorsa dal nastro trasportatore, saltate sul successivo, posizionato sotto le spine, eseguite lo Scatto verso destra per oltrepassarlo e raccogliete al volo il disco 012 - QUICK MAN, prima che cada nel precipizio. Infine superate il cancello per accedere nell'ultima sezione.

---

E4 Al suo interno affronterete il boss della località.

---

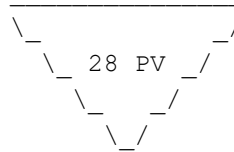
---  
\*\*\* DYNAMO MAN \*\*\*

ARMI SPECIALI

Copy Vision	>	2	
Ice Wall		1	
Lightning Bolt		.	
Magic Card		1	
Remote Mine		1	
Spread Drill	1	1	.
Tengu Blade	.	.	2
Wave Burner		1	

ARMI DEL ROBOT

Bass Buster	1
Treble Boost	2



ATTACCHI

1. Pioggia di fulmini [3 PV]  
+ Sfere elettriche [2 PV]

Dynamo Man genera attorno a sè tre sfere di energia che poi scaglia verso l'alto. Dopo qualche istante, cadranno tante serie di fulmini quante sono le sfere di energia scagliate. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento. Nel caso in cui si colpiscano le sfere elettriche prima che vengano scagliate verso l'alto, Dynamo Man le lancerà in orizzontale, riducendo così il numero di fulmini prodotti successivamente. Durante tutta l'esecuzione di questa tecnica il boss risulta invincibile.

2. Arco di sfere [2 PV]

Dynamo Man compie un balzo, lasciando dietro di sè cinque sfere di energia. Dopo qualche istante, esse si muovono in direzione del personaggio una alla volta. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento oppure oltrepassare le sfere saltando.

3. Sbarre elettriche [2 PV]

Dynamo Man scaglia orizzontalmente ad altezze diverse una serie di bastoni ricoperti di elettricità. L'attacco è piuttosto rapido e copre una discreta area. Per evitare le sbarre alte è necessario rimanere sul pavimento mentre per schivare quelle basse bisogna oltrepassarle saltando.

4. Ricarica [ no ]

quando rimane con pochi PV, Dynamo Man si aggancia ad un macchinario situato nella parte superiore dello schermo per ricaricare la propria barra di vita. Per interrompere questa tecnica bisogna distruggere i due pannelli laterali che compongono il macchinario.

- .. Contatto [4 PV]

Dynamo Man è un automa che indossa una sorta di tuta verde da palombaro. Il boss si sposta saltando oppure compiendo scatti ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli quindi dovrete essere molto precisi nell'evitare gli assalti nemici.

Dynamo Man utilizza sempre lo stesso schema offensivo: compie un balzo verso di

voi, seguito da due scatti, prima in un verso e poi nell'altro, e poi attacca. I momenti migliori per danneggiare Dynamo Man sono subito dopo il balzo e quando si sta evitando l'Arco di fulmini. Ricordate di essere rapidi nel distruggere il macchinario, mentre Dynamo Man prova a ricaricarsi.

Usando il Copy Vision, il boss subirà un danno pari a 2 PV per ogni colpo subito. Il clone inoltre ha la capacità di attirare gli attacchi di Dynamo Man e risulta quindi molto utile per evitare la Pioggia di fulmini e l'Arco di sfere.

```
#####
#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma LIGHTNING BOLT, #
# alla quale risulta debole Cold Man. #
# #
#####
```

```
=====
CRISTALLO [06B09]
===== BASS =====
NEMICI DISCHI
(nessuno) (nessuno)
```

Lightning Bolt	9	2	Copy Vision
Ice Wall	8	3	Remote Mine
Spread Drill	7	4	Wave Burner
Tengu Blade	6	5	Magic Card

Ora che siete in possesso di tutte le otto Armi speciali, recatevi presso il Cristallo. Prima di accedere però, fate in modo di possedere meno di 200 Viti Speciali perchè presso la località ne potrete accumulare 800 perciò acquistate qualche Accessorio presso il negozio di Auto, se non lo avete ancora fatto.

Il Cristallo è strutturato in questo modo: la lunga camera verticale contiene otto teletrasporti, ognuno dei quali conduce ad una stanza dove bisogna usare una determinata Arma per distruggere il rispettivo cubo colorato. Dopo averlo demolito, comparirà una grossa Vite Speciale dal valore di 100 unità. Uscendo e rientrando dalla località, i cubi colorati non verranno rigenerati.

Esplorando le varie stanze in senso orario:

#### COPY VISION

saltate e generate il clone all'altezza del cubo, in modo tale che i suoi proiettili lo distruggano.

#### REMOTE MINE

saltate e scagliate la Remote Mine all'interno della strettoia. Siate precisi

nel guidare l'esplosivo, in modo tale che raggiunga il cubo da demolire.

#### WAVE BURNER

accendete la miccia dei mattoni infiammabili ed in seguito usate l'Arma per distruggere il cubo.

#### MAGIC CARD

mirate prima al cubo situato sul pavimento poi scagliate le carte verso nord per distruggere anche l'altro bersaglio.

#### TENGU BLADE

saltate e scagliate una lama di energia contro la parete orientale, in modo tale che, rimbalzando, colpisca il cubo situato sulla sporgenza in alto.

#### SPREAD DRILL

saltate, rilasciate la trivella grande verso destra e poi fate comparire quelle medie affinché quella superiore colpisca il cubo.

#### ICE WALL

posizionatevi sul gradino a sinistra, generate una colonna di ghiaccio e spingetela verso ovest in modo tale che, cadendo sulle spine, colpisca il cubo.

#### LIGHTNING BOLT

rilasciate una scarica di fulmini per distruggere automaticamente tutti i quattro cubi presenti nella stanza.

Dopo aver completato tutte le prove, tornate nella lunga camera verticale ed uscite attraverso il teletrasporto dorato.

=====

#### RECUPERO DISCHI

[@6BDD]

===== BASS =====

Ora dalla schermata generale delle località sarà possibile recarsi presso il palazzo di King. Prima di accedervi però è consigliato esplorare nuovamente le varie località precedenti e raccogliere i Dischi rimasti. Per completare il Database, se non li avete già comprati in precedenza, acquistate presso il negozio di Auto i seguenti Accessori:

Treble Boost	(200 Viti Speciali)
CD Counter	(100 Viti Speciali)
Com System	(100 Viti Speciali)
Exit Unit	( 50 Viti Speciali)
Shock Guard	( 10 Viti Speciali)

---

#### ASTRO MAN

---

095. Bass

Raggiungete la sezione con le pedane fantasma [B2], che ora potrete superare più facilmente grazie al Treble Boost, e recatevi nella zona più a nord. Una volta qui, attivate il Treble Boost per volare sino alla pedana in alto a destra, dove è situato il disco 095 - BASS.

---

#### BURNER MAN

- 
- 061. Search Man
  - 086. Burner Man

Tornate in cima alla lunga salita [C2] ed attivate il Treble Boost: grazie ad esso potrete raccogliere facilmente il disco 061 - SEARCH MAN, situato sulle spine subito a sinistra. Procedete verso ovest e, sempre tramite il Treble Boost, superate il lungo pavimento acuminato al termine del quale è presente il disco 086 - BURNER MAN.

---

#### COLD MAN

---

- 014. Flash Man
- 041. Blizzard Man
- 083. Cold Man
- 088. Dr Light

Tornati in questa località [D1] usate il Lightning Bolt, la Remote Mine, lo Spread Drill oppure il Wave Burner per demolire il mattone di ghiaccio sulla sinistra e trovare così il disco 041 - BLIZZARD MAN. Seguite il percorso ed in seguito, lungo le scale troverete un altro mattone di ghiaccio, da demolire con una delle quattro Armi già usate in precedenza, oltre il quale recuperare il disco 014 - FLASH MAN. Adesso tornate nella stanza successiva a quella del mini boss Snoler e qui [D2] distruggete il mattone di ghiaccio ad est e raccogliete il disco 088 - DR LIGHT. Infine recatevi nella zona dove sono presenti i dispositivi che scagliano i mattoni di ghiaccio [D3]. Raggiungete l'ultimo di essi e demolite il mattone di ghiaccio situato alla sua destra per trovare il disco 083 - COLD MAN.

---

#### GROUND MAN

---

- 013. Crash Man
- 027. Drill Man

Prima di tornare nella località, assicuratevi di possedere lo Shock Guard. Raggiungete la prima zona con i Kao na Gahna [F3]. Abbatteteli tutti e questa volta entrate nella camera a destra. Al suo interno usate le Magic Card in verticale, in modo tale da colpire solo il Kao Na Gahna rosso. Dopo averlo demolito, abbattete il pilastro situato sul ripiano centrale, tra le due scale, e procedete verso destra. Equipaggiate il Wave Burner e distruggete i tre Kao na Gahna consecutivi, aprendo il fuoco mentre saltate in avanti. Se fatto in maniera corretta, riuscirete a recuperare il disco 013 - CRASH MAN prima che le spine si alzino eccessivamente dal suolo.

In seguito, proseguite lungo il sentiero verso sud, demolendo i primi due pilastri. Arrivati al terzo, la colonna di spine avrà reso inaccessibile il disco 027 - DRILL MAN, situato proprio alla sua sinistra. Eseguite lo Scatto per raccogliarlo e, grazie allo Shock Guard, sopravviverete al contatto con le spine.

---

#### TENGU MAN

---

- 073. Jupiter

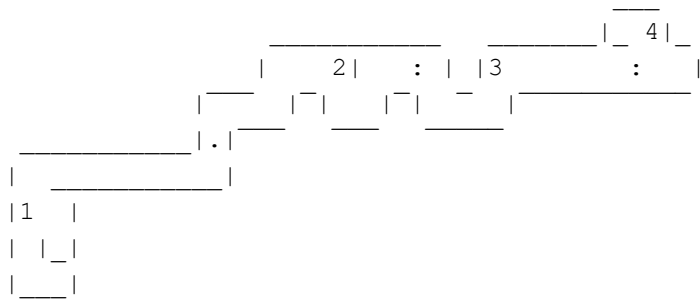
Attraversate tutto il percorso, sino ad entrare nella zona degli Oni Robot dall'ingresso superiore. Una volta qui [I3] recatevi nella stanza con i Telly R ed usate il Treble Boost per recuperare facilmente il disco 073 - JUPITER dalla



```
#####  
#  
# Al termine di questa raccolta, vi mancheranno i seguenti #  
# Dischi, che possono essere recuperati solamente da Mega Man: #  
# 001. Mega Man [località di Dynamo Man] #  
# 003. Cut Man [località di Magic Man ] #  
# 005. Ice Man [località di Cold Man ] #  
# 006. Bomb Man [località di Tengu Man ] #  
# 007. Fire Man [località di Astro Man ] #  
# 008. Elec Man [località di Dynamo Man] #  
# 010. Air Man [località di Tengu Man ] #  
# 015. Heat Man [località di Burner Man] #  
# 016. Wood Man [località di Burner Man] #  
# 018. Magnet Man [località di Dynamo Man] #  
# 019. Gemini Man [località di Astro Man ] #  
# 021. Top Man [località di Magic Man ] #  
# 023. Spark Man [località di Dynamo Man] #  
# 026. Toad Man [Robot Museum] #  
# 029. Ring Man [località di Astro Man ] #  
# 031. Dive Man [località di Pirate Man] #  
# 032. Skull Man [località di Tengu Man ] #  
# 033. Gravity Man [località di Dynamo Man] #  
# 037. Star Man [località di Astro Man ] #  
# 039. Napalm Man [località di Dynamo Man] #  
# 040. Crystal Man [località di Cold Man ] #  
# 042. Centaur Man [località di Pirate Man] #  
# 043. Flame Man [località di Burner Man] #  
# 044. Knight Man [località di Cold Man ] #  
# 046. Tomahawk Man [località di Tengu Man ] #  
# 049. Freeze Man [località di Cold Man ] #  
# 050. Junk Man [località di Magic Man ] #  
# 060. Clown Man [località di Magic Man ] #  
# 062. Frost Man [località di Cold Man ] #  
# 064. Aqua Man [località di Pirate Man] #  
# 065. Enker [località di Astro Man ] #  
# 066. Quint [località di Magic Man ] #  
# 070. Mercury [località di Pirate Man] #  
# 075. Uranus [località di Ground Man] #  
# 076. Pluto [località di Burner Man] #  
# 077. Neptune [località di Pirate Man] #  
# 081. Hyper Storm H [località di Burner Man] #  
# 084. Ground Man [località di Ground Man] #  
# 087. Magic Man [località di Magic Man ] #  
# 089. Rush [località di Dynamo Man] #  
# 090. Eddie [località di Tengu Man ] #  
# 091. Beat [località di Ground Man] #  
# 092. Tango [Robot Museum] #  
# 093. Auto [località di Ground Man] #  
# 097. King [località di Burner Man] #  
# 098. Proto Man [località di Magic Man ] #  
# 099. Duo [località di Dynamo Man] #  
# 100. Megaman & Bass [Robot Museum] #  
#  
#####
```

## NEMICI

Bunby Tank DX	[ 6 pp]	Onbuubattan	[ 3 pp]
Bunby Top DX	[ 3 pp]	Plasma ±	[ 9 pp]
Fire Metall	[ 5 pp]	Poton N°1	[ 6 pp]
Gori-Three	[ 48 pp]	Poton N°2	[ 6 pp]
Hannya Attacker	[ 6 pp]	Spinning Gabyoall	[ no ]
Joe Classic	[ 12 pp]	Sydecka	[120 pp]
Metrenger	[ 3 pp]	Telly R	[ 1 pp]
Monking A	[ no ]	Wall Teck	[ 6 pp]
Mukamukade B	[ 40 pp]	• boss • Atetemino Proto	



M1 Giunti in questa località, procedete verso destra e, per superare le spine, generate un Ice Wall, spingetelo e salitevi sopra. Durante il tragitto saltate ed aggrappatevi sulla scala a sinistra. Dopo aver superato il Bunby Tank DX, seguite il percorso, stando attenti ai Telly R, ed alla buca situata ai piedi della scala successiva. Andate verso sinistra, tramite il Doppio Salto, e poi procedete in direzione nord est. Più avanti affronterete subito un Mukamukade B, il quale è più resistente di quello incontrato nella località di Ground Man. Usate l'Ice Wall per eliminarlo rapidamente e successivamente troverete le pedane che cadono ed il pavimento composto da mattonelle che si sollevano, perciò proseguite con cautela. Infine sconfiggete il Gori-Three e salite le scale per entrare nella sezione successiva.

M2 Eseguite direttamente il Doppio Salto per raggiungere la sporgenza a nord est. Procedete verso destra, eliminando l'Hannya Attacker e stando attenti i vari Fire Metall, e più avanti scendete subito dal gradino per evitare la Sfera di gomma del primo Gori-Three. Giunti al piano superiore, il secondo esemplare scaglierà la Sfera schiodata, perciò fate attenzione anche agli Aculei. Successivamente usate il Lightning Bolt per distruggere tutti e tre i Plasma ± presenti per arrivare in una zona con i nastri trasportatori. Qui dovrete saltare da uno all'altro, stando attenti ai Fire Metall ed ai Metrenger, sino a raggiungere la scala situata a nord ovest. Procedendo poi verso est, dall'alto scenderanno improvvisamente due Joe Classic quindi avanzate con cautela. Usate nuovamente il Lightning Bolt contro i Plasma ± ed entrate nella sezione accanto.

M3 Qui troverete subito una serie di rottami: lasciatevi sprofondare nel primo cumulo per procedere verso il basso mentre all'interno del secondo state attenti alle spine situate sul fondale. Superate il Gori-Three e gli Hannya Attacker ed in seguito giungerete in una zona dove sono presenti gli scarichi industriali, i quali ridurranno l'altezza massima dei vostri salti. Avanzate in direzione est, facendo attenzione soprattutto agli Spinning Gabyoall ed al Poton N°1. Una volta sconfitto il Sydecka, eseguite il Doppio Salto per superare facilmente le spine. Arrivati nella zona inferiore apparirà il Monking A, che si prenderà gioco di voi, e la visuale diverrà parzialmente

oscurata. Attraversate il cancello sulla destra per accedere nell'ultima sezione.

     M4     Al suo interno affronterete il boss della località.

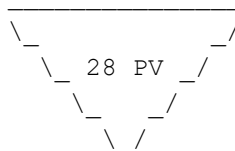
-----  
\*\*\* ATETEMINO PROTO \*\*\*

ARMI SPECIALI

Copy Vision	>	2		
Ice Wall	.			
Lightning Bolt	.			
Magic Card	.			
Remote Mine	1			
Spread Drill	1	1	1	
Tengu Blade	.	.	1	
Wave Burner	.			

ARMI DEL ROBOT

Bass Buster	1
Treble Boost	2



ATTACCHI

1. Mini Atetemino [3 PV]

dal magma emergono una serie di cloni in miniatura del boss, i quali si muovono poi lungo il pavimento. I nemici non sono molto rapidi e possono essere distrutti con le Armi.

2. Missili [2 PV]

Atetemino Proto scaglia in orizzontale una coppia di missili. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna spostarsi in verticale oppure è possibile distruggere i missili con le Armi.

.. Contatto [3 PV]

Atetemino Proto è una creatura che vive all'interno di un contenitore. Il boss non può spostarsi autonomamente dalla sua zona e non è molto aggressivo. Il contenitore di Atetemino Proto è agganciato, tramite due carrucole, ad una pedana, situata in corrispondenza di una pozza di magma: posizionandosi su di essa, la piattaforma scenderà ed il contenitore si solleverà, facendo comparire il volto del boss, suo unico punto debole.

Durante la battaglia dovrete quindi far abbassare la pedana a sufficienza e sfruttare gli istanti in cui il boss mostra il suo volto per attaccarlo dalla distanza. All'interno della stanza dovrete fare attenzione anche al Monking A, la scimmia che lancia Noci di cocco: non potrete eliminarla perciò schivate il suo attacco ed attendete che esca temporaneamente dallo schermo.

Atetemino Proto risulta debole al Copy Vision, il quale gli causa 2 PV di danno per ogni attacco subito. Saltate e generate il clone in aria, in modo tale che apra il fuoco verso destra, e poi fate sollevare il contenitore del boss quanto basta per farlo colpire dai proiettili del Copy Vision. Quest'Arma attirerà l'attenzione anche del Monking A, il quale scaglierà le Noci di cocco verso il clone anzichè verso di voi.

===== KING'S PALACE 2

[@6B11]

===== BASS =====

NEMICI

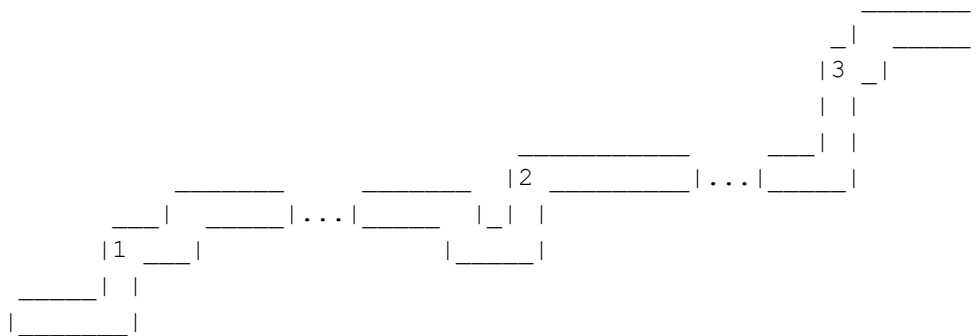
Batton M64

[ 3 pp]

Poton N°1

[ 6 pp]

Crunchran	[ 3 pp]	Poton N°2	[ 6 pp]
Gori-Three	[ 48 pp]	Rabbiton	[ 6 pp]
Joe Classic	[ 12 pp]	Rompers verde	[ 10 pp]
Kamikamin	[ 2 pp]	Shururun	[ 1 pp]
King Plane	[ 34 pp]	Sydecka	[120 pp]
King Tank	[ 48 pp]	Telly R	[ 1 pp]
Metrenger	[ 3 pp]	Tencrow	[ 1 pp]
Onbuubattan	[ 3 pp]	Wall Teck	[ 6 pp]
Penpen EV	[ 6 pp]	• boss • Jet King Robo	
Plasma ±	[ 9 pp]	• boss • King	



N1 Una volta entrati nella località, procedete verso destra ed usate il Remote Mine per eliminare rapidamente il Sydecka. Salite le prime scale e, al piano superiore, sconfiggete subito il Crunchran tramite l'Ice Wall. Procedete verso nord, facendovi strada tra i nemici, e più avanti incontrerete un Joe Classic assieme ai Metrenger. State attenti al Sydecka situato più avanti, che potrete oltrepassare con un Doppio Salto con Scatto, e salite le scale per affrontare un Crunchran ed i Rompers verdi. Infine eseguite un Doppio Salto per salire sulla sporgenza ed entrate nella stanza del mini boss.

mini boss: KING TANK \	
ARMI SPECIALI	ARMI DEL ROBOT
Copy Vision 2	Bass Buster 1
Ice Wall 4	Treble Boost 2
Lightning Bolt 2	
Magic Card 1	Cingoli 20 PV
Remote Mine > 6	Nucleo 16 PV
Spread Drill 3 2 1	Portello 16 PV
Tengu Blade 1 1 .	Torretta 16 PV
Wave Burner 2	
1. Bombe incendiarie [5 PV]	
il King Tank rilascia dalla torretta una serie di esplosivi che detonano a contatto con la pavimentazione superiore, generando una fiammata verticale. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna rimanere lontani dal punto di impatto degli esplosivi. Una volta distrutta la torretta, il King Tank non potrà più utilizzare questo attacco.	
2. Carica violenta [2 PV]	
il King Tank si lancia orizzontalmente contro il personaggio. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna raggiungere la pavimentazione inferiore. Una volta distrutti i cingoli frontali, il King Tank non potrà più utilizzare questo attacco.	
3. Raffica diretta [2 PV]	

il King Tank emette dal nucleo rosso una raffica di proiettili in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido, ha un notevole raggio d'azione ed è in grado di attraversare il pavimento superiore. Per non subire danni bisogna posizionarsi sotto il King Tank. Una volta distrutto il nucleo, il King Tank non potrà più utilizzare questo attacco.

#### 4. Generazione Rompers [ no ]

il King Tank rilascia dal portello posteriore una serie di Rompers verdi, i quali potranno immobilizzare temporaneamente il personaggio. Per tale motivo bisogna utilizzare le Armi per eliminare i nemici, i quali potranno venire distrutti anche a contatto con il King Tank.

#### .. Contatto [2 PV]

Il King Tank è un enorme carrarmato viola. Il nemico si sposta lungo il pavimento ed è piuttosto aggressivo. La sala dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni ed è composta da una coppia di pavimentazioni parallele, collegate tra di loro da due scale situate alle estremità. Per sconfiggere il King Tank dovrete distruggere ogni sua componente: il nucleo rosso, il portello posteriore e la torretta; potrete anche danneggiare i cingoli frontali del nemico, impedendogli così di usare la Carica violenta, ma non è necessario per eliminare il nemico.

Il King Tank può muoversi avanti e indietro lungo la pavimentazione superiore, perciò potrete sfruttare quella inferiore per evitare i suoi assalti e per riorganizzarvi. Le Armi migliori per danneggiare il nemico sono il Copy Vision, il Lightning Bolt e la Remote Mine poiché vi permettono di attaccarlo senza esporvi eccessivamente. Con il Copy Vision, generate il clone all'altezza del bersaglio da colpire e rifugiatevi sulla pavimentazione inferiore, in attesa di generare la sagoma verde successiva. Usando la Remote Mine, scagliate l'esplosivo contro la parte di King Tank da danneggiare, raggiungete la parte sud dello schermo e fatelo detonare; tramite quest'Arma potrete anche demolire i cingolati frontali. Sfruttando il Lightning Bolt invece riuscirete a colpire il nemico anche senza salire sulla pavimentazione superiore.

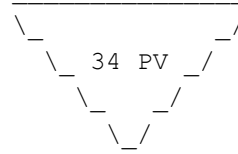
Una volta eliminato il King Tank, verrete teletrasportati automaticamente nella sezione successiva.

N2 Al suo interno, troverete subito tre scrigni nella zona superiore dello schermo: quelli laterali contengono ognuno una Capsula grande mentre il baule centrale in realtà è un Kamikamin. In seguito state attenti ai Batton M64 ed usate le Magic Card per raccogliere le Sfere grandi situate lungo il soffitto. Nella zona seguente, lo scrigno superiore è un Kamikamin, quello sul pavimento invece contiene una Vita Bonus: eseguite il Doppio Salto per raggiungere lo scrigno. Arrivati al piano inferiore, procedete verso destra, facendo attenzione soprattutto ai Telly R ed ai Shururun, ed in seguito salite le scale ed usate il Wave Burner per demolire i mattoni incendiabili. Al termine del percorso, saltate da una pedana mobile all'altra per raggiungere la zona del secondo mini boss.

mini boss: KING PLANE \

ARMI SPECIALI		ARMI DEL ROBOT	
Copy Vision	1	Bass Buster	1
Ice Wall	2	Treble Boost	2

	Lightning Bolt	2		
	Magic Card	1		
	Remote Mine	1		
	Spread Drill	> 4	3	3
	Tengu Blade	1	1	.
	Wave Burner	1		



| 1. Grande laser [8 PV]

| il King Plane emette orizzontalmente un raggio luminoso dal suo  
 | nucleo rosso. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area.  
 | L'unico modo per evitare il Grande laser consiste nel distruggere il  
 | nucleo rosso prima che lo emetta.

| 2. Pugno a razzo [4 PV]

| il King Plane scaglia in orizzontale un pugno che distrugge tutte le  
 | pedane mobili che incontra. L'attacco è abbastanza rapido e possiede  
 | un raggio d'azione notevole. Per evitarlo è necessario spostarsi in  
 | verticale inoltre è possibile distruggere il Pugno con le Armi.

| 3. Bolle d'aria [ no ]

| il King Plane rilascia bolle d'aria contenenti oggetti curativi  
 | oppure una bomba accecante. Venendo a contatto con quest'ultima,  
 | tutto lo schermo diventerà bianco per qualche istante ed impedirà di  
 | visualizzare in tempo reale la posizione delle pedane mobili.

| .. Contatto [1 PV]

| Il King Tank è un grosso velivolo viola. Il nemico si sposta oscillando  
 | in verticale mentre vola all'indietro ed è abbastanza aggressivo.  
 | L'unico punto vulnerabile del King Tank è la cupola di vetro montata  
 | sulla sommità inoltre potrete demolire anche il nucleo rosso però  
 | questi verrà rigenerato dopo pochi secondi. La stanza dove si svolge lo  
 | scontro è composta da un corridoio infinito, privo di pavimentazione,  
 | lungo il quale compaiono di continuo pedane mobili ad altezze diverse.  
 | La visuale si sposta costantemente verso destra e vi costringerà a  
 | rimanere sempre in movimento.

| Durante la battaglia dovrete innanzitutto saltare continuamente da una  
 | pedana mobile all'altra per non precipitare nel vuoto. Per quanto  
 | riguarda la fase offensiva, le Armi migliori per danneggiare il nemico  
 | sono il Copy Vision, il Lightning Bolt e la Remote Mine, poichè vi  
 | permettono di attaccarlo anche mentre vi spostate lungo le pedane.  
 | Usate il Lightning Bolt per distruggere il nucleo rosso ed impedire  
 | così che il King Plane usi il Grande laser, mentre le altre due Armi  
 | sono più adatte per danneggiare il nemico.

Dopo aver eliminato il King Plane, continuate a saltare sulle pedane mobili  
 sino a raggiungere la pavimentazione successiva, dalla quale verrete in  
 automatico teletrasportati presso l'ultima sezione.

---

N3 Una volta qui, incontrerete i dispositivi che scagliano i mattoni di  
 ghiaccio: oltrepassate il primo e sfruttate il secondo per superare il  
 pavimento di spine. Al piano superiore, all'interno del primo scrigno troverete  
 una Sfera grande mentre il secondo è un Kamikamin. Eseguite il Doppio Salto per  
 procedere verso nord, stando attenti ai Telly R ed eliminando un altro baule  
 fasullo. Usate lo Spread Drill per demolire il mattone roccioso sulla destra e  
 procedete verso est sfruttando il Doppio Salto. Eliminate il Crunchran ed il  
 Joe Classic, sino ad arrivare nella sala dove vi attende King.

\*\*\* KING: 1a forma \*\*\*

ARMI SPECIALI		ARMI DEL ROBOT	
Copy Vision	.	Bass Buster	.
Ice Wall	.	Treble Boost	.
Lightning Bolt	.		
Magic Card	.		
Remote Mine	.		
Spread Drill	. . .		
Tengu Blade	. . .		
Wave Burner	.		

ATTACCHI

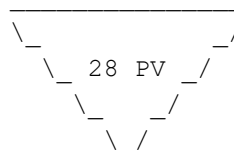
1. Laser riflesso [5 PV]  
se il suo scudo viene colpito, King scaglia da esso in orizzontale un fascio luminoso celeste. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassarlo con un salto.
  2. Laser X [4 PV]  
King emette dal suo petto un fascio luminoso incrociato, il quale può curvare casualmente verso l'alto o verso il basso. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere a media distanza da King e superare il Laser X saltando.
- .. Contatto [4 PV]

King è un guerriero in armatura dorata che in questo scontro combatterà armato di scudo. Il nemico si sposta saltando ed è piuttosto aggressivo. La sala dove si svolge la battaglia è di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nell'evitare gli assalti di King. Durante questo scontro non potrete ferire il nemico in alcun modo inoltre, colpendo lo scudo, King userà in automatico il Laser riflesso. Per questo motivo preoccupatevi solo di non subire danni dal contatto con il nemico e dal Laser X. Dopo circa 40 secondi, la battaglia verrà interrotta automaticamente.

|| In soccorso di Bass interviene Proto Man, il quale prova a demolire lo scudo di King, rimanendo però vittima del Laser riflesso. Deciso a superare le difese del nemico, il Robot rosso accumula tutta la sua energia in unico potente colpo che riesce infine a distruggere lo scudo di King. Lo sforzo tuttavia è stato elevato per Proto Man, il quale rimane esanime al suolo. || Il re degli automi invece, rimasto illeso, si lancia contro Bass.

\*\*\* KING: 2a forma \*\*\*

ARMI SPECIALI		ARMI DEL ROBOT	
Copy Vision	.	Bass Buster	1
Ice Wall	1	Treble Boost	2
Lightning Bolt	> 3		
Magic Card	1		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1 1 1		
Tengu Blade	2 1 .		
Wave Burner	1		



ATTACCHI

1. Fendente orizzontale [4 PV]

dopo essere stato colpito dal Lightning Bolt, King esegue uno scatto lungo il pavimento per poi attaccare con un fendente orizzontale con la sua alabarda. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Fendente verticale [4 PV]

King esegue un fendente verticale dall'alto verso il basso con la sua alabarda. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

3. Laser rosa [2 PV]

King emette in orizzontale un raggio luminoso in grado di rimbalzare sulle pareti e sul pavimento della stanza. L'attacco non è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna prevedere la traiettoria del Laser rosa e rimanere sempre in movimento. Il raggio luminoso svanirà dopo aver compiuto nove rimbalzi.

.. Contatto [4 PV]

King è un guerriero in armatura dorata che in questo scontro combatterà armato di alabarda. Il nemico si sposta saltando ed è piuttosto aggressivo. La sala dove si svolge la battaglia è di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nell'evitare gli assalti di King. Adesso potrete danneggiare il boss, il quale vi verrà spesso incontro per poi attaccarvi con il Fendente verticale. Per questo motivo sarete costretti a muovervi di continuo e ad oltrepassare King da sotto, quando questi salta.

Attaccate il nemico dalla distanza e poi andategli subito incontro, in modo tale da superarlo facilmente mentre esegue un balzo. Usando il Lightning Bolt, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito, inoltre rimarrà stordito temporaneamente. Al termine della paralisi però, King eseguirà sempre il Fendente orizzontale, perciò siate rapidi ad allontanarvi da lui.

|| King ammette la sconfitta e, prima di ricevere da Bass il colpo di grazia, || teletrasporta Proto Man al di fuori del suo palazzo. Il guerriero dorato || rivela che il suo creatore è il Dr Wily, il quale compare all'improvviso || in collegamento. Il malvagio scienziato incita il suo automa a scagliarsi || contro Bass ma il guerriero dorato si rifiuta di combattere. Il Dr Wily || decide allora di fare il lavaggio del cervello a King e lo rapisce tramite || un dispositivo.

-----  
Procedete verso destra per accedere nel salone dove affronterete il boss della località.

|| Bass incontra King, ormai sotto il totale controllo del Dr Wily, e con lui || ricompaiono il King Tank ed il King Plane. Le tre macchine si uniscono per || formare un gigantesco automa.

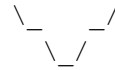
-----  
\*\*\* JET KING ROBO \*\*\*

ARMI SPECIALI		ARMI DEL ROBOT	
Copy Vision	.	Bass Buster	1
Ice Wall	.	Treble Boost	.
Lightning Bolt	1		
Magic Card	.		
Remote Mine	.		
Spread Drill	.		

\\_/ 28 PV \_/



Tengu Blade 1 1 .  
Wave Burner > 5



#### ATTACCHI

1. Grande laser [8 PV]

il Jet King Robo emette orizzontalmente un raggio luminoso dal suo nucleo rosso. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. L'unico modo per evitare il Grande laser consiste nel distruggere il nucleo rosso prima che lo emetta.

2. Carica violenta [6 PV]

il Jet King Robo si lancia orizzontalmente contro il personaggio. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico ed eseguire un Doppio Salto. Una volta distrutti i cingoli frontali, il Jet King Robo non potrà più utilizzare questo attacco.

3. Bombe incendiarie [5 PV]

il Jet King Robo rilascia una serie di esplosivi che generano una fiammata verticale. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna rimanere sempre in movimento.

4. Proiettile luminoso [2 PV]

il Jet King Robo rilascia dal suo polso una sfera di luce che si muove in direzione del personaggio per poi ruotargli attorno. L'attacco è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggere il proiettile con le Armi. Esso svanirà in automatico dopo diversi secondi.

.. Contatto [6 PV]

Il Jet King Robo è un enorme automa composto dall'unione del King Tank e del King Plane, comandato da King. Il boss si sposta lungo il pavimento ed è piuttosto aggressivo. La sala dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario schivare gli attacchi nemici. L'unico punto vulnerabile del Jet King Robo è la cupola di vetro montata sulla sommità inoltre potrete demolire sia i cingoli, sia il nucleo rosso, tuttavia questa ultima parte verrà rigenerata dopo pochi secondi.

Così come già avvenuto durante gli scontri precedenti, usate la Remote Mine per distruggere i cingoli del boss ed impedirgli così di eseguire la Carica, mentre il Lightning Bolt è adatto per infrangere il nucleo rosso ed arrestare il rilascio del Grande laser. Per quanto riguarda la fase offensiva invece, l'Arma che causa i danni maggiori è il Wave Burner, tuttavia è estremamente complesso colpirlo con esso: bisognerebbe attivare il Treble Boost, volare sino al volto del boss, aprire la Schermata Armi, selezionare il Wave Burner ed attaccare subito il Jet King Robo mentre si cade.

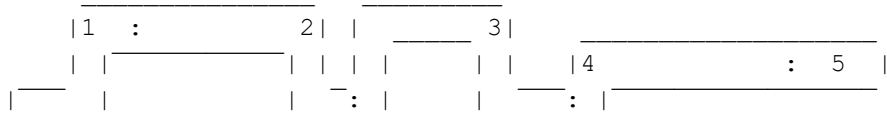
L'unica alternativa è quella di usare l'Arma di base del Robot: posizionatevi a contatto con la parete occidentale, eseguite un Doppio Salto sul posto ed aprite il fuoco in diagonale con il Bass Buster.

-----

|| King, finalmente libero dal controllo del Dr Wily, incita Bass a fuggire dal  
|| palazzo, prima che questi crolli. Il Robot blu riesce a teletrasportarsi  
|| altrove mentre l'automa dorato rimane coinvolto nelle esplosioni.

## NEMICI

Ammoner	[ 2 pp]	Penpen EV	[ 6 pp]
Astro Man	[ 28 pp]	Pirate Man	[ 28 pp]
Burner Man	[ 28 pp]	Plasma ±	[ 9 pp]
Cold Man	[ 28 pp]	Poton N°1	[ 6 pp]
Dynamo Man	[ 28 pp]	Poton N°2	[ 6 pp]
Ground Man	[ 28 pp]	Shururun	[ 1 pp]
Joe Classic	[ 12 pp]	Sisi Roll	[ 56 pp]
Kaizock	[ 8 pp]	Surumaker	[ 6 pp]
Magic Man	[ 28 pp]	Sydecka	[120 pp]
Metall SV	[ 3 pp]	Tengu Man	[ 28 pp]
Metrenger	[ 3 pp]	Wall Teck	[ 6 pp]
Mokumokumo	[ 4 pp]	• boss • Wily Capsule	
Monopellan	[ 3 pp]	• boss • Wily Machine	



01 All'interno di questa ultima località del gioco affronterete nuovamente tutti i Robot Master già sconfitti in passato. Una volta iniziata l'esplorazione, raccogliete le tre Capsule grandi ed entrate nella stanza successiva, dove vi attenderà il primo Robot Master.

## COLD MAN

Usando il Lightning Bolt, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Tramite quest'Arma è inoltre possibile distruggere all'istante sia le lastre di ghiaccio, sia i Mokumokumo. Dopo averlo eliminato, uscite dalla porta a destra.

Nella camera accanto, per raggiungere facilmente la scala in alto a destra, eseguite un Doppio Salto con Scatto. Dopo essere arrivati nella sala superiore, salite sulla prima fila di pedane fantasma e da qui potrete afferrare la scala situata a nord ovest tramite il Doppio Salto. Una volta giunti all'ultimo piano eliminate il Sydecka ed il Mokumokumo ed entrate nella stanza del secondo Robot Master.

## ASTRO MAN

Usando le Magic Card, il boss subirà un danno pari a 2 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Mirando in verticale con quest'Arma riuscirete a ferire Astro Man anche colpendo la sua parte inferiore. Dopo averlo sconfitto, uscite dalla porta a destra per accedere alla sezione successiva.

02 Eliminate subito i Monopellan e fatevi trasportare dagli Ice Wall per oltrepassare il pavimento di spine. In seguito salite sulla pedana a nord est e state attenti ai Metrenger per poi accedere nella camera accanto. Qui usate un singolo Lightning Bolt per sconfiggere rapidamente sia i Plasma ± che il Metall SV ed entrate nella sala del terzo Robot Master.

## DYNAMO MAN

Usando il Copy Vision, il boss subirà un danno pari a 2 PV per ogni colpo subito. Il clone inoltre ha la capacità di attirare gli attacchi di Dynamo Man e risulta quindi molto utile per evitare la Pioggia di fulmini e l'Arco di sfere. Dopo averlo eliminato, uscite dalla porta a destra.

Scendete nella zona sottomarina e fatevi strada prima tra gli Ammoner e poi tra i Surumaker. Infine recatevi nella camera del quarto Robot Master.

#### PIRATE MAN

Usando il Wave Burner, il boss subirà 3 PV di danno se si trova sottacqua e 4 PV di danno se si trova fuori dall'acqua; in aggiunta quest'Arma è in grado anche di distruggere istantaneamente la Bolla d'aria che Pirate Man genera per spostarsi.

---

03 Una volta qui, recatevi sull'estremità destra del pavimento, per far scendere un Penpen EV, poi saltate con precisione ed aggrappatevi alla scala situata a nord est. Giunti al piano successivo, raggiungete la pedana a sinistra ed usate il Wave Burner per spostare le mine acuminate verso ovest, liberando così il passaggio. In seguito raccogliete gli oggetti curativi con le Magic Card e procedete verso nord. Sconfiggete il Joe Classic ed entrate nella sala del quinto Robot Master.

#### BURNER MAN

Usando l'Ice Wall, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito tuttavia Burner Man potrà demolire la colonna di ghiaccio con la sua Carica. Quest'Arma ha la capacità di proteggere il Robot dal Lanciafiamme inoltre, spingendo la colonna di ghiaccio contro il boss, questi verrà trascinato via e potrà anche cadere sulle spine, subendo altri 5 PV di danno. Dopo averlo eliminato, uscite dalla porta a destra.

Successivamente raggiungerete una zona dove sono presenti i mattoni fragili, nella quale sarete attaccati dal Sisi Roll. Lasciate che il nemico distrugga la pavimentazione ed intanto potrete raccogliere alcuni oggetti curativi. Arrivati nella parte finale del percorso, rimanete sul lato orientale dello schermo per evitare di cadere sulle spine. Infine recatevi nella camera del sesto Robot Master.

#### MAGIC MAN

Usando il Tengu Blade, il boss subirà un danno pari a 4 PV dal fendente e dall'attacco in carica, mentre la lama d'aria gli causerà 3 PV di danno. Le prime due tecniche inoltre hanno la capacità di paralizzare Magic Man temporaneamente. Dopo averlo eliminato, uscite dalla porta a destra per accedere alla sezione successiva.

---

04 Usate le Magic Card in verticale per raccogliere gli oggetti curativi e procedete verso nord, facendovi strada tra i nemici. Arrivati al piano più alto, state attenti alle buche nascoste situate in corrispondenza della terza e dell'ottava sbarra della ringhiera. Entrate poi nella sala del settimo Robot Master.

#### GROUND MAN

Usando la Remote Mine, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito. Bisogna ricordarsi però che Ground Man è invincibile quando si trasforma in Cingolato, perciò attendete che torni in forma umana per farla detonare. L'Arma esploderà in automatico, danneggiando il boss, se questi proverà ad immergersi nel suolo. Dopo averlo eliminato, uscite dalla porta a destra.

Sconfiggete i Poton situati lungo il soffitto ed i vari Wall Teck presenti e procedete verso destra, saltando da una colonna all'altra. In seguito eliminate il Joe Classic e recatevi nella stanza dell'ottavo e ultimo Robot Master.

#### TENGU MAN

Usando lo Spread Drill, il boss subirà un danno pari a 6 PV dalla trivella grande, a 4 PV da quella media ed a 3 PV da quella piccola. Dopo ogni colpo subito da quest'arma, Tengu Man cadrà al suolo e rimarrà stordito per qualche istante. Dopo averlo eliminato, uscite dalla porta a destra per accedere all'ultima sezione della località.

---

05 Una volta qui, procedete in direzione est sino ad incontrare il Dr Wily a bordo di una sua invenzione.

---

|| Il Dr Wily vuole soggiogare nuovamente Bass ma il Robot viola si ribella e  
|| capisce finalmente che il malvagio scienziato ha solo finto di essere stato  
|| assalito da King, con lo scopo di ottenere l'appoggio di Bass. Il Robot  
|| viola non sopporta di essere stato manipolato dal suo creatore e si prepara  
|| a combattere.

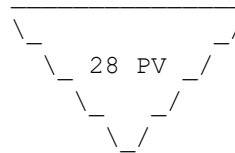
\*\*\* WILY MACHINE \*\*\*

ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	.		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	1		
Remote Mine	> 3		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	.
Wave Burner	1		

ARMI DEL ROBOT

Bass Buster	1
Treble Boost	2



ATTACCHI

1. Caduta pesante [4 PV]  
se il personaggio si posiziona sotto di lei, la Wily Machine trema per qualche istante per poi lasciarsi cadere sul pavimento. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss.
2. Carica violenta [4 PV]  
la Wily Machine trema per qualche istante per poi volare avanti e indietro più volte. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario oltrepassare il boss più volte eseguendo il Doppio Salto.
3. Laser viola [4 PV]  
la Wily Machine 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.
4. Lama rimbalzante [3 PV]  
la Wily Machine rilascia la lama circolare montata sul braccio, la quale avanza rimbalzando lungo il pavimento, sino ad uscire dallo schermo. L'attacco è abbastanza rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna oltrepassare la lama, saltando o passandovi da sotto, con il giusto tempismo.
5. Lama rotolante [3 PV]  
la Wily Machine rilascia sul suolo la lama circolare montata sul braccio, 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.

6. Missili [2 PV]

la Wily Machine rilascia due missili che poi avanzano in orizzontale. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare i missili saltando inoltre è possibile distruggerli con le Armi.

7. Proiettili [2 PV]

la Wily Machine 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 movimenti ed oltrepassare i proiettili saltando.

.. Contatto [4 PV]

La Wily Machine 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 perciò dovrete essere precisi nell'evitare gli assalti nemici.

Durante tutta la battaglia, la Wily Machine rilascerà molto spesso i Missili, costringendovi quindi ad eliminarli o ad oltrepassarli saltando. 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, attendete che la Wily Machine scagli la Lama circolare per attaccare il boss, oppure colpitelo mentre saltate per schivare i Missili.

Tramite la Remote Mine potrete infliggere ogni volta 3 PV di danno alla Wily Machine, inoltre grazie a quest'Arma non dovrete essere troppo precisi in fase offensiva: l'esplosione causata dalla Remote Mine è abbastanza grande da colpire facilmente il Dr Wily anche quando viene generata più in alto o più in basso rispetto al punto debole del boss. In alternativa, è possibile attaccare con il Copy Vision, posizionando il clone alla stessa altezza del Dr Wily.

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

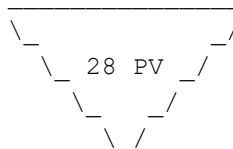
\*\*\* WILY CAPSULE \*\*\*

ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	> 3		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	.
Wave Burner	1		

ARMI DEL ROBOT

Bass Buster	1
Treble Boost	2



ATTACCHI

1. Bombe teschio [3 PV]

la Wily Capsule scaglia quattro bombe che inseguono brevemente il Robot prima di uscire dallo schermo. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento oppure oltrepassare le bombe saltando inoltre è possibile distruggerle usando le Armi.

2. Raffica espansa [3 PV]

la Wily Capsule genera quattro coppie di 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 una coppia di proiettili e l'altra.

3. Raffica mirata [3 PV]

la Wily Capsule scaglia quattro proiettili in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento oppure oltrepassare i proiettili saltando.

.. Contatto [4 PV]

La Wily Capsule è un piccolo velivolo a forma di teschio. Il boss si sposta teletrasportandosi, è piuttosto aggressivo ed il suo unico punto debole è la calotta di vetro dove si trova il Dr Wily. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nell'evitare gli assalti nemici.

La Wily Capsule segue sempre lo stesso schema offensivo: attacca, svanisce, ricompare ed attacca di nuovo. Posizionatevi in uno degli angoli inferiori della camera e, quando il boss ricompare, saltate ed aprite subito il fuoco contro di lui e poi raggiungete rapidamente il lato opposto, in modo tale da evitare abbastanza facilmente gli assalti nemici.

Tramite le Magic Card potrete infliggere 3 PV di danno con ogni colpo tuttavia dovrete necessariamente attaccare in orizzontale perchè, provando a scagliarle verticalmente, esse si infrangeranno contro la parte inferiore del boss.

=====

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

|| Il Dr Wily cerca di giustificare il suo comportamento dicendo di aver  
|| realizzato King solo perchè Bass non era abbastanza forte per sconfiggere  
|| Mega Man. Il malvagio scienziato inoltre ha già terminato il progetto di un  
|| automa dorato ancora più potente del precedente e chiede al Robot viola di  
|| unirsi a lui.

|| Improvvisamente giunge Proto Man, che distrugge subito tale progetto,  
|| sventando il futuro piano del Dr Wily. Il malvagio scienziato ordina a Bass  
|| di eliminare l'intruso ma il Robot viola non obbedisce agli ordini di  
|| nessuno. Proto Man apprezza l'indipendenza di Bass ma gli rivela che è  
|| proprio a causa del suo smisurato orgoglio che non riesce a sconfiggere Mega  
|| Man. Il Robot viola tuttavia non accetta rimproveri: anche se combatte solo  
|| per sè stesso, riuscirà alla fine ad eliminare la creazione del Dr Light.

(Durante il filmato finale appariranno anche i titoli di coda, seguiti dal numero di Dischi che si possiedono nel Database. In seguito, premendo Start si tornerà al menù iniziale del gioco.)

-----



040. Crystal Man	090. Eddie
041. Blizzard Man	091. Beat
042. Centaur Man	092. Tango
043. Flame Man	093. Auto
044. Knight Man	094. Dr Wily
045. Plant Man	095. Bass
046. Tomahawk Man	096. Treble
047. Wind Man	097. King
048. Yamato Man	098. Proto Man
049. Freeze Man	099. Duo
050. Junk Man	100. Megaman & Bass

Ogni Disco è composto da tre pagine:

- l'immagine del personaggio
- una breve descrizione
- una scheda riassuntiva

#### 001 MEGAMAN

Un super robot realizzato dal Dr Light. Lui è il guardiano della pace e della giustizia.

- Frase • "Io proteggerò il mondo!"
- Pregio • Il senso di giustizia
- Difetto • Il comportamento avventato
- Adora • Gli animali
- Detesta • niente

Località: Dynamo Man [E2] Zona acuminata

il Disco si trova nella zona successiva ai nastri trasportatori e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Ice Wall e Rush Search. Una volta giunti in questa sezione, generare una colonna di ghiaccio, spingerla verso destra e salirvi sopra, in modo tale da attraversare il pavimento di spine ed arrivare sul gradone verde. Evocare su di esso il cane robotico per recuperare il Disco. In seguito fare le stesse operazioni al contrario per tornare indietro.

#### 002 ROLL

Robot per le faccende domestiche realizzato dal Dr Light. Lei è come una sorella per Megaman.

- Frase • "Buona fortuna, Megaman!"
- Pregio • Sa rendersi utile
- Difetto • Ha molta paura
- Adora • Cucinare
- Detesta • Gli scarafaggi

Località: Cold Man [D1] Corridoio ghiacciato

il Disco si trova nella zona dove sono presenti le pedane di ghiaccio sospese sul pavimento di spine. Per raccogliere l'oggetto, Mega Man deve possedere l'Ice Wall mentre Bass non ha bisogno di alcuna tecnica particolare.

/ Mega Man /

Giunti in questa sezione, saltare da una pedana fragile all'altra, sino ad arrivare sulla pedana verde. Generare sulla sua estremità sinistra un Ice Wall, salirvi sopra e da qui raggiungere la pedana fragile a nord est. Da qui



andare verso destra per raccogliere il Disco.

/ Bass /

Giunti in questa sezione, saltare da una pedana fragile all'altra ed infine eseguire il Doppio Salto per raggiungere quella a nord est. Da qui andare verso destra per raccogliere il Disco.

#### 003 CUT MAN

Robot originariamente realizzato per la potatura degli alberi. Le lame sulla sua testa sono estremamente affilate.

Frase • "Taglia-taglia-taglia!!"  
Pregio • Abile e furbo  
Difetto • Cocciuto  
Adora • Le acconciature  
Detesta • Le pietre

Località: Magic Man [G1] Binario esterno  
il Disco si trova nella zona iniziale della località e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Rush Search. Una volta iniziata l'esplorazione della località, evocare il cane robotico nel punto più occidentale del pavimento per recuperare il Disco.

#### 004 GUTS MAN

Robot per l'edilizia. È così potente da riuscire a sollevare e trasportare una roccia di due tonnellate.

Frase • "Potere massimo!"  
Pregio • Sentimentale  
Difetto • Poco flessibile  
Adora • Il Karaoke  
Detesta • Le discussioni

Località: Burner Man [C3] Bosco fiorito  
il Disco si trova nel secondo condotto verticale e può essere raccolto solo da Bass. Giunti nella zona dove sono presenti i Muragattori ed il Sydecka, lasciarsi cadere nel condotto a sinistra e, con il giusto tempismo, usare il Doppio Salto verso est per entrare nella rientranza nascosta, coperta dai pannelli gialli. Al suo interno è situato il Disco.

#### 005 ICE MAN

Robot realizzato per operare in climi rigidi. Il suo Ice Slasher può congelare qualsiasi cosa.

Frase • "Riuscite tutti a vedermi?"  
Pregio • Esibizionista  
Difetto • Egocentrico  
Adora • Le battaglie con le palle di neve  
Detesta • La sauna

Località: Cold Man [D3] Sentiero esterno  
il Disco è situato nella zona dove sono presenti i dispositivi che scagliano i blocchi di ghiaccio e può essere raccolto solo da Mega Man, tramite il Rush Search. Una volta giunti nella sezione, superare il primo dispositivo ed

evocare il cane robotico in cima al cubo verde successivo per trovare il Disco.

#### 006 BOMB MAN

Robot realizzato per scavare buche. La sua Hyper Bomb è così potente da demolire qualsiasi roccia.

- Frase • "Tre, due, uno... Kaboom!"  
Pregio • Audace  
Difetto • Spendaccione  
Adora • Il bowling  
Detesta • I fiammiferi e gli accendini

Località: Tengu Man [I1] Percorso aereo  
il Disco si trova nella zona iniziale della località e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Rush Search. Una volta che la visuale smette di avanzare in automatico, evocare il cane robotico sulla piccola pedana sospesa per recuperare il Disco.

#### 007 FIRE MAN

Robot realizzato per lavorare presso un inceneritore. La sua arma principale si chiama Fire Storm.

- Frase • "Ti darò fuoco!!"  
Pregio • Passionale  
Difetto • Impulsivo  
Adora • I campi estivi  
Detesta • Le giornate di pioggia

Località: Astro Man [B2] Percorso di mattoni  
il Disco è situato nella zona dopo la stanza del mini boss Melody Response Cannon e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Rush Search. Una volta superato il mini boss, seguire il percorso verso il basso, sino ad incontrare un Wall Teck. Eliminare il nemico ed evocare il cane robotico in corrispondenza dell'apertura superiore per recuperare il Disco.

#### 008 ELEC MAN

Robot originariamente realizzato per controllare il voltaggio di una centrale elettrica.

- Frase • "Assaggia il potere del mio Thunder Beam!"  
Pregio • Responsabile  
Difetto • Contorto  
Adora • La chitarra  
Detesta • I prodotti in gomma

Località: Dynamo Man [E1] Primi nastri  
il Disco è situato ai piedi del lungo condotto verticale, dove appaiono i Telly R, e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Rush Search. Una volta terminata la discesa, evocare il cane robotico sul gradino a sud ovest per recuperare il Disco.

#### 009 METAL MAN

---

Il primo robot realizzato dal Dr Wily, subito dopo Cut Man.

Frase • "Prendi! Hee Hee Hee..."  
Pregio • Lavora velocemente  
Difetto • Fa loschi affari  
Adora • Il frisbee  
Detesta • I cani

Località: Magic Man [G2] Percorso delle pedane

il Disco si trova nella zona subito dopo lo scontro con il mini boss Sisi Roll e può essere raccolto da entrambi i personaggi: Mega Man necessita dell'Ice Wall mentre Bass non ha bisogno di alcuna tecnica particolare. Una volta giunto nella sezione, procedere verso destra sino a trovare le pedane mobili.

/ Mega Man /

Salire sulla seconda di esse ed attendere che arrivi nel punto più basso possibile: quando ciò accade, generare un Ice Wall, il quale andrà a posizionarsi sulle spine, al di sotto della pedana mobile. Lasciarsi cadere verso est e premere subito la direzione Sinistra, in modo tale da atterrare sulla colonna di ghiaccio. Da qui saltare in direzione ovest per raggiungere la piccola rientranza dove è situato il Disco. Per tornare sul percorso, generare un Ice Wall sulle spine, spingerlo verso destra, salirvi sopra e farsi trasportare da esso, per raggiungere poi una delle pedane mobili successive.

/ Bass /

Salire sulla seconda di esse ed attendere che arrivi nel punto più alto possibile: quando ciò accade, lasciarsi cadere verso est, tenere subito premuta la direzione Sinistra e, una volta giunti più in basso della pedana, eseguire un Doppio Salto in direzione ovest. Se fatto in maniera corretta, si atterrerà sulla piccola rientranza dove è situato il Disco. Per tornare sul percorso, con il giusto tempismo eseguire il Doppio Salto con Scatto, in modo tale da atterrare sulla terza pedana mobile. In caso di difficoltà, si può attivare il Treble Boost per giungere facilmente a destinazione.

## 010 AIR MAN

---

È in grado di generare potenti correnti d'aria tramite la grande elica installata nel suo corpo.

Frase • "Qual buon vento ti porta?"  
Pregio • Si pavoneggia  
Difetto • Usa un lessico esagerato  
Adora • Fare surf  
Detesta • La caduta delle foglie

Località: Tengu Man [I2] Spazio minato

il Disco si trova nella grande area con i palloncini verdi e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Ice Wall e Rush Search. Una volta giunti in questa sezione, salire sul secondo palloncino verde da sinistra e lasciarsi trasportare sino alla scala. Salire su di essa e posizionarsi sulla piccola pedana ad ovest. Da qui generare un Ice Wall, spingerlo verso sinistra e salirvi sopra, in modo tale da superare il pavimento composto da sfere chiodate. Aggrapparsi alla scala successiva, arrivare al piano superiore e qui evocare Rush sull'estremità destra del pavimento per trovare il Disco.

## 011 BUBBLE MAN

---

Il primo robot umanoide dell'universo realizzato per le battaglie sottomarine.

- Frase • "Il mare ti inghiottirà!!"  
Pregio • Personalità esuberante  
Difetto • Spendaccione  
Adora • Le sorgenti termali  
Detesta • Le chiazze di petrolio

Località: Pirate Man [H2] Corridoio subacqueo

il Disco si trova nella zona dove si esce e si rientra in acqua e può essere raccolto da entrambi i personaggi. Una volta tornati in superficie tramite la scala, procedere verso destra sino ad arrivare all'estremità orientale del pavimento. Da qui, lasciarsi cadere in acqua spostandosi leggermente in direzione ovest: se fatto correttamente, si atterrerà sul pavimento inferiore e si eviterà di venire a contatto con lo Shell'n. Adesso procedere verso sinistra, facendosi strada tra i nemici, sino a trovare il Disco.

## 012 QUICK MAN

---

Realizzato dopo Elec Man, è uno dei robot più rapidi mai prodotti dal Dr Wily.

- Frase • "Riesci a stare al passo!?"  
Pregio • Rapido nel decidere  
Difetto • Impulsivo  
Adora • Gareggiare  
Detesta • Le lumache

Località: Dynamo Man [E3] Corridoio oscuro

il Disco è situato nell'ultima zona con i nastri trasportatori, dove sono presenti le spine che sporgono dal soffitto. Una volta giunti nel tratto finale con i Plasma  $\pm$ , procedere verso destra, saltare sul nastro trasportatore e qui eseguire più volte la Scivolata (per Mega Man) oppure lo Scatto (per Bass) per oltrepassarlo e raccogliere al volo il Disco, prima che cada nel precipizio.

## 013 CRASH MAN

---

La sua arma è una bomba a forma di trivella, chiamata Crash Bomber. Il suo corpo è protetto da una spessa armatura.

- Frase • "Io sono il Distruttore!"  
Pregio • Molto franco  
Difetto • Piuttosto goffo  
Adora • Demolire gli edifici  
Detesta • Riciclare

Località: Ground Man [F3] Sentiero di pietra

il Disco è situato nella seconda stanza con i Kao na Gahna, può essere raccolto da entrambi i personaggi e per raggiungerlo bisogna possedere il Wave Burner ed uno tra l'Ice Wall o il Magic Card. Una volta arrivati in questa camera, posizionarsi sul pilastro più a sud ovest, saltare ed usare l'Ice Wall verso sinistra, in modo tale che, generandosi, la colonna di ghiaccio danneggi solo il pilastro rosso. In alternativa, è possibile demolirlo più facilmente usando il Magic Card verso l'alto.

Dopo averlo distrutto, abbattere il pilastro situato sul ripiano centrale, tra le due scale, e procedere verso destra. Equipaggiare il Wave Burner e, con questa Arma, demolire i tre pilastri consecutivi, avanzando rapidamente. Se fatto in maniera corretta, sarà possibile recuperare il Disco prima che le spine si alzino eccessivamente dal suolo. In caso di difficoltà è consigliato equipaggiare lo Shock Guard, in modo tale da sopravvivere al contatto con le spine.

#### 014 FLASH MAN

---

È in grado di fermare il tempo per alcuni istanti. Qualche volta usa il suo potere solo per divertirsi.

- Frase • "Fermati, in nome dell'amore!"  
Pregio • Devoto nei confronti del capo  
Difetto • Si lagna di continuo  
Adora • Le macchine fotografiche  
Detesta • Le pubblicità delle parrucche

Località: Cold Man [D1] Corridoio ghiacciato  
il Disco è situato nella zona finale del primo condotto verticale e può essere raccolto solo possedendo il Lightning Bolt, Remote Mine, Spread Drill o Wave Burner. Una volta giunti nella sezione, procedere verso nord sino a trovare un mattone di ghiaccio alla destra dell'ultima scala. Usare una di quelle Armi per demolirlo e raggiungere infine il Disco.

#### 015 HEAT MAN

---

Robot realizzato usando Fire Man come modello.

- Frase • "Aspetta un minuto... Mi sto scaldando."  
Pregio • Vivace  
Difetto • Poca resistenza  
Adora • I barbecue  
Detesta • I gelati

Località: Burner Man [C3] Bosco fiorito  
il Disco si trova nella zona dove sono presenti il Sydecka ed i Muragattori e può essere raccolto solo da Mega Man, tramite il Rush Search. Una volta giunti in questa sezione, procedere verso sinistra, superando la struttura dove è situato il Sydecka, senza però scendere nell'apertura successiva. Da qui, eseguire la Scivolata verso destra e, mentre Mega Man si trova ancora all'interno della strettoia, evocare il cane robotico, in modo tale che compaia nella rientranza al di sotto del Sydecka. Proteggere Rush dagli attacchi dei nemici volanti, dandogli così il tempo necessario per trovare il Disco.

#### 016 WOOD MAN

---

Robot realizzato interamente in legno. Anche se il suo corpo è rivestito con il metallo, non è immune al fuoco.

- Frase • "Goditi le meraviglie della natura!"  
Pregio • Ha il pollice verde  
Difetto • Molto permaloso  
Adora • L'alpinismo  
Detesta • Danneggiare la natura

Località: Burner Man [C3] Bosco fiorito

il Disco si trova all'interno del sentiero nel bosco e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Ice Wall e di Rush Search. Una volta atterrati nella sezione, procedere verso destra, sino ad arrivare alla grande pedana quadrata, viola e gialla. Produrre un Ice Wall, sfruttarlo per salire su di essa ed evocare Rush sul lato destro della pedana per trovare il Disco.

#### 017 NEEDLE MAN

---

Robot realizzato per lavorare nelle miniere. Il suo Needle Cannon è in grado di perforare una parete spessa venti centimetri.

- Frase • "Assapora la cruna dell'ago!"  
Pregio • Intellettuale  
Difetto • Personalità spigolosa  
Adora • Cucire  
Detesta • Le iniezioni

Località: Ground Man [F2] Labirinto infestato

il Disco è situato dopo la prima discesa dove si affrontano i Mukamukade e, per raccogliere l'oggetto, Mega Man deve possedere l'Ice Wall mentre Bass non ha bisogno di alcuna tecnica particolare. Una volta giunti in questa zona, procedere verso destra sino a trovare una scala, sotto la quale sono situate le spine lungo il pavimento.

/ Mega Man /

Posizionarsi sul punto più basso della scala, rimanendone aggrappati, ed usare l'Ice Wall verso destra, in modo tale che la colonna di ghiaccio cada sulle spine. Atterrarvi sopra e da qui raggiungere subito la piccola sporgenza dove è situato il Disco. Fare le stesse operazioni al contrario per tornare sulla scala.

/ Bass /

Posizionarsi sulla scala e da qui usare il Doppio Salto in direzione est per atterrare sulla piccola sporgenza dove è presente il Disco. Eseguire di nuovo il Doppio Salto per tornare poi sulla scala.

#### 018 MAGNET MAN

---

Potente robot che sfrutta l'energia magnetica. Nonostante sia un robot, dipende dalla terapia magnetica.

- Frase • "Mi sento teso in questi giorni..."  
Pregio • Capacità organizzative  
Difetto • Compie pessime scelte  
Adora • I massaggi  
Detesta • I floppy disk

Località: Dynamo Man [E3] Corridoio oscuro

il Disco si trova nella prima camera subito dopo il percorso oscuro e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Rush Search. Una volta giunti nella stanza, scendere sul pavimento ed eliminare il Metall SV. Evocare il cane robotico nel punto in cui era posizionato il nemico per recuperare il Disco.

#### 019 GEMINI MAN

---

Ha la capacità di generare un suo clone tramite gli ologrammi. È anche un narcisista.

Frase • "I miei cloni sono davvero impressionanti."  
Pregio • Elegante  
Difetto • Troppo sicuro di sé  
Adora • Gli specchi  
Detesta • I serpenti

Località: Astro Man [B2] Percorso di mattoni

il Disco si trova nella zona dove sono presenti le pedane fantasma e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Rush Search. Una volta giunti nella sezione, procedere sulle pedane fantasma e salire le scale. Dopo averlo fatto, eliminare il Crunchran ed evocare il cane robotico in corrispondenza delle luci verdi di sinistra, per trovare il Disco.

---

#### 020 HARD MAN

È realizzato in ceramica e titanio e pesa quasi tre tonnellate.

Frase • "Ohhh, che seccatura..."  
Pregio • Convinto delle sue idee  
Difetto • Ossa fragili  
Adora • Il sumo  
Detesta • Il nuoto

Località: Burner Man [C1] Salita viola

il Disco si trova nella parte finale del lungo condotto verticale: per poter raccogliere l'oggetto, Mega Man deve possedere l'Ice Wall mentre Bass non ha bisogno di alcuna tecnica particolare. Durante la risalita, raggiungere il secondo Hannya Attacker ed eliminare il nemico.

/ Mega Man /

Generare un Ice Wall a contatto con il muro occidentale, salirvi sopra e da qui eseguire un salto sul posto per raggiungere il Disco.

/ Bass /

Posizionarsi a contatto con la parete sinistra ed usare il Doppio Salto sul posto per raccogliere il Disco.

---

#### 021 TOP MAN

Essendo equipaggiato con un sistema automatico di bilanciamento, è in grado di ruotare rapidamente.

Frase • "Mi fai girare nel verso giusto, baby!!"  
Pregio • Riesce a semplificare le cose  
Difetto • Non sa raccontare le storie  
Adora • Il pattinaggio sul ghiaccio  
Detesta • Chi balla male

Località: Magic Man [G3] Binari paralleli

il Disco si trova nella zona dove sono presenti i quadrati rotanti con le spine e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Rush Search. Una volta giunti in questa sezione, seguire il percorso, sino ad arrivare sulla piattaforma gialla, verde e blu che possiede sopra di essa due quadrati rotanti con le spine. Attendere che esse non si trovino sul lato inferiore

del quadrato, posizionarsi sotto quello più basso e da qui evocare il cane robotico, in modo tale che compaia sull'estremità sinistra della piattaforma, dove è sepolto il Disco. Stranamente l'accessorio CD Finder non mostra sullo schermo il punto in cui scavare per trovare questo oggetto.

#### 022 SNAKE MAN

Robot realizzato per operare negli spazi angusti. Utilizza una sorta di missile a forma di serpente chiamato Search Snake.

- Frase • "Non puoi nasconderti da me!"
- Pregio • Robot ecologico
- Difetto • Ha idee incomprensibili
- Adora • Toad Man
- Detesta • Le lumache

Località: Tengu Man [I1] Percorso aereo

il Disco si trova nella zona iniziale della località e può essere raccolto da entrambi i personaggi. Una volta iniziata l'esplorazione, procedere verso est e saltare da una pedana all'altra, sino a trovare il Disco su una piattaforma in basso.

#### 023 SPARK MAN

Robot realizzato per produrre elettricità, in grado di produrre un voltaggio doppio rispetto ad Elec Man.

- Frase • "Non cadere oltre la linea, per favore."
- Pregio • Amichevole
- Difetto • Distratto
- Adora • Le anguille elettriche
- Detesta • La solitudine

Località: Dynamo Man [E1] Primi nastri

il Disco è situato nella zona iniziale della località e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di l'Ice Wall. Una volta iniziata l'esplorazione, procedere verso destra sino a raggiungere la seconda colonna composta da mattoni esplosivi. Produrre un Ice Wall sul gradino presente sul pavimento e salirvi sopra: da qui, saltare verso la sporgenza a nord est e poi eseguire la Scivolata per raccogliere il Disco.

#### 024 SHADOW MAN

Robot realizzato usando un ninja giapponese come modello. La sua Shadow Blade è imbevuta con un liquido speciale e letale.

- Frase • "Non resisto alle sorprese."
- Pregio • Molto flessibile
- Difetto • Troppo impulsivo
- Adora • Sorprendere gli altri
- Detesta • Trucchetti ovvi

Località: Astro Man [B2] Percorso di mattoni

il Disco è situato nel condotto dove appaiono le pedane fantasma e può essere raccolto da entrambi i personaggi. Una volta in questa sezione, procedere in direzione nord, saltando con il giusto tempismo da una pedana fantasma all'altra, sino ad arrivare alla scala situata nell'angolo di nord ovest.



Salire in cima ad essa e poi sfruttare le due successive pedane fantasma per raggiungere la sporgenza in alto a sinistra, dove è situato il Disco.  
In caso di difficoltà, è consigliato comandare Bass ed attivare il Treble Boost per raggiungere rapidamente la scala.

#### 025 BRIGHT MAN

---

Il suo Flash Stopper emette una potenza pari ad un milione di watt in grado di stordire i nemici.

- Frase • "Qualcosa arriva da me come un lampo!"  
Pregio • Ha ottime idee  
Difetto • Parla troppo  
Adora • Inventare  
Detesta • I quartieri malfamati

Località: Dynamo Man [E1] Primi nastri

il Disco è situato nell'ultimo tratto della zona in cui sono presenti i nastri trasportatori e può essere raccolto solo da Bass, munito di Wave Burner. Una volta arrivati in questa sezione, quando si raggiunge l'ultimo mattone esplosivo rosso, eseguire un Doppio Salto con Scatto in direzione nord ovest, in modo tale da atterrare sulla pedana verde superiore. Salire le scale e procedere verso sinistra, stando attenti ai vari Plasma ±. Usare il Wave Burner per fare detonare i mattoni infiammabili ed infine raccogliere il Disco.

#### 026 TOAD MAN

---

Robot che opera in campo agricolo. È in grado di generare piogge acide tramite il suo Rain Flush.

- Frase • "E dopo la pioggia, la distruzione!"  
Pregio • È esperto in scienze naturali  
Difetto • Non ha orecchio musicale  
Adora • Il salto in lungo  
Detesta • Snake Man

Località: Robot Museum [A3] Sentiero piovoso

il Disco si trova nel percorso esterno dove piove e può essere raccolto solo da Mega Man, tramite il Rush Search. Una volta giunti nella sezione procedere verso destra ed eliminare il Joe Classic. Far comparire il cane robotico sul punto dove era presente il nemico verde per trovare il Disco.

#### 027 DRILL MAN

---

Robot scavatore utilizzato nei cantieri. Ha ricevuto un riconoscimento per aver trovato una miniera d'oro.

- Frase • "Oops, ho danneggiato un condotto del gas..."  
Pregio • Laborioso  
Difetto • Agisce a casaccio  
Adora • I lavori frettolosi  
Detesta • Fare calcoli

Località: Ground Man [F3] Sentiero di pietra

il Disco è situato nella terza stanza con i Kao na Gahna e può essere raccolto da entrambi i personaggi, muniti di Shock Guard. Una volta giunti

nella sezione, seguire il sentiero verso il basso e demolire i primi due pilastri. Arrivati al terzo, la colonna di spine avrà reso inaccessibile il Disco, situato proprio alla sinistra del pilastro. Grazie allo Shock Guard, sarà possibile attraversare la colonna di spine, sopravvivere al contatto con esse e raccogliere il Disco.

#### 028 PHARAOH MAN

---

Robot inviato ad investigare nelle piramidi. Possiede migliaia di robot servitori.

Frase • "Io sono il re del mondo!"  
Pregio • È un leader carismatico  
Difetto • Troppo gentile con le donne  
Adora • I tesori  
Detesta • I predatori di tombe

Località: Ground Man [F3] Sentiero di pietra

il Disco è situato nel percorso segreto dei pilastri di pietra: per poter raccogliere l'oggetto, Mega Man deve possedere l'Ice Wall mentre Bass non ha bisogno di alcuna tecnica particolare. Una volta giunti in questa sezione, sprofondare attraverso le sabbie mobili, tenendosi sulla destra, per arrivare nella camera inferiore ed atterrare sulla pedana sospesa.

/ Mega Man /

Generare un Ice Wall sull'estremità sinistra della piattaforma, salirvi sopra e da qui raggiungere la sporgenza a nord ovest, dove è situato il baule che contiene il Disco.

/ Bass /

Eseguire un Doppio Salto verso nord ovest, per raggiungere la sporgenza dove si trova il baule contenente il Disco.

#### 029 RING MAN

---

Robot realizzato per eliminare Megaman. La sua arma ha la forma di un anello.

Frase • "Non aspettarti pietà, Megaman!"  
Pregio • Ottimo stratega  
Difetto • Troppo sicuro di sé  
Adora • Lo sport Deck Quoit  
Detesta • I bambini

Località: Astro Man [B1] Sentiero sospeso

il Disco si trova nel percorso dove sono presenti le pedane che cadono e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Rush Search. Una volta giunti in questa sezione, procedere verso sinistra, sino a trovare un Joe Classic. Eliminare il nemico, salire sulla sua pedana ed evocare il cane robotico al centro di essa per recuperare il Disco.

#### 030 DUST MAN

---

Robot pulitore. Detesta avere la sua bocca intasata.

Frase • "Non farmi aspirare più di quanto io possa."  
Pregio • Ha un gran appetito  
Difetto • Alito cattivo

- Adora • Le pulizie di primavera
- Detesta • I topi

Località: Magic Man [G3] Binari paralleli

il Disco si trova nella zona dove sono presenti i vari binari incolonnati e può essere raccolto solo da Bass. Una volta giunti in questa sezione, lasciarsi cadere dal primo binario, attraversando così quelli sottostanti. Adesso, con il giusto tempismo, bisogna usare il Doppio Salto per salire sui vari treni che si incrociano, sino ad arrivare in cima al muretto sulla sinistra, dove è situato il Disco. In caso di difficoltà è possibile attivare il Treble Boost per raggiungere facilmente la destinazione.

### 031 DIVE MAN

Robot che possiede le capacità di un sottomarino. Il suo Dive Missile è un razzo anfibio ad inseguimento automatico.

- Frase • "Yuck. Ho il mal di mare. Bleah."
- Pregio • Ottimo udito
- Difetto • Si sente male agitandosi
- Adora • La barriera corallina
- Detesta • Pirate Man

Località: Pirate Man [H1] Lago minato

il Disco si trova nella zona subacquea e può essere raccolto solo da Mega Man tramite il Wave Burner ed il Rush Search. Una volta giunti nella sezione, procedere lungo il fondale marino ed eseguire la Scivolata per oltrepassare la strettoia. Al suo interno eliminare i Surumaker ed usare poi il Wave Burner per spingere via la mina acuminata situata sul pavimento. Sul suo posto evocare Rush per fargli trovare il Disco.

### 032 SKULL MAN

Robot da combattimento ben bilanciato. È in grado solamente di combattere.

- Frase • "Ora prepariamoci a combattere!"
- Pregio • Ossa molli
- Difetto • Cattivo gusto
- Adora • I film horror
- Detesta • Le persone piene di muscoli

Località: Tengu Man [I3] Tubature

il Disco è situato all'inizio di questa sezione, accedendovi dall'ingresso inferiore, e può essere raccolto solo da Mega Man, tramite il Rush Search. Una volta giunti al suo interno, evocare il cane robotico sul gradino viola più alto per trovare il Disco.

### 033 GRAVITY MAN

È in grado di controllare la gravità tramite il dispositivo installato nel suo corpo.

- Frase • "E pur si muove."
- Pregio • Ricercatore devoto
- Difetto • Poco socievole
- Adora • La fisica
- Detesta • Lo spazio cosmico

Località: Dynamo Man [E2] Zona acuminata

il Disco è situato nella zona subito dopo il primo gruppo di nastri trasportatori e può essere raccolto solo da Mega Man. Una volta in questa sezione, salire la lunga scalinata e procedere verso nord, sino ad arrivare in una strettoia con le spine, dove è situato il Disco. Per raccoglierlo, eseguire la Scivolata e poi premere subito la direzione Sinistra, per evitare di arrivare a contatto con le spine.

#### 034 WAVE MAN

---

Non è molto abile nel combattimento corpo a corpo.

- Frase • "Stai lontano da me!!"  
Pregio • È un sentimentalista  
Difetto • Preferisce la solitudine  
Adora • Le immersioni  
Detesta • Il fango

Località: Pirate Man [H3] Caverna delle bolle

il Disco si trova nella grande sala dove sono presenti i generatori di bolle d'aria e può essere raccolto da entrambi i personaggi. Una volta giunti in questa camera, recarsi sul fondale e posizionarsi sul terzo generatore di bolle, da sinistra. Una volta inglobati nella bolla, spostarsi poco alla volta verso ovest, in modo tale da evitare sia le pedane che le mine acuminata. Raggiungere infine l'angolo in alto a sinistra della sala, dove è situato il baule contenente il Disco. In caso difficoltà, si consiglia di usare Bass e sfruttare il Treble Boost per volare direttamente verso la destinazione.

#### 035 STONE MAN

---

Il suo Power Stone fa roteare le rocce e può essere usato come scudo e come arma. È molto amico di Guts Man.

- Frase • "Guts Man, andiamo a vederci un film."  
Pregio • Ama la tecnologia  
Difetto • Molto cocciuto  
Adora • I bei film  
Detesta • Le persone avare

Località: Ground Man [F3] Sentiero di pietra

il Disco è situato nella zona dove sono presenti i Dig Mole e può essere raccolto solo da Bass. Una volta giunti nella sezione, procedere verso destra e fare attenzione alle buche prodotte dai Dig Mole. Arrivati nella zona dove sporgono due colonne dal soffitto, eseguire un Doppio Salto con Scatto, in modo tale da raggiungere la scala situata alla sinistra della colonna orientale. Salirvi sopra per trovare due bauli: quello di sinistra è in realtà un Kamikamin mentre l'altro contiene il Disco.

#### 036 GYRO MAN

---

Per questioni economiche, il dispositivo di volo originale è stato sostituito da una grossa elica.

- Frase • "Questo non è un problema."  
Pregio • Orgoglioso

- Difetto • Incline al disprezzo
- Adora • Il pane greco
- Detesta • I motori a reazione

Località: Tengu Man [I2] Spazio minato

il Disco si trova nella grande area con i palloncini verdi e può essere raccolto da entrambi i personaggi: Mega Man necessita dell'Ice Wall mentre Bass non ha bisogno di alcuna Arma specifica. Una volta giunti in questa sezione, salire sul secondo palloncino verde da sinistra e lasciarsi trasportare sino alla scala. Salire su di essa e, dopo essere arrivati in cima, saltare verso destra per atterrare su una piattaforma.

/ Mega Man /

Generare un Ice Wall, spingerlo in direzione est e salirvi sopra, in modo tale da superare il pavimento composto da mine acuminate. Raggiungere la pedana successiva e ripetere l'operazione con l'Ice Wall, saltando poi per atterrare sulla piattaforma a sud est. Sfruttando un'altra colonna di ghiaccio raggiungere la pedana in alto a destra e da qui procedere saltando verso est, sino ad arrivare su una piccola sporgenza, lungo la parete orientale, dove è situato il Disco.

/ Bass /

Usare in direzione est lo Scatto, seguito poi dal Doppio Salto, per atterrare sulla pedana successiva. Procedere sempre verso destra, usando il Doppio Salto per muoversi da una piattaforma all'altra, sino a raggiungere una piccola sporgenza, lungo la parete orientale, dove è situato il Disco.

#### 037 STAR MAN

Robot realizzato per sfruttare le risorse spaziali.

- Frase • "Riesci a vedere la stella lassù?"
- Pregio • Sognatore
- Difetto • Dedito alla fuga
- Adora • Il teatro
- Detesta • Robot realisti

Località: Astro Man [B2] Percorso di mattoni

il Disco è situato nella zona subito dopo la stanza del mini boss Melody Response Cannon e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Lightning Bolt, Remote Mine, Spread Drill o Wave Burner. Una volta giunti in questa sezione, usare una di quelle Armi per distruggere il mattone di ghiaccio situato sulla sporgenza in alto a destra e poi raggiungere la strettoia a nord ovest. Eseguire la Scivolata per oltrepassarla e raccogliere così il Disco.

#### 038 CHARGE MAN

Robot corazzato realizzato per il trasporto su qualsiasi tipo di terreno. Utilizza acqua e carbone come carburanti per ridurre le spese della sua gestione.

- Frase • "Preoccupati del tuo futuro, figliolo."
- Pregio • Va dritto al punto
- Difetto • Attaccabrighe
- Adora • Riflettere sul passato
- Detesta • L'abbigliamento alla moda

Località: Magic Man [G1] Binario esterno

il Disco si trova lungo il binario del treno e può essere raccolto da entrambi i personaggi: Mega Man necessita dell'Ice Wall mentre Bass non ha bisogno di alcuna tecnica particolare. Una volta a bordo del veicolo, seguire il tracciato sino ad arrivare sul quarto ed ultimo muretto.

/ Mega Man /

Salire sul treno successivo e da esso raggiungere la pedana che possiede le spine nella parte inferiore. Posizionarsi sul suo lato destro, generare un Ice Wall e spingerlo in direzione ovest. Salirvi sopra e, con il giusto tempismo, saltare verso sinistra per raggiungere la piattaforma dove è situato il Disco. Bisogna essere piuttosto precisi nello svolgere questa serie di azioni poichè un singolo errore farà precipitare Mega Man nel vuoto. In aggiunta, è necessario essere anche fortunati nell'evitare il proiettile sparato dal Monopellan situato alla sinistra del Disco.

/ Bass /

Da qui usare il Doppio Salto per salire sulla pedana a nord est. Giunti a destinazione, eseguire il Doppio Salto con Scatto per atterrare poi sulla piattaforma dove è situato il Disco.

#### 039 NAPALM MAN

Il suo corpo è equipaggiato con un gran numero di armi.

Frase • "Assaggia il potere della mia arma!"  
Pregio • Leale  
Difetto • Fanatico di armi  
Adora • I negoziati  
Detesta • I metal detector

Località: Dynamo Man [E2] Zona acuminata

il Disco si trova nell'anticamera del mini boss Move Cannon e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Rush Search. Una volta giunti nella stanza, evocare il cane robotico al centro di essa per recuperare il Disco.

#### 040 CRYSTAL MAN

È in grado di produrre cristalli artificiali. Il Dr Wily lo ha realizzato per arricchirsi.

Frase • "Ti mostrerò il tuo futuro."  
Pregio • Presenza magica  
Difetto • Comportamento equivoco  
Adora • Leggere il futuro  
Detesta • La scienza

Località: Cold Man [D1] Corridoio ghiacciato

il Disco si trova nella zona dove sono presenti le pedane di ghiaccio fragili e può essere raccolto solo da Mega Man, tramite il Rush Search. Una volta giunti nella sezione, seguire il percorso, sino ad arrivare sulla pedana di ghiaccio, situata subito alla destra della scala. Salirvi sopra e, dopo che si è infranta, atterrare sulla pedana a sud est. Su di essa, far scavare il cane robotico sull'estremità destra per trovare il Disco.

#### 041 BLIZZARD MAN

Robot realizzato per monitorare il meteo. È in grado anche di far nevicare.

- Frase • "Domani nevicherà."
- Pregio • Ottimo cronista
- Difetto • Losco
- Adora • Sciare
- Detesta • Lo snowboard

Località: Cold Man [D1] Corridoio ghiacciato

il Disco è situato nella zona iniziale della località e può essere raccolto solo possedendo il Lightning Bolt, Remote Mine, Spread Drill o Wave Burner. Una volta iniziata l'esplorazione, usare una di quelle Armi per demolire il mattone di ghiaccio sulla sinistra e trovare così il Disco.

#### 042 CENTAUR MAN

Il suo Centaur Flash è in grado di piegare le dimensioni ma consuma una gran quantità di energia per farlo.

- Frase • "Svanisci tra le dimensioni!!"
- Pregio • Determinante
- Difetto • Si dilunga sulle cose
- Adora • Scommettere
- Detesta • La frusta

Località: Pirate Man [H2] Corridoio subacqueo

il Disco si trova nel secondo condotto verticale e può essere raccolto solo da Mega Man, tramite il Rush Search. Una volta giunti in questa sezione, procedere verso sud, scendendo lungo la scala, per raggiungere la zona dove nuotano gli Ammoner. In questa area, eliminare i nemici, recarsi nell'angolo di sud est ed evocare Rush, per fargli trovare il Disco.

#### 043 FLAME MAN

Nel suo corpo è presente un piccolo generatore di carburante. Lui deve ricaricare la sua energia tre volte al giorno.

- Frase • "Oops, è tempo di ricaricare il serbatoio."
- Pregio • Puntuale
- Difetto • Esigente
- Adora • Sbarbarsi
- Detesta • Olio scadente

Località: Burner Man [C1] Salita viola

il Disco si trova al termine del primo sentiero nel bosco e può essere raccolto solo da Mega Man, tramite il Rush Search. Una volta iniziata l'esplorazione della località, procedere verso destra sino a raggiungere la fine del bosco. Posizionarsi sotto le pedane azzurre ed evocare il cane robotico nell'angolo di sud est per trovare il Disco.

#### 044 KNIGHT MAN

Realizzato usando un cavaliere medievale come modello. Ha sconfitto più di mille robot in combattimento.

- Frase • "Potresti farti da parte?!"
- Pregio • Spirito cavalleresco

- Difetto • Mentalità chiusa
- Adora • L'onore
- Detesta • Gli imbrogli

Località: Cold Man [D1] Corridoio ghiacciato

il Disco si trova nella zona subito precedente la stanza del mini boss Snoler e può essere raccolto solo da Mega Man. Giunti in questa sezione, eseguire la Scivolata verso destra per oltrepassare la strettoia e raggiungere così il Disco.

#### 045 PLANT MAN

Robot realizzato per gestire un orto botanico. È in grado di comunicare con le piante.

- Frase • "Questo fiore è davvero meraviglioso!"
- Pregio • Sensibile
- Difetto • Depresso
- Adora • Abbronzarsi
- Detesta • Il miele d'api

Località: Burner Man [C3] Bosco fiorito

il Disco si trova nella parte iniziale di questa sezione e può essere raccolto da entrambi i personaggi. Partendo dal termine di C2, dove sono presenti le lance che emergono dallo sfondo e dal suolo, posizionarsi sul punto più orientale del pavimento e poi lasciarsi cadere verticalmente, rimanendo a contatto con la parete sinistra. Se fatto in maniera corretta, si atterrerà in C3, su di una stretta pedana. Da qui raggiungere la zona ad ovest, stando attenti allo Spinning Gabyoall ed al Poton N°2, per raccogliere il Disco.

#### 046 TOMAHAWK MAN

È in grado di colpire con la sua ascia un bersaglio situato a dieci metri.

- Frase • "Tomahawk Man non mente."
- Pregio • Coraggioso
- Difetto • Chiuso
- Adora • Cavalcare
- Detesta • Le bugie

Località: Tengu Man [I3] Tubature

il Disco è situato nella zona con le tubature fragili, e può essere raccolto solo da Mega Man, tramite il Rush Search. Una volta giunti in questa sezione, procedere verso destra sino a trovare il corridoio lungo il quale i Telly R compaiono di continuo. Salire sul piccolo tubo orizzontale arancione, evocare Rush sulla sua estremità sinistra, proteggendolo dai Telly R, per trovare il Disco.

#### 047 WIND MAN

Robot in grado di generare correnti d'aria tramite carburante e motore a reazione. È il rivale di Air Man.

- Frase • "Io conosco il Kung Fu."
- Pregio • Ottimo cuoco
- Difetto • Non sa andare in bicicletta



- Adora • Il Kung Fu
- Detesta • I medicinali a base di erba

Località: Tengu Man [I2] Spazio minato

il Disco si trova nella grande area con i palloncini verdi e può essere raccolto da entrambi i personaggi: Mega Man necessita dell'Ice Wall mentre Bass non ha bisogno di alcuna Arma specifica. Una volta giunti in questa sezione, salire sul secondo palloncino verde da sinistra e lasciarsi trasportare sino alla scala. Dopo essere arrivati in cima ad essa, saltare in direzione est per atterrare su una piattaforma.

/ Mega Man /

Generare un Ice Wall, spingerlo in direzione est e salirvi sopra, in modo tale da superare il pavimento composto da sfere chiodate. Raggiungere la pedana successiva, dove è presente il Disco.

/ Bass /

Eseguire il Doppio Salto con Scatto verso destra per atterrare sulla pedana successiva, dove è situato il Disco.

#### 048 YAMATO MAN

Realizzato usando un guerriero giapponese come modello. Rispetta molto Knight Man.

- Frase • "Nippon Banzai!"
- Pregio • Molto virile
- Difetto • Timido
- Adora • Le spade giapponesi
- Detesta • La lingua inglese

Località: Astro Man [B1] Sentiero sospeso

il Disco si trova nella zona iniziale della località e può essere raccolto da entrambi i personaggi: Mega Man necessita dell'Ice Wall mentre Bass non ha bisogno di tecniche particolari. Una volta in questa sezione, procedere in direzione est, saltando da una pedana all'altra. Raggiungere quella dove è situato un Metall SV.

/ Mega Man /

Generare sulla pedana un Ice Wall, spingere la colonna di ghiaccio verso est e salirvi sopra. Mentre essa cade, saltare verso destra per atterrare sulla sporgenza in basso, dove è situato il Disco. Dopo averlo raccolto, per poter riprendere l'esplorazione della località, bisognerà necessariamente perdere una vita, cadendo nel precipizio, oppure usare l'Exit Unit.

/ Bass /

Saltare nell'apertura successiva ed eseguire il Doppio Salto per atterrare sulla sporgenza in basso a destra, dove è situato il Disco. Per tornare sul percorso, usare il Doppio Salto con Scatto verso sinistra ed atterrare sulla pedana del Metall SV. In caso di difficoltà, è possibile attivare il Treble Boost per giungere facilmente a destinazione.

#### 049 FREEZE MAN

Robot prototipo per la produzione di energia pulita. Cerca sempre di inventare nuove pose artistiche.

- Frase • "Ecco cosa vuol dire essere appariscenti!"

- Pregio • Perfezionista
- Difetto • Esibizionista
- Adora • I romanzi del mistero
- Detesta • L'inquinamento

Località: Cold Man [D2] Lago artificiale

il Disco si trova nella zona subito dopo la stanza del mini boss Snoler e può essere raccolto solo da Mega Man. Una volta atterrati sulla lastra di ghiaccio, farla infrangere per arrivare così su quella subito inferiore. Prima che quest'ultima si distrugga, eseguire subito la Scivolata verso ovest in modo tale da oltrepassare la parete ed entrare così in una zona segreta. Dopo averlo fatto, saltare sulla piattaforma a nord ovest per recuperare il Disco.

#### 050 JUNK MAN

Robot originariamente realizzato per raccogliere dai rifiuti le componenti che possono essere riciclate.

- Frase • "Che spreco."
- Pregio • Esperto in economia
- Difetto • Troppo passionale
- Adora • Il cibo da strada
- Detesta • Rifiuti grezzi

Località: Magic Man [G3] Binari paralleli

il Disco si trova nella zona dove sono presenti i vari binari incolonnati e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Rush Search. Una volta giunti in questa sezione, lasciarsi cadere dal primo binario, sino ad atterrare sulla pavimentazione inferiore, dove ne è situato un altro. Adesso attendere che il rispettivo treno attraversi lo schermo e, dopo che ha superato la pavimentazione, evocare il cane robotico sulla sua estremità sinistra. Se fatto con il giusto tempismo, Rush riuscirà a recuperare il Disco prima che il treno passi nuovamente.

#### 051 BURST MAN

Robot grande amante delle feste. Adora ammirare i fuochi d'artificio ed i giochi di luce.

- Frase • "Questa è la mia passione."
- Pregio • Ottimista
- Difetto • Spensierato
- Adora • Fare festa tutta la notte
- Detesta • Faticare costantemente

Località: Ground Man [F1] Discesa sabbiosa

il Disco è situato all'inizio della lunga discesa e può essere raccolto da entrambi i personaggi. Una volta giunti in questa sezione, eliminare l'Hannya Attacker, alla sinistra del quale è ben visibile il Disco. Scendere al piano inferiore e, lungo la parete occidentale, coperta dalla cascata di sabbia, è situata una scala. Usatela per tornare al piano superiore ed infine raccogliere il Disco. Comandando Bass, è possibile evitare di usare la scala eseguendo il Doppio Salto per raggiungere direttamente la pedana dove è situato il Disco.

#### 052 CLOUD MAN

---

È in grado di fluttuare tramite il dispositivo gravitazionale installato nel suo corpo.

Frase • "Sono al settimo cielo!"  
Pregio • Oziare  
Difetto • Non indossa scarpe  
Adora • Le stagioni piovose  
Detesta • I parafulmini

Località: Tengu Man [I3] Tubature

il Disco è situato nella parte finale di questa sezione, dove sono presenti un Dodonpa Cannon ed un Mokumokumo, e può essere raccolto da entrambi i personaggi. Una volta arrivati in questa zona, eliminare i due nemici, salire sulla sporgenza in alto a destra e raggiungere il Disco.

---

#### 053 SPRING MAN

Il suo corpo è composto da più di 2.000 molle. Possiede un'alta capacità di rimbalzo.

Frase • "Ecco come rimbalza la palla."  
Pregio • Spontaneo  
Difetto • Sfuggente  
Adora • Il salto in alto  
Detesta • I soffitti bassi

Località: Dynamo Man [E1] Primi nastri

il Disco si trova in cima al condotto verticale e può essere recuperato da entrambi i personaggi. Per raccogliere l'oggetto, Mega Man deve possedere l'Ice Wall mentre Bass non ha bisogno di alcuna tecnica particolare. Una volta iniziata l'esplorazione della località, procedere verso destra sino ad oltrepassare il secondo muro composto da mattoni esplosivi.

/ Mega Man /

Generare un Ice Wall sull'estremità orientale del pavimento, salirvi sopra e saltare verso la pedana a nord est. Scendere le scale per raggiungere infine il Disco.

/ Bass /

Eseguire il Doppio Salto per raggiungere la pedana a nord est, poi scendere le scale per recuperare il Disco.

---

#### 054 SLASH MAN

È al comando della squadra dei Dinosauri. La sua agilità è di gran lunga superiore a quella dei suoi compagni.

Frase • "Graffiami ed io ti graffierò."  
Pregio • Agile e selvaggio  
Difetto • Cleptomane  
Adora • I vegetali  
Detesta • I tagliaunghie

Località: Burner Man [C1] Salita viola

il Disco si trova ai piedi del lungo condotto verticale: per raccogliere l'oggetto, Mega Man deve possedere l'Ice Wall mentre Bass non ha bisogno di alcuna tecnica particolare. Giunti in questa sezione, eliminare l'Onbuubattan

e poi recarsi nell'angolo di sud est, dove sono presenti i pannelli gialli: in questo modo si accederà in un passaggio nascosto. Procedere verso destra per entrare in una stanza segreta ed eliminare il Sydecka.

/ Mega Man /

Per raggiungere la piattaforma dove è situato il Disco, produrre un Ice Wall, salirvi sopra e da qui saltare verso nord est.

/ Bass /

Eseguire il Doppio Salto per salire facilmente sulla piattaforma.

#### 055 SHADE MAN

Robot realizzato per essere un'attrazione di un parco di divertimenti. Attualmente sta preparando una nuova canzone per il karaoke.

Frase • "Sei sorpassato ormai!"  
Pregio • Elegante  
Difetto • Pigro sul lavoro  
Adora • La salsa di pomodoro  
Detesta • I toast all'aglio

Località: Ground Man [F1] Discesa sabbiosa  
il Disco è situato nel tratto finale della lunga discesa e può essere raccolto da entrambi i personaggi. Una volta giunti in questa sezione, procedere verso il basso, sino a trovare nella parte orientale alcune spine su una sporgenza. Continuare a scendere, raggiungendo la pedana situata proprio sotto di esse, per trovare il Disco.

#### 056 TURBO MAN

Robot da combattimento realizzato partendo da un'automobile. Possiede un impianto stereo molto sofisticato.

Frase • "Non farti portare via, baby!"  
Pregio • Molto rapido  
Difetto • Poco rodato  
Adora • I rettilinei  
Detesta • Burst Man

Località: Magic Man [G3] Binari paralleli  
il Disco si trova nella zona dove è presente l'ultimo binario e può essere raccolto da entrambi i personaggi. Una volta giunti in questa sezione, entrare nella galleria di destra per recuperare il Disco.

#### 057 TENGU MAN

Robot sperimentale per la generazione di tifoni. È stato realizzando prendendo come modello un goblin giapponese.

Frase • "Ti farò cadere dal tuo sostegno!"  
Pregio • Spirito indipendente  
Difetto • Snob  
Adora • La pesca con la mosca  
Detesta • La compagnia

Località: Tengu Man [I3] Tubature

il Disco è situato nella sezione successiva a quella con i palloncini verdi e per raggiungerla bisogna entrare dall'ingresso superiore. Per raccogliere l'oggetto, Mega Man deve possedere l'Ice Wall mentre Bass non ha bisogno di alcuna tecnica particolare. Una volta fatto l'accesso nella sezione, eliminare l'Oni Robo e procedere verso destra: più avanti è possibile notare il Disco su una piccola pedana a nord est.

/ Mega Man /

Produrre un Ice Wall sul gradino a destra, salirvi sopra e da qui saltare verso la pedana dove è situato l'oggetto.

/ Bass /

Eseguire un Doppio Salto per arrivare subito a destinazione.

#### 058 ASTRO MAN

È in grado di generare spazio cosmico virtuale controllando le dimensioni.

Frase • "Non essere troppo tecnico!"  
Pregio • Umile  
Difetto • Timido  
Adora • Esprimere desideri vedendo le stelle  
Detesta • Umoreismo di bassa lega

Località: Astro Man [B2] Percorso di mattoni

il Disco è situato nella zona subito dopo la stanza del mini boss Melody Response Cannon e può essere raccolto da entrambi i personaggi, muniti di Lightning Bolt, Remote Mine, Spread Drill o Wave Burner. Una volta giunti in questa sezione, usare una di quelle Armi per distruggere il mattone di ghiaccio situato sulla sporgenza, per trovare il Disco.

#### 059 SWORD MAN

Poichè la Flame Sword è montata sul suo braccio, è difficile per lui rimanere in equilibrio.

Frase • "Non avrai un'altra possibilità!"  
Pregio • Acuto  
Difetto • Antiquato  
Adora • Usare la spada  
Detesta • Le spade difettose

Località: Ground Man [F3] Sentiero di pietra

il Disco è situato nel percorso segreto dei pilastri di pietra e può essere raccolto da entrambi i personaggi: Mega Man deve possedere l'Ice Wall, il Lightning Bolt, la Remote Mine, lo Spread Drill oppure il Wave Burner mentre Bass non necessita di alcuna Arma particolare. Una volta giunti in questa sezione, seguire il percorso sino a raggiungere il cancello che conduce al sentiero principale: ai suoi piedi è situato un baule contenente il Disco.

#### 060 CLOWN MAN

È in grado di emettere scariche elettriche tramite le sue lunghe braccia ed è molto abile col trapezio.

Frase • "Pagliacci senza circo."

- Pregio • Ottimo sportivo
- Difetto • Estremamente emotivo
- Adora • Le grandi altalene
- Detesta • Tutto

Località: Magic Man [G3] Binari paralleli

il Disco si trova nella zona dove è presente l'ultimo binario e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Rush Search. Una volta giunti in questa sezione, evocare il cane robotico all'interno della galleria di destra per recuperare il Disco.

#### 061 SEARCH MAN

Robot originariamente realizzato per la sicurezza e la sorveglianza.

- Frase • "Preparati, bersaglio!"
- Pregio • Ampie vedute
- Difetto • Codardo
- Adora • I tranelli
- Detesta • Le interazioni sociali

Località: Burner Man [C2] Corridoio insidioso

il Disco si trova nella parte iniziale di questa sezione e può essere raccolto da entrambi i personaggi, muniti di Shock Guard. Una volta giunti in quest'area, salire le scale per trovare il Disco lungo le spine ad ovest. Salirvi sopra e sfruttare il periodo di invulnerabilità donato dallo Shock Guard per raccogliere l'oggetto. In alternativa, comandando Bass, è possibile raggiungere semplicemente il Disco attivando il Treble Boost.

#### 062 FROST MAN

Robot realizzato usando i resti di Clown Man.

- Frase • "Frost Man! Distruggere! Te!"
- Pregio • Molto resistente
- Difetto • Robustezza
- Adora • I sorbetti
- Detesta • I geloni

Località: Cold Man [D2] Lago artificiale

il Disco si trova nella zona subito dopo la stanza del mini boss Snoler e può essere raccolto solo da Mega Man. Una volta atterrati sulla lastra di ghiaccio, farla infrangere per arrivare così su quella subito inferiore. Prima che quest'ultima si distrugga, eseguire subito la Scivolata verso ovest in modo tale da oltrepassare la parete ed entrare così in una zona segreta. Dopo averlo fatto, procedere in direzione sud ovest e raccogliere il Disco situato sottacqua.

#### 063 GRENADE MAN

Robot distruttore. Lui adora non solo bombardare le cose ma anche venire coinvolto nelle esplosioni.

- Frase • "Gha ha ha! È tempo di fare baldoria!"
- Pregio • Ottimo bombardiere
- Difetto • Molto sciocco
- Adora • Gli stimolanti

Detesta • I robot razionali

Località: Dynamo Man [E3] Corridoio oscuro

il Disco è situato nella prima stanza subito dopo il percorso oscuro e può essere raccolto da entrambi i personaggi. Una volta in questa sezione, saltare sulla pedana in alto a sinistra per raggiungere facilmente il Disco.

#### 064 AQUA MAN

Utilizza l'acqua contenuta nel suo corpo per attaccare. Ultimamente soffre di ventre gonfio.

Frase • "Chi ha preso il loro pranzo?"  
Pregio • Robot spiritoso  
Difetto • Mangione  
Adora • L'umorismo becero  
Detesta • I film drammatici

Località: Pirate Man [H1] Lago minato

il Disco è situato nella zona iniziale della località e può essere raccolto solo da Mega Man, tramite il Rush Search. Una volta giunti in questa sezione, procedere verso destra sino a trovare il secondo Ammoner in cima ad un pilastro. Colpire il nemico per farlo scendere da là ed evocare Rush sul posto suo, il quale troverà il Disco.

#### 065 ENKER

Primo modello di robot per eliminare Megaman. Tramite il Mirror Buster è in grado di riflettere qualsiasi attacco nemico.

Frase • "Sii fedele a te stesso!"  
Pregio • Sentimentale  
Difetto • Cupo  
Adora • Il nabeyaki-udon  
Detesta • I robot stranieri

Località: Astro Man [B2] Percorso di mattoni

il Disco è situato nella zona oltre il corridoio dove sono presenti le piastrelle che si sollevano dal suolo e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Rush Search. Una volta superato il corridoio, scendere le scale ed evocare il cane robotico sulla destra, in corrispondenza delle luci verdi sulla sporgenza viola, per trovare il Disco.

#### 066 QUINT

Il Dr Wily è andato nel futuro per catturare Megaman e lo ha trasformato in Quint.

Frase • "È il tuo destino!"  
Pregio • Legge il futuro  
Difetto • Soffre il cambio di fuso orario  
Adora • Scavare  
Detesta • Sè stesso

Località: Magic Man [G1] Binario esterno

il Disco si trova lungo il binario del treno e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Rush Search. Una volta a bordo del veicolo, seguire il

tracciato e recarsi sulla pedana che possiede le spine nella parte inferiore.  
Evocare il cane robotico sul lato destro di essa per recuperare il Disco.

#### 067 PUNK

Secondo modello di robot per eliminare Megaman. Preferisce combattere in modo leale e pulito.

- Frase • "Fatti sotto, feccia!"  
Pregio • Segue le regole  
Difetto • Sembra un punk  
Adora • Gli accessori  
Detesta • L'associazione genitori e insegnanti

Località: Cold Man [D2] Lago artificiale

il Disco si trova nella zona sottomarina e può essere raccolto da entrambi i personaggi. Una volta arrivati in questa sezione, recarsi all'estremità est e scendere le scale per raggiungere il fondale sottomarino. Da qui procedere verso sinistra, oltrepassando le spine ed evitando i due Spinning Gabyoall, sino a raccogliere il Disco.

#### 068 BALLADE

Poichè pensa di essere il robot più forte, non può fare a meno di affrontare gli avversari che gli sembrano potenti.

- Frase • "Sei appena il numero due!"  
Pregio • Gli piacciono le sfide  
Difetto • Stupido  
Adora • Essere il numero uno  
Detesta • Gli avversari scadenti

Località: Magic Man [G2] Percorso delle pedane

il Disco si trova nel condotto verticale, dopo il pavimento di spine, e può essere raccolto da entrambi i personaggi. Una volta giunti in questa sezione, attendere che la pedana mobile di sinistra arrivi nel punto più basso e salirvi sopra. Lasciarsi trasportare da essa, sino a raggiungere la sporgenza in cima, dove è situato il Disco.

#### 069 TERRA

Poichè il suo corpo è composto da materiali extraterrestri, le armi generiche non lo feriscono.

- Frase • "Sono una persona semplice."  
Pregio • Affronta direttamente le avversità  
Difetto • Molto nervoso  
Adora • Gli shampoo  
Detesta • I cappelli e gli elmetti

Località: Astro Man [B1] Sentiero sospeso

il Disco si trova subito dopo il percorso dove sono presenti le pedane che cadono e può essere raccolto da entrambi i personaggi, muniti di Wave Burner. Una volta giunti in questa sezione, raggiungere i blocchi incendiabili ed aprire il fuoco sulla miccia con il Wave Burner per farli detonare e liberare così il passaggio. Al suo interno è situato il Disco.



## 070 MERCURY

---

Tramite l'arma chiamata Grab Buster, è in grado di assorbire l'energia del suo nemico.

- Frase • "Tutto appartiene a me!"
- Pregio • Corre rapidamente
- Difetto • Parla troppo
- Adora • I comunisti
- Detesta • Le voci di corridoio

Località: Pirate Man [H2] Corridoio subacqueo

il Disco si trova nel corridoio finale di questa sezione e può essere raccolto solo da Mega Man, tramite il Rush Search. Una volta atterrati in questa zona, stare attenti allo Spinning Gabyoall ed entrare nella rientranza del pavimento sulla destra. Non appena l'Hogale Submarine vi oltrepassa, evocare Rush sullo spigolo a nord ovest della rientranza e, se fatto con il giusto tempismo, il cane robotico riuscirà a trovare il Disco prima dell'arrivo dell'Hogale Submarine successivo.

## 071 VENUS

---

Robot molto aggressivo. La sua arma, chiamata Bubble Bomb, avvolge i nemici per immobilizzarli.

- Frase • "Cosa stai farfugliando?"
- Pregio • Molto ordinato
- Difetto • Cammina dritto
- Adora • I bagni di sapone
- Detesta • Le piovre

Località: Pirate Man [H2] Corridoio subacqueo

il Disco si trova nella lunga discesa e può essere raccolto da entrambi i personaggi. Una volta rientrati in acqua, seguire il percorso per trovare il Disco lungo la parete destra.

## 072 MARS

---

Robot da combattimento equipaggiato con moltissime armi.

- Frase • "Quale arma preferisci?"
- Pregio • Ha un grande cuore
- Difetto • Ha paura di volare
- Adora • I giochi di sopravvivenza
- Detesta • Arrendersi

Località: Tengu Man [I3] Tubature

il Disco è situato nella zona dove è presente il Cline G e può essere raccolto da entrambi i personaggi. Una volta giunti in questa sezione, eliminare il dragone volante e poi saltare sulla lunga pedana arancione successiva: sulla sua estremità orientale è presente il Disco.

## 073 JUPITER

---

È in grado di volare tramite un motore a reazioni. Il suo Electric Shock può folgorare i nemici.

- Frase • "Fatti da parte, feccia!"
- Pregio • Fa le cose rapidamente
- Difetto • Piuttosto capriccioso
- Adora • Il volo acrobatico
- Detesta • Le turbolenze aeree

Località: Tengu Man [I3] Tubature

il Disco è situato nella sezione successiva a quella con i palloncini verdi, entrando dall'ingresso superiore, e può essere raccolta solo da Bass.

Una volta giunti in questa sezione, eliminare l'Oni Robot e poi seguire il percorso, sino ad arrivare in una zona dove i Telly R compaiono di continuo, mentre sulla piattaforma a sud est è presente il Disco, assieme ad una Sfera grande. Per raggiungere gli oggetti, usare il Doppio Salto con precisione ed oltrepassare l'apertura nel pavimento. In caso di difficoltà, si può arrivare facilmente a destinazione attivando il Treble Boost.

#### 074 SATURN

---

Tramite l'arma chiamata Black Hole, è in grado di attrarre a sé gli oggetti.

- Frase • "Questo ti ricorda qualcosa?"
- Pregio • Mentalità volubile
- Difetto • Poco tollerante
- Adora • Gli hula hoop
- Detesta • I videogiochi

Località: Astro Man [B1] Sentiero sospeso

il Disco si trova ai piedi del primo condotto verticale e può essere raccolto da entrambi i personaggi. Una volta qui, saltare sulla piattaforma blu e, prima che essa cada, raggiungere la sporgenza in alto a sinistra, dove è situato il Disco.

#### 075 URANUS

---

Tramite l'arma chiamata Deep Digger, è in grado di sollevare mattoni e di scagliarli contro i nemici.

- Frase • "Prendi questo, perdente!"
- Pregio • Robusto
- Difetto • Animalesco
- Adora • Correre molto velocemente
- Detesta • I toreri

Località: Ground Man [F1] Discesa sabbiosa

il Disco è situato nella zona iniziale della località e può essere raccolto solo da Mega Man. Una volta cominciata l'esplorazione, procedere verso est sino a superare la seconda cascata di sabbia che copre il percorso.

Posizionarsi sulla piccola pedana in basso, subito alla destra, ed usare la Scivolata verso ovest per raccogliere il Disco. Premere poi la direzione Destra per tornare indietro.

#### 076 PLUTO

---

Robot da combattimento progettato per le battaglie nella giungla. Slash Man è stato progettato dopo di lui.

- Frase • "Riesci ad essere più veloce di me?"
- Pregio • Ha ottimi riflessi
- Difetto • Odia il freddo
- Adora • La manicure
- Detesta • Le unghie danneggiate

Località: Burner Man [C1] Salita viola

il Disco si trova nella zona iniziale del corridoio interno e può essere raccolto solo da Mega Man, tramite il Rush Search. Una volta giunti in questa sezione, seguire il percorso sino ad incontrare il primo Gori-Three.

Eliminare il nemico e, nel punto in cui lui era posizionato, evocare Rush per trovare il Disco.

#### 077 NEPTUNE

La sua arma è in grado di corrodere qualsiasi metallo. Sta cercando di ridurre la quantità di sale assorbita dal suo corpo.

- Frase • "Meglio arrugginirsi che usurarsi."
- Pregio • Ottimo nuotatore
- Difetto • Soffre di piede d'atleta
- Adora • Fare il bagno nel mare
- Detesta • Pescare

Località: Pirate Man [H3] Caverna delle bolle

il Disco si trova nella grande sala dove sono presenti i generatori di bolle d'aria e può essere raccolto solo da Mega Man, tramite il Rush Search.

Una volta giunti in questa camera, recarsi sul fondale e posizionarsi sul quinto generatore di bolle, da sinistra. Una volta inglobati nella bolla, spostarsi leggermente verso ovest e poi risalire parallelamente alla parete centrale, aggirando le due sporgenze finali. Una volta giunti in cima ad essa eliminare il Kamikamin ed evocare Rush sul suo posto, per fargli trovare il Disco.

#### 078 SUNSTAR

Antico robot ritrovato tra misteriose rovine. Ha iniziato una guerra per conquistare l'universo.

- Frase • "Ora arriva la superstar!"
- Pregio • Coraggioso
- Difetto • Si innervosisce camminando
- Adora • Lavarsi i denti
- Detesta • Stare sveglio sino a tarda ora

Località: Ground Man [F2] Labirinto infestato

il Disco è situato al termine del sentiero verticale, subito dopo la zona con le pedane girevoli, e può essere raccolto da entrambi i personaggi, muniti di Wave Burner. Giunti nella sezione, procedere verso il basso, sino ad arrivare in una stanza dove sono presenti tre bauli, di cui l'ultimo situato oltre i blocchi incendiabili. Nel primo è presente una Vita Bonus mentre il secondo è in realtà un Kamikamin. Per raggiungere l'ultimo, aprire il fuoco sulla miccia con il Wave Burner per far detonare i blocchi incendiabili e liberare così il passaggio. All'interno del terzo baule è contenuto il Disco.

#### 079 BUSTER ROD G

Il leader dell'unità Genesis. Maestro di arti marziali ed individuo chiassoso.

- Frase • "È stato divertente!"  
Pregio • Abile scalatore  
Difetto • Ha la testa vuota  
Adora • Le banane  
Detesta • Le scorrettezze

Località: Astro Man [B2] Percorso di mattoni

il Disco è situato nella zona oltre il corridoio dove sono presenti le piastrelle che si sollevano dal suolo e può essere raccolto da entrambi i personaggi. Una volta superato il corridoio, scendere le scale e raggiungere il pavimento. Oltrepassare le spine, sfruttando la pedana fantasma, e salire sul piccolo gradino arancione successivo. Da qui, saltare verso nord est, entrando nella sporgenza verde. Al suo interno è contenuto il Disco.

#### 080 MEGA WATER S

---

Robot anfibio dell'unità Genesis. È ancora un principiante ma si occupa dell'organizzazione.

- Frase • "Ti concerò per le feste!"  
Pregio • È uno straniero  
Difetto • Ha un accento buffo  
Adora • Il sashimi  
Detesta • I bambini viziati

Località: Pirate Man [H1] Lago minato

il Disco è situato nella zona dove sono presenti le mine acuminate e può essere raccolto da entrambi i personaggi: Mega Man deve possedere l'Ice Wall ed almeno 9 PV mentre Bass non necessita di tecniche particolari.

/ Mega Man /

Una volta giunti nella sezione, procedere lungo il fondale, oltrepassare le spine e, senza scendere nell'apertura successiva, recarsi sul cubo verde a nord est. In sua corrispondenza sono presenti alcune mine acuminate: saltare verso di loro per farsi danneggiare dal contatto e sfruttare il breve periodo di invulnerabilità per oltrepassarle e procedere verso destra. In seguito, produrre un Ice Wall, il quale tornerà in superficie, salire su di esso e da qui raggiungere la sporgenza a nord est, dove si trova il Disco.

/ Bass /

Una volta giunti nella sezione, procedere lungo il fondale e poi salire le scale per tornare in superficie. Saltare sulla pedana ad est e da qui eseguire un Doppio Salto con Scatto verso destra, in modo tale da superare la serie di mine acuminate. Giunti a destinazione, compiere di nuovo il Doppio Salto per salire sulla sporgenza a nord est e raccogliere così il Disco.

#### 081 HYPER STORM H

---

Robot cinghiale dell'unità Genesis. Si occupa dei lavori pesanti.

- Frase • "Lascia fare tutto a me."  
Pregio • Molto accondiscendente  
Difetto • Viene truffato facilmente  
Adora • Essere lusingato  
Detesta • Il grasso

Località: Burner Man [C3] Bosco fiorito

il Disco si trova all'interno del sentiero nel bosco e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Spread Drill. Una volta atterrati nella sezione, procedere verso sinistra ed aprire il fuoco con lo Spread Drill per demolire il mattone roccioso situato oltre la strettoia. Dopo averlo fatto, usare la Scivolata per raggiungere il Disco.

#### 082 DYNAMO MAN

---

Il generatore di corrente presente nel suo corpo è troppo alto per impedire che la corrente fuoriesca da là.

- Frase • "Sii mio amico come un tempo."  
Pregio • Onesto  
Difetto • Dubbioso  
Adora • Darsi la carica  
Detesta • I rapporti sociali

Località: Dynamo Man [E2] Zona acuminata

il Disco è situato nella zona subito dopo il primo gruppo di nastri trasportatori e per raccoglierlo bisogna possedere il Wave Burner. Una volta in questa sezione, salire la lunga scalinata ed usare il Wave Burner per dare fuoco alla miccia oltre la parete a destra, distruggendo così i mattoni incendiabili. Dopo averlo fatto, procedere prima verso nord e poi subito verso est.

Seguire il percorso, sino a scendere attraverso la scala, staccandosi da essa per entrare nel sentiero ad ovest. Tenere premuta la direzione Sinistra per oltrepassare l'apertura, evitando così di precipitare sulle spine, ed infine raccogliere il Disco situato a sud ovest.

#### 083 COLD MAN

---

Robot realizzato per congelare il dna dei dinosauri. La temperatura del suo corpo è mantenuta allo zero assoluto.

- Frase • "Vuoi che ti rinfreschi le idee!?"  
Pregio • Comportamento spensierato  
Difetto • Lento di comprendonio  
Adora • I frappè  
Detesta • Le conseguenze de El Nino

Località: Cold Man [D3] Sentiero esterno

il Disco è situato nella zona dove sono presenti i dispositivi che scagliano i blocchi di ghiaccio e per raccoglierlo bisogna possedere il Lightning Bolt, la Remote Mine, lo Spread Drill oppure il Wave Burner. Una volta giunti nella sezione, seguire il percorso verso est, arrivando all'ultimo dispositivo. Tramite una delle quattro Armi richieste, demolire il mattone di ghiaccio alla sua destra per trovare il Disco.

#### 084 GROUND MAN

---

Robot realizzato per compiere scavi presso le rovine. La sua arma, lo Spread Drill, può perforare i materiali più duri.

- Frase • "Odio la sabbia."  
Pregio • Ottimo pensatore

- Difetto • Inospitale
- Adora • Gli oggetti rari
- Detesta • Gli oggetti grezzi

Località: Ground Man [F3] Sentiero di pietra

il Disco è situato nella zona dove sono presenti i Dig Mole e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Rush Search. Una volta giunti nella sezione, procedere in direzione est e fare attenzione alle buche prodotte dai Dig Mole. Non appena dalla destra dello schermo appare il Joe Classic, fermarsi ed eliminarlo. Evocare Rush nel punto in cui era presente il nemico e proteggerlo con precisione dagli attacchi dei Dig Mole fino a quando non recupererà il Disco.

#### 085 PIRATE MAN

Crudele e brutale, non si fa scrupoli per raggiungere il suo obiettivo.

- Frase • "È inutile implorare pietà!"
- Pregio • Impavido
- Difetto • Farabutto
- Adora • Fare soldi
- Detesta • I negoziati corretti

Località: Pirate Man [H3] Caverna delle bolle

il Disco si trova nella grande sala dove sono presenti i generatori di bolle d'aria e può essere raccolto da entrambi i personaggi. Una volta giunti in questa camera, recarsi sul fondale e posizionarsi sul secondo generatore di bolle, da destra. Una volta inglobati nella bolla, spostarsi prima verso ovest e poi gradualmente verso est, in modo tale da evitare sia le pedane che le mine acuminate. Raggiungere infine l'angolo in alto a destra della sala, dove è situato il baule contenente il Disco. In caso difficoltà, si consiglia di usare Bass e sfruttare il Treble Boost per volare direttamente verso la destinazione.

#### 086 BURNER MAN

Robot realizzato per distruggere la natura. Il suo Wave Burner è in grado di incenerire tutto ciò che lo circonda.

- Frase • "Dentro di me arde il fuoco della gioventù!"
- Pregio • Fedele
- Difetto • Geloso
- Adora • Il riscaldamento globale
- Detesta • L'autodistruzione

Località: Burner Man [C2] Corridoio insidioso

il Disco si trova nella parte iniziale di questa sezione e può essere raccolto da entrambi i personaggi, in possesso dello Shock Guard e dell'Ice Wall. In alternativa, Bass può usare anche il solo Treble Boost. Una volta giunti in quest'area, salire le scale per trovare un tratto di spine sulla sinistra.

/ Mega Man /

Salire sulle spine e sfruttare il periodo di invulnerabilità donato dallo Shock Guard per oltrepassarle. In seguito, posizionarsi sul gradino più basso e generare un Ice Wall. Spingere la colonna di ghiaccio verso sinistra, salirvi sopra e farsi trasportare da essa sino al termine del pavimento di spine, dove è presente il Disco. Dopo aver ottenuto l'oggetto però, per poter

riprendere l'esplorazione della località, bisognerà necessariamente perdere una vita, lasciandosi cadere sulle spine, oppure usare l'Exit Unit.

/ Bass /

Attivare il Treble Boost e procedere verso sinistra, superando facilmente le due serie di spine. In questo modo si raggiungerà la sporgenza ad ovest, dove è situato il Disco.

#### 087 MAGIC MAN

Adora stupire la gente con i giochi di prestigio e recentemente ha iniziato anche a leggere il futuro.

Frase • "Riesci a scoprire il trucco?!"  
Pregio • Lavora duro  
Difetto • Esibizionista  
Adora • Gli applausi  
Detesta • Svelare i trucchi

Località: Magic Man [G2] Percorso delle pedane

il Disco si trova nella zona subito dopo lo scontro con il mini boss Sisi Roll e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Rush Search. Una volta giunti nella sezione, salire sulla prima pedana mobile e da qui recarsi sulla sporgenza a nord ovest. Evocare il cane robotico sulla sua estremità sinistra per recuperare il Disco.

#### 088 DR LIGHT

Il più grande esperto mondiale di robotica.

Frase • "Megaman, fai presto e salvati!"  
Pregio • Ha molta fiducia  
Difetto • Ingenuo  
Adora • Internet  
Detesta • La violenza

Località: Cold Man [D2] Lago artificiale

il Disco si trova nella zona subito dopo la stanza del mini boss Snoler e per raccogliarlo bisogna possedere il Lightning Bolt, la Remote Mine, lo Spread Drill od il Wave Burner. Una volta giunti nella sezione, usare una di quelle Armi per demolire il mattone di ghiaccio sulla destra, oltrepassare le spine e raggiungere il Disco.

#### 089 RUSH

Rush aiuta Megaman in molte situazioni. È molto bravo nel trovare gli oggetti.

Frase • "Sono venuto ad aiutarti, Megaman!"  
Pregio • Leale  
Difetto • Troppo curioso  
Adora • Giocare  
Detesta • Essere modificato

Località: Dynamo Man [E1] Primi nastri

il Disco è situato nella zona con i nastri trasportatori e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Rush Search. Una volta giunti in questa zona, procedere verso destra, sino ad incontrare il Joe Classic. Dopo averlo

eliminato, evocare il cane robotico nel punto in cui era situato il nemico per recuperare il Disco.

#### 090 EDDIE

Robot di supporto che il Dr Light ha realizzato per Megaman. È in grado di volare tramite un motore a reazione.

- Frase • "Eddie al salvataggio!"  
Pregio • È sempre in movimento  
Difetto • Molto nervoso  
Adora • La lotteria  
Detesta • Sprecare denaro

Località: Tengu Man [I3] Tubature

il Disco è situato nell'ultima stanza della sezione e può essere raccolto solo da Mega Man, tramite il Rush Search. Una volta giunti in questa camera, eliminare il Mokumokumo ed il Joe Classic. Evocare il cane robotico nel punto in cui era posizionato il nemico verde per trovare il Disco.

#### 091 BEAT

Robot volante che il Dr Cossack ha presentato a Megaman. È in grado di afferrare e di trasportare Megaman.

- Frase • "Megaman, mettiti a dieta."  
Pregio • Veloce & potente  
Difetto • Gli piace girovagare  
Adora • Volare  
Detesta • I carichi pesanti

Località: Ground Man [F1] Discesa sabbiosa

il Disco è situato nel tratto finale della lunga discesa e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Rush Search. Una volta giunti in questa sezione, procedere verso il basso, sino a trovare nella parte occidentale alcune spine su una sporgenza. Evocare Rush sullo spigolo alla loro sinistra per trovare il Disco.

#### 092 TANGO

Robot di supporto realizzato partendo da un animale domestico robot. Rotola verso il nemico per poi attaccarlo.

- Frase • "Miao Miao."  
Pregio • Rotola molto  
Difetto • Creatura volubile  
Adora • Il vischio  
Detesta • Rush

Località: Robot Museum [A2] Sotterraneo allagato

il Disco si trova nella zona dove è presente il sommergibile che galleggia e può essere raccolto solo da Mega Man, tramite il Rush Search. Una volta giunti in questa zona, salire sulla barca per raggiungere il sommergibile ed eliminare i Dodonpa Cannon. Evocare Rush, in corrispondenza del gradino dove era posizionato il terzo mortaio, per trovare il Disco.



Un appassionato di tecnologia che ha realizzato un'ampia gamma di oggetti per Megaman.

- Frase • "Sono il tuo più grande fan, Megaman!"
- Pregio • Puro e innocente
- Difetto • Combina guai
- Adora • Gli indovinelli
- Detesta • Studiare

Località: Ground Man [F2] Labirinto infestato

il Disco è situato nella seconda stanza dove appaiono i Mukamukade e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Rush Search. Una volta giunti nella sezione, procedere verso sud, eliminando oppure evitando il lungo insetto robotico, ed eseguire la Scivolata per oltrepassare la strettoia sulla sinistra. Successivamente evocare Rush in corrispondenza del mattone quadrato sul pavimento per trovare il Disco.

Ha realizzato molti robot con lo scopo di sfidare e sconfiggere Megaman.

- Frase • "Gha ha ha ha ha! Sono un genio!"
- Pregio • Scienziato geniale
- Difetto • Incorreggibile
- Adora • Dominare il mondo
- Detesta • Accettare le sconfitte

Località: Cold Man [D1] Corridoio ghiacciato

il Disco si trova nel primo condotto verticale e può essere recuperato da entrambi i personaggi. Per raccogliere l'oggetto, Mega Man deve possedere l'Ice Wall mentre Bass non ha bisogno di alcuna tecnica particolare.

Una volta giunti in questa sezione, procedere verso nord sino a trovare un Penpen EV, assieme a due Sfere grandi nel soffitto. Salire sulla sporgenza a destra e procedere verso est, attraversando la parete fantasma, per entrare in una stanza segreta. Qui eliminare lo Spinning Gabyoall e prepararsi ad oltrepassare le spine situate sul pavimento

/ Mega Man /

Produrre un Ice Wall su di esse, salirvi sopra e da qui saltare verso destra per raggiungere il Disco. Eseguire le stesse operazioni al contrario per tornare indietro.

/ Bass /

Eseguire un Doppio Salto per arrivare subito nella zona in cui è situato il Disco.

Robot realizzato dal Dr Wily per essere come Megaman. Il suo obiettivo finale è quello di sconfiggere Megaman.

- Frase • "Sparisci, perdente!"
- Pregio • Impara facilmente
- Difetto • Vanitoso come un pavone
- Adora • Vincere
- Detesta • I robot deboli

Località: Astro Man [B2] Percorso di mattoni

il Disco è situato nel condotto dove appaiono le pedane fantasma e può essere raccolto solo da Bass, tramite il Treble Boost. Una volta in questa sezione, procedere in direzione nord, saltando con il giusto tempismo da una pedana fantasma all'altra, sino ad arrivare alla scala situata nell'angolo di nord ovest. Salire in cima ad essa e poi attivare il Treble Boost per volare sino alla pedana in alto a destra, dove è situato il Disco. In caso di difficoltà, è consigliato attivare il Treble Boost per raggiungere rapidamente la scala.

#### 096 TREBLE

---

Robot lupo realizzato per supportare Bass. Può trasformarsi ed unirsi a Bass.

Frase • "Grrrrrrrrrrr!"  
Pregio • Istinto brutale  
Difetto • Morde spesso  
Adora • Le ragazze  
Detesta • Rush e Tango

Località: Tengu Man [I1] Percorso aereo

il Disco si trova nella zona iniziale della località e può essere raccolto da entrambi i personaggi: Mega Man necessita dell'Ice Wall mentre Bass non ha bisogno di alcuna Arma in particolare. Una volta che la visuale smette di avanzare in automatico, posizionarsi sulla piccola pedana sospesa.

/ Mega Man /

Generare su di essa un Ice Wall, salirvi sopra e da qui raggiungere la sporgenza in alto a destra. Dopo averlo fatto, saltare sul posto per poi aggrapparsi ad una scala. In cima ad essa è presente il Disco.

/ Bass /

Eseguire il Doppio Salto per raggiungere la sporgenza in alto a destra e da qui saltare sul posto per poi aggrapparsi ad una scala. Salirvi sopra per trovare infine il Disco.

#### 097 KING

---

Robot che ha sfidato l'umanità per realizzare una nazione priva di umani.

Frase • "Lunga vita al Regno dei Robot"  
Pregio • Ottimo oratore  
Difetto • Sospettoso  
Adora • Gli scacchi  
Detesta • Gli umani

Località: Burner Man [C3] Bosco fiorito

il Disco si trova all'interno del sentiero nel bosco e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Ice Wall, Spread Drill e Wave Burner. Una volta atterrati nella sezione, procedere verso sinistra ed aprire il fuoco con lo Spread Drill per demolire il mattone roccioso situato oltre la strettoia. Dopo averlo fatto, eseguire la Scivolata per accedere nella rientranza ed usare il Wave Burner per incendiare la miccia. In seguito generare un Ice Wall e sfruttarlo come pedana per raggiungere la sporgenza in alto a destra, dove è presente una Vita Bonus. Da qui, entrare nel pannello giallo a nord est ed avanzare verso destra per raccogliere il Disco.

Robot prototipo realizzato dal Dr Light. Appare dal nulla per aiutare Megaman.

- Frase     • "Devo dirti una cosa..."
- Pregio    • Bravo nel fischiettare
- Difetto   • È inafferrabile
- Adora     • Viaggiare da solo
- Detesta   • Le interviste

Località: Magic Man [G2] Percorso delle pedane  
il Disco si trova nella stanza dove si affronta il mini boss Sisi Roll e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Rush Search. Durante lo scontro, lasciare che il Sisi Roll distrugga tutti i cubi gialli, sino a raggiungere il pavimento. Una volta fatto, evocare il cane robotico vicino al cancello a destra e, mentre lui scava, posizionarsi nella zona occidentale della camera, per attirare l'attenzione del mini boss.

Robot che ha lottato per la pace nell'universo. È giunto sulla Terra alla ricerca di un'energia malvagia.

- Frase     • "Combatto per la pace & la giustizia."
- Pregio    • Crede nella giustizia
- Difetto   • Sempre occupato
- Adora     • La pace universale
- Detesta   • Le persone malvage

Località: Dynamo Man [E3] Corridoio oscuro  
il Disco si trova nella prima camera oscura e può essere raccolto solo da Mega Man, munito di Rush Search. Una volta giunti nella stanza, salire sul gradone centrale del pavimento ed evocare su di esso il cane robotico per recuperare il Disco.

Due eroi hanno unito le forze per fermare i malvagi piani di King!

- Frase     • "Chi è l'eroe migliore!?"
- Pregio    • Ottimi rivali
- Difetto   • Non vanno d'accordo
- Adora     • Il proprio modo di fare
- Detesta   • King

Località: Robot Museum [A3] Sentiero piovoso  
il Disco si trova nel corridoio dove compaiono continuamente i Mole e può essere raccolto solo da Mega Man, tramite il Rush Search. Una volta giunti nella sezione, procedere verso destra e scendere dal gradino. Far scavare il cane robotico proprio accanto ad esso per trovare il Disco. Durante lo scavo, bisognerà proteggere Rush dai Mole che appariranno di continuo sullo schermo.

.....

+-----+

Ricapitolando, i vari Dischi sono così suddivisi all'interno delle località:  
(tra parentesi è indicato il Robot che lo può raccogliere mentre '..' indica  
che può essere ottenuto da entrambi i personaggi)

---

ROBOT MUSEUM

026. Toad Man [Mega Man]  
092. Tango [Mega Man]  
100. Megaman & Bass [Mega Man]

---

ASTRO MAN

007. Fire Man [Mega Man]  
019. Gemini Man [Mega Man]  
024. Shadow Man ..  
029. Ring Man [Mega Man]  
037. Star Man [Mega Man]  
048. Yamato Man ..  
058. Astro Man ..  
065. Enker [Mega Man]  
069. Terra ..  
074. Saturn ..  
079. Buster Rod G ..  
095. Bass [Bass]

---

BURNER MAN

004. Guts Man [Bass]  
015. Heat Man [Mega Man]  
016. Wood Man [Mega Man]  
020. Hard Man ..  
043. Flame Man [Mega Man]  
045. Plant Man ..  
054. Slash Man ..  
061. Search Man ..  
076. Pluto [Mega Man]  
081. Hyper Storm H [Mega Man]  
086. Burner Man ..  
097. King [Mega Man]

---

COLD MAN

002. Roll ..  
005. Ice Man [Mega Man]  
014. Flash Man ..  
040. Crystal Man [Mega Man]  
041. Blizzard Man ..  
044. Knight Man [Mega Man]  
049. Freeze Man [Mega Man]  
062. Frost Man [Mega Man]  
067. Punk ..  
083. Cold Man ..  
088. Dr Light ..  
094. Dr Wily ..

---

DYNAMO MAN

001. Mega Man [Mega Man]  
008. Elec Man [Mega Man]  
012. Quick Man ..  
018. Magnet Man [Mega Man]  
023. Spark Man [Mega Man]  
025. Bright Man [Bass]  
033. Gravity Man [Mega Man]  
039. Napalm Man [Mega Man]  
053. Spring Man ..  
063. Grenade Man ..  
082. Dynamo Man ..  
089. Rush [Mega Man]  
099. Duo [Mega Man]

---

GROUND MAN

013. Crash Man ..  
017. Needle Man ..  
027. Drill Man ..  
028. Pharaoh Man ..  
035. Stone Man [Bass]  
051. Burst Man ..  
055. Shade Man ..  
059. Sword Man ..  
075. Uranus [Mega Man]  
078. Sunstar ..  
084. Ground Man [Mega Man]  
091. Beat [Mega Man]  
093. Auto [Mega Man]

---

MAGIC MAN

003. Cut Man [Mega Man]  
009. Metal Man ..  
021. Top Man [Mega Man]  
030. Dust Man [Bass]  
038. Charge Man ..  
050. Junk Man [Mega Man]  
056. Turbo Man ..  
060. Clown Man [Mega Man]  
066. Quint [Mega Man]  
068. Ballade ..  
087. Magic Man [Mega Man]  
098. Proto Man [Mega Man]

---

PIRATE MAN

011. Bubble Man ..  
031. Dive Man [Mega Man]  
034. Wave Man ..  
042. Centaur Man [Mega Man]

---

TENGU MAN

006. Bomb Man [Mega Man]  
010. Air Man [Mega Man]  
022. Snake Man ..  
032. Skull Man [Mega Man]



Note:

- Per il Mega Buster, i due valori indicano, da sinistra verso destra, il proiettile giallo ed il globo azzurro. La cometa celeste invece ha la stessa potenza offensiva del proiettile giallo.
- Per il Bass Buster, i proiettili grossi sparati equipaggiando l'accessorio Stronger Buster hanno potenza offensiva doppia rispetto a quelli standard.
- I proiettili celesti sparati equipaggiando l'accessorio Hyper Buster e quelli piccoli prodotti mentre si utilizza un'altra Arma, tipo l'Ice Wall, hanno la stessa potenza offensiva dei proiettili standard del Bass Buster.
- Per il Copy Vision viene indicato il numero di proiettili sparati dal clone del personaggio necessari per eliminare il nemico.
- Per lo Spread Drill, i tre valori indicano, da sinistra verso destra, la trivella grande, la trivella media e la trivella piccola.
- Per il Tengu Blade, i tre valori indicano, da sinistra verso destra, il fendente con la mano, la lama e l'attacco in carica.
- Per il Wave Burner vengono indicati le unità di munizioni necessarie per eliminare il nemico.

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

"ns" = indica che un intero caricatore dell'Arma non è sufficiente per poter eliminare il nemico.

"imp" = indica che è impossibile eliminare il nemico usando solo quell'Arma.

Per quanto riguarda i 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 ai personaggi che non equipaggiano l'accessorio Super Armor.

-----  
AMMONER  
-----

"Mollusco che vive in una conchiglia"

DOVE SI TROVA

Pirate Man	[H1]	Lago minato
Pirate Man	[H2]	Corridoio subacqueo
King's Palace 3	[O2]	Acqua corrente

ARMI SPECIALI

Copy Vision	2		
Ice Wall	2		
Lightning Bolt	2		
Magic Card	.		
Remote Mine	2		
Spread Drill	2	2	2
Tengu Blade	2	1	2
Wave Burner	.		

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	2
Bass Buster	2	
Treble Boost	2	

ATTACCHI

.. 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. Per questo motivo è consigliato usare l'Arma di base del personaggio per eliminare il personaggio, evitando così di sprecare le munizioni delle altre Armi.

-----  
ASTRO MAN  
-----

"Robot Master a guardia del planetario"

DOVE SI TROVA

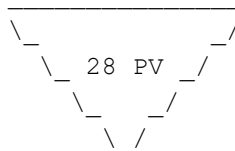
Astro Man [B3] Sala spaziale (boss)  
King's Palace 3 [01] Gelo siderale

ARMI SPECIALI

Copy Vision .  
Ice Wall .  
Lightning Bolt 1  
Magic Card > 2  
Remote Mine 1  
Spread Drill 1 . .  
Tengu Blade . . .  
Wave Burner 1

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster 1 3  
Bass Buster 1  
Treble Boost 2



ATTACCHI

1. Clone verde [4 PV]  
+ Globo clone [4 PV]

Astro Man genera negli angoli superiori della stanza due cloni verdi i quali rilasciano periodicamente un proprio Globo verde in direzione del personaggio. I cloni non possono essere danneggiati in alcun modo e svaniscono in automatico dopo diversi secondi.

2. Globo verde [4 PV]

Astro Man scaglia una sfera di energia in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss oppure oltrepassare il globo saltando.

3. Generazione Shururun [3 PV]

Astro Man genera nel pavimento alcune aperture dalle quali fuoriescono temporaneamente gli Shururun. I nemici possono essere distrutti con le Armi inoltre il boss è invulnerabile mentre genera le aperture.

4. Lancio dei droni [2 PV]

Astro Man si posiziona nella parte centrale superiore dello schermo e rilascia verso il basso i suoi droni che, dopo aver svolto una traiettoria curva, tornano dal boss. Al termine della tecnica, Astro Man si abbassa di quota per poi svanire. L'attacco è piuttosto rapido e copre una discreta area. Per schivare i droni è necessario posizionarsi sotto il boss per poi spostarsi per evitare il contatto con Astro Man.

.. Contatto boss [4 PV]

.. Contatto drone [2 PV]

Astro Man è un automa composto da due sfere metalliche, accompagnato da una coppia di droni. Il boss si sposta volando o teletrasportandosi, è piuttosto aggressivo inoltre il busto verde è il suo unico punto vulnerabile. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non sono presenti ostacoli perciò dovrete essere molto precisi nell'evitare gli attacchi nemici.

Durante tutta la battaglia, Astro Man vi verrà incontro volando, per poi aumentare subito di quota, costringendovi così a rimanere sempre in movimento per evitare i suoi assalti. Il momento migliore per attaccare il boss è subito dopo che ha scagliato il primo Globo verde oppure mentre si muove in verticale, al termine del Lancio dei droni.

Usando le Magic Card, il boss subirà un danno pari a 2 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Mirando in verticale con quest'Arma riuscirete a ferire Astro Man anche colpendo la sua parte inferiore.

-----  
ATETEMINO PROTO  
-----

"Guardiano che vive a testa in giù"

DOVE SI TROVA

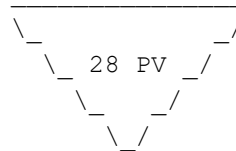
King's Palace 1 [M4] Zoo ardente (boss)

ARMI SPECIALI

Copy Vision	>	2		
Ice Wall	.			
Lightning Bolt	.			
Magic Card	.			
Remote Mine	1			
Spread Drill	1	1	1	
Tengu Blade	.	.	1	
Wave Burner	.			

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	3
Bass Buster	1	
Treble Boost	2	



ATTACCHI

1. Mini Atetemino [3 PV]

dal magma emergono una serie di cloni in miniatura del boss, i quali si muovono poi lungo il pavimento. I nemici non sono molto rapidi e possono essere distrutti con le Armi.

2. Missili [2 PV]

Atetemino Proto scaglia in orizzontale una coppia di missili. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna spostarsi in verticale oppure è possibile distruggere i missili con le Armi.

.. Contatto [3 PV]

Atetemino Proto è una creatura che vive all'interno di un contenitore. Il boss non può spostarsi autonomamente dalla sua zona e non è molto aggressivo. Il contenitore di Atetemino Proto è agganciato, tramite due carrucole, ad una pedana, situata in corrispondenza di una pozza di magma: posizionandosi su di essa, la piattaforma scenderà ed il contenitore si solleverà, facendo comparire il volto del boss, suo unico punto debole.



Durante la battaglia dovrete quindi far abbassare la pedana a sufficienza e sfruttare gli istanti in cui il boss mostra il suo volto per attaccarlo dalla distanza. All'interno della stanza dovrete fare attenzione anche al Monking A, la scimmia che lancia Noci di cocco: non potrete eliminarla perciò schivate il suo attacco ed attendete che esca temporaneamente dallo schermo.

Atetemino Proto risulta debole al Copy Vision, il quale gli causa 2 PV di danno per ogni attacco subito. Saltate e generate il clone in aria, in modo tale che apra il fuoco verso destra, e poi fate sollevare il contenitore del boss quanto basta per farlo colpire dai proiettili del Copy Vision. Quest'Arma attirerà l'attenzione anche del Monking A, il quale scaglierà le Noci di cocco verso il clone anzichè verso di voi.

---

#### BATTON M64

---

"Pipistrello da ricognizione"

#### DOVE SI TROVA

Burner Man	[C1]	Salita viola
Cold Man	[D1]	Corridoio ghiacciato
Dynamo Man	[E3]	Corridoio oscuro
King's Palace 2	[N2]	Base dell'aereo

#### ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	2		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	1		

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	1
Bass Buster	3	
Treble Boost	2	

#### ATTACCHI

.. 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. Per questo motivo è necessario colpirlo dalla distanza, prima che possa avvicinarsi troppo al Robot.

---

#### BIG TELLY

---

"Grosso drone incendiario"

#### DOVE SI TROVA

Burner Man	[C3]	Bosco fiorito
------------	------	---------------

#### ARMI SPECIALI

Copy Vision	3		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	8	3
Bass Buster	16	
Treble Boost	8	

Magic Card	8		
Remote Mine	1		
Spread Drill	2	2	2
Tengu Blade	2	2	2
Wave Burner	2		

#### ATTACCHI

- 1. Bomba [4 PV]
- + Fiammata [4 PV]
- + Incendio [morte]

il Big Telly rilascia verticalmente una bomba che produce prima una rapida fiammata lungo il pavimento, poi un grande incendio. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare la Bomba è necessario non posizionarsi sotto il nemico; per schivare la Fiammata bisogna saltare sul posto; per non venire colpiti dall'Incendio è indispensabile salire su un gradino o su una piattaforma, in modo tale da trovarsi nella parte nord dello schermo.

- .. Contatto [7 PV]

Il Big Telly è un grosso drone cilindrico celeste. Il nemico si sposta volando ed attacca senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. Una volta comparso sullo schermo, il Big Telly si limita a rilasciare una singola Bomba per poi allontanarsi: per questo motivo è consigliato ignorare il nemico, evitando però di non venire colpiti dall'Incendio, e lasciarlo uscire dallo schermo.

-----

#### BUNBY TANK DX

-----

"Cingolato lanciamissili"

#### DOVE SI TROVA

Astro Man	[B2]	Percorso di mattoni
Burner Man	[C1]	Salita viola
Dynamo Man	[E2]	Zona acuminata
King's Palace 1	[M1]	Ingresso verde

#### ARMI SPECIALI

Copy Vision	3		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	6		
Remote Mine	1		
Spread Drill	3	2	2
Tengu Blade	1	2	1
Wave Burner	2		

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	6	2
Bass Buster	6	
Treble Boost	2	

#### ATTACCHI

- 1. Missili [2 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 colpire il nemico più volte alla testa.

---

#### BUNBY TOP DX

---

"Testa residua del cingolato lanciamissili"

#### DOVE SI TROVA

Astro Man	[B2]	Percorso di mattoni
Burner Man	[C1]	Salita viola
Dynamo Man	[E2]	Zona acuminata
King's Palace 1	[M1]	Ingresso verde

#### ARMI SPECIALI

Copy Vision	2		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	3		
Remote Mine	1		
Spread Drill	3	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	1		

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	3	1
Bass Buster	3	
Treble Boost	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.

---

#### BURNER MAN

---

"Robot Master a guardia della foresta"

#### DOVE SI TROVA

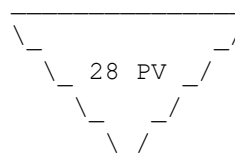
Burner Man	[C4]	Rifugio del fuoco (boss)
King's Palace 3	[O3]	Fuoco magico

#### ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	> 3		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	.		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	.		

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	3
Bass Buster	1	
Treble Boost	2	



## ATTACCHI

### 1. Attacco in picchiata [6 PV]

+ Fiammate laterali [4 PV]

Burner Man compie una capriola in aria per poi lanciarsi diagonalmente sul pavimento. Dal punto di impatto vengono poi generate due fiammate che avanzano lungo il suolo in direzioni opposte. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare di subire danni bisogna allontanarsi il più possibile dal boss.

### 2. Carica [5 PV]

Burner Man attraversa il pavimento in entrambe le direzioni. L'attacco è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario superare il boss saltando.

### 3. Lanciafiamme [5 PV]

Burner Man rilascia frontalmente una fiamma che oscilla in verticale di continuo. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere lontani dal boss.

### 4. Granata [3 PV]

Burner Man lancia una bomba in direzione del personaggio, lungo una traiettoria parabolica. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss.

### 5. Tagliole [ no ]

Burner Man salta e rilascia sul pavimento tre tagliole che vengono subito parzialmente nascoste dall'erba. Camminandovi sopra, il personaggio rimane temporaneamente paralizzato. L'attacco non è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario non posizionarsi sui punti del pavimento dove le tagliole sono appena visibili. Una volta stretti nella morsa, bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti per liberarsi.

### .. Contatto [5 PV]

Burner Man è un automa rosso che possiede una sottile fiamma verde sulla testa. Il boss si sposta saltando o compiendo scatti ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni inoltre ad entrambe le estremità laterali sono presenti le spine lungo il pavimento.

Durante tutto lo scontro dovrete saltare di continuo perchè Burner Man si lancerà ripetutamente contro di voi, perciò posizionatevi al centro del pavimento per avere maggiore spazio di manovra. Evitate di farvi chiudere in un angolo dal boss, il quale cercherà di spingervi con il suo Lanciafiamme sulle spine.

Usando l'Ice Wall, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito tuttavia Burner Man potrà demolire la colonna di ghiaccio con la sua Carica. Quest'Arma ha la capacità di proteggere il Robot dal Lanciafiamme inoltre, spingendo la colonna di ghiaccio contro il boss, questi verrà trascinato via e potrà anche cadere sulle spine, subendo altri 5 PV di danno.

-----  
CHANGKEY R  
-----

"Fiammella senziante"

DOVE SI TROVA

Robot Museum [A1] Corridoio di fuoco

ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	1		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	1		

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	1
Bass Buster	2	
Treble Boost	1	

ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

Il Changkey R è una piccola fiamma semovente. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. Il Changkey R emerge sempre dalla lava della prima sezione del Robot Museum per poi ricadere lentamente in essa. Per questo motivo è consigliato ignorarlo e proseguire lungo il percorso oppure eliminarlo con l'Arma di base del Robot.

-----  
CLINE G  
-----

"Lungo dragone meccanico"

DOVE SI TROVA

Burner Man [C4] Rifugio del fuoco  
Tengu Man [I3] Tubature

ARMI SPECIALI

Copy Vision	3		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	6		
Remote Mine	1		
Spread Drill	2	2	2
Tengu Blade	1	3	1
Wave Burner	2		

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	6	2
Bass Buster	12	
Treble Boost	6	

ATTACCHI

1. Carica [6 PV]

nel caso in cui un segmento venga distrutto, il Cline G si lancia verso il personaggio di continuo, ruotando poi attorno a lui. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

.. Contatto Testa [6 PV]

.. Contatto Segmento [3 PV]

Il Cline G è un lungo drago meccanico composto da una testa e da sei segmenti. Il nemico si sposta volando ed inizialmente non è affatto aggressivo. Il drago attacca volontariamente il personaggio solo nel caso in cui questi distrugga

uno dei suoi segmenti. Quando ciò accade, il Cline G smette di volare in modo casuale e si lancia ripetutamente contro il Robot: per evitare che ciò avvenga, bisogna distruggere la testa del nemico, prima che si avvicini troppo.

-----  
COLD MAN  
-----

"Robot Master a guardia della base artica"

#### DOVE SI TROVA

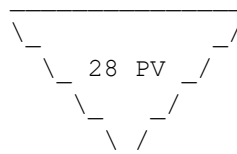
Cold Man [D4] Tana del freddo (boss)  
King's Palace 3 [01] Gelo siderale

#### ARMI SPECIALI

Copy Vision 1  
Ice Wall (\*)  
Lightning Bolt > 3  
Magic Card 1  
Remote Mine 1  
Spread Drill 1 1 1  
Tengu Blade 1 1 1  
Wave Burner 2

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster 1 3  
Bass Buster 1  
Treble Boost 2



(\*) Colpendo Cold Man con l'Ice Wall, il boss recupererà 6 PV se la colonna di ghiaccio è ferma, 3 PV se invece è in movimento.

#### ATTACCHI

##### 1. Lastra di ghiaccio [3 PV]

Cold Man produce una lastra di ghiaccio verticale per poi farla scivolare lungo il pavimento. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Dopo aver urtato contro la parete, la lastra torna indietro dal boss, sempre scivolando sul pavimento. Per evitare l'attacco bisogna posizionarsi a contatto con la parete opposta al boss e saltare una volta sul posto.

##### 2. Pozza congelante [ no ]

Cold Man produce sul suolo una serie di pozze di energia, in grado di paralizzare il personaggio per qualche istante. L'attacco è molto rapido e copre un'area ridotta. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento. Una volta immobilizzati, bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti per liberarsi dal congelamento.

##### 3. Generazione Mokumokumo [ no ]

Cold Man rilascia dalla testa un Mokumokumo, il quale, venendo a contatto con il personaggio, gli impedisce di attaccare e riduce l'altezza massima dei suoi salti. Per liberarsi dalla morsa del nemico bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti.

##### .. Contatto [5 PV]

Cold Man è un massiccio automa celeste. Il boss si sposta compiendo balzi ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nell'evitare gli attacchi nemici.

Posizionatevi non troppo lontani dal boss: da questa posizione potrete sia schivare agevolmente gli attacchi nemici, sia allontanarvi subito da Cold Man, quando questi vi viene incontro saltando. Quando il boss vi scaglia la Lastra

di ghiaccio, saltate due volte per evitarla e, non appena essa si infrange contro il boss, attaccate subito Cold Man per danneggiarlo. Dopo aver subito diversi danni, il boss inizierà a generare i Mokumokumo, i quali potranno ostacolarvi notevolmente. In questo caso, continuate con la stessa strategia ma stavolta date la precedenza all'eliminazione dei nemici fluttuanti poi riprendete ad attaccare Cold Man.

Usando il Lightning Bolt, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Tramite quest'Arma è inoltre possibile distruggere all'istante sia le lastre di ghiaccio, sia i Mokumokumo.

---

#### CRUNCHRAN

---

"Automa che attacca dall'ombra"

#### DOVE SI TROVA

Astro Man	[B1]	Sentiero sospeso
Astro Man	[B2]	Percorso di mattoni
King's Palace 2	[N1]	Hangar del carrarmato
King's Palace 2	[N3]	Sala del trono

#### ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	2		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	1		

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	1
Bass Buster	3	
Treble Boost	2	

#### ATTACCHI

1. Morso [5 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 o lo Scatto.

.. 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 Wall o un attacco qualsiasi del Tengu Blade per eliminarlo.

---

#### DIG MOLE

---

"Instancabili talpe meccaniche"

#### DOVE SI TROVA

Ground Man	[F3]	Sentiero di pietra
------------	------	--------------------

ARMI SPECIALI				ARMI DEI ROBOT			
Copy Vision	1			Mega Buster	2	1	
Ice Wall	1			Bass Buster	3		
Lightning Bolt	1			Treble Boost	2		
Magic Card	2						
Remote Mine	1						
Spread Drill	1	1	1				
Tengu Blade	1	1	1				
Wave Burner	1						

#### ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

Il Dig Mole è una piccola trivella. Il nemico salta fuori dal pavimento per rituffarsi in esso ed ignora la posizione ed i movimenti del personaggio. La caratteristica del Dig Mole è quella di poter perforare il suolo e di ridurne così le dimensioni. Per questo motivo è necessario eliminare subito i Dig Mole incontrati lungo il cammino, prima che generino aperture impossibili da superare.

---

#### DODONPA CANNON

---

"Mortai regolabili"

#### DOVE SI TROVA

Robot Museum	[A2]	Sotterraneo allagato
Burner Man	[C3]	Bosco fiorito
Cold Man	[D2]	Lago artificiale
Tengu Man	[I2]	Spazio minato
Tengu Man	[I3]	Tubature

ARMI SPECIALI				ARMI DEI ROBOT			
Copy Vision	3			Mega Buster	5	2	
Ice Wall	1			Bass Buster	10		
Lightning Bolt	1			Treble Boost	5		
Magic Card	5						
Remote Mine	1						
Spread Drill	1	2	2				
Tengu Blade	1	2	2				
Wave Burner	1						

#### ATTACCHI

1. Proiettile [2 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 [6 PV]

Il Dodonpa Cannon è un mortaio verde 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 personaggio. Per questo motivo è necessario rimanere in movimento ed attaccarlo



con l'Ice Wall oppure con la Remote Mine.

-----  
DYNAMO MAN  
-----

"Robot Master a guardia della centrale elettrica"

DOVE SI TROVA

Dynamo Man [E4] Sala generatori (boss)

King's Palace 3 [O2] Acqua corrente

ARMI SPECIALI

Copy Vision > 2

Ice Wall 1

Lightning Bolt .

Magic Card 1

Remote Mine 1

Spread Drill 1 1 .

Tengu Blade . . 2

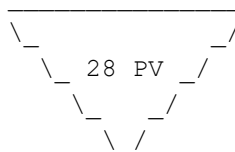
Wave Burner 1

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster 1 3

Bass Buster 1

Treble Boost 2



ATTACCHI

1. Pioggia di fulmini [3 PV]

+ Sfere elettriche [2 PV]

Dynamo Man genera attorno a sè tre sfere di energia che poi scaglia verso l'alto. Dopo qualche istante, cadranno tante serie di fulmini quante sono le sfere di energia scagliate. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento. Nel caso in cui si colpiscano le sfere elettriche prima che vengano scagliate verso l'alto, Dynamo Man le lancerà in orizzontale, riducendo così il numero di fulmini prodotti successivamente. Durante tutta l'esecuzione di questa tecnica il boss risulta invincibile.

2. Arco di sfere [2 PV]

Dynamo Man compie un balzo, lasciando dietro di sè cinque sfere di energia. Dopo qualche istante, esse si muovono in direzione del personaggio una alla volta. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento oppure oltrepassare le sfere saltando.

3. Sbarre elettriche [2 PV]

Dynamo Man scaglia orizzontalmente ad altezze diverse una serie di bastoni ricoperti di elettricità. L'attacco è piuttosto rapido e copre una discreta area. Per evitare le sbarre alte è necessario rimanere sul pavimento mentre per schivare quelle basse bisogna oltrepassarle saltando.

4. Ricarica [ no ]

quando rimane con pochi PV, Dynamo Man si aggancia ad un macchinario situato nella parte superiore dello schermo per ricaricare la propria barra di vita. Per interrompere questa tecnica bisogna distruggere i due pannelli laterali che compongono il macchinario.

.. Contatto [4 PV]

Dynamo Man è un automa che indossa una sorta di tuta verde da palombaro. Il boss si sposta saltando oppure compiendo scatti ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede

ostacoli quindi dovrete essere molto precisi nell'evitare gli assalti nemici.

Dynamo Man utilizza sempre lo stesso schema offensivo: compie un balzo verso di voi, seguito da due scatti, prima in un verso e poi nell'altro, e poi attacca. I momenti migliori per danneggiare Dynamo Man sono subito dopo il balzo e quando si sta evitando l'Arco di fulmini. Ricordate di essere rapidi nel distruggere il macchinario, mentre Dynamo Man prova a ricaricarsi.

Usando il Copy Vision, il boss subirà un danno pari a 2 PV per ogni colpo subito. Il clone inoltre ha la capacità di attirare gli attacchi di Dynamo Man e risulta quindi molto utile per evitare la Pioggia di fulmini e l'Arco di sfere.

---

#### ELECTRIC GENERATOR

---

"Grosso generatore di energia"

#### DOVE SI TROVA

Dynamo Man [E1] Primi nastri  
Dynamo Man [E2] Zona acuminata

#### ARMI SPECIALI

Copy Vision	2		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	3		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	1		

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	3	1
Bass Buster	6	
Treble Boost	3	

#### ATTACCHI

##### 1. Sfera elettrica [2 PV]

L'Electric Generator emette una scintilla tonda che si muove in direzione del personaggio. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare la scintilla saltando oppure distruggerla con le Armi.

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

L'Electric Generator è un dispositivo azzurro che produce energia elettrica. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è discretamente aggressivo. Il suo unico attacco può risultare piuttosto insidioso perchè è in grado di inseguire il personaggio: per questo motivo è consigliato attaccarlo subito dalla lunga distanza, prima che lui possa aprire il fuoco.

---

#### FIRE METALL

---

"Piccolo automa incendiario"

#### DOVE SI TROVA

Robot Museum [A1] Corridoio di fuoco  
Dynamo Man [E1] Primi nastri  
Dynamo Man [E3] Corridoio oscuro

## ARMI SPECIALI

Copy Vision	2		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	3		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	1		

## ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	3	1
Bass Buster	5	
Treble Boost	3	

## ATTACCHI

## 1. Colonna di fuoco [4 PV]

il Fire Metall innalza la fiamma che porta sulla testa. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

## 2. Fiammella [2 PV]

dopo essere stato eliminato, il Fire Metall lascia sul pavimento un piccolo fuoco che svanisce in pochi secondi. L'attacco non è molto rapido e possiede un raggio d'azione molto limitato. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

## .. Contatto [2 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 rilasciare sul pavimento un piccolo fuoco dopo essere stato eliminato. Per questo motivo è consigliato attaccarlo dalla distanza con l'Arma di base del Robot e poi oltrepassare la fiammella saltando.

-----  
GORI-THREE  
-----

## "Massiccio lanciatore di oggetti"

## DOVE SI TROVA

Burner Man	[C1]	Salita viola
Burner Man	[C2]	Corridoio insidioso
King's Palace 1	[M1]	Ingresso verde
King's Palace 1	[M2]	Percorso intricato
King's Palace 1	[M3]	Discarica
King's Palace 2	[N1]	Hangar del carrarmato
King's Palace 2	[N2]	Base dell'aereo

## ARMI SPECIALI

Copy Vision	8		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	3		
Magic Card	24		
Remote Mine	1		
Spread Drill	8	7	6
Tengu Blade	3	6	3
Wave Burner	4		

## ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	28	8
Bass Buster	48	
Treble Boost	24	

## ATTACCHI

1. Sfera chiodata [4 PV]  
+ Aculeo [2 PV]  
il Gori-Three scaglia orizzontalmente una sfera chiodata, che esplode e rilascia sei aculei a raggiera. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere la Sfera con le Armi, ma non gli Aculei.
  2. Sfera di gomma [4 PV]  
il Gori-Three scaglia verso il basso una sfera di gomma, che rimbalza dopo aver urtato il pavimento o le pareti. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere la Sfera con le Armi.
  3. Sfera metallica [4 PV]  
il Gori-Three scaglia verso il basso 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 [7 PV]

Il Gori-Three è un grosso automa blu che scaglia oggetti. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed attacca periodicamente, senza curarsi della posizione e dei movimenti del personaggio. Il Gori-Three può lanciare diversi oggetti, che possono essere distrutti con le Armi. Poichè è un nemico molto resistente, per eliminarlo è consigliato usare l'Ice Wall o la Remote Mine. In alternativa è possibile sconfiggere facilmente il Gori-Three colpendolo alle spalle poichè l'automa non è in grado di voltarsi.

---

## GREEN DEVIL

---

"Guardiano del Robot Museum"

## DOVE SI TROVA

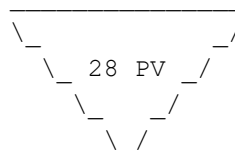
Robot Museum [A4] Galleria d'arte (boss)

## ARMI SPECIALI

Copy Vision	4		
Ice Wall	> 8		
Lightning Bolt	4		
Magic Card	2		
Remote Mine	2		
Spread Drill	6	2	1
Tengu Blade	> 3	8	.
Wave Burner	2		

## ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	6
Bass Buster	1	
Treble Boost	2	



## ATTACCHI

1. Gelatina rotolante [2 PV]  
dal corpo del Green Devil si staccano pezzi di gelatina che poi rotolano sul pavimento. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare la gelatina saltando inoltre è possibile distruggerla con le Armi.
2. Lancio di gelatina [2 PV]

dal corpo del Green Devil vengono scagliati frontalmente pezzi di gelatina che poi ricadono sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario muoversi lungo il pavimento inoltre è possibile distruggere la gelatina con le Armi.

.. Contatto [5 PV]

Il Green Devil è un nemico umanoide composto da una gelatina verde. Il boss non si sposta mai dalla sua zona 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 piccole dimensioni perciò dovrete evitare con precisione gli assalti nemici.

---+--- MEGA MAN

Posizionatevi all'estremità sinistra dello schermo e da qui saltate e sparate ripetutamente con il Mega Buster contro il corpo del Green Devil: in questo modo riuscirete ad esporre gradualmente il suo occhio grigio, sino a quando non subirà danni. Saltate con il giusto tempismo, anche per evitare le Gelatine rotolanti, e, se possibile, cercate di colpire il punto vulnerabile del boss con il Super Colpo del Mega Buster.

---+--- BASS

Posizionatevi sul lato sinistro dello schermo e da qui aprite ripetutamente il fuoco verso nord est: in questo modo riuscirete ad esporre gradualmente il suo occhio grigio, sino a quando non subirà danni. Saltate con il giusto tempismo per evitare le Gelatine rotolanti e poi riprendete subito l'offensiva.

-----  
GROUND MAN  
-----

"Robot Master a guardia della piramide"

DOVE SI TROVA

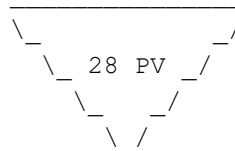
Ground Man [F4] Camera del sole (boss)  
King's Palace 3 [O4] Orizzonte terrestre

ARMI SPECIALI

Copy Vision .  
Ice Wall 1  
Lightning Bolt 1  
Magic Card 1  
Remote Mine > 4  
Spread Drill . . .  
Tengu Blade 1 . 1  
Wave Burner 1

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster 1 3  
Bass Buster 1  
Treble Boost 2



ATTACCHI

1. Trivella grande [6 PV]  
+ Trivella media [4 PV]  
+ Trivella piccola [2 PV]

Ground Man scaglia frontalmente una trivella grande, la quale può dividersi in due trivelle di medie dimensioni, che a loro volta possono scindersi in quattro trivelle piccole. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario oltrepassare saltando la trivella grande prima che si suddivida negli esemplari più piccoli.

2. Cingolato [6 PV]

Ground Man si trasforma in un cingolato e si muove avanti e indietro più volte lungo il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss saltando. Ground Man è invincibile durante l'esecuzione di questo attacco.

3. Trivella superiore [4 PV]

Ground Man si nasconde nel soffitto e da qui, in corrispondenza del Robot, fa scendere dall'alto una grande trivella. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario eseguire la Scivolata o lo Scatto per allontanarsi dal punto in cui compare la trivella.

.. Contatto [6 PV]

Ground Man è un automa marrone che possiede diverse trivelle sul corpo. Il boss si sposta saltando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno.

Durante la battaglia, Ground Man si immergerà più volte nel pavimento o nel soffitto, perciò dovrete fare attenzione ai punti dai quali il boss potrà ricomparire. Rimanete sempre a distanza media da Ground Man in modo tale da poter oltrepassare facilmente la Trivella grande, quando il boss la scaglia. Il momento migliore per attaccare Ground Man è quando il nemico torna sul pavimento subito dopo aver usato la Trivella superiore.

Usando la Remote Mine, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito. Bisogna ricordarsi però che Ground Man è invincibile quando si trasforma in Cingolato, perciò attendete che torni in forma umana per farla detonare. Una volta agganciata al boss, l'Arma esploderà in automatico e ferirà Ground Man, se questi proverà ad immergersi nel suolo o nel soffitto.

-----  
HANNYA ATTACKER  
-----

"Volto corazzato"

DOVE SI TROVA

Burner Man	[C1]	Salita viola
Ground Man	[F1]	Discesa sabbiosa
Ground Man	[F2]	Labirinto infestato
Tengu Man	[I3]	Tubature
King's Palace 1	[M2]	Percorso intricato
King's Palace 1	[M3]	Discarica

ARMI SPECIALI

Copy Vision	4		
Ice Wall	2		
Lightning Bolt	.		
Magic Card	6		
Remote Mine	2		
Spread Drill	.	2	2
Tengu Blade	2	2	2
Wave Burner	3		

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	6	2
Bass Buster	6	
Treble Boost	3	

ATTACCHI

.. Contatto [3 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 SUBMARINE

---

"Balena meccanica"

DOVE SI TROVA

Pirate Man [H2] Corridoio subacqueo

ARMI SPECIALI

Copy Vision	8		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	3		
Magic Card	18		
Remote Mine	1		
Spread Drill	3	3	3
Tengu Blade	2	5	2
Wave Burner	.		

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	18	6
Bass Buster	36	
Treble Boost	18	

ATTACCHI

.. Contatto [6 PV]

L'Hogale Submarine è una grande balena meccanica. Il nemico si sposta nuotando, attraversando orizzontalmente tutto lo schermo, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. Per via della sua grande quantità di vita, quando compare l'Hogale Submarine è consigliato rifugiarsi in una delle aperture nel pavimento e riprendere il cammino solo dopo che il nemico si è allontanato. Se invece si vuole affrontare la balena meccanica, bisogna usare l'Ice Wall oppure la Remote Mine per eliminarla rapidamente.

---

### JET KING ROBO

---

"Fusione tra King ed i veicoli"

DOVE SI TROVA

King's Palace 2 [N3] Sala del trono (boss)

ARMI SPECIALI

Copy Vision	.		
Ice Wall	.		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	.		
Remote Mine	.		
Spread Drill	.	.	.
Tengu Blade	1	1	.
Wave Burner	> 5		

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	.	2
Bass Buster	1	
Treble Boost	.	

28 PV

## ATTACCHI

1. Grande laser [8 PV]  
il Jet King Robo emette orizzontalmente un raggio luminoso dal suo nucleo rosso. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. L'unico modo per evitare il Grande laser consiste nel distruggere il nucleo rosso prima che lo emetta.
  2. Carica violenta [6 PV]  
il Jet King Robo si lancia orizzontalmente contro il personaggio. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo, Mega Man deve salire sulla pedana mobile oppure posizionarsi sotto di essa, mentre Bass deve allontanarsi dal nemico ed eseguire un Doppio Salto. Una volta distrutti i cingoli frontali, il Jet King Robo non potrà più utilizzare questo attacco.
  3. Bombe incendiarie [5 PV]  
il Jet King Robo rilascia una serie di esplosivi che generano una fiammata verticale. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni, Mega Man deve posizionarsi sotto la pedana mobile mentre Bass deve rimanere sempre in movimento.
  4. Proiettili luminosi [2 PV] {solo contro Mega Man}  
il Jet King Robo rilascia dal suo polso quattro sfere di luce che si muovono in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggere i proiettili con le Armi. Essi svaniranno in automatico dopo diversi secondi.
  5. Proiettile luminoso [2 PV] {solo contro Bass}  
il Jet King Robo rilascia dal suo polso una sfera di luce che si muove in direzione del personaggio per poi ruotargli attorno. L'attacco è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggere il proiettile con le Armi. Esso svanirà in automatico dopo diversi secondi.
- .. Contatto [6 PV]

Il Jet King Robo è un enorme automa composto dall'unione del King Tank e del King Plane, comandato da King. Il boss si sposta lungo il pavimento ed è piuttosto aggressivo.

---+--- MEGA MAN

La sala dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni inoltre possiede lungo la parete occidentale una pedana mobile che oscilla continuamente in verticale. L'unico punto vulnerabile del Jet King Robo è la cupola di vetro montata sulla sommità inoltre potrete demolire sia i cingoli, sia il nucleo rosso, tuttavia quest'ultimo verrà rigenerato dopo pochi secondi.

Così come già avvenuto durante gli scontri precedenti, usate la Remote Mine per distruggere i cingoli del boss ed impedirgli così di eseguire la Carica, mentre il Lightning Bolt è adatto per infrangere il nucleo rosso ed arrestare il rilascio del Grande laser. Per quanto riguarda la fase offensiva invece, l'Arma che causa i danni maggiori è il Wave Burner, tuttavia esso possiede un raggio d'azione piuttosto ridotto e per renderlo efficace dovrete saltare dalla pedana mobile quando il Jet King Robo è abbastanza vicino alla parete occidentale. Per questo motivo, rimanete sulla pedana mobile e da qui saltate ed aprite il fuoco con l'Arma di base del Robot, oppure con il Tengu Blade, in modo tale da colpire il punto vulnerabile del boss.

---+--- BASS



La sala dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario schivare gli attacchi nemici. L'unico punto vulnerabile del Jet King Robo è la cupola di vetro montata sulla sommità inoltre potrete demolire sia i cingoli, sia il nucleo rosso, tuttavia quest'ultimo verrà rigenerato dopo pochi secondi.

Così come già avvenuto durante gli scontri precedenti, usate la Remote Mine per distruggere i cingoli del boss ed impedirgli così di eseguire la Carica, mentre il Lightning Bolt è adatto per infrangere il nucleo rosso ed arrestare il rilascio del Grande laser. Per quanto riguarda la fase offensiva invece, l'Arma che causa i danni maggiori è il Wave Burner, tuttavia è estremamente complesso colpirlo con esso: bisognerebbe attivare il Treble Boost, volare sino al volto del boss, aprire la Schermata Armi, selezionare il Wave Burner ed attaccare subito il Jet King Robo mentre si cade.

L'unica alternativa è quella di usare l'Arma di base del Robot: posizionatevi a contatto con la parete occidentale, eseguite un Doppio Salto sul posto ed aprite il fuoco in diagonale con il Bass Buster.

---

#### JOE CLASSIC

---

"Soldato armato di scudo"

#### DOVE SI TROVA

Robot Museum	[A3]	Sentiero piovoso
Astro Man	[B1]	Sentiero sospeso
Astro Man	[B2]	Percorso di mattoni
Burner Man	[C1]	Salita viola
Dynamo Man	[E1]	Primi nastri
Ground Man	[F2]	Labirinto infestato
Ground Man	[F3]	Sentiero di pietra
Magic Man	[G2]	Percorso delle pedane
Tengu Man	[I3]	Tubature
King's Palace 1	[M1]	Ingresso verde
King's Palace 1	[M2]	Percorso intricato
King's Palace 2	[N1]	Hangar del carrarmato
King's Palace 2	[N3]	Sala del trono
King's Palace 3	[O3]	Fuoco magico
King's Palace 3	[O4]	Orizzonte terrestre

#### ARMI SPECIALI

Copy Vision	3		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	2		
Magic Card	6		
Remote Mine	1		
Spread Drill	2	2	2
Tengu Blade	1	2	2
Wave Burner	2		

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	6	2
Bass Buster	12	
Treble Boost	6	

#### ATTACCHI

1. Bomba [4 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 [2 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 dei personaggi. Per aggirare la Difesa bisogna colpire il nemico alle spalle.

.. Contatto [3 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 dei personaggi grazie al suo scudo: per questo motivo bisogna attaccare il nemico dalla distanza proprio mentre scaglia la Bomba o il Proiettile. In alternativa è possibile eliminare facilmente il Joe Classic colpendolo alle spalle poichè il nemico non è in grado di voltarsi. Le Armi migliori per sconfiggere il soldato verde sono il Lightning Bolt e la Remote Mine.

---

KAIZOCK

---

"Automa marinaio"

DOVE SI TROVA

Magic Man	[G2]	Percorso delle pedane
Magic Man	[G3]	Binari paralleli
Pirate Man	[H1]	Lago minato
Pirate Man	[H2]	Corridoio subacqueo
King's Palace 3	[O3]	Fuoco magico

ARMI SPECIALI

Copy Vision	2		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	4		
Remote Mine	1		
Spread Drill	2	1	2
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	1		

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	4	2
Bass Buster	8	
Treble Boost	4	

ATTACCHI

.. 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.

---

KAMIKAMIN

---

## "Falso scigno"

### DOVE SI TROVA

Ground Man	[F2]	Labirinto infestato
Ground Man	[F3]	Sentiero di pietra
Pirate Man	[H3]	Caverna delle bolle
King's Palace 2	[N2]	Base dell'aereo
King's Palace 2	[N3]	Sala del trono

### ARMI SPECIALI

Copy Vision	2		
Ice Wall	2		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	2		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	2	2
Tengu Blade	2	2	2
Wave Burner	2		

### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	2
Bass Buster	2	
Treble Boost	2	

### ATTACCHI

#### 1. Morso [1 PV]

il Kamikamin si lancia contro il personaggio, mordendolo ripetutamente.

L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione.

Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure eliminarlo prima che causi danni ingenti.

#### .. Contatto [ no ]

Il Kamikamin è uno scigno marrone che rivela la sua vera natura solo dopo essere stato colpito. Il nemico si sposta saltando ed è molto aggressivo. Una volta colpiti dal Morso del Kamikamin, il falso scigno rimarrà agganciato al personaggio, provocandogli danni ulteriori. Per evitare che ciò accada, ogni volta che si incontra uno scigno, bisogna colpirlo dalla distanza con l'Arma di base del personaggio e poi essere pronti ad attaccare nuovamente, nel caso in cui esso si riveli essere un Kamikamin.

-----  
KAO NA GAHNA  
-----

## "Colonna di pietra"

### DOVE SI TROVA

Ground Man	[F3]	Sentiero di pietra
------------	------	--------------------

### ARMI SPECIALI

Copy Vision	3		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	5		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	2	2
Tengu Blade	1	2	1
Wave Burner	2		

### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	5	2
Bass Buster	9	
Treble Boost	5	

### ATTACCHI

.. Contatto [ no ]

Il Kao Na Gahna è un pilastro di pietra che può essere marroncino oppure rosso. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non può danneggiare il personaggio in alcun modo. Il Kao Na Gahna è una sorta di interruttore: distruggendo i pilastri marroncini si causerà lo spostamento delle spine mobili situate nella stanza, mentre demolendo quelli rossi si aprirà la porta d'uscita. Per questo motivo è molto importante decidere quali e quanti Kao Na Gahna distruggere durante il percorso, in modo tale da non rimanere bloccati dalle spine mobili.

-----  
KING (1a forma)  
-----

"Il re corazzato degli automi"

DOVE SI TROVA

King's Palace 2 [N3] Sala del trono (boss)

ARMI SPECIALI

Copy Vision .  
Ice Wall .  
Lightning Bolt .  
Magic Card .  
Remote Mine .  
Spread Drill . . .  
Tengu Blade . . .  
Wave Burner .

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster . .  
Bass Buster .  
Treble Boost .

ATTACCHI

1. Laser riflesso [5 PV]

se il suo scudo viene colpito, King scaglia da esso in orizzontale un fascio luminoso celeste. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassarlo con un salto.

2. Laser X [4 PV]

King emette dal suo petto un fascio luminoso incrociato, il quale può curvare casualmente verso l'alto o verso il basso. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere a media distanza da King e superare il Laser X saltando.

.. Contatto [4 PV]

King è un guerriero in armatura dorata che in questo scontro combatterà armato di scudo. Il nemico si sposta saltando ed è piuttosto aggressivo. La sala dove si svolge la battaglia è di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nell'evitare gli assalti di King. Durante questo scontro non potrete ferire il nemico in alcun modo inoltre, colpendo lo scudo, King userà in automatico il Laser riflesso. Per questo motivo preoccupatevi solo di non subire danni dal contatto con il nemico e dal Laser X. Dopo circa 40 secondi, la battaglia verrà interrotta automaticamente.

-----  
KING (2a forma)  
-----

"Il re armato degli automi"

DOVE SI TROVA

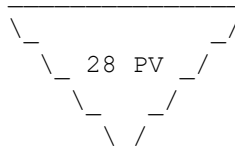
King's Palace 2 [N3] Sala del trono (boss)

ARMI SPECIALI

Copy Vision	.		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	> 3		
Magic Card	1		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	2	1	.
Wave Burner	1		

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	2
Bass Buster	1	
Treble Boost	2	



ATTACCHI

1. Fendente orizzontale [4 PV]  
dopo essere stato colpito dal Lightning Bolt, King esegue uno scatto lungo il pavimento per poi attaccare con un fendente orizzontale con la sua alabarda. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.
  2. Fendente verticale [4 PV]  
King esegue un fendente verticale dall'alto verso il basso con la sua alabarda. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.
  3. Laser rosa [2 PV]  
King emette in orizzontale un raggio luminoso in grado di rimbalzare sulle pareti e sul pavimento della stanza. L'attacco non è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna prevedere la traiettoria del Laser rosa e rimanere sempre in movimento. Il raggio luminoso svanirà dopo aver compiuto nove rimbalzi.
- .. Contatto [4 PV]

King è un guerriero in armatura dorata che in questo scontro combatterà armato di alabarda. Il nemico si sposta saltando ed è piuttosto aggressivo. La sala dove si svolge la battaglia è di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nell'evitare gli assalti di King. Adesso potrete danneggiare il boss, il quale vi verrà spesso incontro per poi attaccarvi con il Fendente verticale. Per questo motivo sarete costretti a muovervi di continuo e ad oltrepassare King da sotto, quando questi salta.

Attaccate il nemico dalla distanza e poi andategli subito incontro, in modo tale da superarlo facilmente mentre esegue un balzo. Usando il Lightning Bolt, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito, inoltre rimarrà stordito temporaneamente. Al termine della paralisi però, King eseguirà sempre il Fendente orizzontale, perciò siate rapidi ad allontanarvi da lui.

-----  
KING PLANE  
-----

"Il più potente dei velivoli"

DOVE SI TROVA

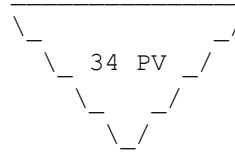
King's Palace 2 [N2] Base dell'aereo (mini boss)

ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	2		
Lightning Bolt	2		
Magic Card	1		
Remote Mine	1		
Spread Drill	> 4	3	3
Tengu Blade	1	1	.
Wave Burner	1		

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	3
Bass Buster	1	
Treble Boost	2	



ATTACCHI

1. Grande laser [8 PV]

il King Plane emette orizzontalmente un raggio luminoso dal suo nucleo rosso. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. L'unico modo per evitare il Grande laser consiste nel distruggere il nucleo rosso prima che lo emetta.

2. Pugno a razzo [4 PV]

il King Plane scaglia in orizzontale un pugno che distrugge tutte le pedane mobili che incontra. L'attacco è discretamente rapido e possiede un raggio d'azione notevole. Per evitarlo è necessario spostarsi in verticale inoltre è possibile distruggere il Pugno con le Armi.

3. Bolle d'aria [ no ]

il King Plane rilascia bolle d'aria contenenti oggetti curativi oppure una bomba accecante. Venendo a contatto con quest'ultima, tutto lo schermo diventerà bianco per qualche istante, impedendo così di visualizzare in tempo reale la posizione delle pedane mobili.

.. Contatto [1 PV]

Il King Tank è un grosso velivolo viola. Il nemico si sposta oscillando in verticale mentre vola all'indietro ed è abbastanza aggressivo. L'unico punto vulnerabile del King Tank è la cupola di vetro montata sulla sommità inoltre potrete demolire anche il nucleo rosso, tuttavia questi verrà rigenerato dopo pochi secondi. La stanza dove si svolge lo scontro è composta da un corridoio infinito, privo di pavimento, lungo il quale compaiono di continuo pedane mobili ad altezze diverse. La visuale si sposta costantemente verso destra e vi costringerà a rimanere sempre in movimento.

Durante la battaglia dovrete innanzitutto saltare continuamente da una pedana mobile all'altra per non precipitare nel vuoto: nel caso in cui due di esse risultino allineate, potrete muovervi direttamente da una all'altra tenendo premuta la direzione Destra e senza avere la necessità di saltare. Usando Bass però, la distanza tra di esse è più elevata, costringendovi necessariamente a saltare. Per quanto riguarda la fase offensiva, le Armi migliori per ferire il nemico sono il Copy Vision, il Lightning Bolt e la Remote Mine, poichè vi permettono di attaccarlo anche mentre vi spostate lungo le pedane. Usate il Lightning Bolt per distruggere il nucleo rosso ed impedire così che il King Plane usi il Grande laser, mentre le altre due Armi sono più adatte per danneggiare il nemico.

-----  
 KING TANK  
 -----

"Il più potente dei cingolati"

## DOVE SI TROVA

King's Palace 2 [N3] Hangar del carrarmato (mini boss)

## ARMI SPECIALI

Copy Vision	2		
Ice Wall	4		
Lightning Bolt	2		
Magic Card	1		
Remote Mine	> 6		
Spread Drill	3	2	1
Tengu Blade	1	1	.
Wave Burner	2		

## ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	3
Bass Buster	1	
Treble Boost	2	

Cingoli	20 PV
Nucleo	16 PV
Portello	16 PV
Torretta	16 PV

## ATTACCHI

## 1. Bombe incendiarie [5 PV]

il King Tank rilascia dalla torretta una serie di esplosivi che detonano a contatto con la pavimentazione superiore, generando una fiammata verticale. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna rimanere lontani dal punto di impatto degli esplosivi. Una volta distrutta la torretta, il King Tank non potrà più utilizzare questo attacco.

## 2. Carica violenta [2 PV]

il King Tank si lancia orizzontalmente contro il personaggio. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna raggiungere la pavimentazione inferiore. Una volta distrutti i cingoli frontali, il King Tank non potrà più utilizzare questo attacco.

## 3. Raffica diretta [2 PV]

il King Tank emette dal nucleo rosso una raffica di proiettili in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido, possiede un notevole raggio d'azione ed è in grado di attraversare la pavimentazione superiore. Per non subire danni bisogna posizionarsi sotto il King Tank. Una volta distrutto il nucleo, il King Tank non potrà più utilizzare questo attacco.

## 4. Generazione Rompers [ no ]

il King Tank rilascia dal portello posteriore una serie di Rompers verdi, i quali potranno immobilizzare temporaneamente il personaggio. Per tale motivo bisogna usare le Armi per eliminare i nemici, i quali potranno venire distrutti anche a contatto con il King Tank.

## .. Contatto [2 PV]

Il King Tank è un enorme carrarmato viola. Il nemico si sposta lungo il pavimento ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni ed è composta da una coppia di pavimentazioni parallele, collegate tra di loro da due scale situate alle estremità. Per sconfiggere il King Tank dovrete distruggere ogni sua componente: il nucleo rosso, il portello posteriore e la torretta; potrete anche danneggiare i cingoli frontali del nemico, impedendogli così di eseguire la Carica violenta, ma non è necessario per eliminare il nemico.

Il King Tank può muoversi avanti e indietro solo lungo la pavimentazione superiore, perciò potrete sfruttare quella inferiore per evitare i suoi assalti e per riorganizzarvi. Le Armi migliori per danneggiare il nemico sono il Copy Vision, il Lightning Bolt e la Remote Mine, poichè vi permettono di attaccarlo senza esporvi eccessivamente.

Con il Copy Vision, generate il clone all'altezza del bersaglio da colpire e

rifugiatevi sulla pavimentazione inferiore, in attesa di generare la sagoma verde successiva. Usando la Remote Mine, scagliate l'esplosivo contro la parte di King Tank da danneggiare, raggiungete la parte sud dello schermo e fatelo detonare; tramite quest'Arma potrete anche demolire i cingolati frontali. Sfruttando il Lightning Bolt invece riuscirete a colpire il nemico anche senza salire sulla pavimentazione superiore.

---

## MAGIC MAN

---

"Robot Master a guardia del parco dei divertimenti"

### DOVE SI TROVA

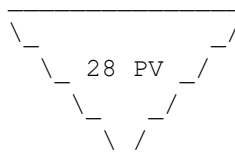
Magic Man [G4] Teatro del mago (boss)  
King's Palace 3 [O3] Fuoco magico

### ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	.		
Lightning Bolt	2		
Magic Card	1		
Remote Mine	1		
Spread Drill	2	1	1
Tengu Blade	> 4	3	4
Wave Burner	2		

### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	3
Bass Buster	1	
Treble Boost	2	



### ATTACCHI

1. Globi azzurri [6 PV]  
+ Rompers verdi [ no ]

Magic Man scaglia orizzontalmente una o più sfere di energia. Nel caso in cui vengano colpite dalle Armi del personaggio, i globi rilasciano sul pavimento i Rompers verdi, i quali potranno immobilizzare temporaneamente il Robot. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare i globi saltando.

2. Sfera magica [3 PV]  
+ Colombe [2 PV]

Magic Man salta e scaglia contro il personaggio una sfera che, a contatto con il pavimento, rilascia tre colombe che ruotano più volte attorno al Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la sfera è necessario spostarsi dal punto d'impatto mentre per non subire danni dalle colombe bisogna rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggerle con le Armi.

3. Carte da gioco [2 PV]

Magic Man scaglia orizzontalmente una coppia di carte che poi, sempre in orizzontale, tornano dal boss. Nel caso in cui esse colpiscano il Robot, non solo gli causeranno danni ma ripristineranno 2 PV della barra di vita di Magic Man. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare due volte le carte saltando.

- .. Contatto [3 PV]

Magic Man è un automa vestito da illusionista. Il boss si sposta eseguendo scatti ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non sono presenti ostacoli perciò dovrete essere molto precisi nell'evitare gli attacchi nemici.



Durante la battaglia, Magic Man scatta ininterrottamente sul pavimento da una parete all'altra, attaccandovi solo dopo che viene ferito, perciò dovrete saltare ripetutamente per evitare i danni da contatto. Posizionatevi accanto alla parete sinistra e da qui colpite il boss quando questi si trova il più vicino possibile al muro orientale. State attenti soprattutto alle Colombe rilasciate dalla Sfera magica e distruggetele il prima possibile con le Armi.

Usando il Tengu Blade, il boss subirà un danno pari a 4 PV dal fendente e dall'attacco in carica, mentre la lama d'aria gli causerà 3 PV di danno. Le prime due tecniche inoltre hanno la capacità di paralizzare temporaneamente Magic Man.

---

#### MELODY RESPONSE CANNON

---

"Mortaio attivato dalla musica"

#### DOVE SI TROVA

Astro Man [B1] Sentiero sospeso (mini boss)  
Astro Man [B2] Percorso di mattoni (mini boss)

#### ARMI SPECIALI

Copy Vision .  
Ice Wall .  
Lightning Bolt .  
Magic Card .  
Remote Mine .  
Spread Drill . . .  
Tengu Blade . . .  
Wave Burner .

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster . .  
Bass Buster .  
Treble Boost .

#### ATTACCHI

1. Doppia raffica [2 PV]  
preme il pulsante sbagliato, il Melody Response Cannon emetterà due raffiche di proiettili a raggiera. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario posizionarsi negli angoli inferiori della stanza.

.. Contatto [ no ]

Il Melody Response Cannon è composto da una serie di mortai che si estendono tutti da un nucleo centrale. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non è affatto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e possiede tre pulsanti sul pavimento.

Il Melody Response Cannon è un mini boss molto particolare: durante la sfida non dovrete colpirlo bensì premere i pulsanti nell'ordine indicato, saltando su di essi. Se fatto correttamente, la porta di uscita si aprirà; in caso di errore, il Melody Response Cannon userà la Doppia raffica ed in seguito vi verrà mostrata la successiva sequenza di pulsanti da premere.

---

#### METALL SV

---

"Piccolo automa munito di casco"

## DOVE SI TROVA

Robot Museum	[A1]	Corridoio di fuoco
Robot Museum	[A3]	Sentiero piovoso
Astro Man	[B1]	Sentiero sospeso
Cold Man	[D1]	Corridoio ghiacciato
Cold Man	[D2]	Lago artificiale
Dynamo Man	[E3]	Corridoio oscuro
Ground Man	[F1]	Discesa sabbiosa
Tengu Man	[I3]	Tubature
King's Palace 3	[O2]	Acqua corrente

## ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	2		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	1		

## ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	1
Bass Buster	3	
Treble Boost	2	

## ATTACCHI

## 1. Proiettile [2 PV]

il Metall SV scaglia tre proiettili ad angolazioni diverse. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure superare i proiettili saltando.

## .. Contatto [2 PV]

Il Metall 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 l'Arma di base del Robot per eliminarlo.

-----  
METRENGER  
-----

"Verme generato dal soffitto"

## DOVE SI TROVA

Ground Man	[F1]	Discesa sabbiosa
Ground Man	[F3]	Sentiero di pietra
King's Palace 1	[M2]	Percorso intricato
King's Palace 2	[N1]	Hangar del carrarmato
King's Palace 3	[O2]	Acqua corrente
King's Palace 3	[O4]	Orizzonte terrestre

## ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	2		
Remote Mine	1		

## ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	1
Bass Buster	3	
Treble Boost	2	

Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	1		

#### ATTACCHI

.. Contatto [2 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.

---

#### MOKUMOKUMO

---

"Drone in grado di nascondersi nel fumo"

#### DOVE SI TROVA

Cold Man	[D4]	Tana del freddo
Tengu Man	[I1]	Percorso aereo
Tengu Man	[I3]	Tubature
King's Palace 3	[O1]	Gelo siderale

#### ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	2		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	1		

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	1
Bass Buster	4	
Treble Boost	2	

#### ATTACCHI

.. Contatto [ no ]

venendo a contatto con il Mokumokumo, il personaggio non subisce danni tuttavia non può attaccare in alcun modo inoltre l'altezza massima dei suoi salti viene ridotta notevolmente. Per liberarsi dalla morsa del nemico bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti.

Il Mokumokumo è un piccolo drone che si nasconde nel fumo. Il nemico si sposta volando ed è abbastanza aggressivo. Pur non possedendo attacchi diretti, il Mokumokumo è un nemico piuttosto pericoloso: venendo a contatto con il Robot il drone è in grado di ridurre la sua capacità di movimento, rendendolo molto più vulnerabile ai pericoli presenti nelle immediate vicinanze. Per questo motivo bisogna attaccarlo subito dalla distanza, non appena appare, in modo tale da non dargli la possibilità di avvicinarsi al personaggio.

---

#### MOLE

---

"Piccola trivella inarrestabile"

#### DOVE SI TROVA

Robot Museum [A1] Corridoio di fuoco  
Robot Museum [A2] Sotterraneo allagato  
Robot Museum [A3] Sentiero piovoso

ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	2		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	1		

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	1
Bass Buster	4	
Treble Boost	2	

ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

Il Mole è una piccola trivella rosa. Il nemico si sposta attraversando lo schermo il verticale, ignorando la posizione ed i movimenti del personaggio. Il More compare solo nei corridoi stretti e può emergere sia dal pavimento che dal soffitto. Per eliminarlo è sufficiente utilizzare l'Arma di base del Robot.

-----  
MONKING A  
-----

"Scimmia al servizio di Atetemino Proto"

DOVE SI TROVA

King's Palace 1 [M4] Zoo ardente

ARMI SPECIALI

Copy Vision	.		
Ice Wall	.		
Lightning Bolt	.		
Magic Card	.		
Remote Mine	.		
Spread Drill	.	.	.
Tengu Blade	.	.	.
Wave Burner	.		

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	.	.
Bass Buster	.	
Treble Boost	.	

ATTACCHI

1. Noce di cocco [2 PV]

il Monking A scaglia una noce di cocco in direzione del personaggio.  
L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione.  
Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [4 PV]

Il Monking A è una scimmia al servizio di Atetemino Proto. Il nemico si sposta lungo una fune ed è abbastanza aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Monking A scaglia alcune Noci di cocco contro il personaggio, per poi uscire temporaneamente dallo schermo. Non è possibile eliminare il nemico ma solo stordirlo temporaneamente perciò è consigliato schivare i suoi attacchi e poi attendere che esca dallo schermo.

---

MONOPELLAN

---

"Mortaiο fluttuante"

DOVE SI TROVA

Robot Museum	[A3]	Sentiero piovoso
Astro Man	[B3]	Sala spaziale
Cold Man	[D1]	Corridoio ghiacciato
Dynamo Man	[E1]	Primi nastri
Dynamo Man	[E2]	Zona acuminata
Dynamo Man	[E3]	Corridoio oscuro
Ground Man	[F1]	Discesa sabbiosa
Magic Man	[G1]	Binario esterno
Magic Man	[G2]	Percorso delle pedane
Magic Man	[G3]	Binari paralleli
King's Palace 3	[O2]	Acqua corrente

ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	2		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	2
Tengu Blade	1	1	2
Wave Burner	1		

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	1
Bass Buster	3	
Treble Boost	2	

ATTACCHI

1. Proiettile [2 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 che porta via l'oggetto ottenuto dal Monopellan.

Il Monopellan è un drone sferico munito di elica. Il nemico vola sul posto, oscillando verticalmente, ed è discretamente aggressivo. La caratteristica del Monopellan consiste nella sua elica: una volta eliminato il nemico, essa esce dopo pochi istanti dallo schermo, volando in verticale, portando con sè l'eventuale oggetto comparso dopo la sconfitta del Monopellan. Neppure usando il Magic Card è possibile recuperarlo perciò è necessario eliminare il nemico dalla breve distanza e poi saltare per ottenere l'oggetto prima che l'elica esca dallo schermo.

---

MOTHER MUKAMUKADE

---

"Regina madre dei lombrichi"

DOVE SI TROVA

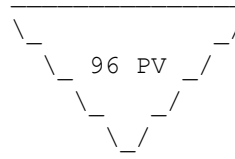
Ground Man [F2] Labirinto infestato (mini boss)

ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	10		
Lightning Bolt	2		
Magic Card	1		
Remote Mine	> 48		
Spread Drill	1	6	6
Tengu Blade	1	1	10
Wave Burner	1		

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	6
Bass Buster	1	
Treble Boost	2	



ATTACCHI

- 1. Uova [ no ]
- + Lombrichi [2 PV]

il volto della Mother Mukamukade compare dal soffitto mentre la coda dal pavimento. Da quest'ultima il nemico rilascia una coppia di uova dalle quali nascono piccoli lombrichi che in seguito camminano avanti e indietro lungo il pavimento. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Le uova non causano danni ai personaggio mentre per evitare i lombrichi è necessario oltrepassarli saltando inoltre è possibile distruggerli con le Armi.

- .. Contatto [4 PV]

La Mother Mukamukade è un grosso lombrico segmentato giallo. Il nemico si sposta volando, oppure attraversando le pareti, è molto aggressivo ed il volto è il suo unico punto vulnerabile. La sala dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non presenta elementi al suo interno. La Mother Mukamukade in genere si sposta muovendosi in maniera diagonale oppure attraversando sequenzialmente lo schermo in verticale.

---+--- MEGA MAN

Posizionatevi al centro del pavimento e poi caricate il Super Colpo del Mega Buster. Da questa posizione riuscirete ad evitare facilmente gli assalti della Mother Mukamukade e potrete trovare subito il momento adatto per rilasciare l'attacco sul volto del nemico. Nel caso in cui il mini boss rilasci le Uova, fate comparire i Lombrichi, raggiungete uno degli angoli inferiori dello schermo e da qui usate un Super Colpo del Mega Buster per eliminarli entrambi con un solo attacco.

---+--- BASS

Posizionatevi al centro del pavimento, in modo tale da evitare facilmente gli assalti della Mother Mukamukade, ed aprite ripetutamente il fuoco con il Bass Buster, mirando contro il volto del mini boss. Nel caso in cui il nemico rilasci le Uova, fate comparire i Lombrichi, eliminateli sparando verso il suolo e poi mirate subito verso la Mother Mukamukade, la quale rimarrà immobile per qualche secondo.

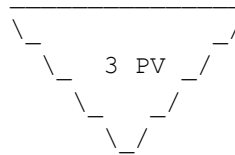
-----  
 MOVE CANNON  
 -----

"Coppie di cannoni che attaccano in sincronia"

DOVE SI TROVA

Dynamo Man [E2] Zona acuminata (mini boss)

Copy Vision	3			Mega Buster	2	3
Ice Wall	3			Bass Buster	1	
Lightning Bolt	3			Treble Boost	2	
Magic Card	1					
Remote Mine	3					
Spread Drill	3	2	1			
Tengu Blade	3	3	3			
Wave Burner	2					



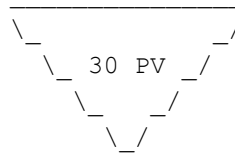
#### ARMI SPECIALI

Copy Vision	4		
Ice Wall	> 8		
Lightning Bolt	4		
Magic Card	2		
Remote Mine	4		
Spread Drill	6	2	1
Tengu Blade	> 2	8	.
Wave Burner	2		

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	6
Bass Buster	1	
Treble Boost	2	

(Generatore)



#### ATTACCHI

##### 1. Laser mobile [4 PV]

i due Move Cannon si posizionano alla stessa altezza e si collegano tra di loro tramite un fascio luminoso. In seguito essi oscillano assieme in verticale per tre volte prima di disattivare il laser. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi sulla pedana sospesa e saltare più volte sul posto con il giusto tempismo, quando il fascio luminoso si avvicina.

##### 2. Globo luminoso [2 PV]

il Move Cannon rilascia una piccola sfera di luce che si muove sempre in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il globo luminoso saltando inoltre è possibile distruggerlo con le Armi.

##### 3. Gelatina [1 PV]

+ Pozza verde [ no ]

il Move Cannon scaglia una piccola sfera verde lungo una traiettoria parabolica. A contatto con il pavimento, essa diventa una pozza in grado di paralizzare temporaneamente il personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitare la Gelatina è necessario allontanarsi dal nemico inoltre è consentito distruggerla con le Armi; per schivare la Pozza bisogna invece rimanere lontani da lei ed attendere che svanisca in automatico dopo pochi secondi.

##### .. Contatto Cannone [3 PV]

non si subiscono danni invece venendo a contatto con i Generatori situati sul soffitto.

Il Move Cannon è un nemico composto da due generatori situati negli angoli superiori della stanza, ognuno dei quali contiene quattro cannoni. Essi si spostano lungo le pareti della camera e sono piuttosto aggressivi. La sala dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e possiede una pedana sospesa sul centro del pavimento.

Per eliminare il nemico ci sono due metodi: distruggere otto cannoni oppure demolire i due generatori. Nel primo caso dovrete colpire il nucleo azzurro dei mortai, il quale a volte è protetto da una corazza indistruttibile; nel secondo caso invece dovrete sfruttare la pedana sospesa per saltare e colpire i due

generatori.

---+--- MEGA MAN

Caricate il Super Colpo del Mega Buster e rilasciatelo contro un cannone per distruggerlo all'istante. Mentre il generatore rilascia un nuovo mortaio, sfruttate questo periodo per preparare nuovamente questo attacco e demolite l'altro cannone. In questo modo, alternando i mortai da distruggere, sarete in grado di sconfiggere rapidamente il mini boss, dandogli pochissime possibilità di attaccarvi.

---+--- BASS

Non appena viene rilasciato un cannone, concentratevi solo su di esso e, grazie alle raffiche del Bass Buster, riuscirete a distruggerlo rapidamente oppure a demolire in pochi secondi i proiettili che scaglia. Dopo aver distrutto un mortaio, occupatevi subito di quello sulla parete opposta.

-----  
MUKAMUKADE  
-----

"Grosso lombrico arancione"

DOVE SI TROVA

Ground Man [F2] Labirinto infestato

ARMI SPECIALI

Copy Vision	3		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	2		
Magic Card	12		
Remote Mine	1		
Spread Drill	2	3	imp
Tengu Blade	2	4	2
Wave Burner	3		

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	12	4
Bass Buster	24	
Treble Boost	12	

ATTACCHI

.. Contatto [4 PV]

Il Mukamukade è un grosso lombrico arancione. Il nemico si sposta strisciando, ignorando la posizione ed i movimenti del personaggio. Il Mukamukade si incontra sempre all'interno di alcuni passaggi stretti, dove il nemico compare periodicamente, occupando tutto lo spazio presente. Per questo motivo bisogna evitarlo, sfruttando gli elementi situati lungo il percorso, e superare la sua tana, in modo tale da trovarsi oltre la sua portata. Se invece si decide di affrontarlo, bisogna utilizzare l'Ice Wall o la Remote Mine contro il volto del Mukamukade, unico suo punto debole, per eliminarlo in pochi istanti.

-----  
MUKAMUKADE B  
-----

"Grosso lombrico grigio"

DOVE SI TROVA

King's Palace 1 [M1] Ingresso verde

ARMI SPECIALI

ARMI DEI ROBOT



Copy Vision	imp			Mega Buster	20	7
Ice Wall	1			Bass Buster	40	
Lightning Bolt	4			Treble Boost	20	
Magic Card	20					
Remote Mine	2					
Spread Drill	3	4	imp			
Tengu Blade	3	5	3			
Wave Burner	4					

#### ATTACCHI

.. Contatto [4 PV]

Il Mukamukade B è un grosso lombrico grigio. Il nemico si sposta strisciando, ignorando la posizione ed i movimenti del personaggio. Il Mukamukade B si incontra sempre all'interno di alcuni passaggi stretti, dove il nemico compare periodicamente, occupando tutto lo spazio presente. Per questo motivo bisogna evitarlo, sfruttando gli elementi situati lungo il percorso, e superare la sua tana, in modo tale da trovarsi oltre la sua portata. Se invece si decide di affrontarlo, bisogna utilizzare l'Ice Wall o la Remote Mine contro il volto del Mukamukade B, unico suo punto debole, per eliminarlo in pochi istanti.

---

#### MURAGATTORI

---

"Rapace velocissimo"

#### DOVE SI TROVA

Astro Man [B1] Sentiero sospeso  
 Burner Man [C3] Bosco fiorito

#### ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	1		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	1		

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	1
Bass Buster	1	
Treble Boost	1	

#### ATTACCHI

.. Contatto [2 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 a gran velocità. Per questo motivo è consigliato ignorarlo, oppure oltrepassarlo saltando, e proseguire lungo il percorso.

---

#### ONBUUBATTAN

---

"Coppia di grilli meccanici"

#### DOVE SI TROVA

Astro Man [B1] Sentiero sospeso

Burner Man [C1] Salita viola  
King's Palace 1 [M3] Discarica  
King's Palace 2 [N1] Hangar del carrarmato

ARMI SPECIALI

Copy Vision 2  
Ice Wall 1  
Lightning Bolt 1  
Magic Card 2  
Remote Mine 1  
Spread Drill 1 1 1  
Tengu Blade 1 2 1  
Wave Burner 1

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster 3 2  
Bass Buster 3  
Treble Boost 3

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 l'Ice Wall e la Remote Mine

-----  
ONI ROBO  
-----

"Guerriero armato di clava"

DOVE SI TROVA

Tengu Man [I3] Tubature

ARMI SPECIALI

Copy Vision 5  
Ice Wall 1  
Lightning Bolt 2  
Magic Card 12  
Remote Mine 1  
Spread Drill 2 4 4  
Tengu Blade 2 3 4  
Wave Burner 2

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster 12 4  
Bass Buster 24  
Treble Boost 12

ATTACCHI

1. Clava [2 PV]

l'Oni Robo scaglia una clava verso il basso. L'attacco non è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico inoltre è possibile distruggere la clava con le Armi.

.. Contatto [4 PV]

L'Oni Robo è un automa munito di clava. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è piuttosto aggressivo. L'Oni Robo è in grado di scagliare la sua arma ed anche di utilizzare alcuni dispositivi in grado di generare Mokumokumo oppure correnti d'aria. Per questo motivo bisogna eliminare il nemico il prima



(\*) Colpendo Pirate Man con il Wave Burner, il boss subirà 3 PV di danno se si trova sottacqua e 4 PV di danno se si trova fuori dall'acqua.

#### ATTACCHI

##### 1. Bolla d'aria [4 PV]

Pirate Man genera attorno a sè una bolla d'aria e, con essa, si muove all'interno della zona sottomarina. Il boss può oscillare più volte in orizzontale oppure rimbalzare contro le pareti ed il pavimento: in entrambi i casi, la bolla d'aria non può uscire dall'acqua. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggere la bolla d'aria tramite il Wave Burner.

##### 2. Esplosivo [3 PV]

Pirate Man scaglia una granata in direzione del personaggio, la quale detona dopo pochi secondi. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare la granata saltando.

##### 3. Alta marea [ no ]

quando il livello dell'acqua si abbassa eccessivamente, Pirate Man ne causa il graduale innalzamento, tenendo sollevata la sua tenaglia.

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

Pirate Man è un automa bianco e viola che indossa un cappello ed è munito di tenaglia. Il boss si sposta solo tramite la sua Bolla d'aria ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni, non possiede ostacoli inoltre si trova sottacqua: il livello dell'acqua cala gradualmente ed il boss è in grado di aumentarlo di nuovo.

Quando Pirate Man si trova sul pavimento per rilasciare gli Esplosivi, allontanatevi gradualmente da lui, in modo tale che essi non detonino nei pressi delle pareti. Quando invece il boss si muove all'interno della Bolla d'aria, posizionatevi accanto ad un muro e saltate sul posto con il giusto tempismo per evitare di venire a contatto con lui. Il momento migliore per attaccare Pirate Man è quando questi tiene sollevata la sua tenaglia per innalzare il livello dell'acqua.

Usando il Wave Burner, il boss subirà 3 PV di danno se si trova sottacqua e 4 PV di danno se si trova fuori dall'acqua; in aggiunta quest'Arma è in grado anche di distruggere istantaneamente la Bolla d'aria che Pirate Man genera per spostarsi.

-----  
 PLASMA ±  
 -----

"Coppia di generatori elettrici"

#### DOVE SI TROVA

Burner Man	[C1]	Salita viola
Burner Man	[C2]	Corridoio insidioso
Dynamo Man	[E1]	Primi nastri
Dynamo Man	[E3]	Corridoio oscuro
King's Palace 1	[M2]	Percorso intricato
King's Palace 2	[N2]	Base dell'aereo

ARMI SPECIALI				ARMI DEI ROBOT			
Copy Vision	3			Mega Buster	5	2	
Ice Wall	1			Bass Buster	9		
Lightning Bolt	2			Treble Boost	5		
Magic Card	5						
Remote Mine	1						
Spread Drill	2	2	2				
Tengu Blade	1	2	2				
Wave Burner	1						

I valori indicano i colpi necessari per distruggere una singola sfera.

#### ATTACCHI

.. Contatto [4 PV]

Il Plasma ± è composto da una coppia di sfere disposte in verticale, tra le quali scorre sempre un flusso di elettricità. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non possiede attacchi diretti. La caratteristica del Plasma ± consiste nella rigenerazione: nel caso in cui una delle due sfere venga distrutta, la rimanente ne genererà un'altra dopo pochi istanti. Per questo motivo, per eliminare il Plasma ± è necessario utilizzare Armi che colpiscano entrambe le parti del nemico contemporaneamente, come l'Ice Wall, il Lightning Bolt e lo Spread Drill.

-----  
 POTON N°1  
 -----

"Cannone arancione fisso"

#### DOVE SI TROVA

Astro Man	[B1]	Sentiero sospeso
King's Palace 1	[M3]	Discarica
King's Palace 2	[N1]	Hangar del carrarmato
King's Palace 3	[O4]	Orizzonte terrestre

ARMI SPECIALI				ARMI DEI ROBOT			
Copy Vision	2			Mega Buster	3	1	
Ice Wall	1			Bass Buster	6		
Lightning Bolt	1			Treble Boost	3		
Magic Card	3						
Remote Mine	1						
Spread Drill	1	1	1				
Tengu Blade	1	1	1				
Wave Burner	1						

#### ATTACCHI

1. Acido [3 PV]

il Poton N°1 lascia cadere sul pavimento una goccia di acido. L'attacco non è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [2 PV]

Il Poton 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.

---

POTON N°2

---

"Cannone arancione mobile"

DOVE SI TROVA

Astro Man	[B1]	Sentiero sospeso
Astro Man	[B3]	Sala spaziale
Burner Man	[C3]	Bosco fiorito
King's Palace 1	[M3]	Discarica
King's Palace 2	[N1]	Hangar del carrarmato
King's Palace 3	[O4]	Orizzonte terrestre

ARMI SPECIALI

Copy Vision	2		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	3		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	1		

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	3	1
Bass Buster	6	
Treble Boost	3	

ATTACCHI

1. Acido [3 PV]

il Poton N°2 lascia cadere sul pavimento una goccia di acido. L'attacco non è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [2 PV]

Il Poton N°2 è un cannone arancione montato sui soffitti. Il nemico si sposta oscillando 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

Cold Man	[D1]	Corridoio ghiacciato
King's Palace 2	[N2]	Base dell'aereo

ARMI SPECIALI

Copy Vision	2		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	3		

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	3	1
Bass Buster	6	
Treble Boost	3	

Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	1		

#### 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 limita ad attraversare lo schermo, senza curarsi dei movimenti o della posizione del personaggio perciò è consigliato oltrepassarlo con un salto e continuare ad avanzare lungo il percorso.

---

#### ROMPERS ROSSO

---

"Soldato giocattolo rosso"

#### DOVE SI TROVA

Magic Man	[G1]	Binario esterno
Magic Man	[G2]	Percorso delle pedane
Magic Man	[G3]	Binari paralleli

#### ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	2		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	1		

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	1
Bass Buster	4	
Treble Boost	2	

#### ATTACCHI

1. Furto [ no ]

il Rompers rosso si aggrappa al personaggio e gli sottrae gradualmente le Viti Speciali in suo possesso. 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 rosso è un piccolo soldato giocattolo. Il nemico si muove camminando e non è molto aggressivo. La caratteristica del Rompers è quella di poter sottrarre le Viti Speciali del personaggio, aggrappandosi a lui. Per questo motivo è necessario eliminare il nemico dalla lunga distanza, evitando così che si avvicini troppo al Robot.

---

#### ROMPERS VERDE

---

"Soldato giocattolo verde"

#### DOVE SI TROVA

Magic Man	[G1]	Binario esterno
Magic Man	[G2]	Percorso delle pedane
Magic Man	[G3]	Binari paralleli
Magic Man	[G4]	Teatro del mago
King's Palace 2	[N1]	Hangar del carrarmato

#### ARMI SPECIALI

Copy Vision	2		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	2		
Magic Card	5		
Remote Mine	1		
Spread Drill	2	1	2
Tengu Blade	1	2	1
Wave Burner	1		

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	5	2
Bass Buster	10	
Treble Boost	5	

#### ATTACCHI

##### 1. Furto [ no ]

il Rompers verde si aggrappa al personaggio e gli sottrae gradualmente le Viti Speciali in suo possesso. 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 verde è un piccolo soldato giocattolo. Il nemico si muove camminando e non è molto aggressivo. La caratteristica del Rompers è quella di poter sottrarre le Viti Speciali del personaggio, aggrappandosi a lui. Per questo motivo è necessario eliminare il nemico dalla lunga distanza, evitando così che si avvicini troppo al Robot.

---

#### SHELL'N

---

#### "Ostrica corazzata"

#### DOVE SI TROVA

Pirate Man	[H2]	Corridoio subacqueo
Pirate Man	[H4]	Sala del tesoro

#### ARMI SPECIALI

Copy Vision	2		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	4		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	1		

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	4	2
Bass Buster	8	
Treble Boost	4	

#### ATTACCHI

##### 1. Bolle [2 PV]

lo Shell'n rilascia verso l'alto tre bolle allineate. 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 [4 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.

-----  
SHUPPONPON  
-----

"Motrice indistruttibile"

DOVE SI TROVA

Magic Man [G1] Binario esterno  
Magic Man [G3] Binari paralleli

ARMI SPECIALI

Copy Vision .  
Ice Wall .  
Lightning Bolt .  
Magic Card .  
Remote Mine .  
Spread Drill . . .  
Tengu Blade . . .  
Wave Burner .

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster . .  
Bass Buster .  
Treble Boost .

ATTACCHI

.. Contatto [1 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 non si può distruggere in alcun modo. 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

Astro Man [B3] Sala spaziale  
King's Palace 2 [N2] Base dell'aereo  
King's Palace 3 [O1] Gelo siderale

ARMI SPECIALI

Copy Vision 1  
Ice Wall 1  
Lightning Bolt 1  
Magic Card 1

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster 1 1  
Bass Buster 1  
Treble Boost 1

Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	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 personaggio.  
 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

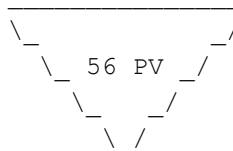
Magic Man	[G2]	Percorso delle pedane	(mini boss)
King's Palace 3	[O3]	Fuoco magico	

ARMI SPECIALI

Copy Vision	4		
Ice Wall	> 56		
Lightning Bolt	4		
Magic Card	2		
Remote Mine	> 56		
Spread Drill	6	8	8
Tengu Blade	18	8	20
Wave Burner	2		

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	2	6
Bass Buster	1	
Treble Boost	2	



ATTACCHI

.. Contatto [5 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 verticale e possiede una serie di mattoni fragili che il Sisi Roll può distruggere saltandovi sopra. L'unica azione compiuta dal nemico è quella di rimbalzare verso di voi, perciò è sufficiente che vi spostiate da un punto all'altro del pavimento per evitare di subire danni.

Al contrario di altre battaglie, in questo caso non è necessario sconfiggere il nemico: una volta arrivati al pavimento, uscite direttamente dal cancello sulla destra. Nel caso in cui decidiate di affrontarlo, aprite il fuoco contro di lui non appena tocca terra e poi spostatevi subito per evitare il suo assalto. Eliminando il Sisi Roll prima di aver raggiunto il pavimento, ne apparirà subito un altro esemplare che continuerà a demolire i mattoni fragili.

-----  
 SNOLER  
 -----

## "Pupazzo di neve aggressivo"

### DOVE SI TROVA

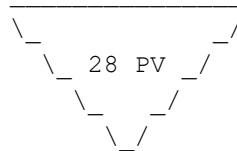
Cold Man [D1] Corridoio ghiacciato (mini boss)

### ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	.		
Lightning Bolt	2		
Magic Card	1		
Remote Mine	> 4		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	.
Wave Burner	2		

### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	3
Bass Buster	1	
Treble Boost	2	



### ATTACCHI

#### 1. Minipupazzi di neve [3 PV]

lo Snoler aspira aria per poi scagliare verso l'alto palle di neve che in seguito ricadono sotto forma di piccoli pupazzi di neve, i quali rimangono fermi sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni dall'aspirazione è necessario allontanarsi dallo Snoler costantemente. I piccoli pupazzi di neve invece possono essere distrutti dalle Armi oppure dal contatto con il nemico inoltre scompaiono automaticamente dopo alcuni secondi.

#### .. Contatto [4 PV]

Lo Snoler è un grosso automa con la forma di un pupazzo di neve. Il nemico si sposta saltando, è piuttosto aggressivo ed il volto è il suo unico punto vulnerabile. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e priva di ostacoli, perciò dovrete essere precisi nello schivare gli assalti nemici.

Lo Snoler esegue ciclicamente sempre le stesse azioni: aspira l'aria per generare i Minipupazzi di neve e poi vi viene incontro saltando. Per attaccare il nemico, rimanete il più lontano possibile mentre aspira l'aria e poi mirate al suo volto quando sta ancora generando i Minipupazzi di neve. In seguito attendete che lo Snoler si avvicini a voi ed usate la Scivolata oppure lo Scatto per oltrepassarlo da sotto mentre salta.

---

### SPINNING GABYOALL

---

## "Disco acuminato oscillante"

### DOVE SI TROVA

Burner Man	[C1]	Salita viola
Burner Man	[C3]	Bosco fiorito
Cold Man	[D1]	Corridoio ghiacciato
Cold Man	[D2]	Lago artificiale
Cold Man	[D3]	Sentiero esterno
Pirate Man	[H1]	Lago minato
Pirate Man	[H2]	Corridoio subacqueo
King's Palace 1	[M3]	Discarica

### ARMI SPECIALI

### ARMI DEI ROBOT

Copy Vision	.	Mega Buster	.	.
Ice Wall	.	Bass Buster	.	
Lightning Bolt	.	Treble Boost	.	
Magic Card	.			
Remote Mine	.			
Spread Drill	.	.	.	
Tengu Blade	.	.	.	
Wave Burner	1			

#### ATTACCHI

.. Contatto [3 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 il Wave Burner, ma solo quando non si trova sottacqua: attaccandolo con le altre Armi si causerà solamente l'arresto temporaneo del nemico.

---

#### SURUMAKER

---

"Calamaro verde meccanico"

#### DOVE SI TROVA

Pirate Man	[H1]	Lago minato
Pirate Man	[H2]	Corridoio subacqueo
King's Palace 3	[O2]	Acqua corrente

#### ARMI SPECIALI

Copy Vision	2		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	3		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	1		

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	3	1
Bass Buster	6	
Treble Boost	3	

#### ATTACCHI

.. Contatto [4 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.

---

#### SYDECKA

---

"Rinoceronte corazzato"

## DOVE SI TROVA

Burner Man	[C1]	Salita viola
Burner Man	[C3]	Bosco fiorito
King's Palace 1	[M4]	Zoo ardente
King's Palace 2	[N1]	Hangar del carrarmato
King's Palace 3	[O1]	Gelo siderale

## ARMI SPECIALI

Copy Vision	20		
Ice Wall	2		
Lightning Bolt	ns		
Magic Card	60		
Remote Mine	2		
Spread Drill	7	ns	16
Tengu Blade	7	ns	5
Wave Burner	8		

## ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	60	20
Bass Buster	120	
Treble Boost	60	

## ATTACCHI

## 1. Trivella [ 4 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 [ 2 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 [10 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 l'Ice Wall e la Remote Mine.

-----  
 TELLY R  
 -----

"Drone che pattuglia i saloni"

## DOVE SI TROVA

Burner Man	[C2]	Corridoio insidioso
Dynamo Man	[E1]	Primi nastri
Dynamo Man	[E2]	Zona acuminata
Tengu Man	[I3]	Tubature
King's Palace 1	[M1]	Ingresso verde
King's Palace 2	[N2]	Base dell'aereo
King's Palace 2	[N3]	Sala del trono

## ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
-------------	---	--	--

## ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	1
-------------	---	---

Ice Wall	1			Bass Buster	1
Lightning Bolt	1			Treble Boost	1
Magic Card	1				
Remote Mine	1				
Spread Drill	1	1	1		
Tengu Blade	1	1	1		
Wave Burner	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 l'Arma di base del personaggio.

---

#### TENCROW

---

"Corvo meccanico che vola in gruppo"

#### DOVE SI TROVA

Tengu Man	[I2]	Spazio minato
King's Palace 2	[N3]	Sala del trono

#### ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	1		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	1		

#### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	1
Bass Buster	1	
Treble Boost	1	

#### ATTACCHI

1. Foglia [2 PV]

se un Tencrow viene eliminato, gli altri due scagliano ognuno una foglia in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario 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 tre e non è molto aggressivo. Se ignorati, i Tencrow si limitano ad attraversare orizzontalmente lo schermo; provando ad attaccarli invece, i nemici scaglieranno Foglie contro il personaggio per poi volare via. Per questo motivo è consigliato lasciar allontanare lo stormo oppure eliminare tutti e tre i Tencrow con un solo attacco.

---

#### TENGU MAN

-----  
"Robot Master a guardia della base aerea"

DOVE SI TROVA

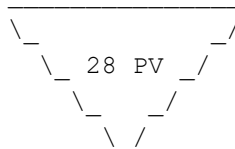
Tengu Man [I4] Nido del demone (boss)  
King's Palace 3 [O4] Orizzonte terrestre

ARMI SPECIALI

Copy Vision 1  
Ice Wall 1  
Lightning Bolt 1  
Magic Card 1  
Remote Mine 1  
Spread Drill > 6 4 3  
Tengu Blade 1 1 1  
Wave Burner 1

ARMI DEI ROBOT

Mega Buster 1 3  
Bass Buster 1  
Treble Boost 2



ATTACCHI

1. Fendente rapido [5 PV]  
+ Lama d'aria [2 PV]

Tengu Man si lancia in avanti, eseguendo un rapido fendente orizzontale con la sua arma, la quale produce una lama d'aria che si muove verso l'alto. L'attacco è molto rapido e possiede un raggio d'azione notevole. Per non subire danni è necessario oltrepassare il boss saltando.

2. Carica aerea [5 PV]

Tengu Man attraversa lo schermo più volte 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 per evitare il boss, quando questi vola a bassa quota.

3. Tornado [ no ]

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. L'attacco è discretamente 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, quest'ultimo svanirà in automatico dopo pochi istanti.

- .. 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 Fendente rapido. Il momento migliore per causare danni al boss è quando rimane immobile in volo e rilascia la sua arma per generare il Tornado.

Usando lo Spread Drill, il boss subirà un danno pari a 6 PV dalla trivella grande, a 4 PV da quella media ed a 3 PV da quella piccola. Dopo ogni colpo subito da quest'arma, Tengu Man cadrà al suolo e rimarrà stordito per qualche istante.

-----

## WALL TECK

---

"Automa che si muove lungo le pareti"

### DOVE SI TROVA

Astro Man	[B1]	Sentiero sospeso
Astro Man	[B2]	Percorso di mattoni
King's Palace 1	[M1]	Ingresso verde
King's Palace 1	[M3]	Discarica
King's Palace 2	[N1]	Hangar del carrarmato
King's Palace 3	[O4]	Orizzonte del terrestre

### ARMI SPECIALI

Copy Vision	2		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	3		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	1
Wave Burner	1		

### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	3	1
Bass Buster	6	
Treble Boost	3	

### ATTACCHI

#### 1. Raffica [2 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 [4 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, specialmente quando si trova lungo i muri, senza dargli l'occasione di attaccare per primo.

---

## WILY CAPSULE

---

"Arma finale del Dr Wily"

### DOVE SI TROVA

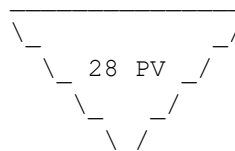
King's Palace 3	[O5]	Sala dello scienziato (boss)
-----------------	------	------------------------------

### ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	1		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	> 3		
Remote Mine	1		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	.
Wave Burner	1		

### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	3
Bass Buster	1	
Treble Boost	2	





## ATTACCHI

### 1. Bombe teschio [3 PV]

la Wily Capsule scaglia quattro bombe che inseguono brevemente il Robot prima di uscire dallo schermo. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento oppure oltrepassare le bombe saltando inoltre è possibile distruggerle usando le Armi.

### 2. Raffica espansa [3 PV]

la Wily Capsule genera quattro coppie di 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 una coppia di proiettili e l'altra.

### 3. Raffica mirata [3 PV]

la Wily Capsule scaglia quattro proiettili in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento oppure oltrepassare i proiettili saltando.

### .. Contatto [4 PV]

La Wily Capsule è un piccolo velivolo a forma di teschio. Il boss si sposta teletrasportandosi, è piuttosto aggressivo ed il suo unico punto debole è la calotta di vetro dove si trova il Dr Wily. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nell'evitare gli assalti nemici.

La Wily Capsule segue sempre lo stesso schema offensivo: attacca, svanisce, ricompare ed attacca di nuovo. Posizionatevi in uno degli angoli inferiori della camera e, quando il boss ricompare, saltate ed aprite subito il fuoco contro di lui e poi raggiungete rapidamente il lato opposto, in modo tale da evitare abbastanza facilmente gli assalti nemici.

Tramite le Magic Card potrete infliggere 3 PV di danno con ogni colpo tuttavia dovrete necessariamente attaccare in orizzontale perchè, provando a scagliarle verticalmente, esse si infrangeranno contro la parte inferiore del boss.

---

## WILY MACHINE

---

"Velivolo da guerra del Dr Wily"

### DOVE SI TROVA

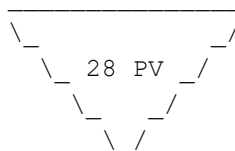
King's Palace 3 [05] Sala dello scienziato (boss)

### ARMI SPECIALI

Copy Vision	1		
Ice Wall	.		
Lightning Bolt	1		
Magic Card	1		
Remote Mine	> 3		
Spread Drill	1	1	1
Tengu Blade	1	1	.
Wave Burner	1		

### ARMI DEI ROBOT

Mega Buster	1	3
Bass Buster	1	
Treble Boost	2	



## ATTACCHI

1. Caduta pesante [4 PV]  
se il personaggio si posiziona sotto di lei, la Wily Machine trema per qualche istante per poi lasciarsi cadere sul pavimento. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss.
  2. Carica violenta [4 PV]  
la Wily Machine trema per qualche istante per poi volare avanti e indietro più volte. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario oltrepassare il boss più volte eseguendo la Scivolata o il Doppio Salto.
  3. Laser viola [4 PV]  
la Wily Machine 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.
  4. Lama rimbalzante [3 PV]  
la Wily Machine rilascia la lama circolare montata sul braccio, la quale avanza rimbalzando lungo il pavimento, sino ad uscire dallo schermo. L'attacco è abbastanza rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna oltrepassare la lama, saltando o passandovi da sotto, con il giusto tempismo.
  5. Lama rotolante [3 PV]  
la Wily Machine rilascia sul suolo la lama circolare montata sul braccio, 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.
  6. Missili [2 PV]  
la Wily Machine rilascia due missili che poi avanzano in orizzontale. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare i missili saltando inoltre è possibile distruggerli con le Armi.
  7. Proiettili [2 PV]  
la Wily Machine 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 movimenti ed oltrepassare i proiettili saltando.
- .. Contatto [4 PV]

La Wily Machine 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 perciò dovrete essere precisi nell'evitare gli assalti nemici.

Durante tutta la battaglia, la Wily Machine rilascerà molto spesso i Missili, costringendovi quindi ad eliminarli o ad oltrepassarli saltando. 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, attendete che la Wily Machine scagli la Lama circolare per attaccare il boss, oppure colpitelo mentre saltate per schivare i Missili.

Tramite la Remote Mine potrete infliggere ogni volta 3 PV di danno alla Wily

Machine, inoltre grazie a quest'Arma non dovrete essere troppo precisi in fase offensiva: l'esplosione causata dalla Remote Mine è abbastanza grande da colpire facilmente il Dr Wily anche quando viene generata più in alto o più in basso rispetto al punto debole del boss. In alternativa, è possibile attaccare con il Copy Vision, posizionando il clone alla stessa altezza del Dr Wily.

.....

+-----+

| ALTRI PERICOLI | [08PR]

+-----+

All'interno delle località, i nemici non rappresentano l'unica minaccia poiché sono presenti ostacoli e imprevisti in caso di danneggiare i personaggi. In questa sezione vengono indicati i danni subiti dai Robot ed in quali località trovare tali trappole:

Lanciafiamme	2 PV	[Robot Museum]
Mattoni scagliati	4 PV	[Burner Man, Cold Man, King's Palace 2]
Lance dallo sfondo	4 PV	[Burner Man]
Mine acuminata	8 PV	[Pirate Man, King's Palace 3]
Spine sui cubi	8 PV	[Magic Man]

.....

+-----+

| DEBOLEZZE | [08DB]

+-----+

Tutti i vari boss ed i mini boss presenti nel gioco risultano deboli ad una determinata Arma a disposizione dei personaggi.

NEMICO	DEBOLEZZA	ARMA DONATA	
=====			
			(Robot Master)
Astro Man	Magic Card	Copy Vision	
Burner Man	Ice Wall	Wave Burner	
Cold Man	Lightning Bolt	Ice Wall	
Dynamo Man	Copy Vision	Lightning Bolt	
Ground Man	Remote Mine	Spread Drill	
Magic Man	Tengu Blade	Magic Card	
Pirate Man	Wave Burner	Remote Mine	
Tengu Man	Spread Drill	Tengu Blade	
-----			(altri boss)
Atetemino Proto	Copy Vision	..	
Green Devil	I.Wall / T.Blade	..	
Jet King Robo	Wave Burner	..	
King	Lightning Bolt	..	
Wily Capsule	Magic Card	..	
Wily Machine	Remote Mine	..	
-----			(mini boss)
King Plane	Spread Drill	..	
King Tank	Remote Mine	..	
Melody Response Cannon	..	..	
Mother Mukamukade	Remote Mine	..	
Move Cannon	I.Wall / T.Blade	..	
Sisi Roll	I.Wall / R.Mine	..	
Snoler	Remote Mine	..	



by the king!		da me!
++ dopo aver sconfitto la prima forma di King		
PROTO MAN: I can handle this! Hmm...		PROTO MAN: Me ne occuperò io! Hmm...
It seems I have no other choice but		Sembra che dovrò proprio ricorrere a
to resort to extremes... Mega Man,		misure estreme... Mega Man, stai
stay back! I'll put my whole energy		indietro! Sfrutterò tutta la mia
into the next shot!!		energia nel prossimo attacco!!
MEGA MAN: Wait! If you do that,		MEGA MAN: Aspetta! Se tu lo facessi,
you may overheat, or explode!!		potresti surriscaldarti o esplodere!!
PROTO MAN: I owe this guy, and now		PROTO MAN: Avevo un conto in sospeso
it's time to pay him back!		con lui ed ora lo ripago!
KING: Funny, but so very reckless...		KING: Buffo, ma molto avventato...
PROTO MAN: Big Bang Strike!!!!		PROTO MAN: Big Bang Strike!!!!
KING: This can't be...		KING: Non può essere...
MEGA MAN: Proto Man, are you all right?		MEGA MAN: Proto Man, stai bene?
PROTO MAN: Uh...		PROTO MAN: Uh...
MEGA MAN: Proto Man! Let's evacuate		MEGA MAN: Proto Man! Fuggiamo adesso!
now! Can you put your arm across my		Riesci ad appoggiarti alle mie
shoulders?		spalle?
PROTO MAN: What are you doing?!		PROTO MAN: Cosa stai facendo?
Are you going to waste my sacrifice?		Vuoi sprecare il mio sacrificio?
You must finish him for me!		Devi dargli il colpo di grazia!
KING: Enough!		KING: Ora basta!

---

IL VERO NEMICO

---

[dopo aver sconfitto la seconda forma di King]

KING: You won... Why do you fight so		KING: Hai vinto... Perchè lotti così
hard for these pitiful humans? Robots		duramente per i miseri umani? I robot
are superior to humans...!		sono superiori agli umani...!
MEGA MAN: Superiority, is not the		MEGA MAN: La questione non riguarda la
point.		superiorità.
KING: Maybe, or maybe not... Just put		KING: Forse sì, forse no... Dammi il
me out of my misery! But before that,		colpo di grazia! Prima di farlo però,
we'd better let him evacuate. That		sarà meglio far rientrare Proto Man,
way he has a chance to be repaired...		per farlo riparare... Non ti
Don't worry about him. I beamed him		preoccupare per lui. L'ho trasportato
out of the castle. After all, I am		fuori dal castello. Dopotutto io sono
the lord of robots. That means that		il sovrano dei robot. Ciò significa
I don't want to see our species		che non voglio vedere la nostra
destroyed.		specie distrutta.
MEGA MAN: King... Let's evacuate		MEGA MAN: King... Vieni con me...

together... Dr Light can heal your wound...		Il Dr Light riuscirà a riparare i tuoi danni...
KING: That isn't possible... I'll explode if anyone but Dr Wily tries to operate on me.		KING: Non può farlo... Esploderò nel caso in cui qualcuno che non sia il Dr Wily provasse a ripararmi.
MEGA MAN: Dr Wily created you!?		MEGA MAN: Sei un robot del Dr Wily!?
DR WILY: King, what happened to you? Are your logic circuits damaged? Your enemy is right in front of you!		DR WILY: King, cosa ti è successo? I tuoi circuiti logici si sono rotti? Il tuo nemico è proprio davanti a te!
KING: Uhhhh... I don't understand... Why do robots have to fight each other for the sake of the humans...?		KING: Uhhhh... Non riesco a capire... Perchè i robot devono lottare tra di loro per il bene degli umani...?
DR WILY: Piece of junk... I'll boost your brainwashing level!		DR WILY: Stupido rottame... Dovrò migliorare il lavaggio del cervello!

++ dopo aver sconfitto il Jet King Robo

KING: Uhh... You should leave this place now! This place could explode at any moment...		KING: Uhh... Adesso dovresti andartene da qui! Questo posto può esplodere da un momento all'altro...
MEGA MAN: King, you must come with me!		MEGA MAN: King, devi venire con me!
KING: Of course, I'll leave this place too. But, only after you go first... Humph... He's gone... I wish I had a transportation system in me... Goodbye, Mega Man! Don't let other robots suffer my sad fate... I'm counting on you...		KING: Certo, anche io me ne andrò da qui. Ma solo dopo di te... Humph... Se n'è andato... Mi sarebbe piaciuto possedere il teletrasporto in me... Addio, Mega Man! Non permettere che altri robot soffrano il mio stesso fato... Conto su di te...

---

LO SCONTRO CON IL DR WILY

---

[King's Palace 3 - 05]

DR WILY: Darn that King! How dare he disobey his maker! It is a good thing that Mega Man took care of him for me! And now I have regained control of my laboratory castle. Time to get back to my plan of world domination again! But first, I will personally eliminate Mega Man! Are you ready to be eliminated, Mega Man!?		DR WILY: Maledetto King! Come osa disobbedire al suo creatore! È stato un bene che se ne sia occupato Mega Man! Ora ho ripreso il controllo del mio castello. È tempo di ricominciare il mio piano per la dominazione del mondo! Ma prima, mi occuperò di Mega Man personalmente! Sei pronto ad essere eliminato, Mega Man?
---	--	---

---

EPILOGO

---

[sconfiggendo la Wily Capsule con Mega Man]

ROLL: Mega Man, welcome home!		ROLL: Bentornato a casa, Mega Man!

BEAT: Chirp! Chirp!	BEAT: Chirp! Chirp!
RUSH: Wuff! Wuff!	RUSH: Wuff! Wuff!
AUTO: You are so amazing, Mega Man!	AUTO: Mega Man, sei incredibile!
DR LIGHT: Good work, Mega Man. Huh?	DR LIGHT: Ottimo lavoro, Mega Man.
What's troubling you? You don't look	Huh? Cosa ti turba? Non sembri molto
happy.	felice.
MEGA MAN: I wish I was a little more	MEGA MAN: Avrei voluto essere un po'
efficient... Then I could have saved	più efficiente... Così avrei potuto
King...	salvare King...
DR LIGHT: Don't let it get you down.	DR LIGHT: Non ti far abbattere. Roll,
Why don't you show him that, Roll?	perchè non gliela consegni?
ROLL: Here. It's a letter for you.	ROLL: Ecco. C'è una lettera per te.
MEGA MAN: A letter? From who?	MEGA MAN: Una lettera? Da chi?
ROLL: Isn't this seal familiar to	ROLL: Questo sigillo non ti sembra
you...?	familiare...?
LETTERA: Dear Mega Man, It took our	LETTERA: Caro Mega Man, c'è voluta la
battle for me to realize that I was	nostra battaglia per farmi capire il
wrong. From now on, I'd like to atone	mio errore. Da ora in poi, lavorerò
for my crimes against the people whom	per spiare le mie colpe verso le
I caused such pain and suffering.	persone che ho fatto soffrire.
I pledge my loyalty to world peace	Mi dedicherò nel realizzare la pace
until the day the faith of the robots	nel mondo fino al giorno in cui non
is restored. If we were to meet again,	tornerà la fiducia nei robot. Spero
I hope it will be as friends and not	di rincontrarti come amico e non come
of enemies. Your friend, King	nemico. Il tuo amico, King.
MEGA MAN: King is alive!?	MEGA MAN: King è sopravvissuto!?
ROLL: I wish him the best of luck.	ROLL: Gli auguro buona fortuna.

=====

BASS

[@09BS]

=====

---

IL SOVRANO DEI ROBOT

---

[durante il prologo]

BASS: Proto Man!!	BASS: Proto Man!!
PROTO MAN: You have gone too far, King!	PROTO MAN: Ti sei spinto troppo oltre,
I won't allow you to violate this	King! Non ti permetterò di violare
robot museum!	questo museo dei robot!
KING: I've downloaded all the data of	KING: Ho scaricato tutti i dati dei
the battle robots! Now I can create	robot da guerra! Ora posso creare una
an invincible robot army!! Since you	invincibile armata di robot!! Visto
are a robot, you are qualified to	che pure tu sei un robot, puoi unirti
join us if you want to! Huh? Another	a noi se vuoi! Huh?? Un altro insetto

bug to squash? I'm sure my robots will entertain you...		daschiacciare? Sono sicuro che ti divertirai con i miei robot...
PROTO MAN: Wait! King!		PROTO MAN: Aspetta, King!
KING: Silence!		KING: Silenzio!
BASS: Is that the robot who calls himself King? What a joke. Everyone knows that I am the mightiest robot in the world. I will show him who deserves to be called king!		BASS: Quello è il robot che si crede un sovrano? Che stupido. Tutti sanno che io sono il migliore robot del mondo. Gli mostrerò io chi è degno di essere un sovrano!
KING: I appreciate your arrogance, but I have no time for you! I'll allow the Green Devil to handle you!		KING: Apprezzo la tua arroganza, ma non ho tempo per te! Lascerò che sia il Green Devil ad occuparsi di te!

---

LO SCONTRO CON KING

---

[King's Palace 2 - N3]

KING: Welcome. I never thought I would meet you here. I suppose that I have underestimated you... But your journey will come to an end here. You should feel honored to be destroyed by the King!		KING: Benvenuto. Non avrei mai pensato che saresti arrivato. Credo di averti sottovalutato... Ma il tuo viaggio terminerà qui. Dovresti sentirti davvero onorato nel venire distrutto da me!
++ dopo aver sconfitto la prima forma di King		
PROTO MAN: I can handle this! Hmm... It seems I have no other choice but to resort to extremes... Bass, stay back! I'll put my whole energy into the next shot!!		PROTO MAN: Me ne occuperò io! Hmm... Sembra che dovrò proprio ricorrere a misure estreme... Bass, stai indietro! Sfrutterò tutta la mia energia nel prossimo attacco!!
BASS: Proto Man, you don't need to do that! I'll destroy King by myself!		BASS: Proto Man, non c'è bisogno di farlo! Eliminerò King personalmente!
PROTO MAN: I owe this guy, and now it's time to pay him back!		PROTO MAN: Avevo un conto in sospeso con lui ed ora lo ripago!
KING: Funny, but so very reckless...		KING: Buffo, ma molto avventato...
PROTO MAN: Big Bang Strike!!!!		PROTO MAN: Big Bang Strike!!!!
KING: This can't be...		KING: Non può essere...
BASS: What? What power...!		BASS: Cosa? Che potere...!
PROTO MAN: Uh...		PROTO MAN: Uh...
BASS: Hmm... Proto Man stole the spotlight...		BASS: Hmm... Proto Man mi ha rubato la scena...
PROTO MAN: Bass, the show is not over yet! He is still alive...		PROTO MAN: Bass, lo spettacolo non è ancora finito! King è ancora vivo...



KING: That's one down, and now you are | KING: Uno è andato, ed ora tu sei il  
next! | prossimo!

---

IL VERO NEMICO

---

[dopo aver sconfitto la seconda forma di King]

KING: You won... Why do you fight so | KING: Hai vinto... Perchè lotti così  
hard for these pitiful humans? Robots | duramente per i miseri umani? I robot  
are superior to humans...! | sono superiori agli umani...!

BASS: ..... But it is | BASS: ..... Ma sono  
humans who created us. | stati gli umani a crearci.

KING: Maybe, or maybe not... Just put | KING: Forse sì, forse no... Dammi il  
me out of my misery! But before that, | colpo di grazia! Prima di farlo però,  
we'd better let him evacuate. That | sarà meglio far rientrare Proto Man,  
way he has a chance to be repaired... | per farlo riparare... Non ti  
Don't worry about him. I beamed him | preoccupare per lui. L'ho trasportato  
out of the castle. After all, I am | fuori dal castello. Dopotutto io sono  
the lord of robots. That means that | il sovrano dei robot. Ciò significa  
I don't want to see our species | che non voglio vedere la nostra  
destroyed. | specie distrutta.

BASS: Before I go, you must tell me | BASS: Prima di procedere, devi dirmi  
something... Who is your father? | una cosa... Chi è il tuo creatore?  
Who created you? | Chi ti ha realizzato?

KING: What if I say it's Dr Wily? | KING: Se ti dicessi che è il Dr Wily?

BASS: What!? | BASS: Cosa!?

DR WILY: King, what happened to you? | DR WILY: King, cosa ti è successo?  
Are your logic circuits damaged? | I tuoi circuiti logici si sono rotti?  
Your enemy is right in front of you! | Il tuo nemico è proprio davanti a te!

KING: Uhhhh... I don't understand... | KING: Uhhhh... Non riesco a capire...  
Why do robots have to fight each | Perchè i robot devono lottare tra di  
other for the sake of the humans...? | loro per il bene degli umani...?

DR WILY: Piece of junk... I'll boost | DR WILY: Stupido rottame... Dovrò  
your brainwashing level! | migliorare il lavaggio del cervello!

++ dopo aver sconfitto il Jet King Robo

KING: Uhh... You should leave this | KING: Uhh... Adesso dovresti andartene  
place now! This place could explode | da qui! Questo posto può esplodere da  
at any moment... | un momento all'altro...

BASS: Uhhh... King, what are you going | BASS: Uhhh... Cosa hai intenzione di  
do? | fare, King?

KING: Of course, I'll leave this place | KING: Certo, anche io me ne andrò da  
too. But, only after you go first... | qui. Ma solo dopo di te... Humph...  
Humph... He's gone... I wish I had a | Se n'è andato... Mi sarebbe piaciuto  
transportation system in me... | possedere il teletrasporto in me...  
Goodbye, Bass! I think we could have | Addio, Bass! Penso che saremmo potuti  
been good friends... | essere buoni amici...

[King's Palace 3 - 05]

DR WILY: Darn that King! How dare he disobey his maker! That junk has been dealt with thanks to you! Now I'll put a restraining bolt on you before you go out of control! Once this is installed, everything will be under control!		DR WILY: Maledetto King! Come osa disobbedire al suo creatore! Ti sei occupato tu di quel rottame! Ora ti inserirò un dispositivo di controllo prima che tu impazzisca! Una volta installato, sarai sotto il mio controllo!
BASS: You pretended to be assaulted by King in order to have me take care of him? I will destroy you for using me!!		BASS: Hai finto di essere stato attaccato da King per farti salvare da me? Mi hai usato, ti distruggerò!
DR WILY: What impudence!? Are you trying to disobey your maker? I'll show you who is boss!!		DR WILY: Che insolenza!? Stai cercando di disobbedire al tuo creatore? Ti farò vedere io chi è che comanda!!

---

EPILOGO

---

[sconfiggendo la Wily Capsule con Bass]

BASS: Why did you deceive me!?		BASS: Perché mi hai ingannato?!
DR WILY: Eeek! Forgive me! I just wanted to test your ability.		DR WILY: Eeek! Perdonami! Volevo solo testare le tue capacità.
BASS: What!? What do you mean?		BASS: Cosa?! Che intendi dire?
DR WILY: I've always believed that you are the strongest robot in the world. But you have not been able to defeat Mega Man... So I began to lose my faith in you. Then I had the idea that I could create a mightier robot. So, I created King... But since you defeated King, I now know the truth... You are the mightiest robot in the world!		DR WILY: Ho sempre creduto che tu fossi il più potente robot del mondo. Ma non sei riuscito a sconfiggere Mega Man... Così ho iniziato a perdere fiducia in te ed ho pensato di realizzare un robot migliore. E così ho creato King... Ma poichè hai sconfitto King, ora so la verità... Tu sei il più potente robot del mondo!
BASS: What a lame excuse...		BASS: Che scusa ridicola...
DR WILY: Bass, let me show you something... This is the plan for King the second. Join with King the second and together, you two will be invincible!		DR WILY: Bass, permettimi di mostrarti una cosa... Questo è il progetto di un secondo King. Unisciti a lui e voi due assieme sarete una coppia invincibile!
BASS: .....		BASS: .....
PROTO MAN: You never learn, Wily!		PROTO MAN: Wily, non impari mai!
DR WILY: This voice... Proto Man!		DR WILY: Questa voce... Proto Man!

PROTO MAN: I won't let this happen!		PROTO MAN: Non lo permetterò!
DR WILY: Oh no... My beautiful plan...!		DR WILY: Oh no... Il mio progetto...
Bass, destroy Proto Man!		Bass, distruggi Proto Man!
BASS: .....		BASS: .....
DR WILY: What are you waiting for Bass!		DR WILY: Cosa stai aspettando, Bass?
I said. DESTROY PROTO MAN!		Ho detto di distruggere Proto Man!
PROTO MAN: Bass, you don't need to		PROTO MAN: Bass, non stai esitando,
hesitate, do you? You are not a slave		non è vero? Non sei uno schiavo di
to Wily, are you? You are acting on		Wily, giusto? Tu agisci in maniera
your own, aren't you? Not with a		autonoma, giusto? Non in coppia e non
partner, nor under someone's order...		agli ordini di qualcuno...
BASS: I...		BASS: Io...
PROTO MAN: You are strong. That is		PROTO MAN: Tu sei forte, è la verità.
true. But you can't defeat Mega Man.		Ma non puoi sconfiggere Mega Man. Sai
Do you know why? It is because you		il perchè? Perchè non hai nulla per
have nothing to fight for... What		cui combattere... Perchè combatti,
have you been fighting for, Bass? You		Bass? Non hai qualcosa o qualcuno per
don't have anything or anybody to		cui combattere, non è vero? Hai
fight for, do you? You have fought		sempre e solo lottato per tè stesso,
only for yourself, right?		giusto?
BASS: Silence! Just get lost!		BASS: Silenzio! Sparisci e basta!
PROTO MAN: Farewell.		PROTO MAN: Addio.
BASS: What I've fought for? That is		BASS: Per cosa combatto? Tutto questo
ridiculous. I don't need a reason to		è ridicolo. Non ho bisogno di un
fight. I have and am going to fight		motivo per combattere. Io combatto
only to destroy Mega Man!!		solo per distruggere Mega Man!!

=====

I SUGGERIMENTI DI ROLL

[@09RL]

=====

[usando il Com System nelle varie località]

ROBOT MUSEUM

- |  |  |  |
|--|--|--|
| • I'm sorry, but I don't have any information. |  | • Perdonami ma non ho informazioni utili da darti. |
|--|--|--|

località di ASTRO MAN

- |   |  |  |
|---|--|--|
| • What was Astro Man thinking...            |  | • A cosa stava pensando Astro Man?                     |
| • Use your memory to beat the area!         |  | • Usa la memoria per procedere!                        |
| • There are mysterious trick areas here.    |  | • Qui ci sono zone con proprietà misteriose.           |
| • There are some traps on certain floors.   |  | • Ci sono trappole su alcuni pavimenti particolari.    |
| • Memorize the pattern of appearing blocks. |  | • Memorizza il percorso formato dalle pedane fantasma. |

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• (avendo l'Enemy Analyzer) Why don't you try and trick him...</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• (avendo l'Enemy Analyzer) Perché non provi a tendergli una trappola?</li> </ul> |
|--|--|

località di BURNER MAN

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Maybe you can block the spears...?</li> <li>• Some of the enemies wear thick armor.</li> <li>• Find a safe position away from the fire!</li> <li>• Are you okay? Please return back safely.</li> <li>• There must be a way to locate the pitfalls...</li> <li>• (avendo l'Enemy Analyzer) Is there a way to block his flame...?</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Forse potresti bloccare le lance...?</li> <li>• Alcuni nemici sono corazzati.</li> <li>• Trova un posto sicuro lontano dal fuoco!</li> <li>• Stai bene? Ti prego, torna sano e salvo.</li> <li>• Ci deve essere un modo per trovare le aperture...</li> <li>• (avendo l'Enemy Analyzer) C'è un modo per bloccare la sua fiamma...?</li> </ul> |
|---|--|

località di COLD MAN

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• I hear there are frozen items...</li> <li>• There are ice-shooter machines here.</li> <li>• Ice breaks easily, so watch your step.</li> <li>• I'll keep a cup of milk oil tea for you...</li> <li>• Limited movement when you are underwater.</li> <li>• (avendo l'Enemy Analyzer) Cold Man is invincible if he shoots out clouds.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pare ci siano oggetti congelati...</li> <li>• I dispositivi scagliano il ghiaccio.</li> <li>• Il ghiaccio si rompe facilmente, procedi con attenzione.</li> <li>• Terrò da parte per te una tazza di tè con latte ed olio...</li> <li>• Sottacqua i tuoi movimenti sono limitati.</li> <li>• (avendo l'Enemy Analyzer) Cold Man è invincibile quando scaglia le varie nuvole.</li> </ul> |
|--|---|

località di DYNAMO MAN

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Don't break the red blocks...</li> <li>• I wonder if there is a fuse wire...</li> <li>• Use a copy to throw an enemy off track.</li> <li>• Find the Special Weapon to light rooms.</li> <li>• The belt conveyer moves faster and faster.</li> <li>• (avendo l'Enemy Analyzer) Destroy the chargers and stop Dynamo Man.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Non distruggere i mattoni rossi...</li> <li>• Mi chiedo se ci sia un fusibile...</li> <li>• Usa una copia per mandare fuori strada il nemico.</li> <li>• Trova l'Arma in grado di illuminare le stanze.</li> <li>• Il nastro trasportatore si muove sempre più velocemente.</li> <li>• (avendo l'Enemy Analyzer) Demolisci i caricatori e ferma Dynamo Man.</li> </ul> |
|---|---|

località di GROUND MAN

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• A centipede-robot is very tough.</li> <li>• Watch your step in the quicksand!</li> <li>• Limited jump ability in the sand shower.</li> <li>• Mole-type enemy robots prune away the ground.</li> <li>• Maybe there are hidden passages somewhere...</li> <li>• (avendo l'Enemy Analyzer) Stop him from going underground.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il centopiedi è molto resistente.</li> <li>• Stai attento alle sabbie mobili!</li> <li>• La tua capacità di salto viene ridotta dalle cascate di sabbia.</li> <li>• Le talpe robotiche distruggono il pavimento</li> <li>• Forse ci sono dei passaggi segreti da qualche parte...</li> <li>• (avendo l'Enemy Analyzer) Non farlo andare sottoterra.</li> </ul> |
|--|---|



questa parte, composta solo dal Robot Museum, rappresenta l'inizio del gioco e può essere esplorata più volte.

b. LE LOCALITÀ DEI ROBOT MASTER

questa parte comprende otto località, ognuna presieduta da un Robot Master. All'inizio sono esplorabili solo tre di esse ma, sconfiggendo man mano i vari Robot Master, anche le altre diverranno disponibili. Tornandovi dopo aver sconfitto il rispettivo boss, l'esplorazione avrà termine in automatico raggiungendo la stanza finale.

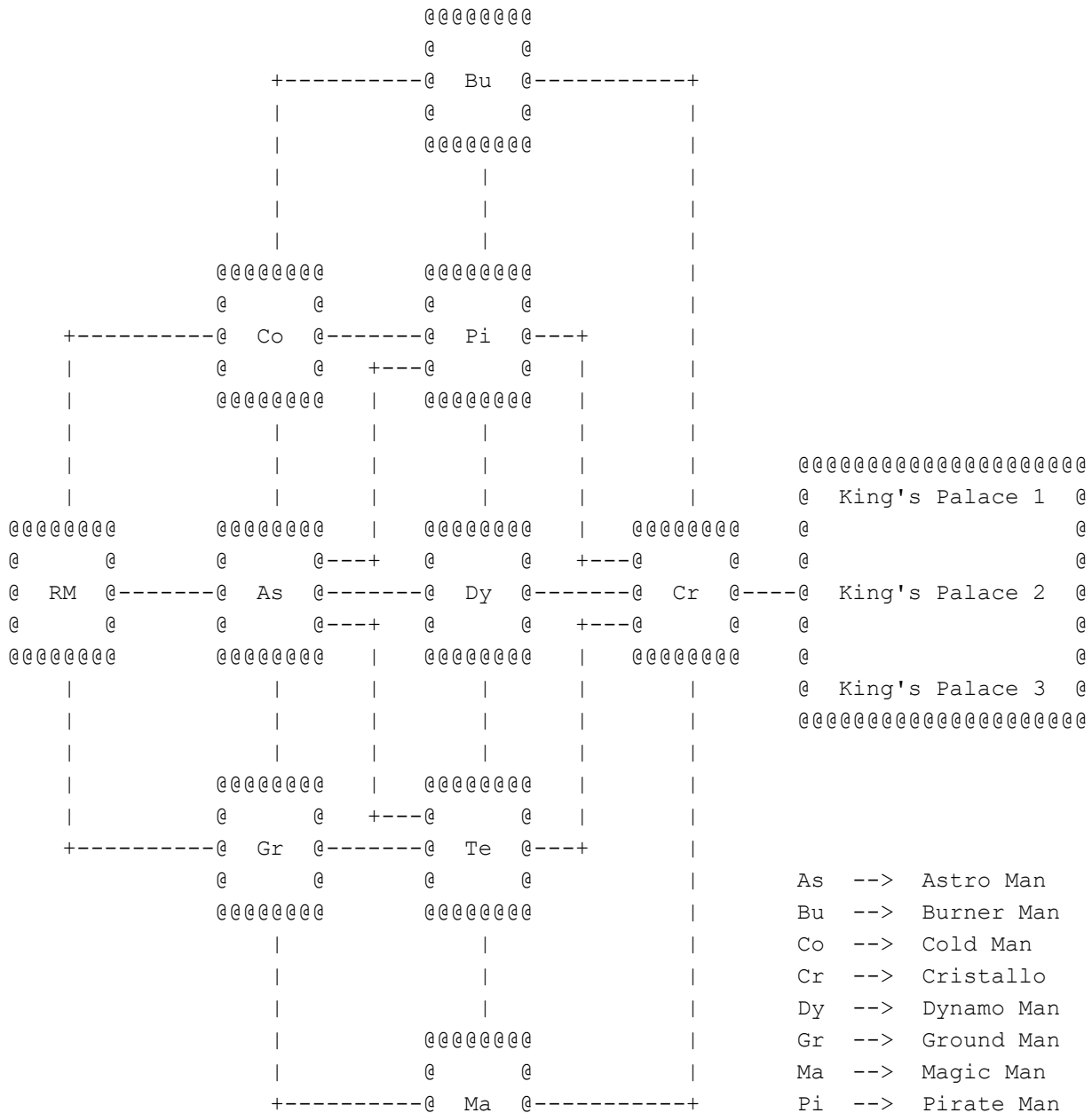
c. ZONA DI TEST

in questa parte, composta solo dal Cristallo, è possibile accedervi anche dopo aver sconfitto solo due Robot Master tuttavia bisogna possedere tutte le otto Armi per poterla completare.

d. IL PALAZZO DI KING

l'ultima parte dell'avventura è composta da tre località, accessibili solo dopo aver completato la Zona di test, e che possono essere esplorate solo in un preciso ordine. Durante questa ultima parte del gioco è comunque consentito rivisitare tutte le località precedenti.

Secondo la schermata di selezione località, i vari Robot Master sono disposti in questo modo:



Le varie località saranno analizzate in questo ordine:

PROLOGO

Robot Museum [Blocco A]

LE LOCALITÀ DEI ROBOT MASTER

Astro Man [Blocco B]

Burner Man [Blocco C]

Cold Man [Blocco D]

Dynamo Man [Blocco E]

Ground Man [Blocco F]

Magic Man [Blocco G]

Pirate Man [Blocco H]

Tengu Man [Blocco I]

ZONA DI TEST

Cristallo [Blocco L]

IL PALAZZO DI KING

King's Palace 1 [Blocco M]

King's Palace 2 [Blocco N]

King's Palace 3 [Blocco O]

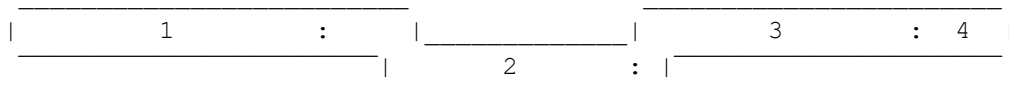
Le schede delle varie località presentano la seguente struttura:

- 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 dei Dischi presenti
- d) l'analisi di ogni singola sezione.

```

=====
ROBOT MUSEUM                               Blocco A                               [10RM]
=====

```



Tornando in questa località dopo averla completata, sarà possibile affrontare nuovamente il boss Green Devil.

--- NEMICI ---

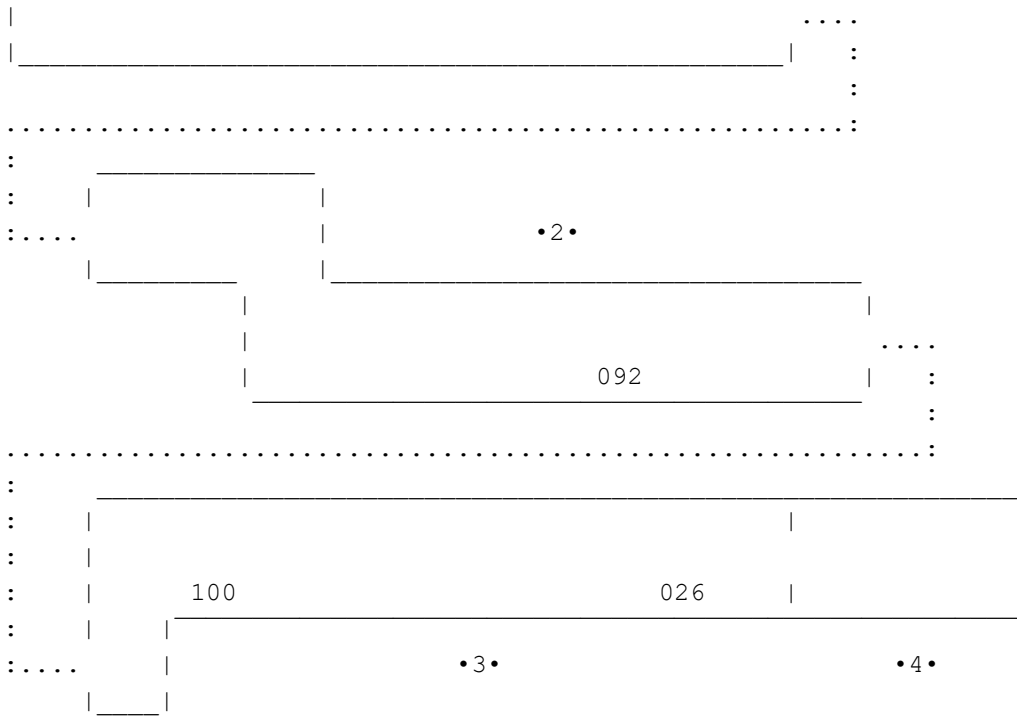
Changkey R [A1]  
 Dodonpa Cannon [A2]  
 Fire Metall [A1]  
 Joe Classic [A3]  
 Metall SV [A1, 3]  
 Mole [A1, 2, 3]  
 Monopellan [A3]

--- OGGETTI ---

026. Toad Man [A3]  
 092. Tango [A2]  
 100. Megaman & Bass [A3]  
 Sfera grande [A2, 3]

--- BOSS ---

Green Devil [A4]



[A1] CORRIDOIO DI FUOCO

NEMICI

Changkey R xInf  
 Fire Metall x1  
 Metall SV x1  
 Mole xInf

DISCHI

nessuno

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti i lanciafiamme e la lava nella parte della schermata.

[A2] SOTTERRANEO ALLAGATO

NEMICI

Dodonpa Cannon x6  
 Mole xInf

DISCHI

092. Tango

OGGETTI

Sfera grande x1

In questa sezione sono presenti i precipizi, le barche e le spine sul soffitto.

[A3] SENTIERO PIOVOSO

NEMICI

Joe Classic x1  
 Metall SV x2  
 Mole xInf  
 Monopellan x2



DISCHI

- 026. Toad Man
- 100. Mega Man & Bass

OGGETTI

Sfera grande x1

In questa sezione sono presenti i precipizi e le raffiche di vento.

[A4] GALLERIA D'ARTE

NEMICI

Green Devil (boss)

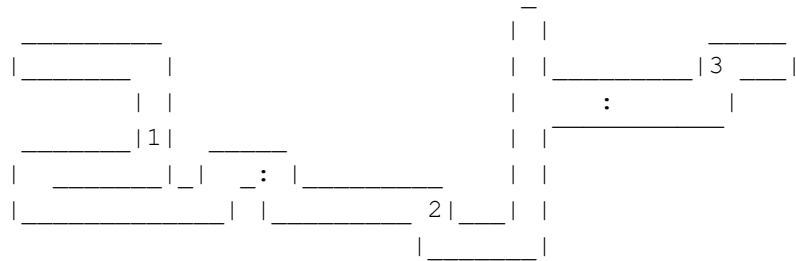
OGGETTI

nessuno

=====

ASTRO MAN Blocco B [10AS]

=====



Questa località è disponibile subito dopo aver terminato il Prologo. Una volta completata, diventeranno accessibili le località di Dynamo Man, di Pirate Man e di Tengu Man, se non sono già state sbloccate in precedenza.

--- OGGETTI ---

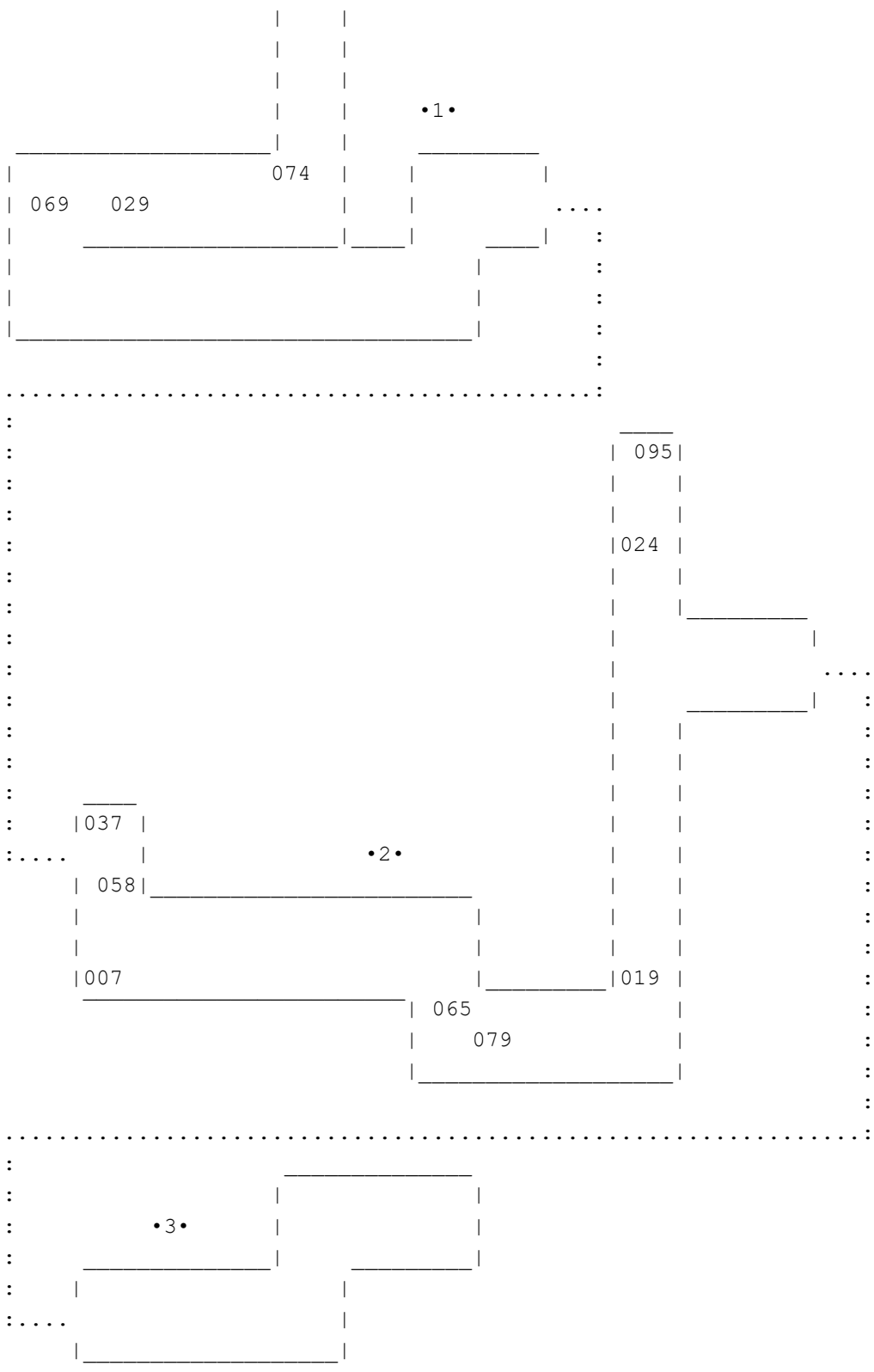
- 007. Fire Man [B2]
- 019. Gemini Man [B2]
- 024. Shadow Man [B2]
- 029. Ring Man [B1]
- 037. Star Man [B2]
- 048. Yamato Man [B1]
- 058. Astro Man [B2]
- 065. Enker [B2]
- 069. Terra [B1]
- 074. Saturn [B1]
- 079. Buster Rod G [B2]
- 095. Bass [B2]
- Capsula grande [B3]
- Copy Vision [B3]
- Sfera grande [B2, 3]

--- NEMICI ---

- Bunby Tank DX [B2]
- Bunby Top DX [B2]
- Crunchran [B1, 2]
- Joe Classic [B1, 2]
- Melody Response Cannon [B1, 2]
- Metall SV [B1]
- Monopellan [B3]
- Muragattori [B1]
- Onbuubattan [B1]
- Poton N°1 [B1]
- Poton N°2 [B1, 3]
- Shururun [B3]
- Wall Teck [B1, 2]

--- BOSS ---

- Astro Man [B3]



[B1] SENTIERO SOSPESO

NEMICI

- Melody Response Cannon (mini boss)
- Crunchran x2
- Joe Classic x1
- Metall SV xInf
- Muragattori xInf
- Onbuubattan xInf
- Poton N°1 x1
- Poton N°2 x1
- Wall Teck x1

DISCHI

- 029. Ring Man
- 048. Yamato Man
- 069. Terra
- 074. Saturn

OGGETTI  
nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi, le pedane che cadono, i mattoni incendiabili ed un pannello scorrevole dal quale compaiono i nemici.

---

[B2] PERCORSO DI MATTONI

NEMICI

Melody Response Cannon (mini boss)  
Bunby Tank DX x1  
Bunby Top DX x1 (generato dal Bunby Tank DX)  
Crunchran x1  
Joe Classic x1  
Wall Teck x2

DISCHI

- 007. Fire Man
- 019. Gemini Man
- 024. Shadow Man
- 037. Star Man
- 058. Astro Man
- 065. Enker
- 079. Buster Rod G
- 095. Bass

OGGETTI  
Sfera grande x1

In questa sezione sono presenti la strettoia, il mattone di ghiaccio, le piastrelle che si sollevano dal pavimento, la parete illusoria, le spine lungo il soffitto ed il suolo, le pedane fantasma ed il precipizio.

---

[B3] SALA SPAZIALE

NEMICI

Astro Man (boss)  
Monopellan x1  
Poton N°2 x1  
Shururun xInf

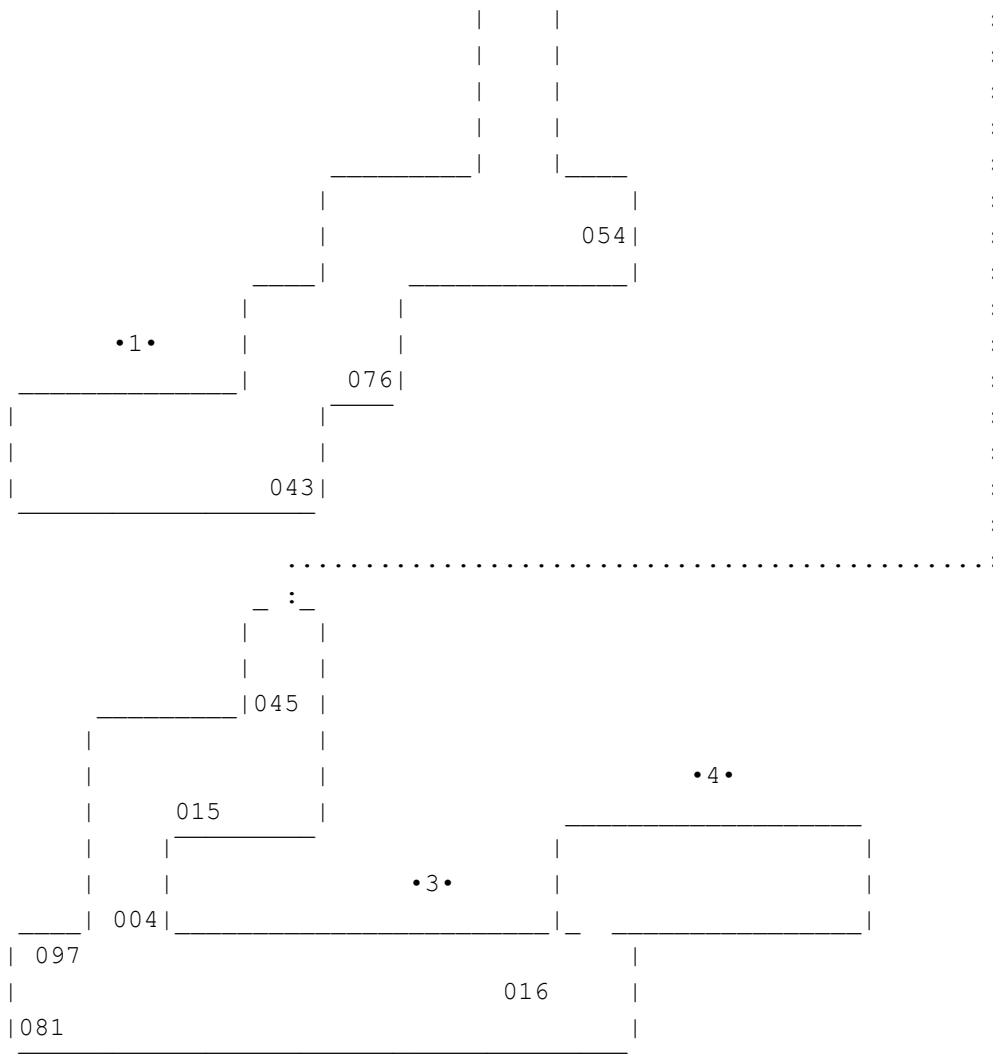
DISCHI  
nessuno

OGGETTI  
Capsula grande x1  
Sfera grande x1  
Copy Vision

In questa sezione sono presenti i precipizi, le piastrelle che si sollevano dal pavimento e le spine lungo il soffitto.

=====





[C1] SALITA VIOLA

NEMICI

- Batton M64 x5
- Bunby Tank DX x2
- Bunby Top DX x2 (generati dai Bunby Tank DX)
- Gori-Three x3
- Hannya Attacker x2
- Joe Classic x1
- Onbuubattan x3
- Plasma ± x2
- Spinning Gabyoall x1
- Sydecka x1

DISCHI

- 020. Hard Man
- 043. Flame Man
- 054. Slash Man
- 076. Pluto

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti la parete fantasma ed i pannelli che bloccano la visuale.

[C2] CORRIDOIO INSIDIOSO

NEMICI

Gori-Three x3  
Plasma ± x2  
Telly R xInf

DISCHI

061. Search Man  
086. Burner Man

OGGETTI

Capsula grande x3  
Sfera grande x2

In questa sezione sono presenti la strettoia, le spine sul pavimento e le lance che emergono dallo sfondo e dal suolo.

---

[C3] BOSCO FIORITO

NEMICI

Big Telly x3  
Dodonpa Cannon x8  
Muragattori xInf  
Poton N°2 x1  
Spinning Gabyoall x1  
Sydecka x1

DISCHI

004. Guts Man  
015. Heat Man  
016. Wood Man  
045. Plant Man  
081. Hyper Storm H  
097. King

OGGETTI

Capsula grande x2  
Sfera grande x2  
Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti le strettoie, il mattone roccioso, i mattoni incendiabili, i dispositivi che scagliano i mattoni rocciosi ed il pannello che blocca la visuale.

---

[C4] RIFUGIO DEL FUOCO

NEMICI

Burner Man (boss)  
Cline G x1

DISCHI

nessuno

OGGETTI

Wave Burner

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento.



---

[D1] CORRIDOIO GHIACCIATO

NEMICI

Snoler (mini boss)  
Batton M64 x3  
Metall SV x1  
Monopellan x6  
Penpen EV x1  
Rabbiton x6  
Spinning Gabyoall x1

DISCHI

002. Roll  
014. Flash Man  
040. Crystal Man  
041. Blizzard Man  
044. Knight Man  
094. Dr Wily

OGGETTI

Sfera grande x5  
Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti i precipizi, i mattoni di ghiaccio, le spine sul pavimento, le pedane fragili, la parete fantasma e le strettoie.

---

[D2] LAGO ARTIFICIALE

NEMICI

Dodonpa Cannon x5  
Metall SV x1  
Spinning Gabyoall x2

DISCHI

049. Freeze Man  
062. Frost Man  
067. Punk  
088. Dr Light

OGGETTI

Sfera grande x1  
Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti le strettoie, i mattoni di ghiaccio, le pedane fragili, le spine sul pavimento e la zona sottomarina.

---

[D3] SENTIERO ESTERNO

NEMICI

Penpen EV x6  
Spinning Gabyoall x1

DISCHI

005. Ice Man  
083. Cold Man



OGGETTI  
nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi ed i dispositivi che scagliano i mattoni di ghiaccio.

[D4] TANA DEL FREDDO

NEMICI

Cold Man (boss)  
Mokumokumo xInf

DISCHI

nessuno

OGGETTI

Ice Wall

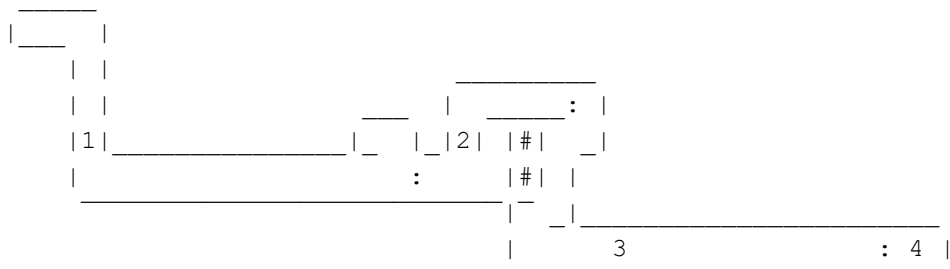
=====

DYNAMO MAN

Blocco E

[@10DY]

=====



Questa località diventa disponibile solo dopo aver completato quella di Astro Man, di Pirate Man oppure di Tengu Man. Una volta terminata, se non sono già state sbloccate in precedenza, diventeranno accessibili la località di Pirate Man, di Tengu Man ed il Cristallo.

--- OGGETTI ---

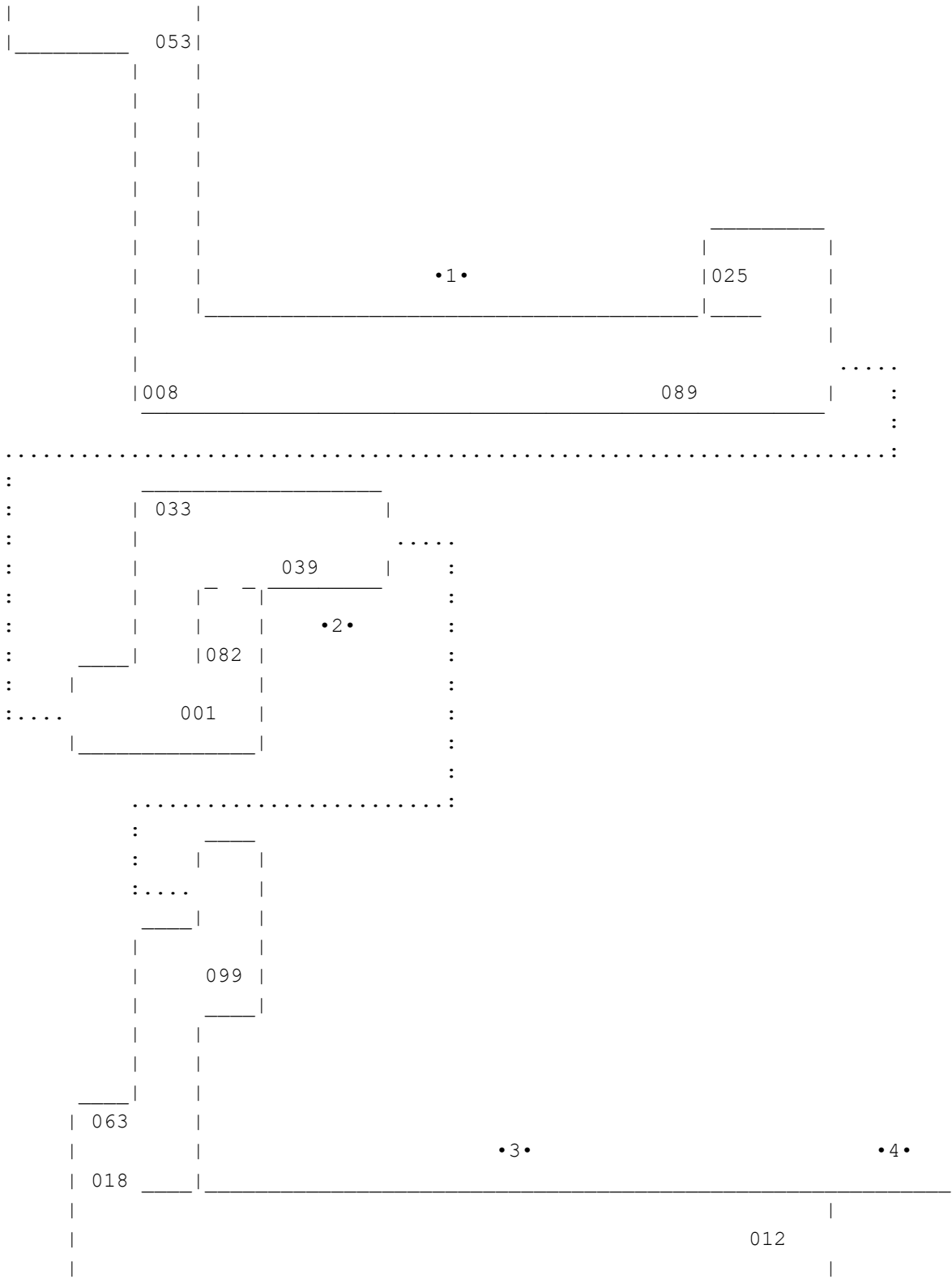
001. Mega Man [E2]  
008. Elec Man [E1]  
012. Quick Man [E3]  
018. Magnet Man [E3]  
023. Spark Man [E1]  
025. Bright Man [E1]  
033. Gravity Man [E2]  
039. Napalm Man [E2]  
053. Spring Man [E1]  
063. Grenade Man [E3]  
082. Dynamo Man [E2]  
089. Rush [E1]  
099. Duo [E3]  
Capsula grande [E1, 3]  
Lightning Bolt [E4]  
Sfera grande [E1, 3]

--- NEMICI ---

Batton M64 [E3]  
Bunby Tank DX [E2]  
Bunby Top DX [E2]  
Electric Generator [E1, 2]  
Fire Metall [E1, 3]  
Joe Classic [E1]  
Metall SV [E3]  
Monopellan [E1, 2, 3]  
Move Cannon [E2]  
Plasma ± [E1, 3]  
Telly R [E1, 2]

--- BOSS ---

Dynamo Man [E4]



[E1] PRIMI NASTRI

NEMICI

- Electric Generator x3
- Fire Metall x9
- Joe Classic x1
- Monopellan x5
- Plasma ± x6
- Telly R xInf

DISCHI

- 008. Elec Man
- 023. Spark Man
- 025. Bright Man

053. Spring Man  
089. Rush

OGGETTI

Capsula grande x2  
Sfera grande x3

In questa sezione sono presenti i mattoni esplosivi, i mattoni infiammabili, le spine sul pavimento, le strettoie, i precipizi ed il nastro trasportatore.

---

[E2] ZONA ACUMINATA

NEMICI

Move Cannon (mini boss)  
Bunby Tank DX x2  
Bunby Top DX x2 (generati dai Bunby Tank DX)  
Electric Generator x1  
Monopellan x1  
Telly R xInf

DISCHI

001. Mega Man  
033. Gravity Man  
039. Napalm Man  
082. Dynamo Man

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento, sul soffitto e sulle pareti, i mattoni esplosivi ed i mattoni infiammabili.

---

[E3] CORRIDOIO OSCURO

NEMICI

Batton M64 x7  
Fire Metall x3  
Metall SV x1  
Monopellan x5  
Plasma ± x6

DISCHI

012. Quick Man  
018. Magnet Man  
063. Grenade Man  
099. Duo

OGGETTI

Capsula grande x3  
Sfera grande x1

In questa sezione l'illuminazione è fornita da un globo che oscilla. Qui sono presenti le spine sul pavimento e sul soffitto, il nastro trasportatore, i blocchi esplosivi, la strettoia ed i precipizi.

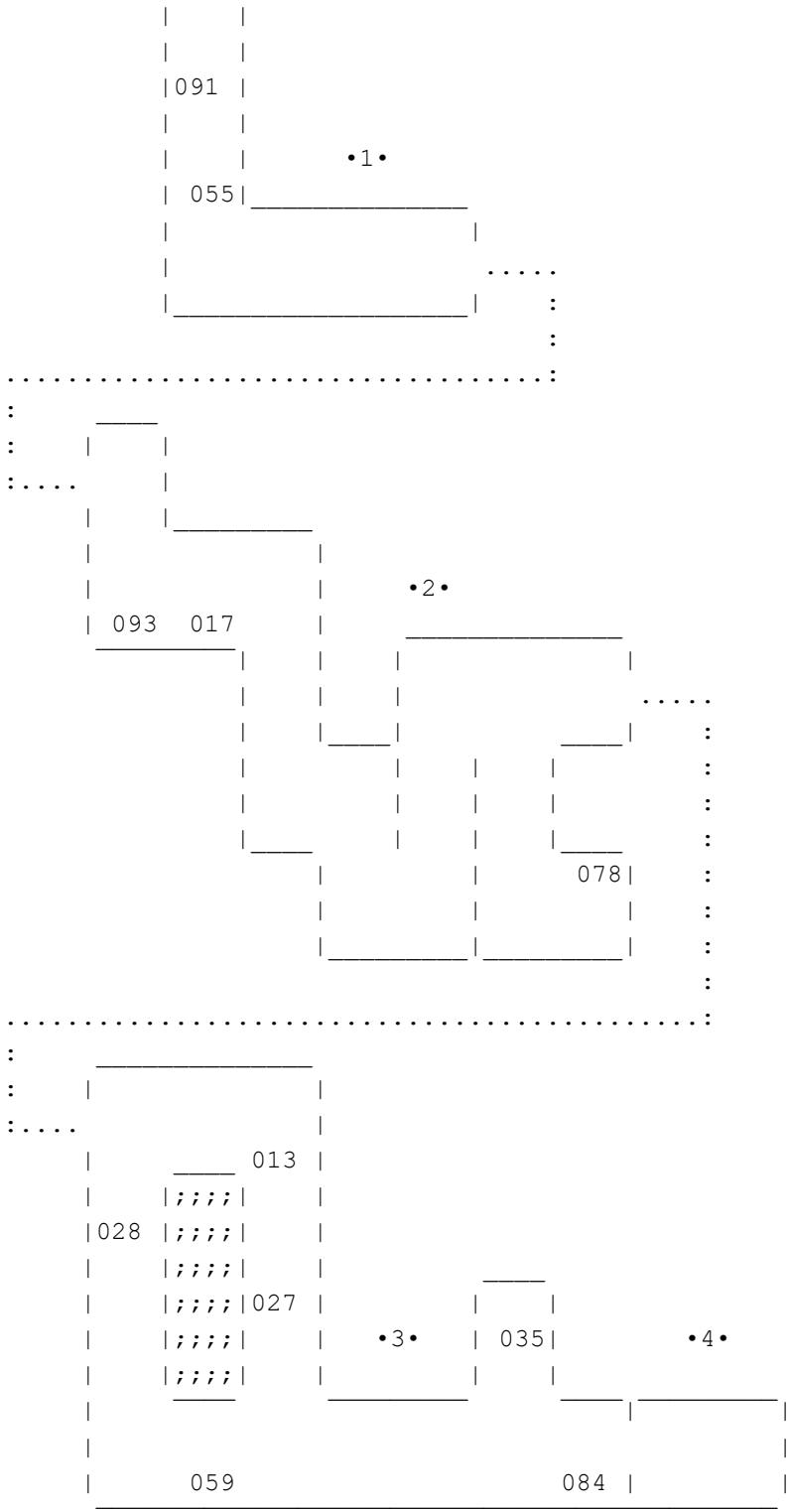
---

[E4] SALA GENERATORI

NEMICI

Dynamo Man (boss)





[F1] DISCESA SABBIOSA

NEMICI

- Hannya Attacker x1
- Metall SV x4
- Metrenger xInf
- Monopellan x4

DISCHI

- 051. Burst Man
- 055. Shade Man
- 075. Uranus
- 091. Beat

OGGETTI

- Sfera piccola x1

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento, le cascate di sabbia, le sabbie mobili e la strettoia.

---

[F2] LABIRINTO INFESTATO

NEMICI

Mother Mukamukade (mini boss)  
Hannya Attacker x5  
Joe Classic x2  
Kamikamin x1  
Mukamukade xInf

DISCHI

017. Needle Man  
078. Sunstar  
093. Auto

OGGETTI

Capsula grande x3  
Sfera grande x3  
Vita Bonus x1 (baule)

In questa sezione sono presenti le strettoie, le sabbie mobili, le spine sul pavimento, le pedane girevoli ed i mattoni incendiabili.

---

[F3] SENTIERO DI PIETRA

NEMICI

Dig Mole xInf  
Joe Classic x1  
Kamikamin x4  
Kao na Gahna x19  
Metrenger xInf

DISCHI

013. Crash Man  
027. Drill Man  
028. Pharaoh Man  
035. Stone Man  
059. Sword Man  
084. Ground Man

OGGETTI

Sfera grande x1  
Vita Bonus x2

In questa sezione sono presenti la strettoia, le spine mobili, il pavimento friabile ed i bauli.

---

[F4] CAMERA DEL SOLE

NEMICI

Ground Man (boss)

DISCHI

nessuno

OGGETTI

Spread Drill







In questa sezione sono presenti le pedane mobili, la strettoia, i mattoni fragili e le spine sul pavimento e sul soffitto.

[G3] BINARI PARALLELI

NEMICI

Kaizock x3  
Monopellan x10  
Rompers rosso x1  
Rompers verde x2  
Shupponpon xInf

DISCHI

021. Top Man  
030. Dust Man  
050. Junk Man  
056. Turbo Man  
060. Clown Man

OGGETTI

Capsula grande x3

In questa sezione sono presenti le pedane girevoli con le spine.

[G4] TEATRO DEL MAGO

NEMICI

Magic Man (boss)  
Rompers verde xInf

DISCHI

nessuno

OGGETTI

Magic Card

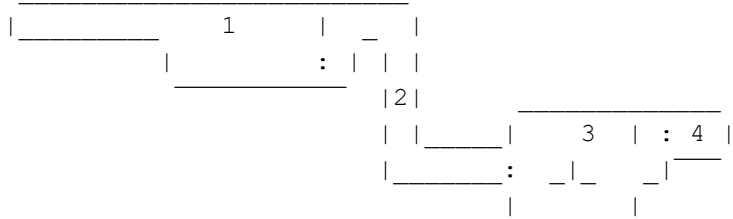
=====

PIRATE MAN

Blocco H

[@10PR]

=====



Questa località diventa disponibile solo dopo aver completato quella di Astro Man, di Burner Man, di Cold Man oppure di Dynamo Man. Una volta terminata, se non sono già state sbloccate in precedenza, diventeranno accessibili la località di Burner Man, di Dynamo Man ed il Cristallo.

--- OGGETTI ---

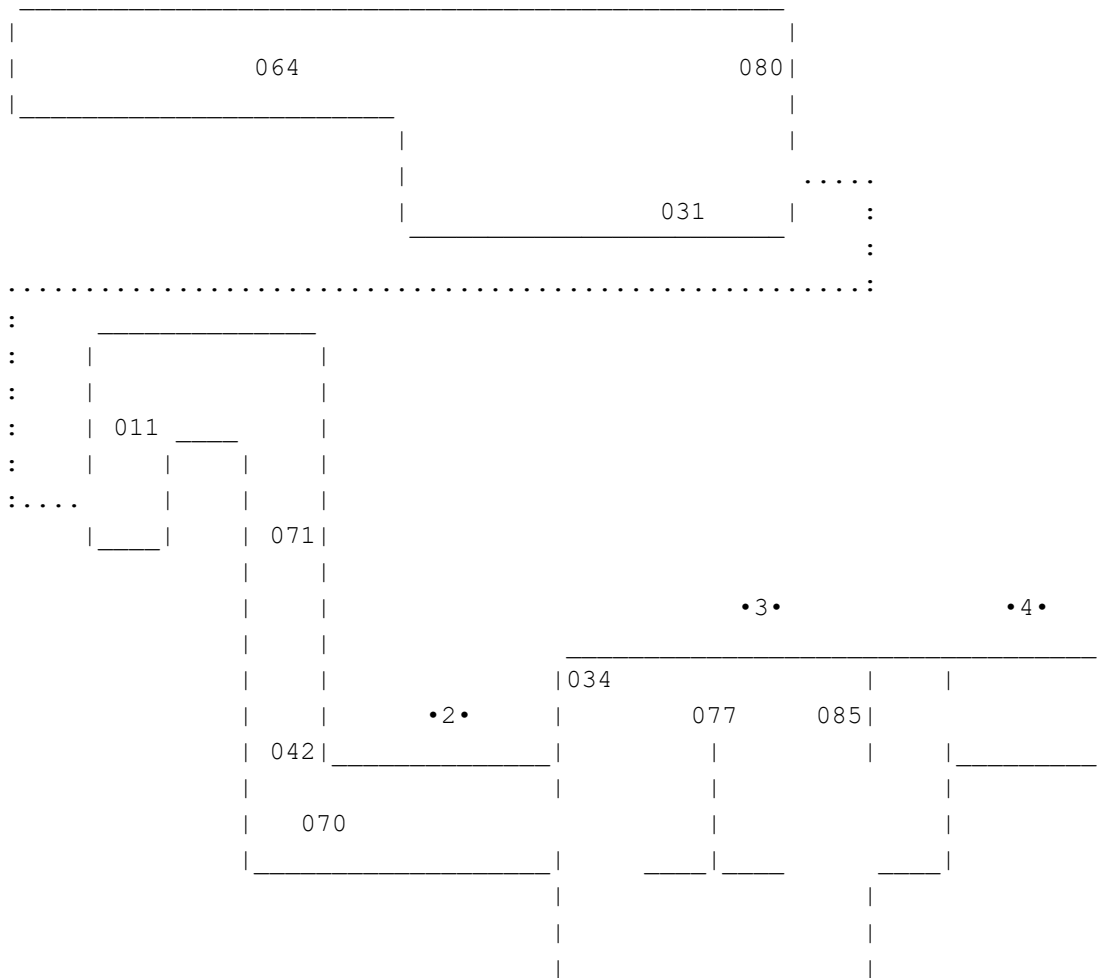
011. Bubble Man [H2]  
031. Dive Man [H1]  
034. Wave Man [H3]  
042. Centaur Man [H2]

--- NEMICI ---

Ammoner [H1, 2]  
Hogale Submarine [H2]  
Kaizock [H1, 2]  
Kamikamin [H3]

064. Aqua Man	[H1]	Shell'n	[H2, 4]
070. Mercury	[H2]	Spinning Gabyoall	[H1, 2]
071. Venus	[H2]	Surumaker	[H1, 2]
077. Neptune	[H3]		
080. Mega Water S	[H1]	--- BOSS ---	
085. Pirate Man	[H3]	Pirate Man	[H4]
Capsula grande	[H2]		
Remote Mine	[H4]		
Sfera grande	[H1, 2, 3]		
Vita Bonus	[H3]		

•1•



[H1] LAGO MINATO

NEMICI

Ammoner	x3
Kaizock	x1
Spinning Gabyoall	x3
Surumaker	x11

DISCHI

031. Dive Man  
 064. Aqua Man  
 080. Mega Water S

OGGETTI

Sfera grande x1

In questa sezione sono presenti una zona sottomarina, le mine acuminate,

le spine sul fondale ed una strettoia.

---

[H2] CORRIDOIO SUBACQUEO

NEMICI

Ammoner x4  
Hogale Submarine x2  
Kaizock x1  
Shell'n x2  
Spinning Gabyoall x2  
Surumaker x4

DISCHI

011. Bubble Man  
042. Centaur Man  
070. Mercury  
071. Venus

OGGETTI

Capsula grande x1  
Sfera grande x1

In questa sezione è presente una zona sottomarina.

---

[H3] CAVERNA DELLE BOLLE

NEMICI

Kamikamin x3

DISCHI

034. Wave Man  
077. Neptune  
085. Pirate Man

OGGETTI

Sfera grande x1 (baule)  
Vita Bonus x1 (baule)

In questa sezione sono presenti una zona sottomarina, le mine acuminate, le spine sul pavimento, i bauli ed i generatori di bolle.

---

[H4] SALA DEL TESORO

NEMICI

Pirate Man (boss)  
Shell'n x1

DISCHI

nessuno

OGGETTI

Remote Mine

In questa sezione è presente una zona sottomarina.



---

[I1] PERCORSO AEREO

## NEMICI

Mokumokumo x4

## DISCHI

006. Bomb Man  
022. Snake Man  
096. Treble

## OGGETTI

Vita Bonus x1

Nella prima parte di questa sezione, la schermata avanzerà automaticamente.  
Qui sono presenti i precipizi ed i palloncini arancioni.

---

[I2] SPAZIO MINATO

## NEMICI

Dodonpa Cannon x5  
Tencrow x18

## DISCHI

010. Air Man  
036. Gyro Man  
047. Wind Man

## OGGETTI

Sfera grande x5  
Vita Bonus x2

In questa sezione sono presenti i precipizi, i palloncini verdi e le sfere  
chiodate.

---

[I3] TUBATURE

## NEMICI

Cline G x1  
Dodonpa Cannon x4  
Hannya Attacker x3  
Joe Classic x1  
Metall SV x2  
Mokumokumo xInf  
Oni Robo x5  
Telly R xInf

## DISCHI

032. Skull Man  
046. Tomahawk Man  
052. Cloud Man  
057. Tengu Man  
072. Mars  
073. Jupiter  
090. Eddie

## OGGETTI

Sfera grande x1

In questa sezione sono presenti le sfere chiodate, i compressori, i generatori di Mokumokumo ed i tubi fragili che emettono aria.

[I4] NIDO DEL DEMONE

NEMICI

Tengu Man (boss)

DISCHI

nessuno

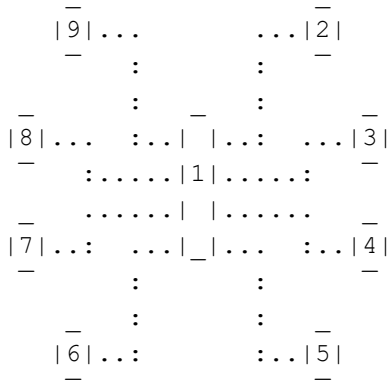
OGGETTI

Tengu Blade

=====

CRISTALLO Blocco L [@10CR]

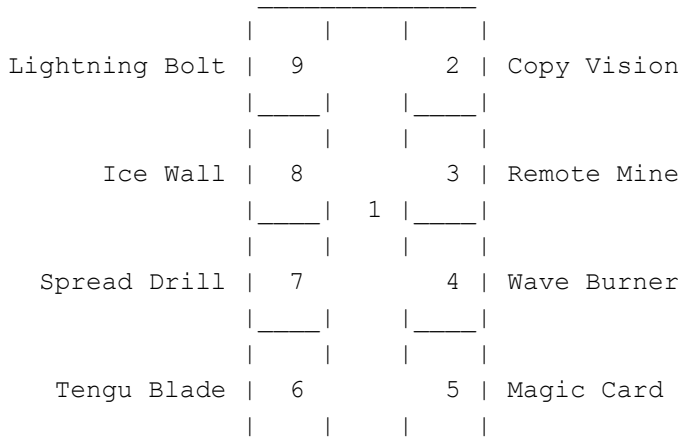
=====



Questa località diventa disponibile solo dopo aver terminato quella di Burner Man, di Dynamo Man, di Magic Man, di Pirate Man oppure di Tengu Man. Una volta completata, diventerà accessibile il King's Palace 1.

--- OGGETTI ---  
(nessuno)

--- NEMICI ---  
(nessuno)



[L1] CAMERA CENTRALE

NEMICI

nessuno

DISCHI  
nessuno

OGGETTI  
nessuno

In questa stanza sono presenti otto teletrasporti che portano ad una delle sale dove utilizzare le diverse Armi.

---

[L2] SALA COPY VISION

NEMICI  
nessuno

DISCHI  
nessuno

OGGETTI  
nessuno

In questa stanza bisogna distruggere il cubo verde usando il Copy Vision.  
Dopo averlo fatto, comparirà una grossa Vite Speciale del valore di 100 unità.

---

[L3] SALA REMOTE MINE

NEMICI  
nessuno

DISCHI  
nessuno

OGGETTI  
nessuno

In questa stanza bisogna distruggere il cubo nero usando la Remote Mine.  
Dopo averlo fatto, comparirà una grossa Vite Speciale del valore di 100 unità.

---

[L4] SALA WAVE BURNER

NEMICI  
nessuno

DISCHI  
nessuno

OGGETTI  
nessuno

In questa stanza bisogna distruggere il cubo rosso usando il Wave Burner.  
Dopo averlo fatto, comparirà una grossa Vite Speciale del valore di 100 unità.

---

[L5] SALA MAGIC CARD

NEMICI  
nessuno

DISCHI  
nessuno

OGGETTI  
nessuno

In questa stanza bisogna distruggere il cubo viola usando il Magic Card.  
Dopo averlo fatto, comparirà una grossa Vite Speciale del valore di 100 unità.

---

[L6] SALA TENGU BLADE

NEMICI  
nessuno

DISCHI  
nessuno

OGGETTI  
nessuno

In questa stanza bisogna distruggere il cubo grigio usando il Tengu Blade.  
Dopo averlo fatto, comparirà una grossa Vite Speciale del valore di 100 unità.

---

[L7] SALA SPREAD DRILL

NEMICI  
nessuno

DISCHI  
nessuno

OGGETTI  
nessuno

In questa stanza bisogna distruggere il cubo arancione usando lo Spread Drill.  
Dopo averlo fatto, comparirà una grossa Vite Speciale del valore di 100 unità.

---

[L8] SALA ICE WALL

NEMICI  
nessuno

DISCHI  
nessuno

OGGETTI  
nessuno

In questa stanza bisogna distruggere il cubo celeste usando l'Ice Wall.  
Dopo averlo fatto, comparirà una grossa Vite Speciale del valore di 100 unità.

---

[L9] SALA LIGHTNING BOLT

NEMICI  
nessuno

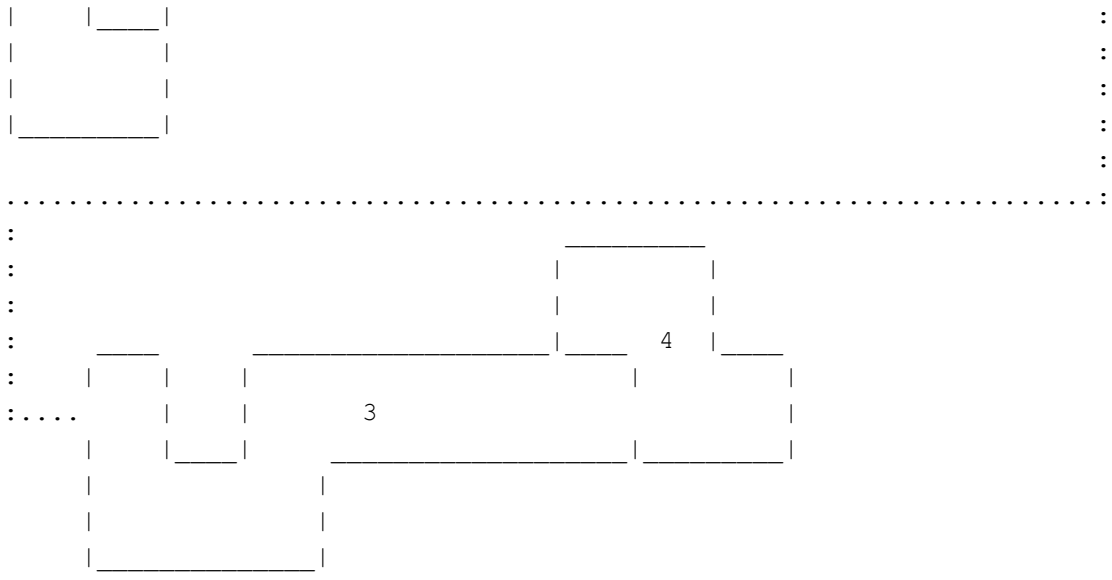
DISCHI  
nessuno

OGGETTI  
nessuno

In questa stanza bisogna distruggere i cubi arancioni usando il Lightning Bolt.







[M1] INGRESSO VERDE

NEMICI

- Bunby Tank DX x3
- Bunby Top DX x3 (generati dai Bunby Tank DX)
- Gori-Three x1
- Joe Classic x1
- Mukamukade B xInf
- Telly R xInf
- Wall Teck x1

DISCHI

nessuno

OGGETTI

- Capsula grande x1
- Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento e sul soffitto, i pannelli che coprono la visuale, le strettoie, le pedane che cadono, i precipizi, piastrelle che si sollevano dal pavimento.

[M2] PERCORSO INTRICATO

NEMICI

- Fire Metall x5
- Gori-Three x2
- Hannya Attacker x1
- Joe Classic x2
- Metrenger xInf
- Plasma ± x6

DISCHI

nessuno

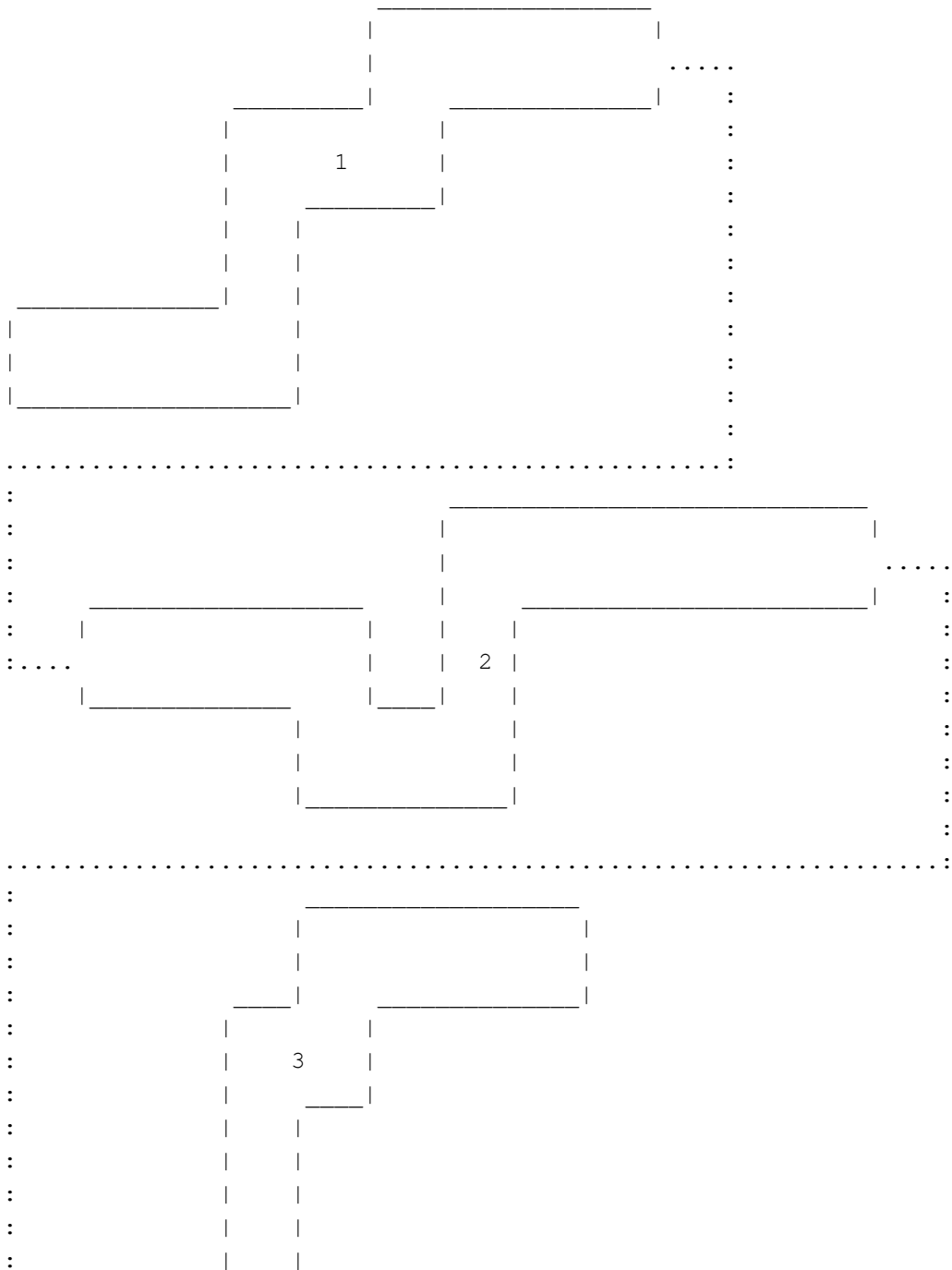
OGGETTI

- Capsula grande x1
- Sfera grande x1

In questa sezione sono presenti le pedane fantasma, la strettoia ed i nastri trasportatori.



Crunchran	[N1, 3]	Sfera grande	[N1, 2, 3]
Gori-Three	[N1, 2]	Vita Bonus	[N2]
Joe Classic	[N1, 3]		
Kamikamin	[N2, 3]	--- BOSS ---	
King Plane	[N2]	Jet King Robo	[N3]
King Tank	[N1]	King	[N3]
Metrenger	[N1]		
Onbuubattan	[N1]		
Penpen EV	[N3]		
Plasma ±	[N2]		
Poton N°1	[N1]		
Poton N°2	[N1]		
Rabbiton	[N2]		
Rompers verde	[N1]		
Shururun	[N2]		
Sydecka	[N1]		
Telly R	[N2, 3]		
Tencrow	[N3]		
Wall Teck	[N1]		



: \_\_\_\_\_ |  
: | \_\_\_\_\_ |  
:..... |  
| \_\_\_\_\_ |

---

[N1] HANGAR DEL CARRARMATO

NEMICI

King Tank (mini boss)  
Crunchran x3  
Gori-Three x1  
Joe Classic x1  
Metrenger xInf  
Onbuubattan x2  
Poton N°1 x1  
Poton N°2 x1  
Rompers verde xInf  
Sydecka x2  
Wall Teck x2

DISCHI

nessuno

OGGETTI

Capsula grande x6  
Sfera grande x1

In questa sezione è presente la strettoia.

---

[N2] BASE DELL'AEREO

NEMICI

King Plane (mini boss)  
Batton M64 x5  
Gori-Three x1  
Kamikamin x2  
Plasma ± x1  
Rabbiton x1  
Shururun xInf  
Telly R xInf

DISCHI

nessuno

OGGETTI

Capsula grande x2 (baule)  
Sfera grande x3  
Vita Bonus x1 (baule)

In questa sezione sono presenti i bauli, la strettoia, i precipizi ed i mattoni incendiabili. Durante lo scontro con il mini boss la schermata avanzerà in automatico.

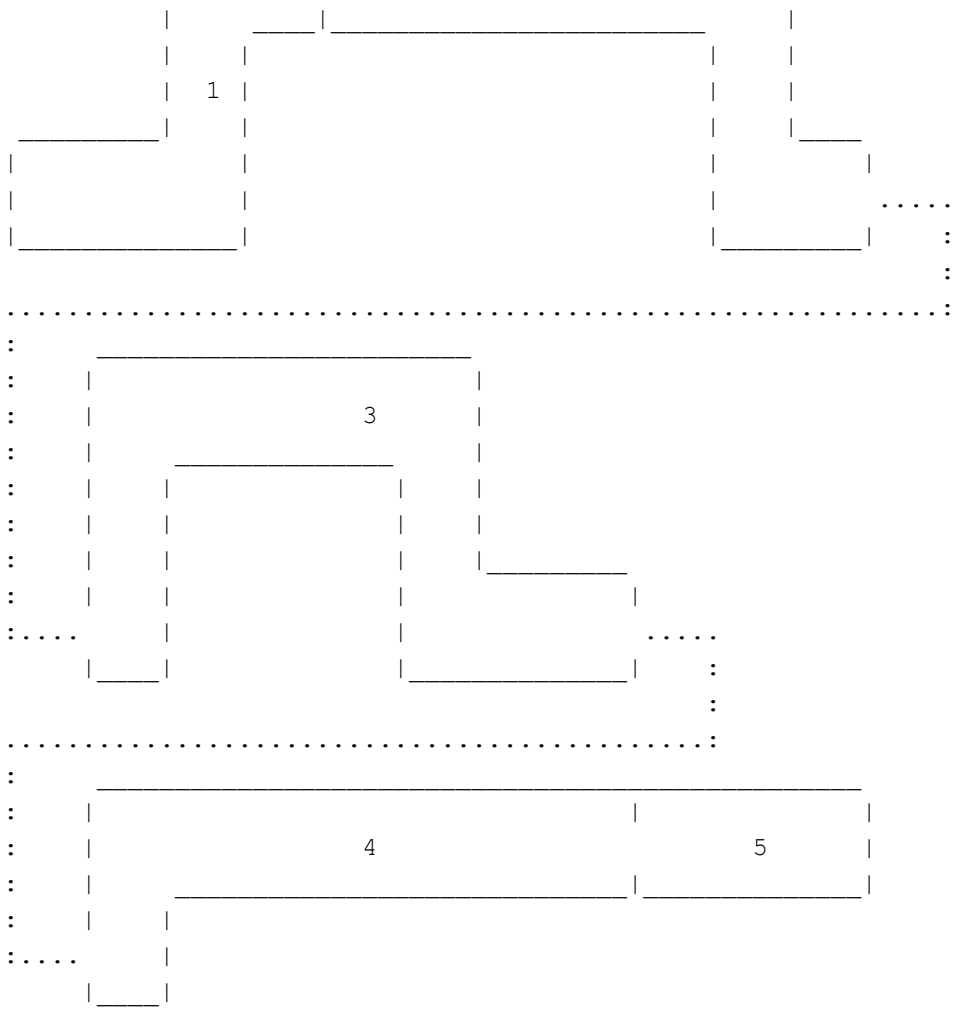
---

[N3] SALA DEL TRONO

NEMICI

Jet King Robo (boss)  
King (boss)  
Crunchran x1





[01] GELO SIDERALE

NEMICI

- Astro Man (boss)
- Cold Man (boss)
- Mokumokumo xInf
- Shururun xInf
- Sydecka x1

DISCHI

nessuno

OGGETTI

- Sfera grande x1

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento e le pedane fantasma.

[02] ACQUA CORRENTE

NEMICI

- Dynamo Man (boss)
- Pirate Man (boss)
- Ammoner x2
- Metall SV x1
- Metrenger xInf
- Monopellan x3
- Plasma ± x2
- Surumaker x2

DISCHI

nessuno

OGGETTI

Capsula grande x3  
Sfera grande x1  
Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento ed una zona sottomarina.

---

[03] FUOCO MAGICO

NEMICI

Burner Man (boss)  
Magic Man (boss)  
Sisi Roll (mini boss)  
Joe Classic x1  
Kaizock x1  
Penpen EV x4

DISCHI

nessuno

OGGETTI

Capsula grande x6  
Sfera grande x6

In questa sezione sono presenti una zona sottomarina, le mine acuminatae, le spine sul pavimento ed i mattoni fragili.

---

[04] ORIZZONTE TERRESTRE

NEMICI

Ground Man (boss)  
Tengu Man (boss)  
Joe Classic x2  
Metrenger x1  
Poton N°1 x4  
Poton N°2 x1  
Wall Teck x4

DISCHI

nessuno

OGGETTI

Capsula grande x2  
Sfera grande x2

In questa sezione sono presenti i precipizi ed i pannelli che bloccano la visuale.

---

[05] SALA DELLO SCIENZIATO

NEMICI

Wily Capsule (boss)  
Wily Machine (boss)

DISCHI

nessuno

OGGETTI





-----

33004FDC 00FF      La Scivolata di Megaman copre una distanza infinita

-----

33004FE4 0078      Senza premere alcun pulsante, Megaman rilascia continuamente  
il Super Colpo del Mega Buster

-----

D0000020 0002      Il Super Colpo del Mega Buster viene caricato in pochissimi  
33004FE5 0001      istanti

-----

42016310 00FF      Si ottengono tutte le Armi  
0000000A 0002

-----

82016324 BA80      Si ottengono tutti gli Accessori  
82016326 FDF0

-----

-----

BASS

-----

-----

33004FDD 00FF      Lo Scatto di Bass copre una distanza infinita

-----

33004FE6 0000      Premendo più volte il pulsante A mentre si trova in aria,  
Bass può eseguire ripetutamente Doppi Salti

-----

3202D378 0000      Tenendo premuto il pulsante B, Bass può aprire il fuoco con  
il Bass Buster senza interruzioni

-----

42016310 00FF      Si ottengono tutte le Armi  
00000009 0002

-----

82016324 F900      Si ottengono tutti gli Accessori  
82016326 FB70

-----

-----

CODICI VARI

-----

-----

74000130 03FA  
83004FD6 0CF4      Tenendo premuto Select mentre si spinge il pulsante A,  
A4000130 03FA      il Salto raggiungerà un'altezza maggiore  
83004FD6 05F4

-----

82012D9A FFFE  
82012D9C FFFF  
82012D9E FFFF  
82012DA0 FFFF      Si ottengono tutti i Dischi del Database  
82012DA2 FFFF  
82012DA4 FFFF  
32012DA6 001F

-----

=== LA FINE DELLA SAGA ===

Uscito sul mercato nel 1998, inizialmente Mega Man & Bass era stato realizzato per essere l'ultimo episodio della saga classica di Mega Man. Per questo motivo nel Database sono presenti le schede dei protagonisti e dei boss dei vari capitoli:

MEGA MAN

001. Mega Man  
002. Roll  
003. Cut Man  
004. Guts Man  
005. Ice Man  
006. Bomb Man  
007. Fire Man  
008. Elec Man  
088. Dr Light  
094. Dr Wily

MEGA MAN 2

009. Metal Man  
010. Air Man  
011. Bubble Man  
012. Quick Man  
013. Crash Man  
014. Flash Man  
015. Heat Man  
016. Wood Man

MEGA MAN 3

017. Needle Man  
018. Magnet Man  
019. Gemini Man  
020. Hard Man  
021. Top Man  
022. Snake Man  
023. Spark Man  
024. Shadow Man  
089. Rush  
098. Proto Man

MEGA MAN 4

025. Bright Man  
026. Toad Man  
027. Drill Man  
028. Pharaoh Man  
029. Ring Man  
030. Dust Man  
031. Dive Man  
032. Skull Man  
090. Eddie

MEGA MAN 5

033. Gravity Man  
034. Wave Man  
035. Stone Man  
036. Gyro Man  
037. Star Man  
038. Charge Man  
039. Napalm Man  
040. Crystal Man  
091. Beat

MEGA MAN 6

041. Blizzard Man  
042. Centaur Man  
043. Flame Man  
044. Knight Man  
045. Plant Man  
046. Tomahawk Man  
047. Wind Man  
048. Yamato Man

MEGA MAN 7

049. Freeze Man  
050. Junk Man  
051. Burst Man  
052. Cloud Man  
053. Spring Man  
054. Slash Man  
055. Shade Man  
056. Turbo Man  
093. Auto  
095. Bass  
096. Treble

MEGA MAN 8

057. Tengu Man  
058. Astro Man  
059. Sword Man  
060. Clown Man  
061. Search Man  
062. Frost Man  
063. Grenade Man  
064. Aqua Man  
099. Duo

MEGA MAN & BASS

082. Dynamo Man  
083. Cold Man  
084. Ground Man  
085. Pirate Man  
086. Burner Man  
087. Magic Man  
097. King  
100. Megaman & Bass

MM: DR WILY'S REVENGE

065. Enker

MEGA MAN V

069. Terra  
070. Mercury  
071. Venus  
072. Mars  
073. Jupiter  
074. Saturn  
075. Uranus  
076. Pluto  
077. Neptune  
078. Sunstar  
092. Tango

MEGA MAN II

066. Quint

MEGA MAN III

067. Punk

MEGA MAN VI

068. Ballade

MM: THE WILY WARS

079. Buster Rod G  
080. Mega Water S  
081. Hyper Storm H

```
|||||
|
| Per segnalarmi eventuali imprecisioni, errori, |
| mancanze, oppure volete chiedere qualcosa di |
| particolare sul gioco, mandatemi un email a: |
|
| spanettone@yahoo.it |
|
| cercherò di rispondere il prima possibile |
|
|////////////////////////////////////////////////////////////////|
```

```
+-----+
| ** CREDITS ** |
+-----+
```

GUIDA A MEGA MAN & BASS

Tutto il documento è stato progettato e realizzato dal sottoscritto.

PDpWriter  
Copyright 2017 Spanettone Inc  
<http://spanettone.altervista.org>  
spanettone@yahoo.it  
ALL RIGHTS RESERVED

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