

Mega Man 7 FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated to v1.0 on Nov 21, 2017

GUIDA A MEGA MAN 7
versione 1.0

gioco : MEGA MAN 7
sistema : Super Nintendo
tipo : Azione
prodotto: CAPCOM

16/10/2017 ---> inizio stesura del documento

18/11/2017 ---> 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 7

=====	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) ARMI SPECIALI	
	Caratteristiche	[@05RS]
	Tabella potenza offensiva	[@05TP]
=====	6) SOLUZIONE	
	Introduzione	[@06SL]
	Prologo: Damaged Road	[@6S00]
	Primo intermezzo	[@6MZ1]
	Cloud Man	[@6S01]
	Junk Man	[@6S02]
	Freeze Man	[@6S03]
	Burst Man	[@6S04]
	Robot Museum	[@6S05]
	Secondo intermezzo	[@6MZ2]
	Slash Man	[@6S06]
	Spring Man	[@6S07]
	Shade Man	[@6S08]
	Turbo Man	[@6S09]
	Recupero Accessori	[@6RCC]

Wily's Castle 1	[@6S10]
Wily's Castle 2	[@6S11]
Wily's Castle 3	[@6S12]
Wily's Castle 4	[@6S13]
Versus Mode	[@6VSM]

===== 7) NEMICI

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

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

===== 9) MAPPA

Introduzione	[@09MP]
Damaged Road . . . Blocco A	[@09DR]
Burst Man Blocco B	[@09BR]
Cloud Man Blocco C	[@09CL]
Freeze Man Blocco D	[@09FR]
Junk Man. Blocco E	[@09JK]
Robot Museum . . . Blocco F	[@09RM]
Shade Man Blocco G	[@09SH]
Slash Man Blocco H	[@09SL]
Spring Man Blocco I	[@09SP]
Turbo Man Blocco L	[@09TR]
Wily's Castle 1 . . Blocco M	[@09W1]
Wily's Castle 2 . . Blocco N	[@09W2]
Wily's Castle 3 . . Blocco O	[@09W3]
Wily's Castle 4 . . Blocco P	[@09W4]

===== 10) TRUCCHI & CURIOSITÀ

Trucchi	[@10TR]
Curiosità	[@10CS]

CREDITS

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

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

MEGA MAN 7 è il primo capitolo della saga classica di Mega Man ad essere stato realizzato per il Super Nintendo. In questo episodio farà la sua comparsa il misterioso robot 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

SPOSTARSI

[direzioni Destra e Sinistra]

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

SALTARE

[pulsante B]

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

ARRAMPICARSI

[Su o Giù, in corrispondenza di una scala]

Il personaggio è in grado di muoversi lungo le scale premendo la direzione Su o Giù, a seconda dei casi. Mentre ci si sta arrampicando è sempre possibile eseguire un attacco, direzionandolo con Destra o Sinistra, ma non è consentito muoversi e colpire contemporaneamente. Premendo il pulsante B mentre si è su una scala, Mega Man lascerà la presa, raggiungendo rapidamente il pavimento. Saltando e premendo la direzione Su in corrispondenza di una scala invece, il personaggio si aggrapperà al volo alla struttura.

SCIVOLARE

[direzione Giù + pulsante B]

Tramite questa abilità, Mega Man scivola in avanti lungo il suolo. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Scivolata non causa danni ai nemici e serve solo per attraversare le varie strettoie presenti nelle località. Questa abilità inoltre ha anche una valenza difensiva poiché eseguendola, il personaggio si abbasserà ed alcuni attacchi nemici, che in genere lo avrebbero colpito, passeranno sopra la sua testa senza danneggiarlo. Se, eseguendo la Scivolata, Mega Man supera il bordo della pavimentazione, la tecnica verrà interrotta ed il personaggio cadrà in verticale.

SPARARE

[pulsante Y]

Aperto il fuoco, Mega Man sparerà orizzontalmente un proiettile giallo inoltre sarà possibile eseguire raffiche di massimo tre colpi premendo ripetutamente il pulsante Y. Il Robot blu ha la possibilità di aprire il fuoco da fermo, in movimento, mentre salta o si lascia cadere, oppure mentre si muove lungo una scala, ma sempre e solo nella direzione verso cui è rivolto. Lo sparo semplice possiede munizioni infinite, un raggio d'azione molto ampio ed è in grado di attraversare i muri e gli ostacoli.

SUPER COLPO

[tenere premuto il pulsante Y e poi rilasciarlo]

Oltre al semplice proiettile, Mega Man possiede la capacità di accumulare energia dentro di sé per sparare un colpo molto più potente del normale. Tenendo premuto il pulsante Y, il Robot blu inizierà a brillare e, dopo aver rilasciato il tasto, questi sparerà il Super Colpo. Una volta che questo attacco sarà stato preparato, esso rimarrà sempre disponibile sino a quando non si rilascerà il pulsante, anche se nel frattempo si subiranno danni. Non si può sparare un successivo Super Colpo se il precedente è ancora presente sullo schermo. Solo il Mega Buster, il Noise Crush ed il Wild Coil possiedono il Super Colpo.

<> SUPERFICI <>

- Normale • Su una piattaforma standard, il personaggio non subisce alcun impedimento, perciò può muoversi e saltare liberamente.
- Ghiaccio • Sulle superfici congelate, il personaggio scivola leggermente all'inizio ed al termine di ogni spostamento perciò bisogna tenere conto di questa situazione quando si raggiungono le estremità di una pedana.
- Sottacqua • Al di sotto del livello del mare, i movimenti del personaggio vengono rallentati dalla presenza del liquido, mentre i suoi salti raggiungono un'altezza massima ed una gittata superiore al normale.

 SCHEERMATE

[@04SC]

 # SCHEERMATA 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)

 >>>>>> >>
 M.BUSTER FREEZE.C
 >>>> >>>>
 T.BOLT J.SHIELD
 >>>>>> >>>>>>
 D.WRAP S.CLAW
 >>>> >>>>>>
 NOICE.C S.WHEEL
 >>>>>>
 W.COIL

-----+-----
 >>>>>> | >>>>>>
 R.COIL | S.ADAPT
 >>>>>> | >>>>>>
 R.JET | P.SHIELD
 >>>> |
 R.SEARCH | | 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 mostra invece i punti vita in possesso del Robot. 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 o raccolti. Per riprendere il gioco, tornare prima alla Schermata Armi, premendo il pulsante L, oppure scegliendo la voce 'Next', e da qui spingere il tasto START.

(Esempio)

```
-----
+----+
| EN | [E] [E]
+----+          +----+
| WP | [W]          | EX | {#}
+----+          +----+
| SP | [S]
+----+          | NEXT |
-----

+----+          +-----+
| RS | {#}{#}          | R . . H |
+----+          +-----+
| EB | {#} | PU | {#}
+----+          +----+
| BO | 244          +-----+
+----+          | MM 3 |
+-----+
```

Nella parte alta dello schermo sono indicati gli Accessori Manuali:

- quanti Energy Can si possiedono [EN]
- quanti Weapon Can si possiedono [WP]
- se si possiede il Super Can [SP]
- se si possiede l'Exit Unit [EX]

Più in basso invece sono presenti gli Accessori Automatici:

- quanti Beat's Whistle si possiedono [RS]
- se si è ottenuto l'Energy Balancer [EB]
- il numero di Viti Speciali che si possiedono [BO]
- se si è ottenuto l'Hyper Rocket Buster [PU]
- quali lettere del Super Adaptor si sono raccolte [R . . H]
- il numero di Vite a disposizione di Mega Man [MM]

Per usare un Can qualsiasi oppure l'Exit Unit, è sufficiente spostare il cursore con i tasti direzionali, indicando quello da utilizzare, e premere il tasto Y oppure START.

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

SFERA ARANCIONE GIGANTE (ripristina tutti i PV)
 SFERA ARANCIONE GRANDE (ripristina 8 PV)
 SFERA ARANCIONE PICCOLA (ripristina 2 PV)

Il personaggio possiede un massimo di 28 punti vita (PV) e questi tre oggetti hanno la funzione di curarlo, consentendogli di recuperare i PV persi. Nelle varie località sarà possibile trovare solo la versione grande e quella piccola mentre la versione gigante si può ottenere esclusivamente tramite il Rush Search.

Dove si trovano

Burst Man	[B2]	Sentiero giallo	.x1 grande
Burst Man	[B4]	Alta marea	.x1 grande
Cloud Man	[C2]	Zona di pioggia	.x1 grande
Cloud Man	[C3]	Corridoio viola	.x1 grande
Freeze Man	[D2]	Caverna viola	.x1 grande
Junk Man	[E2]	Deposito rottami	.x1 grande
Shade Man	[G2]	Percorso superiore	.x1 grande
Shade Man	[G3]	Percorso inferiore	.x1 grande
Slash Man	[H1]	Cascata imponente	.x1 grande
Slash Man	[H3]	Tana del dinosauro	.x1 grande
Spring Man	[I2]	Corridoio molleggiato	.x1 grande
Spring Man	[I4]	Percorso delle scatole	.x1 grande
Turbo Man	[L2]	Garage	.x1 grande
Turbo Man	[L3]	Percorso incandescente	.x1 grande
Wily's Castle 1	[M2]	Test luci	.x1 grande
Wily's Castle 1	[M3]	Binari sospesi	.x1 grande
Wily's Castle 2	[N1]	Salita blu	.x2 grande
Wily's Castle 2	[N2]	Salita verde	.x2 grande, x3 piccola
Wily's Castle 3	[O1]	Ingresso viola	.x1 grande
Wily's Castle 3	[O3]	Percorso sottomarino	.x1 grande
Wily's Castle 4	[P2]	Zona Robot Master	.x8 grande
Wily's Castle 4	[P3]	Covo di Wily	.x1 grande

La Sfera Arancione gigante invece si trova nella località di Spring Man [I3] Magazzino della vite. Una volta giunti in questa sezione, si noteranno subito tre grandi stelle sullo sfondo. Evocare Rush in corrispondenza di quella centrale per fargli recuperare l'oggetto.

CAPSULA ROSSA GRANDE (ripristina 8 unità del caricatore)
 CAPSULA ROSSA 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. Se non si possiede l'accessorio Energy Balancer, non sarà possibile riempire i caricatori delle altre Armi quando si equipaggia il Mega Buster. Nelle varie località sarà possibile trovare solo la versione grande mentre quella piccola si può ottenere esclusivamente dopo aver eliminato i nemici.

Dove si trovano

Burst Man	[B3]	Covo del granchio	.x1
Freeze Man	[D2]	Caverna viola	.x1

Junk Man	[E4]	Discarica	.x1
Spring Man	[I2]	Corridoio molleggiato	.x1
Wily's Castle 1	[M2]	Test luci	.x1
Wily's Castle 2	[N2]	Salita verde	.x1
Wily's Castle 4	[P3]	Covo di Wily	.x3

VITA BONUS

Questo casco colorato aggiunge una nuova vita a quelle già in possesso del personaggio. Si possono possedere sino ad un massimo di 9 vite inoltre è consentito ottenerne una anche comprando uno Spare Body, al costo di 40 Viti Speciali, presso il negozio di Auto.

Dove si trovano

Burst Man	[B1]	Ingresso esplosivo	.x1
Burst Man	[B2]	Sentiero giallo	.x1
Cloud Man	[C2]	Zona di pioggia	.x1
Cloud Man	[C3]	Corridoio viola	.x1
Junk Man	[E3]	Salita metallica	.x1
Shade Man	[G2]	Percorso superiore	.x1
Shade Man	[G3]	Percorso inferiore	.x1
Spring Man	[I2]	Corridoio molleggiato	.x1
Spring Man	[I3]	Magazzino della vite	.x1
Turbo Man	[L3]	Percorso incandescente	.x1
Wily's Castle 1	[M2]	Test luci	.x1
Wily's Castle 2	[N1]	Salita blu	.x1
Wily's Castle 3	[O1]	Ingresso viola	.x1
Wily's Castle 3	[O2]	Salita acuminata	.x1
Wily's Castle 3	[O3]	Percorso sottomarino	.x1
Wily's Castle 4	[P1]	Discesa viola	.x1

VITE SPECIALE GIGANTE (100 unità)

VITE SPECIALE GRANDE (8 unità)

VITE SPECIALE PICCOLA (2 unità)

Questi oggetti grigi ed arancioni sono la valuta presente nel gioco e servono per acquistare gli Accessori dal negozio di Auto. Si possono possedere sino ad un massimo di 999 Viti Speciali. Nelle varie località sarà possibile trovare solo la versione grande; quella piccola si può ricevere solo dai nemici mentre la versione gigante si può ottenere esclusivamente tramite il Rush Search.

Dove si trovano

Cloud Man	[C4]	Crepuscolo	.x1
Junk Man	[E1]	Discesa metallica	.x1
Shade Man	[G1]	Cimitero	.x1
Spring Man	[I1]	Ingresso viola	.x1
Wily's Castle 1	[M1]	Ingresso viola	.x1
Wily's Castle 2	[N1]	Salita blu	.x1
Wily's Castle 3	[O1]	Ingresso viola	.x2
Wily's Castle 4	[P1]	Discesa viola	.x1

Le Viti Speciali giganti invece si recuperano in:

- Cloud Man [C3] Corridoio viola
all'interno di questa sezione, entrare nell'edificio e, nella zona con due scale, salire su quella di destra. Arrivati in cima, evocare Rush sulla sinistra per fargli recuperare l'oggetto.

- Junk Man [E3] Salita metallica
una volta entrati in questa sezione, procedere verso est sino a raggiungere

la scala. Non salirvi sopra bensì richiamare il cane robotico nelle sue vicinanze per trovare l'oggetto.

- Shade Man [G3] Percorso inferiore
durante lo scontro con il mini boss VAN Pookin, distruggere il nucleo interno del nemico per accedere così in G3. Dopo essere scesi in questa sezione, eliminare lo Sniper Joe 01 subito sulla destra e procedere in direzione est, oltrepassando la parete illusoria. Nella sala accanto, evocare Rush sul lato destro del gradino centrale per fargli recuperare l'oggetto.

- Spring Man [I3] Magazzino della vite
subito dopo essere arrivati in questa sezione, salire le scale e nella camera superiore posizionarsi sulla pedana sospesa. Richiamare il cane robotico su di essa per trovare l'oggetto.

- Turbo Man [L2] Garage
all'interno di questa sezione, seguire il percorso sino ad arrivare alla lunga scala verde. Arrivare in cima ad essa ed evocare Rush in corrispondenza del mattone azzurro sulla sinistra per fargli recuperare l'oggetto.

ACCESSORI

[@04AC]

Gli Accessori sono particolari componenti, acquistabili presso il negozio di Auto oppure recuperabili nelle località, che il personaggio può equipaggiare per migliorare alcune sue caratteristiche. Gli Accessori possono essere di tipo Automatico (il loro effetto è sempre attivo una volta ottenuti) oppure Manuale (è necessario attivarli dalla Schermata Accessori).

Per accedere al negozio di Auto, premere il pulsante SELECT presso la schermata di selezione delle località. Inizialmente sono disponibili soltanto alcuni Accessori; dopo aver recuperato l'Hyperbolt ed averlo consegnato ad Auto, nel negozio ne compariranno di nuovi ed i precedenti costeranno la metà.

L'Hyperbolt è situato nella località di Spring Man [I3] Magazzino della vite. Una volta giunti al suo interno, procedere verso l'alto e, arrivati al bivio, sfruttare il Rush Coil per proseguire in direzione nord. Avanzare rimanendo sempre sul lato occidentale dello schermo, sino ad arrivare al termine del percorso, dove sono presenti una Vita Bonus ed una scatola con il quantone. Saltate più volte su quest'ultima, sino a quando non risulterà rivolta contro il muro di sinistra: in questo modo il quantone demolirà la parete e permetterà l'accesso ad una stanza segreta. Al suo interno procedere verso sinistra, stando attenti alle spine presenti sul pavimento e sul soffitto, e sfruttare le molle per raccogliere l'Hyperbolt dalla sporgenza a nord ovest.

Ad eccezione di alcuni esemplari:

- si può acquistare un solo esemplare di ogni Accessorio
- tutti gli Accessori possono essere recuperati anche nelle località
- tutti gli Accessori svaniscono dopo il loro utilizzo

Per acquistare un Accessorio, recarsi al negozio di Auto, spostare il cursore con i tasti direzionali, indicando quello da comprare, e premere il pulsante START. Per utilizzare un Accessorio di tipo Manuale, accedere alla Schermata Accessori, spostare il cursore con i tasti direzionali, evidenziando quello da usare, e spingere il tasto START.

Gli Accessori sono:

- Beat's Whistle
- Energy Can
- Energy Equalizer
- Exit Unit
- Hyper Rocket Buster
- Protoshield
- Rush Coil
- Rush Jet
- Rush Search
- Spare Body
- Super Adaptor
- Super Can
- Weapon Can

Per ogni Accessorio viene elencato:

- .il costo in Viti Speciali
- .se necessita dell'Hyperbolt per comparire nel negozio di Auto
- .il tipo di attivazione
- .se si consuma dopo l'utilizzo
- .l'effetto dell'Accessorio

BEAT'S WHISTLE

- Costo • 80 Viti Speciali (40, con l'Hyperbolt)
- Hyperbolt • no
- Tipo • Automatico
- Consuma • si

Questo Accessorio richiama automaticamente la papera robotica Beat sullo schermo, nel caso in cui Mega Man cada in un precipizio. Quando ciò avviene, Beat recupera il personaggio e, tramite i tasti direzionali, è possibile far raggiungere a Mega Man la pavimentazione o la pedana più vicina. Una volta afferrati dalla papera robotica, si possiedono pochi secondi a disposizione per arrivare su una zona sicura, prima che Beat perda la presa: se ciò dovesse accadere e per tale motivo si precipitasse nuovamente nel vuoto, il personaggio non verrà recuperato e si perderà una vita. Si possono possedere sino a quattro Beat's Whistle contemporaneamente.

DOVE RECUPERARLO: Slash Man [H3] Tana del dinosauro

prima di poter acquistare questo Accessorio, il quale è disponibile solo presso il negozio di Auto, è necessario liberare Beat e per farlo bisogna possedere l'arma Scorch Wheel. Dopo averla ottenuta, recarsi presso la località di Slash Man e qui sconfiggere il mini boss King Gojulus. Successivamente salire le scale per raggiungere una zona con gli alberi, le cui chiome possono essere incendiate con lo Scorch Wheel. Dare fuoco all'albero più a destra per trovare una scala segreta. Usare il Rush Coil per raggiungerla, arrivare in cima ad essa, avanzare verso est e rilasciare il Super Colpo del Mega Buster per liberare Beat dalla sua gabbia. Una volta fatto, si possiederanno automaticamente quattro Beat's Whistle.

ENERGY CAN

- Costo • 60 Viti Speciali (30, con l'Hyperbolt)
- Hyperbolt • no
- Tipo • Manuale
- Consuma • si

Questo Accessorio ha la funzione di ripristinare completamente la barra di vita del personaggio. Si possono possedere sino ad un massimo di quattro Energy Can contemporaneamente ed essi non si possono utilizzare se la barra di vita è completamente piena. Gli Energy Can si possono recuperare anche in:

- Burst Man [B1] Ingresso esplosivo
- Freeze Man [D4] Pista per slitte
- Slash Man [H2] Sentiero acuminato

Spring Man	[I3]	Magazzino della vite
Turbo Man	[L3]	Percorso incandescente
Wily's Castle 1	[M3]	Binari sospesi
Wily's Castle 3	[O3]	Percorso sottomarino
Wily's Castle 3	[O4]	Percorso fantasma

ENERGY EQUALIZER

Costo • 240 Viti Speciali
Hyperbolt • si
Tipo • Automatico
Consuma • no

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

DOVE RECUPERARLO: Shade Man [G2] Percorso superiore

Per trovare l'Energy Equalizer bisogna possedere l'accessorio Rush Search. Durante lo scontro con il mini boss VAN Pookin, distruggere la corazza esterna del nemico per accedere così in G2. Una volta al suo interno seguire il sentiero sino a raggiungere il grande quadro del Dr Wily. Evocare Rush sotto di esso per trovare l'Accessorio. Nel caso in cui l'Energy Equalizer sia stato già comprato presso il negozio di Auto, il cane robotico troverà un oggetto casuale al suo posto.

EXIT UNIT

Costo • 200 Viti Speciali (100, con l'Hyperbolt)
Hyperbolt • no
Tipo • Manuale
Consuma • no

Di norma, rivisitando la località di un Robot Master già sconfitto in passato, è necessario raggiungere nuovamente la stanza del boss per terminare l'esplorazione. Questo Accessorio consente al personaggio di uscire in ogni momento da una località nella quale ha già sconfitto il rispettivo boss.

DOVE RECUPERARLO: Freeze Man [D4] Pista per slitte

Per trovare l'Exit Unit bisogna possedere l'accessorio Rush Search. Una volta giunti in questa sezione, seguire il percorso sino ad arrivare al cancello che conduce allo scontro con il boss. Non attraversarlo bensì richiamare il cane robotico sul gradino a sinistra per recuperare l'Accessorio. Nel caso in cui l'Exit Unit sia stato già acquistato presso il negozio di Auto, Rush troverà un oggetto casuale al suo posto.

HYPER ROCKET BUSTER

Costo • 800 Viti Speciali
Hyperbolt • si
Tipo • Automatico
Consuma • no

Una volta equipaggiato il Super Adaptor, il Super Colpo del Mega Buster sarà

sostituito dal Rocket Buster, un pugno a razzo che verrà scagliato da Mega Man in orizzontale. Recuperando questo Accessorio, tale attacco aumenterà il suo raggio d'azione, si dirigerà automaticamente verso il nemico più vicino ma la sua potenza offensiva rimarrà invariata.

DOVE RECUPERARLO: Turbo Man [G2] Garage

Per trovare l'Hyper Rocket Buster bisogna possedere gli accessori Super Adaptor e Rush Search. Una volta giunti in questa sezione seguire il percorso sino ad arrivare alla lunga scala verde. Durante la salita, dopo essere arrivati quasi in cima, lasciarsi cadere verso sinistra. Se fatto in maniera corretta, si atterrerà sulla pedana con il semaforo più bassa. Usare su di essa il Rush Search per trovare l'Accessorio. Nel caso in cui l'Hyper Rocket Buster sia stato già comprato presso il negozio di Auto oppure non si possieda il Super Adaptor, il cane robotico troverà un oggetto casuale al suo posto.

PROTOSHIELD

Costo • nessuno
Hyperbolt • no
Tipo • Manuale
Consuma • no

Una volta equipaggiato questo Accessorio, Mega Man porterà con sé un grande scudo bianco, in grado di proteggerlo da alcuni proiettili nemici. Tale difesa però è attiva solamente quando il personaggio è immobile sul pavimento. Finché si equipaggia il Protoshield, Mega Man potrà aprire il fuoco solo con il Mega Buster.

Questo Accessorio è equiparabile ad una vera e propria Arma: esso compare nella Schermata Armi e possiede un proprio caricatore, che però non si svuota mai, consentendo così di usare lo scudo per un tempo infinito. A differenza delle altre Armi però, il Protoshield non compare scorrendo la lista con i pulsanti L e R e per utilizzarlo bisogna selezionarlo manualmente dalla Schermata Armi.

DOVE RECUPERARLO:

prima di poter ottenere questo Accessorio, è necessario incontrare Proto Man all'interno delle zone segrete di tre località: Cloud Man, Turbo Man e Shade Man. Per far comparire Proto Man nella località di Shade Man, è necessario averlo già incontrato in quelle di Cloud Man e di Turbo Man.

- Cloud Man [C3] Corridoio viola
all'interno di questa sezione, entrare nell'edificio e, nella zona con due scale, salire su quella di sinistra. In seguito, procedere in direzione est sino a trovare una scala nella parte alta dello schermo. Usare il Rush Coil per aggrapparsi ad essa e salirvi in cima per incontrare Proto Man.

- Turbo Man [L2] Garage
una volta arrivati in questa sezione, seguire il percorso sino a raggiungere la lunga scala verde. Durante la risalita, superare la seconda pedana con il semaforo e lasciarsi cadere verso la parete orientale, tenendo premuta la direzione Destra. Se fatto correttamente, si oltrepasserà un muro illusorio, oltre il quale è presente Proto Man.

- Shade Man [G3] Percorso inferiore
durante lo scontro con il mini boss VAN Pookin, distruggere il nucleo interno del nemico per accedere così in G3. Dopo essere scesi in questa sezione, eliminare lo Sniper Joe 01 subito sulla destra e procedere in direzione est, oltrepassando la parete illusoria. Al termine del percorso si accederà in una

sala dove si affronterà Proto Man. Una volta sconfitto, si riceverà da lui il Protoshield.

RUSH COIL

Costo • nessuno
Hyperbolt • no
Tipo • Manuale
Consuma • no

Questo Accessorio permette a Mega Man di evocare il cane robotico Rush nella località e di utilizzarlo come un trampolino. Una volta comparso sullo schermo, Rush rimarrà immobile e, salendovi sopra, si riceverà uno slancio verso l'alto, tramite la molla situata sul dorso del cane robotico, che risulterà utile per superare alcuni ostacoli o per raggiungere zone altrimenti inaccessibili.

Nel caso in cui venga colpito, Rush scomparirà subito inoltre, mentre il cane robotico si trova sullo schermo, Mega Man potrà aprire il fuoco solo con i proiettili semplici del Mega Buster. Rush si teletrasporterà via in automatico subito essere stato usato come trampolino e non si fermerà sullo schermo nel caso in cui venga evocato su una pedana troppo stretta oppure in corrispondenza di muri o di ostacoli. È possibile richiamare il cane robotico sulle spine senza che questi subisca danni.

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

DOVE RECUPERARLO:

a differenza di tutti gli altri Accessori presenti nel gioco, il Rush Coil è presente nell'equipaggiamento di Mega Man sin dall'inizio dell'avventura.

RUSH JET

Costo • 120 Viti Speciali
Hyperbolt • si
Tipo • Manuale
Consuma • no

Questo Accessorio permette a Mega Man di evocare il cane robotico Rush nella località e di utilizzarlo come veicolo aereo. Una volta comparso sullo schermo, Rush si trasformerà in una sorta di jet e, salendovi sopra, inizierà a muoversi verso la direzione in cui è rivolto. Usando i tasti direzionali Su e Giù è possibile rispettivamente aumentare o scendere di quota ma non è consentito modificare il verso in cui avanza il cane robotico.

Nel caso in cui venga colpito, Rush scomparirà subito ed il volo verrà interrotto inoltre, mentre il cane robotico si trova sullo schermo, Mega Man potrà aprire il fuoco solo con i proiettili semplici del Mega Buster. Se invece viene colpito solo il personaggio o se quest'ultimo scende dal veicolo, il cane robotico proseguirà ugualmente il suo tragitto. Urtando contro un ostacolo, Rush svanirà automaticamente. 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. È possibile richiamare il cane robotico sulle spine senza che questi subisca danni.

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

DOVE RECUPERARLO: Junk Man [G2] Deposito rottami

Una volta giunti in questa sezione, seguire il percorso sino ad arrivare nel lungo condotto verticale dove sono presenti diverse scale lungo le pareti. Raggiungere la pavimentazione viola e, da qui, usare il Rush Coil per aggrapparsi alle scale di sinistra: in cima ad esse è situato il Rush Jet. Nel caso in cui l'Accessorio sia stato già acquistato presso il negozio di Auto, esso non comparirà nella località.

RUSH SEARCH

Costo • 120 Viti Speciali
Hyperbolt • si
Tipo • Manuale
Consuma • no

Questo Accessorio permette a Mega Man di evocare il cane robotico Rush nella località e di usarlo per recuperare oggetti o Accessori sepolti nel pavimento. Rush appare sempre ad una distanza fissa dal personaggio 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. È possibile richiamare il cane robotico sulle spine senza che questi subisca danni ma in questa situazione la ricerca non verrà svolta.

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 determinati risultati possono essere ottenuti solamente scavando in punti precisi della località. In questi ultimi casi, prima di iniziare a scavare, Rush abbaierà per alcuni istanti. Potrà capitare che la ricerca sia infruttuosa perchè il cane robotico ha portato alla luce oggetti inutili.

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.

DOVE RECUPERARLO: Freeze Man [D2] Caverna viola

Entrati in questa sezione, seguire il percorso verso sud, sino ad arrivare in un corridoio che possiede diverse pedane allineate. Salire sulla prima di esse e da qui, stando attenti al ghiaccio presente, saltare da una all'altra, raggiungendo così l'ultima di esse, dove è situato l'Accessorio. In caso di difficoltà, è possibile arrivare facilmente a destinazione usando il Rush Jet. Nel caso in cui l'Accessorio sia stato già comprato presso il negozio di Auto, esso non comparirà nella località.

SPARE BODY

Costo • 40 Viti Speciali (20, con l'Hyperbolt)

Hyperbolt • no
Tipo • Automatico
Consuma • si

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.

SUPER ADAPTOR

Costo • nessuno
Hyperbolt • no
Tipo • Manuale
Consuma • no

Questo Accessorio permette a Mega Man di evocare il cane robotico Rush nella località per poi fondersi con lui. Una volta uniti, il Robot acquista la capacità di eseguire lo Scatto Aereo e di scagliare il Rocket Punch tuttavia non può utilizzare la Scivolata. 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. Per attivare il Super Adaptor bisogna selezionarlo dalla Schermata Armi, riprendere il gioco e premere il tasto Y per far comparire Rush.

Scatto Aereo: premendo il pulsante B durante un salto o comunque mentre ci si trova già in volo, Mega Man attiva i razzi del Super Adaptor, i quali lo spingono in diagonale verso l'alto. Questa abilità consente quindi di recarsi in zone altrimenti fuori dalla portata del personaggio. A differenza del Salto, una volta che il personaggio attiva i razzi del Super Adaptor, non è più possibile modificare la traiettoria dello Scatto Aereo.

Rocket Buster: quando si equipaggia il Super Adaptor, Mega Man può aprire il fuoco solo con i proiettili semplici del Mega Buster mentre il rispettivo Super Colpo viene sostituito dal Rocket Buster. In questo caso il personaggio scaglierà in orizzontale il suo pugno a razzo, il quale tornerà automaticamente dal Robot blu dopo aver compiuto un breve percorso. L'attacco è abbastanza rapido, possiede un discreto raggio d'azione ed è in grado di oltrepassare i muri e gli ostacoli. Le capacità del pugno a razzo possono essere migliorate raccogliendo l'Hyper Rocket Buster.

Questo Accessorio è equiparabile ad una vera e propria Arma: esso compare nella Schermata Armi e possiede un proprio caricatore, che però non si svuota mai, consentendo così di rimanere fusi con Rush per un tempo infinito. A differenza delle altre Armi però, il Super Adaptor non compare scorrendo la lista con i pulsanti L e R e per utilizzarlo bisogna selezionarlo manualmente dalla Schermata Armi. In maniera analoga, per disattivarlo bisognerà equipaggiare un'Arma qualsiasi sempre dalla Schermata Armi.

DOVE RECUPERARLO:

per ottenere il Super Adaptor è necessario raccogliere, in un qualsiasi ordine, le lettere R, U, S, H sparse nelle varie località. Dopo aver ottenuto l'ultima di esse, questo Accessorio comparirà automaticamente nella Schermata Armi. Presso la Schermata Accessori invece è possibile visualizzare quali Lettere si possiedono già.

'R' - Burst Man [B4] Alta marea
una volta giunti in questa sezione, scendere nella zona sottomarina ed avanzare verso destra, sino a notare la Lettera su una sporgenza nella parte alta dello schermo. Sfruttare l'innalzamento della marea per procedere verso

nord ed infine raccogliere la 'R'.

'U' - Cloud Man [C3] Corridoio viola
all'interno della sezione, procedere verso destra per poi incontrare una scalinata nella parte superiore dello schermo, da raggiungere tramite il Rush Coil. Una volta arrivati in cima, avanzare in direzione ovest, saltando da una pedana all'altra, sino a trovare la 'U' sull'ultima di esse. In caso di difficoltà è consigliato far nevicare nella sezione, colpendo un Tel Tel con l'arma Freeze Cracker, in modo tale da visualizzare meglio le pedane, e di procedere verso ovest usando il Rush Jet.

'S' - Junk Man [E3] Salita metallica
per recuperare questa Lettera è necessario possedere l'arma Freeze Cracker. Partendo da E2, procedere verso destra, sino ad incontrare una cascata di metallo fuso. Colpendola con il Freeze Cracker, essa si congelerà per poi frantumarsi dopo pochi istanti. Entrare nel passaggio oltre la cascata per trovare una scala che conduce ad E3. Una volta qui, usare il Freeze Cracker contro la cascata di metallo fuso sulla sinistra, oltre la quale è situata la Lettera.

'H' - Freeze Man [D2] Caverna viola
arrivati al termine di questa sezione, dopo aver superato le spine grazie agli Icicle Teck, non scendere dalla scala situata nel pavimento bensì usare il Rush Coil per raggiungere la pedana fragile a nord e da qui la scala presente nel soffitto. All'interno della camera superiore, saltare con il giusto tempismo da una pedana fragile all'altra, sino ad arrivare sulla sporgenza a nord ovest, dove è situata la Lettera.

SUPER CAN

Costo • 80 Viti Speciali
Hyperbolt • si
Tipo • Manuale
Consuma • si

Questo Accessorio ha la funzione di ripristinare completamente la barra di vita del personaggio e le munizioni di tutte le Armi. A differenza degli altri Can, si può possedere un solo esemplare di Super Can alla volta. Questo Accessorio può essere recuperato anche presso il Wily's Castle 3 [04] Percorso fantasma.

WEAPON CAN

Costo • 100 Viti Speciali (50, con l'Hyperbolt)
Hyperbolt • no
Tipo • Manuale
Consuma • si

Questo Accessorio ha la funzione di ripristinare completamente le munizioni di tutte le Armi. Si possono possedere sino ad un massimo di quattro Weapon Can contemporaneamente ed essi non si possono utilizzare se i caricatori di tutte le Armi sono completamente pieni. Gli Weapon Can si possono trovare anche in:

Wily's Castle 3 [04] Percorso fantasma
Wily's Castle 4 [P1] Discesa viola

+-----+

=====

NOME	VITI	H.BOLT	AZIONE	CONSUMO
Rush Coil	..	no	Manuale	no
Protoshield	..	no	Manuale	no
Super Adaptor	..	no	Manuale	no

Spare Body	40	no	Automatica	si
Energy Can	60	no	Manuale	si
Beat's Whistle	80	no	Automatica	si
Weapon Can	100	no	Manuale	si
Exit Unit	200	no	Manuale	no

Super Can	80	si	Manuale	si
Rush Jet	120	si	Manuale	no
Rush Search	120	si	Manuale	no
Energy Equalizer	240	si	Automatica	no
Hyper Rocket Buster	800	si	Automatica	no

- Per acquistare un singolo esemplare di ogni Accessorio presente nel gioco, Mega Man deve aver posseduto almeno 1.840 Viti Speciali (1.600, con lo sconto ricevuto grazie all'Hyperbolt).

.....

+-----+

| CONSIGLI VARI |

[@04CV]

+-----+

- Il gioco non prevede limiti di tempo perciò non fatevi prendere dalla fretta: esplorate con calma le località e recuperate oggetti utili in caso di necessità.
- Studiate bene le caratteristiche delle Armi: alcune possono colpire in verticale, altre sono in grado di attraversare ostacoli e così via. Usare l'Arma giusta al momento giusto renderà più semplice proseguire nel gioco.
- All'interno di una località, quasi tutti i nemici si rigenerano continuamente tornando nelle zone già esplorate. Fate attenzione perciò quando vi spostate e sfruttate questa caratteristica per ottenere da loro oggetti per recuperare PV e munizioni.
- Il personaggio muore istantaneamente cadendo in un burrone, venendo a contatto con le spine, con il metallo fuso oppure schiacciato tra due elementi, perciò calibrate bene i salti tra una piattaforma ed un'altra.
- Al termine di ogni località si riceverà la rispettiva password per riprendere l'avventura al riavvio del gioco. Perdendo tutte le vite invece, si otterrà la password e si tornerà automaticamente alla schermata di selezione della località.
- 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.

Danger Wrap
Wild Coil

..

<-- tasto L

Le Armi a disposizione del personaggio sono:

- .Mega Buster
- .Danger Wrap
- .Freeze Cracker
- .Junk Shield
- .Noise Crush
- .Scorch Wheel
- .Slash Claw
- .Thunder Bolt
- .Wild Coil

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 dal Robot quando la equipaggia
- .i boss ed i mini boss vulnerabili ad essa

MEGA BUSTER \

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

<> Boss vulnerabili <>
Bass (1° scontro)
Mad Grinder
Proto Man

Questa è l'arma di base del Robot: possiede colpi infiniti ed una bassa potenza offensiva. Aprendo il fuoco, Mega Man sparerà orizzontalmente un proiettile giallo inoltre sarà possibile eseguire raffiche di massimo tre colpi premendo ripetutamente il pulsante Y. Il Mega Buster è l'unica Arma che possiede due livelli di caricamento, in ordine crescente: la piccola cometa celeste ed il grande globo azzurro. La prima è un piccolo proiettile allungato che ha la stessa potenza offensiva del semplice proiettile giallo mentre il secondo invece è circa due volte più potente dello sparo di base.

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

DANGER WRAP \

Boss ----: Burst Man
Consumo -: 2 unità
Colpi ---: 14 bolle
Colore --: arancione & bianco

<> Boss vulnerabili <>
Cloud Man
Mash

Il personaggio rilascia un esplosivo contenuto in una bolla, la quale si muove verso l'alto, sino ad uscire dallo schermo. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Non si può generare una seconda bolla se la prima è ancora visibile sullo schermo.

Contro i bersagli di medie o di grandi dimensioni, la bolla scoppierà all'istante, causando anche la detonazione immediata dell'esplosivo, il quale danneggerà tutti i nemici nelle vicinanze. I nemici di piccole dimensioni invece verranno imprigionati dalla bolla: quando ciò accade la detonazione avverrà dopo qualche secondo inoltre è possibile spingere la bolla contro un altro nemico, in modo tale che l'esplosione colpisca entrambi i bersagli.

In alternativa, tenendo premuta la direzione Giù mentre si spinge il tasto Y, Mega Man rilascerà l'esplosivo direttamente sul pavimento, senza generare la bolla: in questo caso la detonazione avverrà al contatto con il bersaglio o comunque automaticamente dopo pochi secondi. Sullo schermo possono essere presenti contemporaneamente sino ad un massimo di tre esplosivi.

In sintesi, il Danger Wrap è un'Arma piuttosto utile: non possiede una elevata potenza offensiva ma può essere usata in diversi modi inoltre è l'unica in grado di poter distruggere gli Spiral Gabyoall.

FREEZE CRACKER \

Boss ----: Freeze Man
Consumo -: 1 unità
Colpi ---: 28 cristalli
Colore --: celeste & grigio

<> Boss vulnerabili <>
Burst Man
Slash Man

Il personaggio emette frontalmente un cristallo di ghiaccio che, a contatto con un ostacolo, si scinde in sei frammenti che si muovono a raggiera e che sono in grado di attraversare le pareti. Colpendo un bersaglio invece, il cristallo gli causerà danni ed i frammenti non verranno generati. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Non si può scagliare un secondo cristallo se il primo è ancora visibile sullo schermo.

Tenendo premuta la direzione Su, oppure Giù, mentre si spinge il tasto Y, Mega Man emetterà il cristallo in diagonale, anzichè orizzontalmente. Quest'Arma possiede la capacità di congelare il metallo fuso nella località di Junk Man e di modificare il meteo, colpendo il Tel Tel, presso la località di Cloud Man.

Ricapitolando, il Freeze Cracker è una buona Arma, semplice da utilizzare e piuttosto precisa, che risulta molto efficace soprattutto negli spazi stretti, dove si possono sfruttare al massimo i sei frammenti.

JUNK SHIELD \

Boss ----: Junk Man
Consumo -: 3 unità
Colpi ---: 9 gruppi di rottami
Colore --: grigio scuro & grigio chiaro

<> Boss vulnerabili <>
Freeze Man
King Gojulus

Il personaggio richiama una serie di rottami che ruotano continuamente attorno a lui, danneggiando i nemici al contatto. Man mano che i bersagli vengono colpiti, i rottami diminuiscono di numero sino a scomparire. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione.

Premendo il pulsante Y mentre il Junk Shield è attivo, tutti i rottami verranno rilasciati in tre direzioni casuali e saranno in grado di attraversare i muri e gli ostacoli.

In sintesi, il Junk Shield è un'ottima Arma che unisce contemporaneamente difesa e attacco, anche se in quest'ultimo caso non è possibile direzionare i rottami scagliati via. Lo Junk Shield protegge solo dal contatto con i bersagli e non è in grado di neutralizzare i proiettili nemici.

NOISE CRUSH \

Boss ----: Shade Man
Consumo -: 1 unità
Colpi ---: 28 onde sonore
Colore --: viola & celeste

<> Boss vulnerabili <>
HannyaNED²
Sisi Truck
Truck Joe
Turbo Man
VAN Pookin

Il personaggio emette orizzontalmente un'onda sonora, in grado anche di rimbalzare contro le pareti e di tornare indietro. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Sullo schermo possono essere presenti contemporaneamente sino ad un massimo di due onde sonore.

Nel caso in cui, dopo essere rimbalzata, un'onda sonora colpisca Mega Man, quest'ultimo assorbirà il proiettile e potrà subito usare il Super Colpo del Noise Crush: premendo il pulsante Y, il personaggio emetterà in orizzontale un'onda sonora più grande, in grado di causare danni maggiori ai nemici. Quest'ultima non è in grado di rimbalzare contro le pareti ma il suo utilizzo non consuma ulteriori munizioni. Nel caso in cui Mega Man assorba due onde sonore, potrà scagliare comunque un solo Super Colpo.

Ricapitolando, il Noise Crush è un'Arma discreta: possiede una grande potenza offensiva ed un notevole raggio d'azione, tuttavia il metodo di caricamento del Super Colpo la rendono poco utile negli spazi ampi o comunque lontano dalle pareti.

SCORCH WHEEL \

Boss ----: Turbo Man
Consumo -: 2 unità
Colpi ---: 14 ruote
Colore --: rosso & grigio

<> Boss vulnerabili <>

Burst Man
VAN Pookin
Wily Machine 7

Il personaggio genera quattro fiammelle che avanzano lungo il pavimento, muovendosi come una ruota. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Non si può scagliare una seconda ruota se la prima è ancora visibile sullo schermo.

Tenendo premuta la direzione Su, oppure Giù, mentre si spinge il tasto Y, le fiamme continueranno a ruotare attorno a Mega Man per alcuni istanti, prima di iniziare a rotolare sul pavimento. Provando ad usare lo Scorch Wheel sottacqua, le fiammelle non verranno generate tuttavia i bersagli verranno ugualmente danneggiati, nel caso in cui siano a stretto contatto con Mega Man. Quest'Arma è in grado di accendere le candele nella località di Shade Man, di incendiare gli alberi in quella di Slash Man e di sciogliere il ghiaccio di alcune pedane in quella di Freeze Man.

In sintesi, lo Scorch Wheel è un'Arma discreta: possiede una buona potenza offensiva ed un notevole raggio d'azione, tuttavia è molto difficile colpire i nemici volanti perchè la ruota può solo rotolare su una superficie solida.

SLASH CLAW \

Boss ----: Slash Man
Consumo -: 1 unità
Colpi ---: 28 fendenti
Colore --: verde & giallo

<> Boss vulnerabili <>
Guts Man G
Kanigance
Spring Man

Il personaggio esegue un fendente orizzontale con la sua mano, generando anche un'onda di energia che si dissolve dopo pochi istanti. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. È possibile rilasciare di continuo le onde di energia, premendo ripetutamente il pulsante Y.

Ricapitolando, lo Slash Claw è una discreta Arma, piuttosto basilare: essa non possiede particolari usi o proprietà tuttavia risulta molto efficace per eliminare rapidamente i nemici dalla breve distanza.

THUNDER BOLT \

Boss ----: Cloud Man
Consumo -: 1 unità
Colpi ---: 28 sfere elettriche
Colore --: blu & giallo

<> Boss vulnerabili <>
Junk Man
Wily Machine 7

Il personaggio scaglia orizzontalmente una sfera elettrica che, al contatto con un nemico, si scinde in due globi più piccoli che avanzano in verticale, in direzioni opposte. Colpendo una parete invece non si otterrà alcun effetto e la sfera elettrica la attraverserà senza dividersi. La tecnica è piuttosto

rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Non si può scagliare una seconda sfera se la prima è ancora visibile sullo schermo.

Il Thunder Bolt può essere usato per attivare i macchinari presso la località di Junk Man e per rendere nubi tempestose le pedane mobili presenti in quella di Cloud Man.

In sintesi, il Thunder Bolt è un'Arma discreta: possiede una buona potenza offensiva ed un notevole raggio d'azione, tuttavia è possibile sparare una sola sfera elettrica alla volta, riducendo così l'utilità di questo attacco.

WILD COIL \

Boss ----: Spring Man
Consumo -: 1 unità (2 unità il Super Colpo)
Colpi ---: 14 coppie di molle
Colore --: viola & verde

<> Boss vulnerabili <>
Gamerizer
Shade Man
Wily Capsule

Il personaggio rilascia due molle che rimbalzano lungo il pavimento e si muovono in direzioni opposte. La tecnica non è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Sullo schermo possono essere presenti allo stesso tempo sino ad un massimo di due coppie di molle.

Tenendo premuto il pulsante Y e poi rilasciandolo, Mega Man eseguirà il Super Colpo del Wild Coil: il personaggio scaglierà due molle, ricoperte di energia, le quali salteranno più in alto della versione normale e causeranno danni maggiori. Tenendo premuta la direzione Su mentre si utilizza il Super Colpo, la coppia di molle raggiungerà un'altezza massima ancora superiore.

Ricapitolando, il Wild Coil è un'Arma mediocre poichè è poco precisa, non causa danni rilevanti e non possiede alcuna caratteristica particolare.

.....

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

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

- il numero dei colpi necessari per eliminare ogni nemico, boss compresi
 - il numero di nemici vulnerabili a quell'Arma
- .in totale nel gioco sono presenti 71 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:

§ = Super Colpo

NOME	POTENZA	NEMICI
Noise Crush §	100	60
Scorch Wheel	90,27	58

=====
 || Nell'anno 20XX, il mondo esultò quando Mega Man finalmente catturò e fece
 || incarcerare il Dr Wily. Tuttavia il malvagio scienziato aveva sempre saputo
 || che i suoi piani sarebbero potuti fallire e perciò ne aveva preparato uno di
 || riserva. Quattro robot vennero nascosti altrove e, se non avessero ricevuto
 || notizie dal Dr Wily entro sei mesi, si sarebbero attivati e si sarebbero
 || messi alla ricerca del loro creatore...

NEMICI

ACCESSORI

Bunby Tank [4 pg]
 Bunby Top [2 pg]
 Mad Grinder [16 pg]
 Metall FX [1 pg]

(nessuno)

• boss • Bass

| 1 : 2 : 3 |

A1

|| L'esercito del malvagio scienziato ha iniziato il suo attacco alla città e
 || Mega Man, accompagnato da Roll e da Auto, si reca subito sul posto. Qui il
 || Robot blu trova Rush assieme al Dr Light, che gli comunica che il Dr Wily
 || sta sfruttando l'attacco del suo esercito per evadere.

||
 || Esattamente in quel momento, il carcere dove è rinchiuso il malvagio
 || scienziato è scosso da esplosioni e, a bordo di uno dei suoi velivoli, il Dr
 || Wily si presenta davanti a Mega Man ed al Dr Wily, prima di fuggire via.
 || Il Robot blu inizia subito l'inseguimento, accompagnato da Rush.

A2

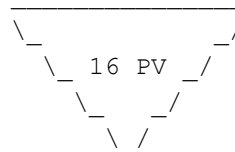
Una volta iniziata l'avventura, potrete prendere confidenza con i comandi del gioco. Procedete verso destra sino ad incontrare un automa rosso che si muove avanti e indietro, il Bunby Tank. Attaccatelo da media distanza e, dopo averlo sconfitto, state attenti alla sua testa fluttuante, il Bunby Top, che si muoverà sempre verso di voi. Più avanti è presente un piccolo nemico che indossa un casco giallo, il Metall FX. Questi apre il fuoco in tre direzioni e può essere colpito soltanto mentre cammina perciò attendete che il Metall FX inizi a muoversi ed eliminatelo con il Mega Buster. Fatevi strada tra i nemici e successivamente incontrerete un mini boss.

| mini boss: MAD GRINDER \

| ARMI SPECIALI

| ARMI DEL ROBOT

Danger Wrap	.	Mega Buster	1	2
Freeze Cracker	. .	Super Adaptor	.	
Junk Shield	.			
Noise Crush	. .			
Scorch Wheel	.			
Slash Claw	.			
Thunder Bolt	.			
Wild Coil	. .			



| 1. Lama boomerang [4 PV]

| il Mad Grinder rilascia la sua cresta, la quale rotola sul pavimento
 | per un breve tratto, prima di tornare dal nemico. Questo attacco è
 | piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non
 | subire danni bisogna posizionarsi molto vicini al nemico, in modo
 | tale che la lama passi oltre la testa del Robot, oppure superarla

| saltando.

|

| 2. Terremoto [no]

| il Mad Grinder compie un balzo sul posto, facendo tremare tutto il

| suolo. L'attacco non è molto rapido e copre tutto lo schermo.

| Il terremoto non causa danni ma interferisce con i movimenti del

| personaggio. Per evitarlo bisogna saltare non appena il nemico

| atterra.

|

| .. Contatto [2 PV]

|

| Il Mad Grinder è un grosso automa viola, munito di rullo compressore.

| Il nemico si sposta lungo il pavimento, è abbastanza aggressivo ed il

| volto è il suo unico punto vulnerabile. La zona dove si svolge la

| battaglia è di grandi dimensioni e non possiede ostacoli perciò potrete

| schivare agevolmente gli assalti del nemico. Il Mad Grinder esegue

| ciclicamente gli stessi movimenti: Terremoto, Lama boomerang, si sposta

| brevemente, Lama boomerang ed infine retrocede, prima di ricominciare

| dall'inizio.

|

| Per questo motivo comportatevi nel seguente modo: saltate per evitare

| il Terremoto e poi avvicinatevi subito al nemico, per schivare la Lama

| boomerang. In seguito spostatevi verso sinistra assieme al Mad Grinder

| ma rimanete sempre vicini al rullo compressore, in modo tale da non

| farvi colpire dalla seconda Lama Boomerang. Appena essa torna dal

| nemico, saltate e aprite ripetutamente il fuoco contro il volto del Mad

| Gringer, mentre questi retrocede poi riprendete il ciclo dall'inizio.

Dopo aver sconfitto il mini boss, procedete verso destra per accedere nella sezione successiva.

A3 Saltate da una pavimentazione all'altra, evitando di cadere nei precipizi, ed al termine del percorso sarete subito attaccati da un automa nero.

*** BASS ***

ARMI SPECIALI

Danger Wrap .

Freeze Cracker . .

Junk Shield .

Noise Crush . .

Scorch Wheel .

Slash Claw .

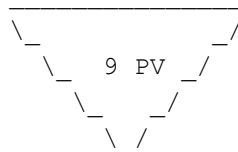
Thunder Bolt .

Wild Coil . .

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 2

Super Adaptor .



ATTACCHI

1. Proiettile [2 PV]

Bass scaglia orizzontalmente un proiettile celeste. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Il proiettile può essere scagliato sia quando il boss si trova sul pavimento, sia quando salta. Per evitare il proiettile basso è necessario oltrepassarlo con un balzo mentre per schivare quello aereo bisogna rimanere sul pavimento.

.. Contatto [2 PV]

Bass è un automa nero con le rifiniture dorate. Il boss si sposta solamente saltando sul posto ed è abbastanza aggressivo. La zona dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli perciò potrete schivare facilmente gli assalti del nemico.

Rimanete lontani da Bass ed aprite il fuoco ripetutamente con il Mega Buster, saltando solamente quando il boss attacca. A seconda dell'esito della sfida, Bass dirà frasi diverse.

VINCENDO LA SFIDA oppure PAREGGIANDOLA

|| L'automa nero riconosce le qualità di Mega Man, presentandosi: lui è Bass e, || assieme al suo lupo robotico Treble, ha cercato di fermare il Dr Wily mentre || il Robot blu non c'era. Vedendo che Mega Man è abbastanza forte per potersi || occupare da solo della situazione, Bass e Treble abbandonano il campo di || battaglia.

PERDENDO LA SFIDA

|| L'automa nero si presenta: lui è Bass e, assieme al suo lupo robotico || Treble, ha cercato di fermare il Dr Wily mentre Mega Man non c'era. Bass è || rimasto piuttosto deluso dalle capacità del Robot blu e gli consiglia di || farsi da parte e lasciare che sia lui ad occuparsi del Dr Wily.

L'esito della sfida non influisce in alcun modo con lo svolgimento del gioco.

=====

PRIMO INTERMEZZO

[@6MZ1]

=====

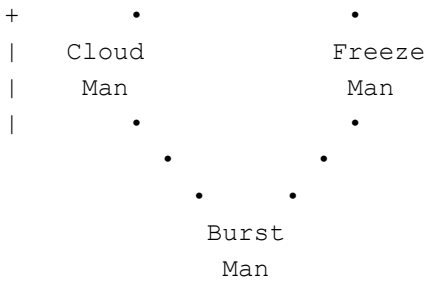
Ora apparirà la schermata generale delle località:

```
      +-----+
      |  Freeze  |
      |   Man   |
      +-----+
+-----+           +-----+
|  Cloud  |           |  Junk   |
|   Man   |           |   Man   |
+-----+           +-----+
      +-----+
      |  Burst  |
      |   Man   |
      +-----+
```

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

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

```
      Junk
      Man
      .   .
      .   .
```



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

(es. Junk Man è vulnerabile al Thunder Bolt, ricevuto dopo aver eliminato Cloud Man; Freeze Man è vulnerabile al Junk Shield, ottenibile una volta sconfitto Junk Man e così via)

La soluzione seguente inizia il percorso da Cloud Man.

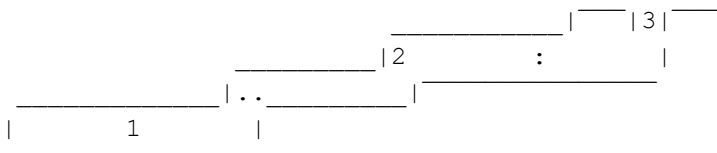
In aggiunta, sempre nella schermata generale delle località, premendo il tasto SELECT potrete accedere al Big Eddie, il negozio di Auto, dove per ora potrete acquistare solo i seguenti Accessori:

- Exit Unit (200 Viti Speciali)
Permette di uscire da una località già completata in precedenza
- Weapon Can (100 Viti Speciali)
Permette di ricaricare completamente le munizioni di tutte le Armi
- Beat's Whistle (80 Viti Speciali)
Richiama automaticamente Beat per recuperare Mega Man da un precipizio
- Energy Can (60 Viti Speciali)
Permette di ricaricare completamente la barra di vita di Mega Man
- Spare Body (40 Viti Speciali)
Si ottiene una Vita Bonus

```

=====
      CLOUD MAN                                     [@6S01]
=====
NEMICI                                     ACCESSORI
Boufooh [4 pg]                             Lettera 'U' [C3]
Bunby Tank [4 pg]                           Thunder Bolt [C5]
Bunby Top [2 pg]
Child Pipi [1 pg]
DeluPipi [2 pg]
Gobots [1 pg]
Kaminari Kogoro [2 pg]
Petaforth [4 pg]
Sniper Joe 01 [4 pg]
Tel Tel [ no ]
Tripropellan [2 pg]
Tsuranattori [1 pg]

```



C1 Una volta iniziata l'esplorazione della località, procedete verso est ed incontrerete subito i Tsuranattori, una fila di volatili viola che attraversa lo schermo: usate il Mega Buster per eliminare subito il primo di essi, in modo tale che poi gli altri fuggano via. Più avanti, comparso dai precipizi, affronterete i Kaminari Kogoro, piccoli droni che, una volta sullo schermo, si limitano solamente a ricadere nell'apertura da cui sono emersi. Ignorateli e procedete lungo il percorso, stando attenti anche ai successivi Tsuranattori.

In seguito incontrerete un drone bianco fluttuante, il Tel Tel. Non è possibile distruggere il nemico in alcun modo inoltre, attaccandolo, questi modificherà il meteo all'interno della sezione, anche se questa variazione non vi causerà problemi. Infine salite le scale per accedere nella sezione successiva.

C2 Al suo interno noterete subito una Vita Bonus in alto a sinistra. Per recuperarla, evocate il cane robotico ai piedi del gradino ad est e, tramite il Rush Coil, salite sulla pedana coperta dalla nuvola e procedete infine verso sinistra. Successivamente troverete un altro Tel Tel che questa volta farà piovere nella località, che lo attacciate o meno. Assieme a lui è presente anche un Petaforth, un automa con due gambe, che si muove di continuo avanti e indietro, facendole ruotare: eliminatelo dalla distanza con il Mega Buster.

Più avanti appariranno altri Kaminari Kogoro, che ora rilasceranno in verticale un Fulmine prima di ricadere nel precipizio perciò state attenti mentre li superate. Fatevi strada tra i nemici e successivamente troverete una Sfera Arancione da recuperare tramite il Rush Coil. Salite le scale ed in seguito affronterete un mortaio volante, il Tripropellan: questi aprirà il fuoco verso di voi perciò evitate i suoi proiettili e poi passate all'attacco. Sfruttate le pedane mobili per proseguire, saltando da una all'altra, ed infine superate la strettoia con la Scivolata per entrare nella sezione seguente.

C3 Al suo interno sarete subito accolti da un Gobots, un piccolo drone giallo che potrete eliminare facilmente con il Mega Buster. In questa zona noterete subito che la visuale è molto ristretta e che le pedane diventano visibili solo quando siete nelle loro vicinanze. Avanzate lentamente e con cautela e lungo il percorso sarete attaccati dai DeluPipi, volatili viola che rilasciano un grosso uovo contenente otto piccoli Child Pipi, i quali si lanceranno contro di voi. Per questo motivo tenete sempre pronto il Super Colpo del Mega Buster e rilasciatelo sull'uovo dei DeluPipi, in modo tale da poterlo distruggere prima che si schiuda.

Mentre procedete in direzione est, noterete una pedana sospesa situata più a nord: usate il Rush Coil per raggiungerla e da qui salite le scale. Arrivati in cima, procedete verso sinistra, saltando da una pedana all'altra, ed alla fine del percorso troverete la LETTERA 'U'. Tornate alla scala e, ad est, è presente una Vita Bonus: dopo averla raccolta, lasciatevi cadere verticalmente da quella stessa piattaforma per atterrare su un'altra pedana. Procedete verso destra e salite le scale per entrare in un edificio.

Qui è presente un automa verde munito di scudo, lo Sniper Joe 01: questo nemico è in grado di proteggersi dalle vostre Armi, perciò dovrete attaccarlo proprio

mentre scaglia il Proiettile oppure mentre salta oppure alle spalle. Dopo aver sconfitto lo Sniper Joe 01 potrete raggiungere due scale: quella di destra vi condurrà ad una Sfera Arancione grande mentre l'altra vi permetterà di proseguire. Eliminate il Bunby Tank e più avanti noterete una scala sporgere dal soffitto: aggrappatevi ad essa sfruttando il Rush Coil e nella stanza superiore incontrerete Proto Man, che vi consiglierà di usare lo Scorch Wheel all'interno di un bosco. Tornate nella zona inferiore e seguite poi il percorso verso nord, sino ad uscire dall'edificio.

C4 Una volta tornati all'esterno, affronterete nuovamente i DeluPipi, questa volta assieme ai Boufooh, grossi automi che hanno la capacità di avvicinare o allontanare il personaggio, tramite le turbine che possiedono nel petto. State attenti a questa loro abilità, soprattutto quando vi trovate sul bordo di una pedana, ed eliminateli dalla lunga distanza. Infine attraversate il cancello per accedere nell'ultima sezione.

C5 Al suo interno affronterete il boss della località.

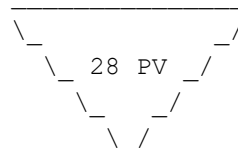
*** CLOUD MAN ***

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	>	4
Freeze Cracker	1	1
Junk Shield	.	
Noise Crush	1	2
Scorch Wheel	1	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	2	
Wild Coil	1	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2
Super Adaptor	3	



ATTACCHI

1. Fulmine diretto [4 PV]
+ Sfere terrestri [2 PV]

mentre si trova in alta quota, Cloud Man scaglia un fulmine in direzione del personaggio. A contatto con il pavimento, la scarica elettrica genera due coppie di sfere di energia che si muovono lungo il suolo, in direzioni opposte. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare il Fulmine bisogna rimanere sempre in movimento mentre per schivare le Sfere è necessario oltrepassarle saltando. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

2. Sfere dirette [2 PV]

mentre si trova a bassa quota, Cloud Man si fa colpire da un fulmine e rilascia due coppie di sfere di energia che si muovono lungo il suolo, in direzioni opposte. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare le sfere saltando. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

2. Pioggia [no]

Cloud Man genera una pioggia che non causa danni al personaggio tuttavia lo avvicina o lo allontana gradualmente dal boss. Per evitare danni al contatto o per non precipitare nel vuoto, bisogna allontanarsi dal pericolo eseguendo più volte la Scivolata.

- .. Contatto [4 PV]

Cloud Man è un automa dorato munito di nuvola. Il boss si sposta volando ed è

piuttosto aggressivo. La sala dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni e possiede un precipizio su ogni lato, perciò dovrete fare attenzione a come evitate gli assalti nemici. Cloud Man esegue ciclicamente gli stessi movimenti: Fulmine diretto, Pioggia, durante la quale scaglia due volte le Sfere dirette, ed infine si muove avanti e indietro più volte, prima di ricominciare il ciclo dall'inizio.

Per questo motivo comportatevi nel seguente modo: rimanete sempre in movimento per evitare il Fulmine diretto e poi saltate per schivare le Sfere terrestri; sfruttate gli istanti di immobilità del boss per colpirlo, prima che evochi la Pioggia; in seguito eseguite più volte la Scivolata per allontanarvi da Cloud Man oppure per non cadere nei precipizi e, nel frattempo, saltate per evitare le Sfere dirette. Infine attaccate il boss mentre si muove avanti e indietro, usando la Scivolata per oltrepassarlo da sotto, poi riprendete il ciclo dal principio.

Usando il Danger Wrap, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito, inoltre rimarrà temporaneamente paralizzato. Dopo essersi ripreso, Cloud Man contrattaccherà sempre con il Fulmine diretto perciò siate rapidi a schivare questo assalto.

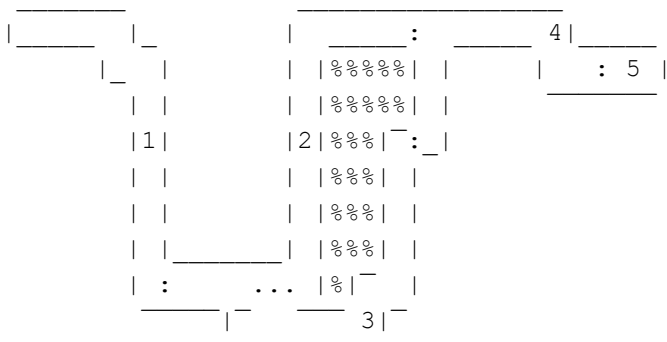
```
#####
#
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma THUNDER BOLT, #
#   alla quale risulta debole Junk Man.                         #
#                                                                 #
#####
```

=====

JUNK MAN [@6S02]

=====

NEMICI		ACCESSORI	
Driver Cannon	[2 pg]	Junk Shield	[E5]
Dust Crusher	[8 pg]	Rush Jet	[E2]
Frisk Cannon	[4 pg]		
Gockroach S	[1 pg]		
Gockroach S Nest	[4 pg]		
Heli Metall	[1 pg]		
Metall FX	[1 pg]		
Properide	[no]		
Spiral Gabyoall	[no]		
Tripropellan	[1 pg]		



E1 Entrati in questa località, procedete verso destra, eliminando il Tripropellan ed il Metall FX. Assieme a loro troverete gli scarafaggi,

i Gockroach S, ed i nidi che li generano, i Gockroach S Nest. Ignorate i primi e concentrate i vostri attacchi sui nidi, in modo tale da interrompere la produzione di nemici.

Seguite il percorso, scendendo le scale, e demolite il secondo Gockroach S Nest prima di accedere nell'ascensore. Al suo interno verrete attaccati da una versione aerea dei Metall FX, gli Heli Metall. A differenza di quelli terrestri i nemici volanti attraversano verticalmente lo schermo, aprendo una volta il fuoco in diagonale: spostatevi lungo il pavimento per evitare i proiettili ed eliminate gli Heli Metall mentre si abbassano di quota. Al termine della discesa, oltrepassate il cancello per accedere nella sezione successiva.

E2 Una volta qui, saltate da una pavimentazione all'altra, evitando di cadere nel metallo fuso ed eliminando i vari scarafaggi presenti lungo il percorso. Dopo essere saliti in cima alla scala, troverete un drone rotante, lo Spiral Gabyoall, che per ora non potrete eliminare, perciò oltrepassatelo con un salto. Sulla pavimentazione accanto è presente un dispositivo grigio che potrete accendere, colpendolo con il Thunder Bolt: in questo modo attiverete le pedane mobili presenti nella parte centrale dello schermo e riuscirete a procedere molto più facilmente verso nord.

In seguito usate la scala di sinistra per salire sulla pavimentazione viola e, da qui, sfruttate il Rush Coil per aggrapparvi alle scale di nord ovest: in cima ad esse troverete il RUSH JET. Tornate giù e questa volta procedete lungo le scale di destra, arrivando infine alla sommità del condotto. Successivamente giungerete in una zona dove sono presenti i rottami: al loro interno vive il Dust Crusher, un lungo verme segmentato. Oltrepassatelo con un salto, mentre è ancora immerso nei rottami, ed activate il dispositivo grigio sulla destra, sempre usando il Thunder Bolt. In questo modo causerete il movimento continuo dei magneti situati lungo il soffitto: Mega Man rimarrà agganciato a loro e potrà superare facilmente il precipizio successivo. Infine oltrepassate la strettoia con la Scivolata per accedere nella sezione accanto.

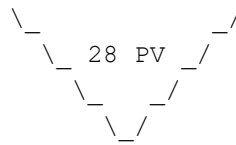
E4 Al suo interno, ignorate la strettoia inferiore e procedete verso est per incontrare speciali pedane mobili, i Properide. Essi non possono danneggiarvi tuttavia su di essi cadranno periodicamente cumuli di rottami, in grado di danneggiarvi, scagliandovi contro i detriti. Saltate da un Properide all'altro, demolendo i vari rottami, e state attenti al Dust Crusher. Dopo aver superato il precipizio, scendete le scale per trovare due tipi di mortai: il Frisk Cannon, viola, ed i Driver Cannon, verdi. Il primo scaglierà contro di voi alcuni proiettili che potrete distruggere perciò rimanete in movimento e colpitelo con il Mega Buster; i secondi invece aprono il fuoco periodicamente, lungo traiettorie fisse, quindi potrete superarli con facilità. Fatevi strada tra i nemici ed attraversate il cancello per entrare nell'ultima sezione

E5 Qui affronterete il boss della località.

*** JUNK MAN ***

ARMI SPECIALI			ARMI DEL ROBOT		
Danger Wrap	1		Mega Buster	1	2
Freeze Cracker	1	1	Super Adaptor	2	
Junk Shield	.				
Noise Crush	1	2			

Scorch Wheel .
Slash Claw 2
Thunder Bolt > 4
Wild Coil 1 1



ATTACCHI

1. Rottame magnetico [3 PV]
+ Lancio orizzontale [2 PV]
+ Impatto demolitore [4 PV]

Junk Man attrae a sè i rottami, generando un grosso blocco quadrato, che in seguito viene scagliato lungo il pavimento. Dopo alcuni secondi, il boss esce verticalmente dallo schermo per poi ricadere sul blocco quadrato, distruggendolo. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare il Rottame magnetico bisogna oltrepassarlo con un salto, non appena viene scagliato; per non subire danni dall'impatto è sufficiente rimanere lontani dal blocco quadrato. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

2. Terremoto [no]
+ Caduta rottami [2 PV]

Junk Man compie un balzo sul posto, facendo tremare la stanza. Dopo pochi istanti, dall'alto cadono una serie di rottami. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Il terremoto non causa danni ma paralizza temporaneamente il personaggio, rendendolo vulnerabile alla caduta dei rottami. Per evitare il Terremoto bisogna saltare non appena il nemico atterra mentre per schivare i rottami è necessario rimanere sempre in movimento.

3. Lancio di rottami [2 PV]

Junk Man salta da un lato all'altro della stanza e, mentre si trova in aria, scaglia un rottame in direzione del personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento. Il boss eseguirà sempre questo attacco subito dopo essere stato colpito dal Thunder Bolt. Il Protoshield non è in grado di neutralizzare questo attacco.

4. Anello di rottami [no]

Junk Man richiama una serie di rottami, i quali ruotano di continuo attorno al boss, per poi essere scagliati contro il personaggio. Questo attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. L'Anello di rottami non causa danni ma paralizza temporaneamente il personaggio, rendendolo vulnerabile agli attacchi del boss. Per non venire immobilizzati è necessario oltrepassare l'Anello con la Scivolata. Una volta paralizzati invece non c'è modo di liberarsi se non subendo danni da Junk Man. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

- .. Contatto [4 PV]

Junk Man è un grosso automa composto da pezzi di scarto. Il boss si sposta saltando ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Durante la battaglia, rimanete a distanza media dal boss e siate pronti ad usare la Scivolata per oltrepassare Junk Man da sotto, quando questi salta. In fase offensiva, i momenti migliori per attaccare il boss sono quando rimane immobile, subito dopo aver causato il Terremoto, e mentre si sposta compiendo balzi.

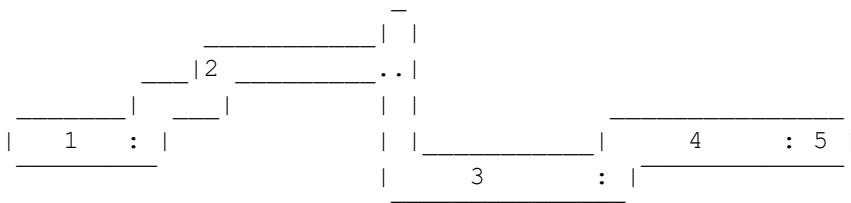
Usando il Thunder Bolt, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo

subito, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Dopo essersi ripreso Junk Man contrattaccherà sempre con il Lancio di rottami perciò siate rapidi a spostarvi da un lato all'altro della stanza.

```
#####
#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma JUNK SHIELD, #
# alla quale risulta debole Freeze Man. #
# #
#####
```

```
=====
FREEZE MAN [6S03]
=====
```

NEMICI		ACCESSORI	
Bomb Sleigh	[3 pg]	Energy Can	[D4]
Driver Cannon	[2 pg]	Exit Unit	[D4]
Icicle Teck	[2 pg]	Freeze Cracker	[D5]
Petaforth	[4 pg]	Lettera 'H'	[D2]
Shirokumachine GTV	[32 pg]	Rush Search	[D3]
Sniper Joe 01	[4 pg]		
Spiral Gabyoall	[no]		
True Shield Attacker	[4 pg]		



D1 All'interno di questa località sono presenti diverse pavimentazioni ghiacciate, lungo le quali scivolerete all'inizio ed alla fine di ogni spostamento, perciò tenete conto di questo durante il percorso. Eliminate il Petaforth e più avanti dovrete affrontare un enorme orso meccanico bianco, lo Shirokumachine GTV. Il nemico scaglierà di continuo i Cristalli di ghiaccio lungo il pavimento: oltrepassateli saltando ed usate il Junk Shield per sconfiggere rapidamente l'orso.

D2 Arrivati nella sezione successiva, procedete verso destra, salite le scale ed in cima ad esse dovrete fronteggiare un altro orso meccanico. In seguito incontrerete un drone volante rosso che si muove incessantemente avanti e indietro, il True Shield Attacker. Il volto di questo nemico è indistruttibile perciò dovrete necessariamente colpirlo alle spalle per poterlo distruggere. Superate le spine e, giunti al piano superiore, troverete gli Icicle Teck sul soffitto ed alcune lastre di ghiaccio fragili lungo il suolo. State attenti ai Dardi che rilasceranno gli automi arancioni e seguite il percorso.

Più avanti troverete una lunga serie di spine sul sentiero: per attraversare l'ostacolo, fate rilasciare il Dardo all'Icicle Teck e poi sfruttatelo come se fosse una pedana, salendovi sopra, arrivando infine sulla pavimentazione successiva. Fatevi strada tra i True Shield Attacker sino a notare una lastra di ghiaccio a nord est: raggiungetela tramite il Rush Coil e salite le scale. All'interno della stanza superiore, dovrete essere precisi nel saltare da una

lastra all'altra per arrivare infine sulla sporgenza in alto a sinistra, dove è situata la LETTERA 'H'. Infine tornate nella zona inferiore e scendete le scale per accedere nella sezione seguente.

 D3 Una volta qui, procedete verso sud, eliminando lo Sniper Joe 01, ed arriverete in un lungo corridoio. Salite sulla prima colonna viola, evocate il Rush Jet e sfruttate il veicolo per rimanere nella parte superiore dello schermo, lungo la quale troverete infine il RUSH SEARCH. Scendete poi nella zona inferiore, stando attenti allo Spiral Gabyoall ed al Driver Cannon. Proseguite in direzione est, arrivando così al termine della sezione.

 D4 Più avanti dovrete sconfiggere l'ultimo Shirokumachine GTV: rispetto ai precedenti, il nemico è in grado di generare anche Stalattiti che poi ricadono sul pavimento, perciò dovrete schivare anche questo ulteriore attacco. Una volta eliminato l'orso meccanico, potrete recuperare l'ENERGY CAN situato alle sue spalle. Salite le scale e, al piano superiore, dovrete attraversare un lungo percorso. Al suo interno verrete attaccati da alcune slitte munite di esplosivi, i Bomb Sleigh: non appena compaiono sullo schermo, superatele con un salto e poi allontanatevi subito da loro, per evitare gli esplosivi. Arrivati nella parte conclusiva della sezione, non attraversate subito il cancello bensì usate il Rush Search sul gradino a sinistra per trovare l'EXIT UNIT. Infine entrate nell'ultima sezione.

 D5 Al suo interno affronterete il boss della località.

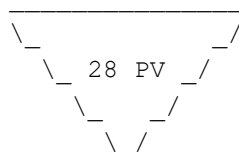
*** FREEZE MAN ***

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	1	
Freeze Cracker	(*)	
Junk Shield	> 4	
Noise Crush	1	2
Scorch Wheel	3	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	1	
Wild Coil	1	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2
Super Adaptor	2	



(*) Colpendo Freeze Man con il cristallo oppure con i detriti del Freeze Cracker, il boss recupererà sempre 4 PV.

ATTACCHI

1. Stalattiti [2 PV]

Freeze Man scaglia una sfera di energia contro il soffitto, generando una serie di stalattiti che poi ricadono sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario spostarsi lungo il suolo, schivando prima le Stalattiti centrali, poi quelle laterali. Esse sono in grado di distruggere il ghiaccio che ricopre il pavimento.

2. Sfera congelante [1 PV]

Freeze Man scaglia in orizzontale un globo di cristallo che, urtando contro la parete, si scinde in frammenti più piccoli. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Esso non solo causa danni ma sia il globo che i frammenti sono in grado anche di paralizzare il personaggio, rendendolo vulnerabile agli attacchi del boss. Per non venire immobilizzati è necessario oltrepassare la Sfera congelante con un salto e rimanere lontani dalla parete. Una volta che si viene paralizzati invece non c'è

modo di liberarsi se non subendo danni dal boss. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

3. Getto gelido [no]

Freeze Man salta e scaglia sul pavimento una sfera che congela tutto il suolo. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Esso non causa danni tuttavia il personaggio rimarrà paralizzato, nel caso in cui si trovi sul pavimento mentre questo si sta congelando. Per non farsi immobilizzare bisogna saltare non appena il ghiaccio si avvicina al Robot. Una volta che si viene paralizzati invece non c'è modo di liberarsi se non subendo danni dal boss.

.. Contatto [3 PV]

Freeze Man è un automa in armatura blu e viola. Il boss si sposta correndo o saltando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Durante la battaglia sarete costretti a rimanere sempre in movimento poichè Freeze Man vi verrà spesso incontro. Usate soprattutto la Scivolata per mantenere una certa distanza dal boss ed attaccatelo maggiormente quando corre verso di voi.

Usando il Junk Shield, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Quest'Arma tuttavia non vi proteggerà dagli attacchi paralizzanti di Freeze Man anche se, in questo caso, i rottami continueranno a ruotare attorno a voi e potranno ugualmente ferire il boss.

```
#####  
#                                                                 #  
#  Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma FREEZE CRACKER, #  
#  alla quale risulta debole Burst Man.                          #  
#                                                                 #  
#####
```

=====

BURST MAN [6S04]

=====

NEMICI		ACCESSORI	
Bunby Tank	[4 pg]	Danger Wrap	[B5]
Bunby Top	[2 pg]	Energy Can	[B1]
CFN-24	[3 pg]	Lettera 'R'	[B4]
Count Bomb NEO	[no]		
Driver Cannon	[2 pg]		
Kanigance	[64 pg]		
Kerone	[3 pg]		
Kintot	[1 pg]		
Petaforth	[4 pg]		
Spiral Gabyoall	[no]		
Swim Metall DX	[1 pg]		
Tripopellan	[2 pg]		

```

| . | ____ | | | | ____ | : 5 |
|   |   |   | 3 |   | 4   | ____
|   | 2 | ____ |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |

```

B1 Entrati in questa località, procedete verso destra, eliminando il Bunby Tank, e più avanti troverete diversi esplosivi con il timer, i Count Bomb NEO. Una volta premuto il rispettivo pulsante, essi detoneranno pochi istanti dopo il termine del conto alla rovescia perciò siate rapidi a spostarvi da uno all'altro. Giunti nel condotto verticale, eliminate il Driver Cannon, situato sulla sinistra, e scendete attraverso il percorso orientale, tramite i Count Bomb NEO, per raccogliere un ENERGY CAN. Procedete infine in direzione sud ovest per accedere nella sezione inferiore.

B2 Arrivati nella zona sottomarina, distruggete dalla distanza i CFN-24, le mine sferiche, ed i Kintot, i pesci meccanici. Oltrepassate le spine, sfruttando i Count Bomb NEO, ed in seguito entrate nel condotto verticale. Procedete verso sud, aggirando il suolo acuminato, e all'interno del corridoio inferiore affronterete la versione subacquea degli automi col casco, gli Swim Metall DX. Attaccate i nemici mentre nuotano, stando attenti al loro Proiettile e soprattutto alle spine situate lungo il soffitto. Infine superate il cancello per accedere nella sezione successiva.

B3 Al suo interno affronterete subito un mini boss.

```

| mini boss: KANIGANCE \
|
| ARMI SPECIALI                ARMI DEL ROBOT
| Danger Wrap                2          Mega Buster                1    2
| Freeze Cracker             1    1          Super Adaptor                4
| Junk Shield                 6
| Noise Crush                 2    4
| Scorch Wheel                4
| Slash Claw                  > 10
| Thunder Bolt                4
| Wild Coil                   2    3
|
|                               _____
|                               \_  \_  /
|                               \_ 64 PV  /
|                               \_  \_  /
|                               \_  \_  /
|
| 1. Carica                    [4 PV]
|   il Kanigance si lancia in orizzontale contro la parete opposta per
|   poi tornare nella sua posizione iniziale. L'attacco è piuttosto
|   rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna
|   oltrepassare il nemico due volte usando il salto oppure la Scivolata.
|
| 2. Raffica                    [4 PV]
|   il Kanigance spara orizzontalmente tre proiettili in rapida
|   successione. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio
|   d'azione. Per non subire danni è necessario superare i proiettili
|   saltando.
|
| 3. Bolle grandi               [3 PV]
|   + Bolle piccole            [2 PV]
|   il Kanigance rilascia dalla bocca tre bolle d'aria grandi che si
|   muovono frontalmente. A contatto con le pareti oppure colpendole con
|   le Armi, ogni bolla grande si scinde in due bolle più piccole che si
|   muovono verso il basso. L'attacco è piuttosto rapido e copre una
|   vasta area. Per evitarlo bisogna rimanere in movimento inoltre è

```

| possibile distruggere ogni bolla usando le Armi. |

| |

| .. Contatto [2 PV] |

| |

| Il Kanigance è un grosso granchio viola. Il nemico si sposta camminando |

| ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro possiede le |

| spine lungo tutto il soffitto, perciò fate attenzione ogni volta che |

| saltate. Per eliminare con facilità il Kanigance, posizionatevi a |

| contatto con la parete sinistra e da qui aprite ripetutamente il fuoco |

| con il Mega Buster: da questa zona potrete distruggere facilmente le |

| Bolle grandi ed evitare quelle piccole. Evitate con precisione la |

| Raffica e la Carica, stando attenti alle spine situate nel soffitto, |

| poi tornate alla parete sinistra e riprendete ad attaccare. |

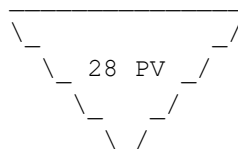
Dopo aver sconfitto il mini boss, il soffitto verrà demolito ed inizierete gradualmente a tornare a galla. Rimanete nella parte sinistra dello schermo, per evitare le spine, ed intanto demolite i CFN-24. Una volta in superficie, noterete che adesso il livello del liquido oscillerà continuamente perciò avanzate con prudenza. Seguite il percorso, sfruttando l'alta marea per raggiungere la scala, e più in alto troverete le pedane fantasma: esse appaiono e scompaiono ad intervalli regolari in zone fisse dello schermo quindi saltate da una all'altra con il giusto tempismo. Dopo essere arrivati in cima alla scala, procedete verso destra, superando la seconda serie di pedane fantasma, ed infine entrate nel condotto verticale per accedere nella sezione inferiore.

B4 Una volta atterrati, verrete subito attaccati dai Kerone, grosse rane meccaniche: state attenti ai loro salti ed eliminatele con il Mega Buster. All'interno del corridoio successivo troverete nuovamente la bassa e l'alta marea: sfruttate quest'ultima specialmente per oltrepassare le spine e per raccogliere la LETTERA 'R', situata su una sporgenza in alto. Fatevi strada tra i nemici ed in seguito attraversate il cancello per entrare nell'ultima sezione.

B5 Al suo interno affronterete il boss della località.

*** BURST MAN ***

ARMI SPECIALI			ARMI DEL ROBOT		
Danger Wrap	.		Mega Buster	1	2
Freeze Cracker	> 4	3	Super Adaptor	.	
Junk Shield	1				
Noise Crush	1	2			
Scorch Wheel	> 4				
Slash Claw	1				
Thunder Bolt	1				
Wild Coil	1	1			



ATTACCHI

- 1. Bolla esplosiva [no]
- + Detonazione [4 PV]

Burst Man emette frontalmente tre bolle contenenti ognuna un esplosivo sferico. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Le Bolle non causano danni al Robot, tuttavia lo imprigionano al loro interno e, risalendo all'interno della stanza, lo portano a contatto con il soffitto acuminato. Per evitarle è necessario oltrepassarle saltando inoltre, una volta imprigionati, è possibile distruggerle con le Armi. Nel caso in

cui le Bolle non colpiscano il personaggio, esse risaliranno ugualmente verso il soffitto acuminato e, scoppiando, rilasceranno sul pavimento l'esplosivo sferico contenuto al loro interno, il quale detonerà in pochi istanti. Per evitare l'esplosione è necessario allontanarsi dal punto in cui atterrano.

2. Bolle arancioni [no]

Burst Man emette frontalmente tre bolle colorate. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Le Bolle non causano danni al Robot, tuttavia lo spingono verso la parete, riducendo così lo spazio di manovra ed esponendolo maggiormente alle Bolle verticali. Per evitare le Bolle arancioni è necessario oltrepassarle saltando oppure è possibile demolirle con le Armi.

3. Bolle verticali [no]

Burst Man appoggia il braccio sul pavimento, generando una serie di bolle in corrispondenza del personaggio, le quali risalgono sino al soffitto acuminato. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Le Bolle non causano danni al Robot, tuttavia lo spingono verso le spine situate lungo il soffitto. Per evitarle è necessario rimanere sempre in movimento oppure lasciarsi cadere da esse.

.. Contatto [4 PV]

Burst Man è un automa blu e viola. Il boss si sposta compiendo balzi e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro possiede le spine lungo tutto il soffitto inoltre le pareti laterali sono ricoperte da sfere viole che fanno rimbalzare il personaggio verso il centro dello schermo.

Durante tutta la battaglia, Burst Man cercherà continuamente di spingervi contro il soffitto, usando sia le Bolle verticali che le Bolle esplosive: per questo motivo la vostra prima priorità è quella di evitare le spine. Rimanete il più lontani possibile dal boss e, appena inizia lo scontro, aprite ripetutamente il fuoco contro di lui, spostandovi per schivare le Bolle verticali e distruggendo le Bolle arancioni. Quando Burst Man rilascia le Bolle esplosive, smettete subito di attaccare ed oltrepassatele saltando, usando poi la Scivolata per superare il boss, nel caso in cui questi compia un balzo.

Usando il Freeze Cracker, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito ma rilascerà anche in automatico quattro esplosivi sferici sul pavimento. Dopo essersi ripreso, Burst Man userà sempre le Bolle esplosive, perciò usate quest'Arma solo quando il boss si trova lontano da voi.

```
#####  
#                                                                 #  
#  Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma DANGER WRAP,  #  
#  alla quale risulta debole Cloud Man.                          #  
#                                                                 #  
#####
```

=====
ROBOT MUSEUM [06S05]
=====

|| Mega Man torna al laboratorio del Dr Light, con il quale scambia opinioni
|| sul comportamento di Bass. Lo scienziato pensa che il misterioso automa
|| possa essere un valido alleato ma improvvisamente i due vengono interrotti:

|| il Dr Wily sta attaccando il Robot Museum. Mega Man si reca subito sul
|| posto.

NEMICI

• boss • Mash

ACCESSORI

(nessuno)

| 1 : 2 |

F1 Arrivati nel Robot Museum, procedete verso destra e, all'interno del
corridoio, noterete le statue di alcuni Robot Master apparsi nei
capitoli precedenti della saga. Infine entrate nella stanza successiva.

F2 Qui troverete subito il Dr Wily che sta trafugando la statua di Guts
Man e, dopo essere fuggito, comparirà il boss della località.

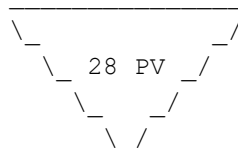
*** MASH ***

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	> 4	
Freeze Cracker	1	1
Junk Shield	.	
Noise Crush	.	.
Scorch Wheel	.	
Slash Claw	.	
Thunder Bolt	2	
Wild Coil	.	.

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2
Super Adaptor	3	



ATTACCHI

.. Contatto Corpo [4 PV]

.. Contatto Testa [2 PV]

Mash è un automa tondo con la testa girevole. Il boss si sposta eseguendo balzi, non è molto aggressivo ed il suo unico punto vulnerabile è la testa. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

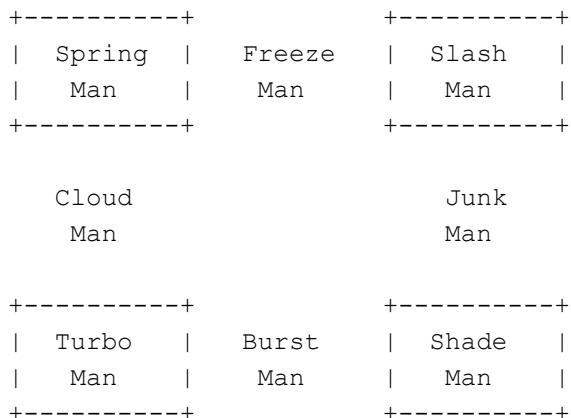
Mash non possiede attacchi diretti ma si limita solamente a venirvi incontro saltando, costringendovi quindi ad oltrepassarlo spesso da sotto con la Scivolata. Caricate il Super Colpo del Mega Buster, attendete che il boss atterri e che la sua testa smetta di girare, poi rilasciate su di essa il vostro attacco. Se fatto correttamente, il punto vulnerabile del boss si staccherà temporaneamente dal corpo e potrete danneggiarlo più facilmente.

Le Armi speciali che potrete usare efficacemente sono due: il Thunder Bolt ed il Danger Wrap. Con il primo potrete separare subito la testa di Mash dal suo corpo e, dopo averlo fatto, usate il secondo per infliggergli 4 PV di danno con ogni attacco.

|| Tornato al laboratorio del Dr Light, Mega Man viene informato dal suo
|| creatore che il Dr Wily ed il suo esercito stanno attaccando la città.

=====

Ora, nella schermata generale delle località, compariranno i ritratti di altri quattro Robot Master:

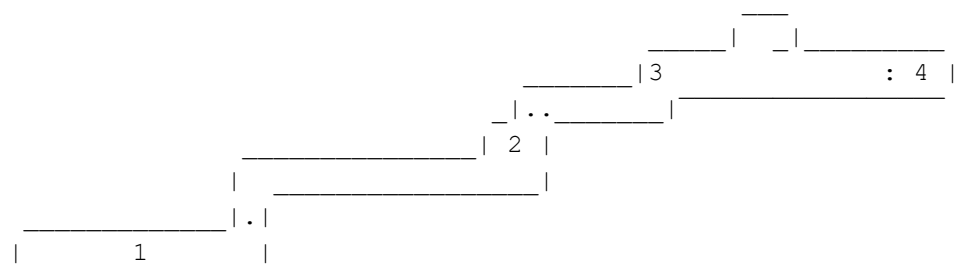


Partendo dalle Armi Speciali che si possiedono, anche per questi Robot Master è possibile realizzare uno schema, che indica la sequenza da compiere per sconfiggere un boss con l'Arma ricevuta dal Robot Master eliminato in precedenza: (da sinistra verso destra)

Slash Man • • • Spring Man • • • Shade Man • • • Turbo Man

SLASH MAN

NEMICI		ACCESSORI
Derusu Bee	[16 pg]	Energy Can [H2]
Gobots	[1 pg]	Slash Claw [H4]
Kerone	[3 pg]	
King Gojulus	[32 pg]	
Sniper Joe 01	[4 pg]	
Spiral Gabyoall	[no]	
Stegorus	[24 pg]	
Tamagodon	[2 pg]	
Technodon	[no]	
Tsuranattori	[1 pg]	



H1 Una volta iniziata l'esplorazione della località, procedete verso est per incontrare un dinosauro meccanico, lo Stegorus. Il nemico è in grado di scagliare sia i Missili che le sue Scaglie dorsali perciò siate prudenti ed usate il Junk Shield contro il suo volto per eliminarlo facilmente. Saltate sulla colonna successiva ed ora dovrete avanzare sfruttando come pedane i tronchi che periodicamente scendono dalla cascata. Proseguite con il giusto tempismo e, una volta superata questa zona, vi verranno subito incontro i Tsuranattori. In seguito saltate da una pedana all'altra, in modo tale da

evitare lo Stegorus, e salite le scale per accedere alla sezione successiva.

H2 Qui troverete subito uno Spiral Gabyoall, che ora potrete distruggere tramite il Danger Wrap. Raggiungete la sommità della sezione e salite a bordo del Technodon, il dinosauro verde, che si risveglierà ed inizierà a percorrere il pavimento ricoperto di spine. Non subirete danni dal Technodon tuttavia dovreste stare attenti ai Gobots che compariranno lungo il percorso: usate il Mega Buster per eliminarli dalla distanza. Salite poi sul dinosauro successivo sino ad arrivare nella zona con le piattaforme: una volta qui, lasciate il Technodon temporaneamente, percorrete la lunga pedana e risalite subito a bordo del dinosauro, prima che si allontanano troppo.

Raggiungendo la parete orientale, il Technodon cambierà verso, tornando così indietro: attendete che compia il balzo per oltrepassare il precipizio e, mentre è ancora in volo, saltate per raggiungere la piattaforma dove è situato l'ENERGY CAN. Da qui, saltate verso la lunga pedana e salite le scale, dove vi attende uno Sniper Joe 01. Eliminate il nemico e procedete ancora in direzione nord per entrare nella sezione superiore.

H3 Al suo interno dovreste affrontare subito un mini boss.

mini boss: KING GOJULUS	
ARMI SPECIALI	ARMI DEL ROBOT
Danger Wrap 2	Mega Buster 1 1
Freeze Cracker 2 2	Super Adaptor 5
Junk Shield > 12	
Noise Crush 2 4	
Scorch Wheel 4	
Slash Claw 7	
Thunder Bolt 5	
Wild Coil 2 3	

32 PV

- Raffica [4 PV]**
il King Gojulus scaglia dalla pancia tre proiettili in contemporanea: uno in diagonale verso l'alto, uno in orizzontale e uno in diagonale verso il basso. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna posizionarsi sul pavimento.
- Fiammate [3 PV]**
il King Gojulus emette una serie di fiammate verso il basso. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario posizionarsi sulla pedana più alta oppure sotto la bocca del nemico.
- .. Contatto [3 PV]**

Il King Gojulus è un grosso tirannosauro porpora. Il nemico si sposta camminando, è piuttosto aggressivo e l'unico punto vulnerabile è la sua mandibola gialla. Nella prima fase dello scontro dovreste fuggire costantemente dal King Gojulus, evitando le spine posizionate lungo il pavimento. Una volta arrivati nella zona con due pedana, avrà inizio la battaglia vera e propria. Per sconfiggere il nemico in pochi istanti, posizionatevi sulla piattaforma più bassa ed attivate il Junk Shield: in questo modo i rottami potranno colpire facilmente il punto debole del King Gojulus ed infliggergli gravi danni.

Una volta eliminato il mini boss, salite le scale per raggiungere un bosco. Qui troverete diversi alveari, i Derusu Bee, che possono rilasciare le Api. Per superare rapidamente questa zona, proteggetevi con il Junk Shield mentre avanzate in direzione est. Giunti all'interno dell'edificio, incontrerete una serie di uova, dalle quali compariranno i Tamagodon: questi piccoli dinosauri sono piuttosto aggressivi e si lanceranno subito contro di voi perciò usate il Mega Buster per eliminarli rapidamente. Infine oltrepassate il cancello per entrare nell'ultima sezione.

H4 Al suo interno affronterete il boss della località.

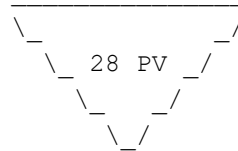
*** SLASH MAN ***

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	.	
Freeze Cracker	> 6	4
Junk Shield	1	
Noise Crush	1	2
Scorch Wheel	4	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	1	
Wild Coil	1	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2
Super Adaptor	2	



ATTACCHI

1. Carica infuocata [4 PV]

rimanendo aggrappato ad una parete, Slash Man si carica di energia per poi lanciarsi in direzione del personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento.

2. Colpo d'artiglio [2 PV]

+ Anti Danger Wrap [2 PV]

+ Anti Mega Buster [1 PV]

Slash Man attacca con un fendente verticale dei suoi artigli e genera anche un'onda di energia che avanza frontalmente. L'attacco molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss. Il Colpo d'artiglio è in grado anche di respingere i proiettili gialli del Mega Buster ed il Danger Wrap, i quali poi potranno colpire il personaggio e quindi bisognerà evitarli saltando.

3. Colla rossa [no]

mentre si trova nel soffitto, Slash Man fa cadere sul pavimento cinque contenitori che, infrangendosi all'impatto, formano ognuno una pozza di colla. L'attacco non è molto rapido e copre un'area discreta. Esso non causa danni ma è in grado di interferire con i movimenti del personaggio: se il Robot viene a contatto con la colla sul suolo, non potrà camminare o saltare; se invece il contenitore cade sulla testa di Mega Man, questi non potrà nè saltare, nè attaccare. Nel primo caso, la Colla verrà rimossa subendo danni oppure automaticamente dopo alcuni secondi; nel secondo caso invece bisognerà necessariamente venire feriti da Slash Man per potersi liberare.

.. Contatto [4 PV]

Slash Man è un automa dotato di lunghi artigli. Il boss si sposta saltando ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni, non possiede ostacoli tuttavia il soffitto risulta coperto, nascondendo i

movimenti del boss, perciò dovrete essere subito pronti a schivare gli attacchi nemici.

Durante la battaglia mantenete sempre una certa distanza da Slash Man ed usate la Scivolata per oltrepassarlo da sotto quando vi verrà incontro saltando. Sfruttate questi momenti per colpire il boss con il Mega Buster e smettete di attaccare quando Slash Man si nasconde nel soffitto. In questo caso siate precisi nell'evitare prima la Colla rossa e poi eventualmente la Carica infuocata.

Usando il Freeze Cracker, il boss subirà 6 PV di danno dal cristallo e 4 PV di danno dai frammenti, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Una volta essersi ripreso, Slash Man contrattaccherà sempre con la Colla rossa e dovrete evitare subito di rimanere paralizzati.

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

=====

SPRING MAN

[@6S07]

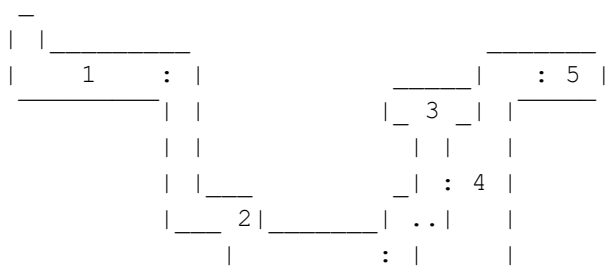
=====

NEMICI

Coil'n	[3 pg]
Frisk Cannon	[4 pg]
Petaforth	[4 pg]
Sniper Joe 01	[4 pg]
Spiral Gabyoall	[no]
Tom Daddy	[5 pg]
Tripopellan	[2 pg]

ACCESSORI

Energy Can	[I3]
Hyperbolt	[I3]
Sfera Arancione gigante	[I3]
Vite Speciale gigante	[I3]
Wild Coil	[I5]



I1 All'interno di questa località troverete diverse molle, lungo le varie pareti, che potrete sfruttare per darvi lo slancio e raggiungere zone altrimenti inaccessibili: premete il pulsante B con il giusto tempismo per aumentare, tramite esse, l'altezza massima dei vostri salti. Raggiungete in questo modo la Vite Speciale a nord ovest. Seguite il percorso e più avanti vi verrà incontro un nemico a forma di molla, il Coil'n: questi si limita solo a saltare perciò potrete eliminarlo facilmente con il Mega Buster. State attenti al Frisk Cannon e sfruttate le molle presenti per avanzare verso destra, evitando di cadere sulle spine.

I2 Giunti in questa sezione, procedete in direzione sud, facendovi strada tra i Petaforth. Una volta arrivati nel corridoio inferiore, vi verrà

incontro un altro nemico a forma di molla, il Tom Daddy, in grado di spostarsi sia lungo il pavimento che lungo il soffitto. Il nemico non possiede attacchi diretti ed è piuttosto semplice da sconfiggere. Attraversate il sentiero delle molle e, dopo aver superato gli Spiral Gabyoall, salite le scale per accedere nella sezione successiva.

I3 Dopo essere arrivati al suo interno, noterete subito tre grandi stelle sullo sfondo: usate il Rush Search in corrispondenza di quella centrale per ottenere la SFERA ARANCIONE GIGANTE. Successivamente salite le scale, sfruttate le molle per raggiungere la pedana sospesa e su di essa usate il Rush Search per trovare la VITE SPECIALE GIGANTE.

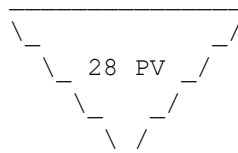
Ora procedete verso destra per entrare in una zona ampia. Qui troverete alcune scatole rosse dalle quali compariranno quantoni in grado di danneggiarvi. Andate prima in direzione nord ovest, seguendo il percorso sinistro, e lungo la strada potrete recuperare una Vita Bonus. Da qui, saltate più volte sulla scatola rossa presente per farla ruotare, sino a quando non sarà rivolta verso sinistra: in questo modo il quantone demolirà la parete occidentale e vi consentirà di accedere ad una stanza segreta. Al suo interno, state attenti alle spine e raggiungete la sporgenza ad ovest per raccogliere l'HYPERBOLT. Ora tornate indietro e questa volta risalite lungo il percorso destro e, tramite il Rush Coil, recuperate l'ENERGY CAN. Infine recatevi nella parte più a sud per entrare nella sezione successiva.

I4 Al suo interno, avanzate verso destra per arrivare in una zona dove sono presenti diverse pedane con le molle. Sfruttate queste strutture per procedere in direzione nord per poi raggiungere la sporgenza sulla destra. Infine risalite lungo il percorso, eliminate i due Sniper Joe 01 e superate il cancello per accedere nell'ultima sezione.

I5 Al suo interno affronterete il boss della località.

*** SPRING MAN ***

ARMI SPECIALI		ARMI DEL ROBOT		
Danger Wrap	1	Mega Buster	1	2
Freeze Cracker	1	Super Adaptor	2	
Junk Shield	1			
Noise Crush	1			
Scorch Wheel	1			
Slash Claw	> 4			
Thunder Bolt	(*)			
Wild Coil	.			



(*) Colpendo Spring Man con il Thunder Bolt, il boss diventerà temporaneamente magnetico, attraendo Mega Man verso di sé.

ATTACCHI

1. Impatto violento [8 PV]

Spring Man afferra il personaggio e, assieme a lui, salta contro il soffitto. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico. Una volta afferrati, non c'è modo di liberarsi. Spring Man utilizzerà sempre questo attacco, nel caso in cui sia stato magnetizzato dal Thunder Bolt.

2. Pugno a molla [3 PV]

Spring Man salta al centro della stanza e, mentre è in volo, ruota su sè stesso ed allunga due volte il suo braccio in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento.

3. Coppia di molle [2 PV]

Spring Man rilascia una coppia di molle che rimbalzano sul pavimento in versi opposti. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario posizionarsi nei punti non colpiti dalle molle, le quali rimbalzano lungo un percorso fisso, inoltre è possibile demolirle con le Armi. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

.. Contatto [4 PV]

Spring Man è un automa composto interamente da molle. Il boss si sposta compiendo balzi e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Spring Man è quasi sempre esposto ai vostri assalti perciò siate molto aggressivi durante la battaglia. L'attacco più pericoloso del boss è la Coppia di molle perchè esse continueranno a rimbalzare sino a quando non verranno distrutte, quindi demolitele il prima possibile, evitando nel frattempo il contatto con Spring Man.

Usando lo Slaw Claw, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Dopo essersi ripreso, Spring Man contrattaccherà sempre con il Pugno a molla perciò siate rapidi a spostarvi da un lato all'altro della stanza.

```
#####  
#                                     #  
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma WILD COIL,   #  
#   alla quale risulta debole Shade Man.                       #  
#                                     #  
#####
```

Prima di accedere alla località successiva, recatevi presso il negozio di Auto per consegnargli l'Hyperbolt. In questo modo i precedenti Accessori costeranno la metà e ne verranno aggiunti di nuovi alla lista:

- Hyper Rocket Buster (800 Viti Speciali)
il Rocket Buster si dirige automaticamente verso i nemici

- Energy Equalizer (240 Viti Speciali)
la Capsula ripristina le munizioni anche se non si equipaggia alcuna Arma

- Rush Jet (120 Viti Speciali)
Evoca Rush, che può volare e trasportare il personaggio

- Rush Search (120 Viti Speciali)
Evoca Rush, che può scavare nel pavimento per recuperare oggetti e Accessori

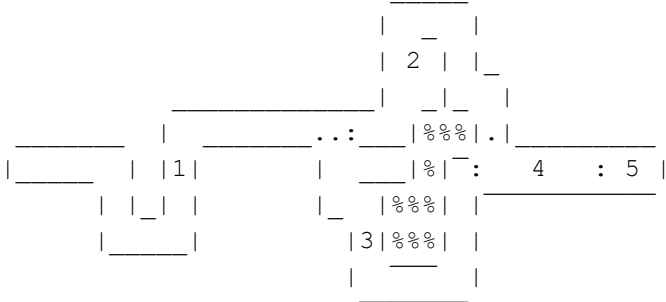
- Super Can (80 Viti Speciali)
Ricarica completamente le munizioni di tutte le Armi e la barra di vita

NEMICI

Astro Zombieg	[4 pg]
Batton M48	[2 pg]
Cyorown	[8 pg]
Gilliam Knight	[2 pg]
Ragger	[4 pg]
True Shield Attacker	[4 pg]
VAN Pookin	[16 pg]

ACCESSORI

Energy Equalizer	[G2]
Noise Crush	[G5]



G1 Una volta iniziata l'esplorazione della località, procedete verso est sino ad incontrare un corvo nero, il Cyorown, che aprirà il fuoco contro di voi: schivate i suoi Proiettili e poi contrattaccate con il Mega Buster. Più avanti incontrerete gli Astro Zombieg, automi malmessi che faranno la loro comparsa da alcune bare e che potrete eliminare facilmente. Seguite il percorso, raggiungendo così un corridoio con le armature verdi sullo sfondo. Procedete con cautela perchè alcune di esse faranno cadere sul pavimento il loro elmo, che si rivelerà essere un nemico, il Ragger. Questi vi attaccherà con la sua Lama boomerang perciò siate rapidi nell'eliminarlo oppure ignoratelo ed allontanatevi da lui.

Fatevi strada tra i Cyorown e, arrivati in cima, incontrerete i pipistrelli meccanici, i Batton M48. Essi inizialmente rimangono immobili sul soffitto per poi venirvi incontro volando: usate il Mega Buster dalla lunga distanza per sconfiggerli prima che si avvicinino troppo. In questa zona troverete anche le presse che cercheranno di schiacciarvi: fatele abbassare e poi oltrepassatele con la Scivolata mentre risalgono. Infine superate il cancello per entrare nella stanza di un mini boss.

mini boss: VAN POOKIN \

ARMI SPECIALI	ARMI DEL ROBOT
Danger Wrap 2	Mega Buster 1 2
Freeze Cracker 1 1	Super Adaptor 4
Junk Shield 2	
Noise Crush > 2 4	
Scorch Wheel > 4	
Slash Claw 1	
Thunder Bolt 3	
Wild Coil 2 3	

1. Pioggia [4 PV]
il VAN Pookin si solleva dal pavimento e fa piovere una serie di proiettili in direzioni casuali. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario allontanarsi il più possibile dal nemico.

| 2. Raffica [4 PV] |
 | il VAN Pookin scaglia una serie di 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 [4 PV] |
 | |
 | Il VAN Pookin è una grossa zucca arancione che ne contiene altre due. |
 | Il nemico si sposta compiendo balzi ed è abbastanza aggressivo. La sala |
 | dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e priva di ostacoli |
 | perciò potrete muovervi liberamente. Il VAN Pookin possiede due punti |
 | deboli distinti: gli occhi della zucca più esterna, la corazza, ed il |
 | volto di quella più interna, il nucleo. È sufficiente distruggere uno |
 | dei due per sconfiggere il nemico. Durante la battaglia, state lontani |
 | dal VAN Pookin mentre aprite il fuoco contro di lui ed eseguite la |
 | Scivolata per passargli da sotto quando salta. |
 | |

Distruggete la corazza esterna, affinché il mini boss demolisca la parete di destra, per proseguire nella sezione accanto.

G2 Fatevi strada tra gli Astro Zombieg e, arrivati nella zona superiore, incontrerete i cavalieri meccanici, i Gilliam Knight. I nemici hanno una caratteristica molto particolare: quando nella sezione compare la luna piena, essi si trasformano in lupi, diventando molto più resistenti ed aggressivi. Per questo motivo usate il Thunder Bolt per eliminare il prima possibile tutti i Gilliam Knight, procedendo prima in direzione nord ovest e poi verso est; contro i lupi invece attivate il Junk Shield dalla breve distanza. In seguito arriverete in un corridoio dove sono presenti i True Shield Attacker: una volta eliminati i nemici, usate il Rush Search in corrispondenza del grande ritratto del Dr Wily per ottenere l'ENERGY EQUALIZER. Infine scendete le scale ed entrate nella sezione inferiore.

G4 Una volta qui, attraversate il corridoio ed incontrerete Bass assieme a Treble.

|| Il Robot nero è rimasto ferito nella lotta e Mega Man si offre di aiutarlo,
 || inviandolo presso il laboratorio del Dr Light, dove potrà ricevere le
 || riparazioni necessarie.

Attraversate il cancello per accedere nell'ultima sezione.

G5 Al suo interno affronterete il boss della località.

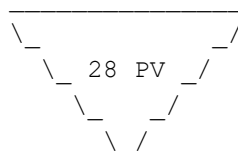
*** SHADE MAN ***

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	1	
Freeze Cracker	1	1
Junk Shield	1	
Noise Crush	(*)	
Scorch Wheel	1	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	1	
Wild Coil	> 3	6

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2
Super Adaptor	4	



(*) Colpendo Shade Man con una versione qualsiasi del Noise Crush, il boss assorbirà l'attacco ed eseguirà subito la Super onda sonora.

ATTACCHI

1. Vampirismo [2~6 PV]

Shade Man si lancia in picchiata per afferrare il personaggio. Dopo averlo fatto, il boss morde il Robot, causandogli danni graduali. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi in corrispondenza di Shade Man ed eseguire la Scivolata per allontanarsi, non appena il boss inizia la discesa. Shade Man recupera 1 PV ogni 2 PV di danno inflitti al personaggio inoltre è possibile liberarsi dalla presa premendo ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni.

2. Onda sonora [2 PV]

+ Super onda sonora [4 PV]

mentre si trova sul pavimento, Shade Man scaglia orizzontalmente due onde sonore ad altezze diverse. Esse rimbalzano contro la parete, ritornano dal boss, il quale le assorbe e le scaglia nuovamente, questa volta di maggiori dimensioni. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni dai due tipi di Onda, bisogna oltrepassare saltando quella bassa e superare tramite la Scivolata quella alta. Non è possibile assorbire questo attacco equipaggiando il Noise Crush. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

3. Sguardo pietrificante [no]

mentre si trova sul pavimento, Shade Man emette frontalmente due impulsi luminosi. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Esso non causa danni ma è in grado di paralizzare il personaggio, rendendolo vulnerabile agli attacchi del boss. Per non venire immobilizzati è necessario oltrepassare entrambi gli impulsi saltando. Una volta che si viene paralizzati invece non c'è modo di liberarsi se non subendo danni dal boss. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

.. Contatto [4 PV]

Shade Man è un automa viola munito di ali. Il boss si sposta volando ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Per la maggior parte dello scontro, Shade Man rimane nella parte superiore dello schermo, perciò dovrete attendere che si abbassi di quota per poterlo attaccare efficacemente. L'attacco più pericoloso del boss è il Vampirismo, il quale è in grado anche di ripristinare i PV di Shade Man, quindi è molto importante che lo schivate efficacemente. Quando invece il boss scende sul pavimento, sfruttate questo periodo di tempo per infliggergli la maggior quantità possibile di danni, mentre evitate lo Sguardo pietrificante e le Onde sonore.

Usando il Wild Coil, il boss subirà un danno pari a 3 PV dalla molla semplice e 6 PV dal Super Colpo, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Dopo essersi ripreso, Shade Man tornerà lentamente nella parte superiore dello schermo. Con il giusto tempismo, potrete impedire qualsiasi attacco da parte del boss: mentre questi risale, posizionatevi molto vicini a lui, saltate e rilasciate un'altra volta il Wild Coil per farlo cadere nuovamente al suolo.

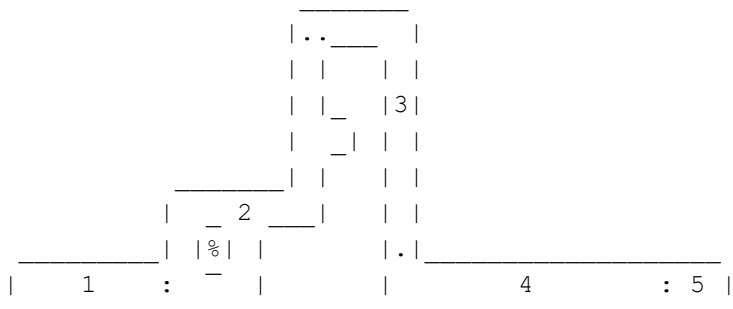
Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma NOISE CRUSH,

alla quale risulta debole Turbo Man. #
 # #
 #####

=====
 TURBO MAN

[@6S09]
 =====

NEMICI		ACCESSORI	
Baccone	[3 pg]	Energy Can	[L3]
Gobots	[1 pg]	Scorch Wheel	[L5]
Sisi Rocket	[4 pg]	Vite Speciale gigante	[L2]
Sisi Truck	[24 pg]		
Sniper Joe 01	[4 pg]		
Trio the Wheel	[8 pg]		
Truck Joe	[16 pg]		
Turbo Roader	[2 pg]		



L1 Una volta arrivati in questa località, dovrete subito affrontare un mini boss.

```

| mini boss: TRUCK JOE \
|
| ARMI SPECIALI                                ARMI DEL ROBOT
| Danger Wrap           2                                Mega Buster       1    2
| Freeze Cracker       1    1                            Super Adaptor     4
| Junk Shield          6
| Noise Crush          > 4    8
| Scorch Wheel         4
| Slash Claw           5
| Thunder Bolt         4
| Wild Coil            2    3
|
| .. Contatto [1 PV]
|
| Il Truck Joe è un soldato verde alla guida di un trattore stradale.
| Il nemico si sposta su strada, non è molto aggressivo e per eliminarlo
| dovrete colpire il soldato. Il Truck Joe avanzerà con lentezza e vi
| costringerà ad allontanarvi gradualmente da lui. Mantenete una certa
| distanza dal nemico, saltate ed aprite il fuoco sul pilota. Nel caso in
| cui colpiate il Truck Joe con il Noise Crush, questi si fermerà e
| rimarrà stordito per alcuni secondi, durante i quali però non potrete
| danneggiarlo. Se invece riusciste ad arrivare alle spalle del nemico,
| il Truck Joe si fermerà per poi venirvi incontro in retromarcia.
  
```

Durante lo scontro incontrerete anche i Turbo Roader, automi che possiedono una sola ruota, e che potrete eliminare facilmente con il Mega Buster. Al termine

della battaglia, entrate nell'edificio accanto.

L2 Al suo interno troverete i Baccone, nemici a forma di cono stradale, in grado di saltare e di aprire il fuoco: per eliminarli facilmente usate il Danger Wrap. Procedete verso l'alto, sconfiggendo lo Sniper Joe 01, e, arrivati in cima, noterete i copertoni essere trasportati lungo il soffitto. Essi non vi causeranno danni ma potranno interferire con i vostri movimenti perciò avanzate con prudenza. Prima della seconda serie di spine, noterete nel pavimento una pila di grossi copertoni: cadendovi al suo interno tornerete nella zona inferiore della sezione e dovrete eliminare un altro Truck Joe per poter proseguire quindi oltrepassatela con precisione.

Più avanti troverete un nuovo tipo di nemico, il Trio the Wheel, che vi lancerà contro i suoi copertoni chiodati: superateli saltando e poi eliminate il piccolo drone. Successivamente iniziate la lunga salita, attraverso la scala verde: superate la seconda pedana con il semaforo e lasciatevi cadere verso la parete orientale, tenendo premuta la direzione Destra. Se fatto correttamente, oltrepasserete un muro illusorio, oltre il quale è presente Proto Man, che vi consiglierà di raccogliere tutte le varie Lettere. Infine tornate indietro e completate la salita per accedere alla sezione successiva.

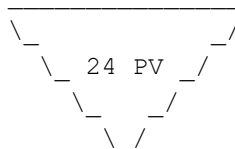
L3 Una volta qui, usate il Rush Search in corrispondenza del mattone azzurro sulla sinistra per trovare una VITE SPECIALE GIGANTE. Giunti in cima al percorso, troverete una serie di lanciafiamme sul pavimento che dovrete superare: procedete eseguendo la Scivolata con il giusto tempismo ed usate il Freeze Cracker per congelare le fiamme che potrebbero ostacolarvi. Più avanti è presente un lungo condotto verticale che possiede diversi cannoni, i quali emettono un getto incandescente in grado di eliminarvi all'istante.

Per attraversare indenni la discesa:

- lasciatevi cadere, tenendo premuta la direzione Destra
- una volta atterrati, lasciatevi cadere nuovamente e questa volta premete leggermente la direzione Sinistra, in modo tale da aggirare la pedana centrale
- eseguite subito la Scivolata per oltrepassare la strettoia
- lasciatevi cadere, tenendo premuta la direzione Destra
- una volta atterrati, raccogliete l'ENERGY CAN ed eseguite una prima Scivolata verso sinistra e subito dopo un'altra verso destra, per superare la strettoia finale

L4 Atterrati sul lungo autotreno, procedete in direzione est, eliminando i vari Gobots, per giungere alla sua motrice, dove affronterete un altro mini boss.

mini boss: SISI TRUCK \			
ARMI SPECIALI		ARMI DEL ROBOT	
Danger Wrap	2	Mega Buster	1 2
Freeze Cracker	1 1	Super Adaptor	4
Junk Shield	2		
Noise Crush	> 2 4		
Scorch Wheel	.		
Slash Claw	1		
Thunder Bolt	3		
Wild Coil	2 3		
1. Generazione Sisi Rocket [no]			



| il Sisi Truck rilascia periodicamente dalla bocca una serie di Sisi |
| Rocket che possono essere distrutti con le Armi. |

| .. Contatto [no] |

| Il Sisi Truck è un lungo autotreno dotato di alcuni rimorchi. Il nemico |
| è piuttosto aggressivo ed il suo unico punto debole sono gli occhi. |
| Lo scontro si svolge a bordo del Sisi Truck stesso, dal quale però non |
| subirete danni al contatto. Durante le battaglia dovrete fare molta |
| attenzione ai Sisi Rocket che il mini boss rilascerà di continuo. |
| Rimanete il più lontano possibile dagli occhi del Sisi Truck e da qui |
| colpiteli tramite il Super Colpo del Mega Buster con il giusto tempismo. |
| Ogni volta che il mini boss subirà un danno, sbatterà le palpebre. |

Dopo aver sconfitto il Sisi Truck, questi si fermerà e potrete procedere lungo il terreno. Fatevi strada tra i Turbo Roader ed i Gobots ed infine superate il cancello per accedere nell'ultima sezione.

L5 Al suo interno affronterete il boss della località.

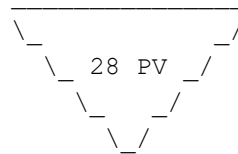
*** TURBO MAN ***

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	1	
Freeze Cracker	1	1
Junk Shield	1	
Noise Crush	> 3	6
Scorch Wheel	.	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	.	
Wild Coil	1	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2
Super Adaptor	2	



ATTACCHI

1. Ruota di fuoco [2~7 PV]
+ Fiamme [2 PV]

Turbo Man genera una ruota di fuoco attorno a sè, salta e la scaglia in direzione del personaggio. Essa poi risale lungo la parete opposta e, giunta al soffitto, si scinde in quattro fiamme che ricadono sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare la Ruota di fuoco, posizionarsi nell'angolo inferiore più lontano dal boss ed eseguire la Scivolata verso il centro dello schermo, non appena essa viene scagliata. Dopo averlo fatto, posizionarsi in un punto del pavimento non coperto dalle Fiamme. Una volta colpiti dalla ruota invece, premere tutti i pulsanti e le direzioni ripetutamente per spegnere il fuoco in pochi istanti. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

2. Carica [4 PV]
+ Impatto [1 PV]

Turbo Man si trasforma in veicolo ed attraversa tutto il pavimento. Nel caso in cui riesca a colpire il personaggio, questi verrà scagliato via e subirà un ulteriore danno dall'urto contro la parete. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danno bisogna oltrepassare il boss saltando. Non è possibile ferire Turbo Man mentre esegue questo attacco.

3. Aspirazione [no]

Turbo Man aspira aria dai suoi tubi. L'attacco non causa danni al Robot

tuttavia lo avvicina gradualmente dal boss. Per evitare il contatto con Turbo Man bisogna allontanarsi da lui eseguendo più volte la Scivolata.

.. Contatto [4 PV]

Turbo Man è un automa in grado di trasformarsi in un veicolo. Il boss si sposta saltando ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Turbo Man esegue di continuo gli stessi movimenti: Ruota di fuoco, Aspirazione e Carica. Per questo motivo comportatevi nel seguente modo: rimanete lontani da lui e poi avvicinatevi non appena scaglia la Ruota di fuoco; a seconda di dove ricadano le Fiamme, spostatevi lungo il pavimento ed intanto attaccate il boss. Non appena questi inizia l'Aspirazione, usate più volte la Scivolata per non venire a contatto con lui ed infine oltrepassatelo più volte saltando per schivare le Cariche.

Usando il Noise Crush, il boss subirà un danno pari a 3 PV dall'onda sonora semplice e 6 PV dal Super Colpo, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Dopo essersi ripreso, Turbo Man contrattaccherà sempre con la Carica perciò siate rapidi a spostarvi da un lato all'altro della stanza.

```
#####  
#                                     #  
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma SCORCH WHEEL.   #  
#                                     #  
#####
```

=====

RECUPERO ACCESSORI

[@6RCC]

=====

|| Mega Man torna al laboratorio del Dr Light, trovando l'edificio gravemente
|| lesionato e lo scienziato ferito. Il responsabile della devastazione è Bass:
|| dopo essere stato riparato dal Dr Light, il Robot nero ha rubato le nuove
|| componenti, realizzate per Mega Man e Rush, e, prima di fuggire, ha demolito
|| il laboratorio.

||
|| Improvvisamente arriva un messaggio da parte del Dr Wily: Bass e Treble sono
|| sue creazioni e tutti i vari eventi sono stati pianificati dal malvagio
|| scienziato, affinché Mega Man si fidasse del Robot nero, permettendogli in
|| questo modo di accedere al laboratorio del Dr Light. Infuriato, Mega Man
|| promette vendetta.

Ora dalla schermata generale delle località sarà possibile recarsi presso il castello del Dr Wily, selezionando il suo ritratto. Prima di accedevi però è consigliato esplorare nuovamente le varie località precedenti e raccogliere oggetti utili. Prima di procedere, assicuratevi di possedere l'accessorio Exit Unit, in modo tale da uscire subito dalla località.

OGGETTI

Beat

Hyper Rocket Buster

Lettera 'S'

Protoshield

Super Adaptor

Vite Speciale gigante x3

CLOUD MAN

Adesso, possedendo il Freeze Cracker, potrete colpire il Tel Tel [C2] e far nevicare nella località, rendendo visibili le pedane trasparenti. Tornate nella stanza dove è situato lo Sniper Joe 01 [C3] e questa volta salite lungo le scale di destra. Arrivati in cima, usate il Rush Search per trovare una VITE SPECIALE GIGANTE.

JUNK MAN

Tornate nella sezione con il metallo fuso [E2] sino ad incontrare una cascata rovente. Colpitela con il Freeze Cracker per congelarla ed essa si frantumerà dopo pochi istanti. Entrate nel passaggio oltre la cascata per trovare una scala che conduce ad E3. Una volta qui, usate di nuovo il Freeze Cracker contro la cascata di metallo fuso sulla sinistra, oltre la quale potrete raccogliere la LETTERA 'S' e completare così il SUPER ADAPTOR.

Ora procedete verso destra, sfruttando i rottami come pedane, per superare il metallo fuso, sino a giungere nei pressi di una scala. Non salitevi sopra bensì usate il Rush Search nelle sue vicinanze per trovare una VITE SPECIALE GIGANTE. Procedete lungo il percorso ed entrate nell'ascensore, all'interno del quale appariranno gli Heli Metall. Successivamente, fatevi strada tra i nemici e, dopo aver oltrepassato la strettoia, vi ricongiungerete con il percorso principale.

TURBO MAN

Raggiungete la lunga scala verde [L2] e durante la salita, dopo essere arrivati quasi in cima, attivate il Junk Shield e lasciatevi cadere verso sinistra. Se fatto in maniera corretta, atterrerete sulla pedana con il semaforo più bassa. Usate su di essa il Rush Search per trovare l'HYPHER ROCKET BUSTER.

SLASH MAN

Recatevi nella sezione con il bosco [H3] e date fuoco all'albero più a destra con lo Scorch Wheel per trovare una scala segreta. Usate il Rush Coil per raggiungerla, arrivate in cima ad essa, avanzate verso est e rilasciate il Super Colpo del Mega Buster per liberare BEAT dalla sua gabbia. Una volta fatto possiederete automaticamente quattro Beat's Whistle.

SHADE MAN

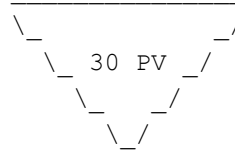
Affrontate nuovamente il mini boss VAN Pookin [G1] e stavolta eliminatelo distruggendo il nucleo interno: in questa maniera il nemico demolirà il suolo, generando l'accesso per G3. Al suo interno, sconfiggete lo Sniper Joe 01 subito sulla destra e procedete in direzione est, oltrepassando la parete illusoria. Nella sala accanto, usate il Rush Search sul lato destro del gradino centrale per trovare una VITE SPECIALE GIGANTE. Ora attraversate il cancello e, se lo avete già incontrato nelle località di Cloud Man e di Turbo Man, nella camera successiva apparirà Proto Man, che vi sfiderà a duello.

| mini boss: PROTO MAN | _____

| ARMI SPECIALI

ARMI DEL ROBOT

	Danger Wrap	1		Mega Buster	> 1	2	
	Freeze Cracker	1	1	Super Adaptor	1		
	Junk Shield	1					
	Noise Crush	1	1				
	Scorch Wheel	1					
	Slash Claw	1					
	Thunder Bolt	1					
	Wild Coil	1	1				



1. Carica frontale [4 PV]

Proto Man attraversa tutto il pavimento, proteggendosi con il suo scudo. L'attacco è molto rapido e possiede un raggio d'azione notevole. Per non subire danni è necessario oltrepassare il nemico saltando.

2. Super Cometa [4 PV]

Proto Man spara in orizzontale un grosso proiettile verde. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare il proiettile saltando.

3. Raffica aerea [2 PV]

Proto Man salta tre volte: durante i primi due balzi spara in orizzontale un singolo proiettile; al terzo salto il nemico esegue una raffica a raggiera, in senso orario. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare i primi due proiettili bisogna rimanere sul pavimento mentre per schivare la raffica è necessario avvicinarsi a Proto Man ed oltrepassarlo tramite la Scivolata non appena spicca il terzo salto.

4. Raffica terrestre [2 PV]

Proto Man spara orizzontalmente tre proiettili in rapida successione. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare i proiettili saltando.

5. Difesa [no]

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

.. Contatto [4 PV]

Proto Man è un automa rosso che possiede un grande scudo. Il nemico si sposta eseguendo scatti oppure saltando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente.

Durante tutto lo scontro rimanete sempre lontani da Proto Man ed attaccatelo con il Mega Buster poichè il nemico non risulta debole ad alcuna Arma in particolare. Usate i proiettili semplici per ferirlo ed avvicinatevi a lui solo quando sta eseguendo la Raffica aerea, in modo tale da poterlo superare poi con la Scivolata. Quando Proto Man smette di muoversi, caricate il Super Colpo del Mega Buster e preparatevi ad usarlo contro il nemico subito dopo aver schivato il suo attacco successivo.

Al termine della battaglia, Proto Man vi donerà il suo PROTOSHIELD. Ora tornate nella zona con lo Sniper Joe 01 e procedete verso sud, oltrepassando poi il corridoio con i Gilliam Knight, che in questo caso non potranno trasformarsi. Successivamente arriverete in una stanza oscura, dove usare il Thunder Bolt per

illuminare brevemente l'area. In alternativa potrete accendere le candele presenti con lo Scorch Wheel. Procedete verso destra, stando attenti alle spine ed ai Batton M48.

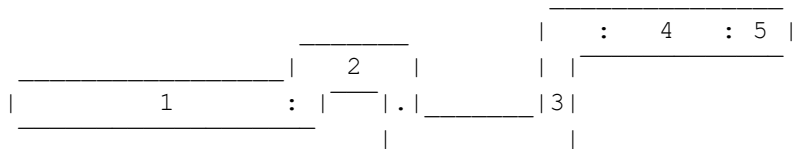
Dopo aver superato il cancello, verrete trasportati da un ascensore. Durante il tragitto, attivate il Junk Shield, in modo tale da proteggervi dagli Astro Zombieg, i quali compariranno dalle aperture dello sfondo. Raccogliete al volo gli eventuali oggetti che rilasciano poichè essi cadranno nel vuoto attraverso l'ascensore. Una volta arrivati in cima, andate verso destra per ricongiungervi con il percorso principale.

=====

WILY'S CASTLE 1 [@6S10]

=====

NEMICI	ACCESSORI
Boufooh [4 pg]	Energy Can [M3]
Child Pipi [1 pg]	
DeluPipi [2 pg]	
Frisk Cannon [4 pg]	
Gobots [1 pg]	
Gockroach S [1 pg]	
Gockroach S Nest [4 pg]	
Kaminari Kogoro [2 pg]	
Trio the Wheel [8 pg]	
Tripropellan [2 pg]	
Tsuranattori [1 pg]	
• boss • Bass	
• boss • Guts Man G	



M1 Una volta arrivati nella località, procedete verso destra ed eliminate gli Tsuranattori ed i Frisk Cannon. All'interno dell'edificio invece saltate da una colonna all'altra, stando attenti ai Kaminari Kogoro che compariranno dai precipizi. Successivamente troverete alcune pedane che si muovono lungo binari fissi: alcune parti di essi sono segmentate, causando la continua rotazione della piattaforma quando si muove lungo questi tratti e di conseguenza la caduta del personaggio. Inoltre, salendovi sopra, la zona si oscurerà, lasciando visibili solo il Robot e le pedane stesse. Per attraversare facilmente questa zona potete usare il Rush Jet oppure lo Scatto Aereo del Super Adaptor.

M2 Giunti nella seconda sezione, salite le scale ed in cima sarete attaccati dai Boufooh e dai DeluPipi. Anche in questa zona la luce si spegnerà ma in questo caso ciò avverrà solamente quando toccherete il pavimento segmentato. Memorizzate la conformazione del corridoio ed usate il Thunder Bolt oppure l'Hyper Rocket Buster del Super Adaptor per eliminare subito i Boufooh, che potrebbero farvi cadere nei precipizi. In seguito oltrepassate le strettoie e scendete le scale. State attenti al Trio the Wheel ed usate il Rush Coil oppure lo Scatto Aereo per superare le spine. Infine scendete nella sezione successiva.

M3 All'interno del corridoio troverete un'altra serie di pedane mobili e di binari. In questo caso però non sarà presente la pavimentazione, costringendovi ad essere più precisi nei movimenti. Raggiungete la piattaforma grigia sulla destra e da qui usate nuovamente il Rush Jet, rimanendo nella parte più alta dello schermo, per evitare i Tripropellan ed attraversare il corridoio senza difficoltà.

Salite le scale per incontrare un altro percorso con le pedane mobili ed i binari. Adesso non potrete sfruttare il Rush Jet tuttavia eseguendo lo Scatto Aereo riuscirete a proseguire abbastanza agevolmente. Arrivati al termine del sentiero, salite con cautela sulla sporgenza superiore e, tramite la Scivolata, potrete raccogliere un ENERGY CAN. Infine entrate nella camera accanto per incontrare Bass, che vi sfiderà a duello.

 *** BASS *** (2° scontro)

ARMI SPECIALI			ARMI DEL ROBOT	
Danger Wrap	2		Mega Buster	1 2
Freeze Cracker	2 1		Super Adaptor	6
Junk Shield	1			
Noise Crush	2 2			
Scorch Wheel	2			
Slash Claw	1			
Thunder Bolt	2			
Wild Coil	1 2			

ATTACCHI

1. Super Cometa [4 PV]
 Bass spara in orizzontale un grosso proiettile verde. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna oltrepassare il proiettile saltando. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

2. Proiettile [2 PV]
 Bass scaglia orizzontalmente un proiettile celeste. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Il proiettile può essere scagliato sia quando il boss si trova sul pavimento, sia quando salta. Per evitare il proiettile basso è necessario oltrepassarlo con un balzo mentre per schivare quello aereo bisogna rimanere sul pavimento. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

- .. Contatto [4 PV]

Bass è un automa nero con le rifiniture dorate. Il boss si sposta compiendo balzi ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni inoltre possiede una piccola fossa ed un gradino lungo il pavimento perciò potrete sfruttarli per schivare gli assalti del nemico.

Durante la battaglia sarete costretti a rimanere sempre in movimento poichè Bass vi verrà spesso incontro. Il boss apre il fuoco subito prima o subito dopo un salto perciò cercate di stare più in basso di lui, in modo tale da poter evitare più facilmente i suoi attacchi. Bass non è debole ad alcuna Arma in particolare ma per colpirlo è consigliato usare il Noise Crush poichè può rimbalzare sulle pareti.

Dopo aver sconfitto Bass, oltrepassate il cancello sulla destra per accedere

nella sezione successiva.

M4 Eliminate i vari Gockroach S per ripristinare PV e munizioni ed infine entrate nell'ultima sezione.

M5 Al suo interno affronterete il boss della località.

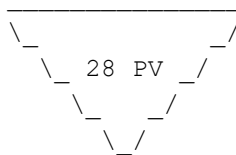
*** GUTS MAN G ***

ARMI SPECIALI

Danger Wrap .
Freeze Cracker . .
Junk Shield .
Noise Crush . .
Scorch Wheel .
Slash Claw > 2
Thunder Bolt .
Wild Coil . .

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 2
Super Adaptor 2



ATTACCHI

1. Impatto violento [8 PV]

Guts Man G si lancia verso il personaggio, per poi afferrarlo con la sua tenaglia e scagliarlo contro il soffitto. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare la carica bisogna far avvicinare il boss e poi colpirlo ripetutamente con il Mega Buster, sino a quando Guts Man G non smetterà di avanzare. Una volta stretti nella morsa invece, non c'è modo di liberarsi.

2. Caduta del masso [6 PV]

+ Lancio del masso [6 PV]

Guts Man G salta sul posto, facendo cadere un masso sul pavimento. In seguito il boss si avvicina alla roccia e la scaglia in orizzontale contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare la Caduta del masso è necessario eseguire subito la Scivolata, nel caso in cui esso stia per colpire il personaggio; per schivare il Lancio del masso invece bisogna oltrepassare la roccia con un salto. Tramite lo Slash Claw è possibile distruggere il masso sia quando cade, sia quando viene scagliato.

.. Contatto [4 PV]

Guts Man G è un vecchio Robot Master potenziato dal Dr Wily. Il boss si sposta avanzando lungo il pavimento oppure compiendo balzi, è piuttosto aggressivo e la testa è il suo unico punto vulnerabile. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Rimanete il più possibile lontani dal boss ed attaccatelo al volto con il Mega Buster. Una volta che Guts Man G fa cadere un masso, interrompete l'offensiva e demolitelo subito con lo Slash Claw. Quando invece il boss si lancia contro di voi per eseguire l'Impatto violento, è molto importante che apriate il fuoco con il Mega Buster solo quando Guts Man G si trova vicino a voi. Sullo schermo possono essere presenti contemporaneamente sino ad un massimo di tre proiettili gialli perciò, più è vicino il boss, meno tempo impiegheranno i colpi del Mega Buster ad uscire dallo schermo dopo essere stati respinti, dandovi quindi la possibilità di aprire il fuoco ininterrottamente.

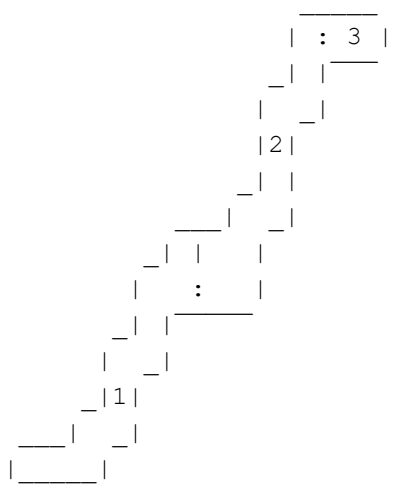
Guts Man G non risulta particolarmente debole ad alcuna Arma ma lo Slash Claw risulta molto utile per tre proprietà: è l'unica Arma speciale in grado di ferire il boss, ha la capacità di distruggere il masso inoltre, se si colpisce quest'ultimo prima che Guts Man G inizi a ruotare la sua tenaglia, la roccia verrà lanciata contro il boss, causandogli 4 PV di danno.

=====

WILY'S CASTLE 2 [@6S11]

=====

NEMICI		ACCESSORI
Batton M48	[2 pg]	(nessuno)
Bomb Sleigh	[3 pg]	
Driver Cannon	[2 pg]	
Kerone	[3 pg]	
Sniper Joe 01	[4 pg]	
Spiral Gabyoall	[no]	
Spotaro	[3 pg]	
Trio the Wheel	[8 pg]	
Tripropellan	[2 pg]	
True Shield Attacker	[4 pg]	
• boss • Gamerizer		
• boss • Treble Bass		

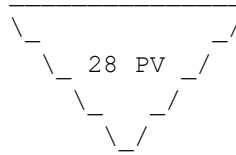


N1 Una volta iniziata l'esplorazione della località, avanzate lungo il percorso ed usate il Rush Coil per raccogliere la Vite Speciale grande, situata sulla sporgenza in alto. Da qui procedete verso destra, rimanendo nella parte superiore dello schermo e distruggete i vari Driver Cannon. In seguito fatevi strada tra gli Sniper Joe 01 ed i True Shield Attacker e, arrivati al bivio, salite lungo le scale di destra. Una volta in cima, con il giusto tempismo, usate lo Scorch Wheel per eliminare lo Sniper Joe 01 e poi saltate da una pedana con nastro trasportatore all'altra, stando attenti a non cadere sulle spine, per raggiungere infine le scale a nord ovest. Infine entrate nella camera successiva per incontrare Bass.

|| Il Robot nero sfida nuovamente Mega Man a duello e questa volta, grazie alle || componenti sottratte dal laboratorio del Dr Light, lotterà fondendosi con || Treble.

*** TREBLE BASS ***

Danger Wrap	2		MegaBuster	1	2
Freeze Cracker	2	1	Super Adaptor	4	
Junk Shield	1				
Noise Crush	2	2			
Scorch Wheel	2				
Slash Claw	1				
Thunder Bolt	2				
Wild Coil	1	2			



ATTACCHI

1. Pugno a razzo [6 PV]

Treble Bass accumula energia e poi scaglia il suo pugno robotico, il quale si muove inseguendo il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi il più possibile dal boss e poi saltare non appena il Pugno a razzo si avvicina. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

2. Carica aerea [4 PV]

Treble Bass si lancia in orizzontale contro il personaggio, per poi aumentare di quota. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario posizionarsi su una pedana e poi lasciarsi cadere non appena il boss si avvicina.

3. Super Cometa [4 PV]

Treble Bass spara in orizzontale un grosso proiettile verde. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna oltrepassare il proiettile saltando oppure lasciarsi cadere da una pedana. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

4. Raffica [2 PV]

Treble Bass scaglia orizzontalmente tre proiettili a diverse altezze. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare i proiettili saltando oppure lasciarsi cadere da una pedana. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

.. Contatto [4 PV]

Treble Bass è l'automa risultante dalla fusione di Bass con Treble. Il boss si sposta volando oppure compiendo balzi ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è molto alta, possiede cinque pedane disposte a V inoltre al suo interno la gravità è inferiore al normale, permettendovi così di raggiungere un'altezza massima maggiore con i vostri salti.

Durante la battaglia sarete costretti a rimanere sempre in movimento poichè Treble Bass vi verrà spesso incontro, soprattutto usando la Carica. Per poter sconfiggere facilmente il boss, posizionatevi nell'angolo di sud ovest, equipaggiate il Noise Crush oppure il Thunder Bolt e comportatevi nel modo seguente.

Quando Treble Bass si avvicina usando la Carica, saltate sul posto e, con il giusto tempismo, aprite il fuoco in avanti, per danneggiare il boss mentre sta ancora accumulando energia. Dopo averlo fatto, Treble Bass potrà scendere di quota verticalmente oppure diagonalmente, prima di scagliare il Pugno a razzo: nel primo caso, saltate semplicemente sul posto per evitare l'attacco mentre nel secondo eseguite subito la Scivolata verso destra e poi saltate ancora in direzione est, per posizionarvi oltre la portata del Pugno a razzo. Se invece Treble Bass apre il fuoco mentre è in aria, è molto importante che rimaniate sempre dal lato opposto della schermata, in modo tale da avere lo spazio necessario per schivare le sue Raffiche.

Dopo aver sconfitto Treble Bass, attraversate il passaggio sulla destra per accedere nella sezione successiva.

N2 Entrati in questo edificio, eliminate il Trio the Wheel e salite le scale. Una volta arrivati in cima, le molle lungo la parete destra vi spingeranno verso quella sinistra, anch'essa ricoperta di molle. Attivate il Junk Shield per proteggervi dai Kerone e saltate da una pedana con il nastro trasportatore all'altra, per raggiungere quella situata più a nord est. Da qui procedete verso sinistra ed aggrappatevi alle scale.

Seguite il percorso e successivamente arriverete in una zona dove sono presenti i lanciafiamme, che potrete congelare temporaneamente con il Freeze Cracker. Usate il Rush Coil per salire sul lanciafiamme di destra e da qui raggiungete prima quello situato lungo la parete orientale e poi quello subito a nord ovest. Una volta fatto, congelate quello in alto a sinistra ed usatelo come pedana per salire su quello ad est. Con il giusto tempismo raggiungete i lanciafiamme posizionati vicino alla parete orientale, arrivando così ai tre situati in cima. Recatevi su quello centrale e da qui, con il Freeze Cracker, aprite il fuoco verso destra, in modo tale che i frammenti congelino il lanciafiamme più occidentale. Raggiungetelo prima che si sciolga ed usatelo come pedana per aggrapparvi alle scale.

In seguito eliminate lo Spiral Gabyoall, fatevi strada tra i Batton M48 e successivamente dovrete saltare da un lanciafiamme all'altro. Eliminate subito i due Tripropellan e poi sfruttate le trappole per procedere verso nord, giungendo così nella sala superiore. Oltrepassate infine il cancello sulla destra per accedere nell'ultima sezione.

N3 Al suo interno affronterete il boss della località.

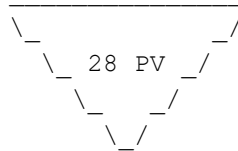
*** GAMERIZER ***

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	1		
Freeze Cracker	.	.	
Junk Shield	1		
Noise Crush	.	.	
Scorch Wheel	.		
Slash Claw	.		
Thunder Bolt	.		
Wild Coil	> 2	3	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2
Super Adaptor	.	



ATTACCHI

1. Fiammata [2~7 PV]
il Gamerizer emette frontalmente una fiammata. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna superarlo saltando. Una volta colpiti, premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni per spegnere il fuoco in pochi istanti. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.
2. Carica a cuneo [2 PV]
il Gamerizer si chiude nel suo guscio e si lancia orizzontalmente più volte contro la parete. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss eseguendo la Scivolata sia quando avanza, sia quando prende la rincorsa.

3. Generazione Spotaro [no]
 il Gamerizer esce dallo schermo, lasciando il suo guscio sul pavimento,
 dal quale fuoriescono tre Spotaro. Il guscio non causa danni al contatto e
 per eliminare le piccole tartarughe bisogna utilizzare le Armi.

.. Contatto [2 PV]

Il Gamerizer è una grossa tartaruga meccanica. Il boss si sposta lanciandosi in
 avanti, non è molto aggressivo e la testa è il suo unico punto vulnerabile.
 La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede
 ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Siate molto aggressivi durante la battaglia, sfruttando i momenti in cui il
 Gamerizer scaglia la Fiammata per attaccarlo con il Wild Coil. Quando invece il
 boss lascia il suo guscio sullo schermo, usate lo Scorch Wheel oppure il
 Thunder Bolt per distruggere rapidamente i tre Spotaro. Nel caso in cui
 riusciate, tramite il Danger Wrap, a scagliare una piccola tartaruga contro il
 Gamerizer, quest'ultimo subirà 8 PV di danno.

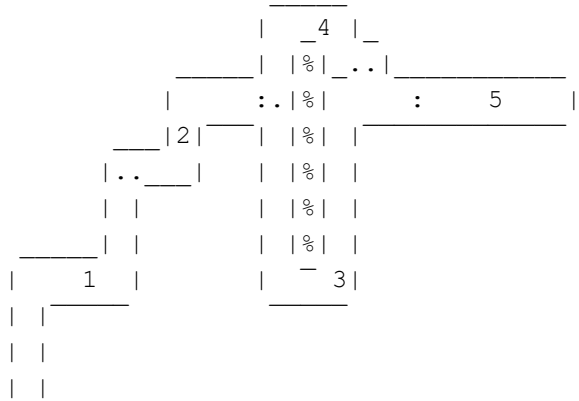
=====

WILY'S CASTLE 3 [06S12]

=====

NEMICI		ACCESSORI	
Coil'n	[3 pg]	Energy Can	[03, 04]
Count Bomb NEO	[no]	Super Can	[04]
Frisk Cannon	[4 pg]	Weapon Can	[04]
Kanigance	[64 pg]		
Metall FX	[1 pg]		
Sniper Joe 01	[4 pg]		
Spiral Gabyoall	[no]		
Stegorus	[24 pg]		
Swim Metall DX	[1 pg]		
Tripopellan	[2 pg]		
True Shield Attacker	[4 pg]		
Tsuranattori	[1 pg]		

• boss • HannyaNED²



01 Dopo aver iniziato l'esplorazione di questa località, salite le scale
 di sinistra ed eliminate il Frisk Cannon. Usate il Rush Coil per
 aggrapparvi alle scale in alto e procedete verso nord, sconfiggendo gli Sniper
 Joe 01 che incontrerete più avanti. Una volta superata la strettoia giungerete
 in una zona simile a quella della località di Cloud Man, dove la visuale era
 ristretta e le pedane trasparenti apparivano solamente nelle vostre vicinanze.

Fatevi strada tra i Metall FX e gli Tsuranattori e saltate da una pedana all'altra, evitando di cadere sulle spine. Successivamente seguite il percorso delle varie scale ed infine usate il Rush Coil per raggiungere la sezione superiore.

O2 Al suo interno troverete subito diversi nastri trasportatori: per poter superare il primo gruppo di spine dovrete usare lo Scatto Aereo oppure il Rush Jet. In seguito saltate da un nastro trasportatore all'altro, sino ad arrivare nella zona con i Count Bomb NEO. A differenza di quelli incontrati nella località di Burst Man, questa varietà inizierà a muoversi verso destra non appena vi salirete sopra. Spostatevi da uno all'altro, cercando di rimanere nella parte superiore dello schermo. Una volta giunti sulla sporgenza verde, avrete due possibilità:

- scendere nell'apertura [percorso inferiore, O3]
- salire lungo le scale [percorso superiore, O4]

Entrambe le strade si ricongiungeranno poi in O5.

O3 PERCORSO INFERIORE Una volta nel condotto, cadrete in una zona sottomarina, nella quale dovrete compiere piccoli spostamenti laterali per evitare il contatto con le spine. Dopo essere giunti sul fondale, procedete verso destra, facendovi strada tra gli Swim Metall DX, e nella stanza successiva affronterete un Kanigance, identico a quello già eliminato nella località di Burst Man: usate lo Slash Claw dalla breve distanza per sconfiggerlo in pochi secondi.

Al termine dello scontro, il soffitto di spine svanirà ed inizierete a tornare lentamente a galla. Durante la salita, rimanete sul lato destro dello schermo, muovendovi verso sinistra solo quando la parete orientale inizierà a sporgere. Giunti in superficie, salite le scale e fate uscire lo Spiral Gabyoall dallo schermo. Infine attraversate la strettoia superiore, recuperando così un ENERGY CAN, per poi ricongiungervi con l'altro percorso ed entrare nella sezione successiva.

O4 PERCORSO SUPERIORE In questa sezione è possibile avanzare molto facilmente sfruttando il Rush Jet per superare entrambi i pavimenti di spine. In alternativa, nel primo caso, dovrete usare il Rush Coil: saltate dal bordo della pedana verso sinistra e, mentre siete in volo, evocate il cane robotico sulle spine, in modo tale che appaia nel punto più ad ovest possibile, poi tenete subito premuta la direzione Destra per tornare al punto di partenza. Ora saltate Rush e sfruttate lo slancio ricevuto da lui per muovervi verso sinistra ed aggrapparvi alla scala.

Arrivati in cima, dovrete affrontare il sentiero con le pedane fantasma: come già fatto in precedenza, dovrete memorizzare sia la posizione che il periodo di tempo in cui appaiono le piattaforme e procedere gradualmente verso destra. Al termine del sentiero, raggiungendo la sporgenza a nord est, potrete raccogliere un ENERGY CAN, un SUPER CAN ed un WEAPON TANK. In seguito eliminate lo Stegorus e scendete nella zona inferiore per ricongiungervi con l'altro percorso ed entrare nella sezione successiva.

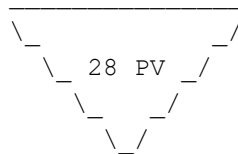
O5 Al suo interno affronterete il boss della località.

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	.	
Freeze Cracker	.	.
Junk Shield	2	
Noise Crush	> 2	4
Scorch Wheel	.	
Slash Claw	3	
Thunder Bolt	2	
Wild Coil	.	.

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2
Super Adaptor	.	



ATTACCHI

1. Bombe [4 PV]

mentre retrocede, HannyaNED² rilascia dai suoi cannoni due bombe che esplodono a contatto con il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario muoversi lungo il suolo, rimanendo lontani dai punti di impatto delle Bombe, inoltre è possibile distruggerle con le Armi.

2. Laser [4 PV]

HannyaNED² emette dalla sua fronte verso il pavimento un raggio luminoso che oscilla due volte in avanti. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario allontanarsi il più possibile dal boss e saltare verso destra non appena il Laser si avvicina. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

3. Missili [4 PV]

HannyaNED² scaglia frontalmente una serie di razzi ad altezze diverse. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare i Missili alti è necessario rimanere sul pavimento mentre per schivare quelli bassi bisogna oltrepassarli saltando.

.. Contatto [2 PV]

HannyaNED² è un grosso volto demoniaco. Il boss si sposta volando, è piuttosto aggressivo e gli occhi sono il suo unico punto vulnerabile. La stanza dove si svolge lo scontro è un corridoio infinito nel quale sarete costantemente inseguiti da HannyaNED², che vi costringerà quindi a muovervi sempre verso est.

Il boss esegue sempre la stessa sequenza di attacchi: scaglia alcuni Missili, emette il Laser, avanza gradualmente, indietreggia e poi rilascia le Bombe. Per via della particolarità della battaglia, dovrete attaccare HannyaNED² quando si sta abbassando di quota, specialmente mentre scaglia i Missili, in modo tale da colpire i suoi occhi. L'Arma che causa danni maggiori al boss è lo Slash Claw, tuttavia è estremamente complicato riuscire a colpirlo con essa, perciò usate il Noise Crush per infliggere danni ad HannyaNED².

=====

WILY'S CASTLE 4 [6S13]

=====

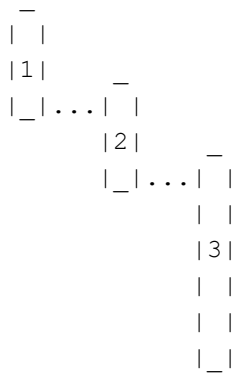
NEMICI

Burst Man	[28 pg]
Cloud Man	[28 pg]
Freeze Man	[28 pg]
Junk Man	[28 pg]
Shade Man	[28 pg]
Slash Man	[28 pg]
Spring Man	[28 pg]
Turbo Man	[28 pg]

ACCESSORI

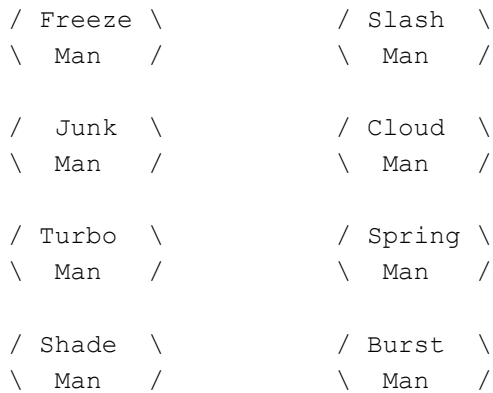
Weapon Can	[P1]
------------	------

- boss • Wily Capsule
- boss • Wily Machine 7



P1 Una volta iniziata l'esplorazione della località, scendete lungo il condotto, mantenendovi prima sul lato sinistro, per recuperare un WEAPON CAN, e poi su quello destro, per raccogliere una Vita Bonus. Giunti sul fondo, entrate nel teletrasporto ad est per accedere nella sezione successiva.

P2 In questa sala sono presenti otto teletrasporti, raggiungibili tramite un ascensore, che conducono ognuno allo scontro con un preciso Robot Master. Potete eliminare i boss in un ordine qualsiasi inoltre, dopo averne sconfitto uno, riceverete sempre una Sfera Arancione grande inoltre il rispettivo teletrasporto si disattiverà. I Robot Master sono disposti in questo modo:



BURST MAN

Usando il Freeze Cracker, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito ma rilascerà anche in automatico quattro esplosivi sferici sul pavimento. Dopo essersi ripreso, Burst Man userà sempre le Bolle esplosive, perciò usate quest'Arma solo quando il boss si trova lontano da voi.

CLOUD MAN

Usando il Danger Wrap, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito, inoltre rimarrà temporaneamente paralizzato. Dopo essersi ripreso, Cloud Man contrattaccherà sempre con il Fulmine diretto perciò siate rapidi a schivare questo assalto.

FREEZE MAN

Usando il Junk Shield, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Quest'Arma tuttavia non vi proteggerà dagli attacchi paralizzanti di Freeze Man anche se, in questo

caso, i rottami continueranno a ruotare attorno a voi e potranno ugualmente ferire il boss.

JUNK MAN

Usando il Thunder Bolt, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Dopo essersi ripreso, Junk Man contrattaccherà sempre con il Lancio di rottami perciò siate rapidi a spostarvi da un lato all'altro della stanza.

SHADE MAN

Usando il Wild Coil, il boss subirà un danno pari a 3 PV dalla molla semplice e 6 PV dal Super Colpo, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Una volta essersi ripreso, Shade Man tornerà lentamente nella parte superiore dello schermo. Con il giusto tempismo, potrete impedire qualsiasi attacco da parte del boss: mentre questi risale, posizionatevi molto vicini a lui, saltate e rilasciate un'altra volta il Wild Coil per farlo cadere nuovamente al suolo.

SLASH MAN

Usando il Freeze Cracker, il boss subirà 6 PV di danno dal cristallo e 4 PV di danno dai frammenti, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Una volta essersi ripreso, Slash Man contrattaccherà sempre con la Colla rossa e dovrete evitare subito di rimanere paralizzati.

SPRING MAN

Usando lo Slaw Claw, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Dopo essersi ripreso, Spring Man contrattaccherà sempre con il Pugno a molla perciò siate rapidi a spostarvi da un lato all'altro della stanza.

TURBO MAN

Usando il Noise Crush, il boss subirà un danno pari a 3 PV dall'onda sonora semplice e 6 PV dal Super Colpo, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Dopo essersi ripreso, Turbo Man contrattaccherà sempre con la Carica perciò siate rapidi a spostarvi da un lato all'altro della stanza.

Dopo aver sconfitto l'ultimo Robot Master accederete automaticamente nella sezione successiva.

P3 Raccogliete gli oggetti curativi presenti e scendete nella parte più bassa del percorso per affrontare il Dr Wily.

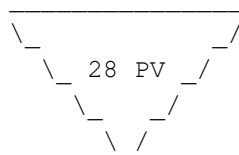
*** WILY MACHINE 7 ***

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	.	
Freeze Cracker	1	1
Junk Shield	.	
Noise Crush	.	.
Scorch Wheel	>	2
Slash Claw	.	
Thunder Bolt	>	2
Wild Coil	.	.

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2
Super Adaptor	1	



ATTACCHI

1. Generazione Wily Machine Mini [no]
la Wily Machine 7 rilascia sul pavimento una coppia di Wily Machine Mini che possono essere distrutti con le Armi.

La Wily Machine 7 è un enorme veicolo a forma di teschio. Il boss si sposta camminando e saltando, non è molto aggressivo ed il suo unico punto vulnerabile è l'occhio dove si trova il Dr Wily. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

La Wily Machine 7 non possiede attacchi diretti e si limita ad attraversare la camera, camminando o compiendo piccoli balzi, per danneggiarvi con le spine montate sotto la mandibola del teschio. In questo caso attaccate il boss dalla distanza con il Mega Buster oppure con il Thunder Bolt, eseguendo poi la Scivolata per oltrepassare le sue spine. Quando invece la Wily Machine 7 rilascia la coppia di droni, attivate il Junk Shield per eliminarli rapidamente e poi tornate ad attaccare il boss.

Dopo aver distrutto la Wily Machine 7, il malvagio scienziato apparirà a bordo di un velivolo, che rappresenta il boss finale del gioco.

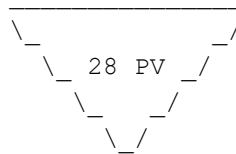
*** WILY CAPSULE ***

ARMI SPECIALI

- Danger Wrap .
- Freeze Cracker 1 1
- Junk Shield .
- Noise Crush . .
- Scorch Wheel .
- Slash Claw .
- Thunder Bolt .
- Wild Coil > . 2

ARMI DEL ROBOT

- Mega Buster . 1
- Super Adaptor 1



ATTACCHI

1. Sfere elementali

ad ogni assalto, la Wily Capsule rilascia contemporaneamente quattro sfere elementali. Esse si muovono assieme in direzione del personaggio per un breve tratto, si fermano per qualche istante e poi riprendono ad avanzare sino ad uscire dallo schermo. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo, bisogna prima allontanarsi dal boss, mentre le sfere eseguono il primo scatto, poi oltrepassarle saltando non appena riprendono a muoversi verso il personaggio. In alternative è possibile usare lo Scatto Aereo del Super Adaptor. Le sfere possono essere:

+ Sfera infuocata [2~7 PV]

il globo arancione può incendiare il personaggio e, una volta colpiti, bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni per spegnere il fuoco in pochi istanti. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

+ Sfera congelante [4 PV]

il globo celeste non solo causa danni ma paralizza anche il personaggio, rendendolo vulnerabile agli attacchi del boss. Una volta paralizzati, si verrà liberati subendo danni dal boss oppure automaticamente dopo alcuni secondi. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

+ Sfera elettrica [4 PV]

il globo giallo causa semplicemente danni al personaggio.

2. Globi celesti [4 PV]

la Wily Capsule rilascia sul pavimento due coppie di globi elettrici che si muovono lungo il pavimento, in versi opposti. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario superare i globi saltando. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

.. 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 e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

L'attacco principale del boss sono le Sfere elementali che vi costringeranno a muovervi con notevole precisione per evitare danni. Per colpire la Wily Capsule invece usate il Wild Coil: preparate il Super Colpo, attendete che il boss ricompaia e rilasciate l'attacco, tenendo premuta la direzione Su, in modo tale che le molle raggiungano un'altezza maggiore. Colpendo invece la Wily Capsule con il Thunder Bolt, non causerete danni al boss tuttavia gli impedirete di rilasciare le Sfere elementali. Successivamente la Wily Capsule contrattaccherà subito con i Globi celesti perciò siate pronti ad oltrepassarli saltando.

=====

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

|| Il Dr Wily ammette la sconfitta e promette di ritirarsi senza creare
|| ulteriori problemi. Tuttavia Mega Man non crede alle parole del malvagio
|| scienziato e decide di eliminarlo una volta per tutte. Prima che ciò accada,
|| alcune macerie dell'edificio crollano ed intrappolano il Dr Wily, il quale
|| però viene tratto in salvo da Bass, che promette vendetta nei confronti di
|| Mega Man. Una volta fuggito dal castello del Dr Wily, il Robot blu si
|| allontana dall'edificio mentre questi svanisce tra le fiamme.

||
|| (titoli di coda)

||
|| Mega Man si reca al Big Eddie, dove lo attendono Auto, Roll, Rush, Beat,
|| il Dr Light ed Eddie.

Al termine della sequenza, nella schermata "Thank you for playing!" apparirà in basso la password numerica che permette di accedere al Versus Mode.

=====

```
VERSUS MODE [06VSM]
```

=====

Inserendo il seguente codice:

```
+-----+
| 1   4   1   5 |
+-----+
| 5   5   8   5 |
+-----+
```

Si comincia l'avventura dal Wily's Castle 4 possedendo tutte le Armi, tutti gli Accessori e 999 Viti Speciali

```
| 7 8 2 3 |
+-----+
| 6 2 5 1 |
+-----+
```

In aggiunta, esso permette di accedere alla Modalità Versus: dopo aver inserito il codice, tenere premuti assieme i pulsanti L e R e spingere il tasto START. Se fatto correttamente, apparirà la schermata della Modalità Versus dove è possibile affrontarsi in uno scontro, selezionando Mega Man oppure Bass.

REGOLE DELLA SFIDA

- lo scopo del Versus Mode è quello di esaurire la barra di vita dell'altro giocatore, ognuno dei quali possiede 28 PV
- la sfida si svolge al meglio dei tre round e non sono previsti limiti di tempo
- la vittoria di un round è indicata sullo schermo dalla comparsa di un'icona a forma di Metall FX accanto alla barra di vita del vincitore
- al termine della sfida si torna automaticamente alla schermata di selezione del personaggio
- la stanza dove si svolge lo scontro possiede quattro pedane, allineate a coppie e posizionate ad altezze diverse
- è possibile scegliere lo stesso personaggio, il quale risulterà colorato diversamente per i due giocatori
- non si subiscono danni al contatto
- dopo aver ricevuto un attacco, il personaggio diventa temporaneamente invincibile. Subendo diversi danni nel giro di pochi secondi, il Robot rimarrà stordito ed indifeso per alcuni istanti.
- per tornare al menù principale è necessario resettare la console

Prima di ogni attacco è presente la quantità di danni che infligge all'altro giocatore. Le direzioni indicate nelle seguenti tecniche fanno riferimento ad un Robot rivolto verso destra:

```
#####
##          ##
##   MEGA MAN   ##
##          ##
#####
```

___ [3 PV] LAMA ENERGETICA ___

```

      | \
mentre si è sul pavimento, | \ --O + pulsante Y
      O  O
```

Mega Man esegue un fendente con la sua mano, scagliando frontalmente una lama di energia. Essa procedere in orizzontale per un breve tratto per poi curvare verso l'alto. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un raggio d'azione notevole. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal Robot oppure oltrepassarlo saltando. Non si può scagliare una seconda lama se la prima è ancora visibile

sullo schermo.

[3 PV] SCIVOLATA

 | |
mentre si è sul pavimento, | | + pulsante B
 O O

Mega Man scivola lungo il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal Robot oppure oltrepassarlo saltando. Questa abilità inoltre ha anche una valenza difensiva poichè eseguendola, il personaggio si abbasserà ed alcuni attacchi nemici, che in genere lo avrebbero colpito, passeranno sopra la sua testa senza danneggiarlo. Se, eseguendo la Scivolata, Mega Man supera il bordo della pavimentazione, la tecnica verrà interrotta ed il personaggio cadrà in verticale.

[2 PV] SUPER COLPO

mentre si è sul pavimento o in volo, tenere premuto il pulsante Y e poi rilasciarlo quando il personaggio è circondato da energia

Mega Man scaglia orizzontalmente un grosso proiettile celeste. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassarlo saltando. Non si può scagliare un secondo proiettile se il primo è ancora visibile sullo schermo.

[1 PV] MEGA BUSTER

mentre si è sul pavimento o in volo, premere il pulsante Y

Mega Man scaglia orizzontalmente un proiettile giallo. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassarlo saltando. Non si può scagliare un secondo proiettile se il primo è ancora visibile sullo schermo.

[no] SCHIVATA

 O O
mentre si è sul pavimento o in volo, | |
 | |

Mega Man si nasconde in uno stretto fascio luminoso azzurro, diventando per qualche istante invulnerabile agli attacchi dell'avversario. Se questa tecnica viene eseguita in volo, il fascio luminoso azzurro rimarrà immobile in aria.

```
#####  
##          ##  
##   BASS   ##  
##          ##  
#####
```

[3 PV] CALCIO ENERGETICO

I nemici presenti in Mega Man 7 sono:

Astro Zombieg	Gobots	Slash Man
Baccone	Gockroach S	Sniper Joe 01
Bass (1° scontro)	Gockroach S Nest	Spiral Gabyoall
Bass (2° scontro)	Guts Man G	Spotaro
Batton M48	HannyaNED ²	Spring Man
Bomb Sleigh	Heli Metall	Stegorus
Boufooh	Icicle Teck	Swim Metall DX
Bunby Tank	Junk Man	Tamagodon
Bunby Top	Kaminari Kogoro	Technodon
Burst Man	Kanigance	Tel Tel
CFN-24	Kerone	Tom Daddy
Child Pipi	King Gojulus	Treble Bass
Cloud Man	Kintot	Trio the Wheel
Coil'n	Mad Grinder	Tripropellan
Count Bomb NEO	Mash	Truck Joe
Cyrown	Metall FX	True Shield Attacker
DeluPipi	Petaforth	Tsuranattori
Derusu Bee	Properide	Turbo Man
Driver Cannon	Proto Man	Turbo Roder
Dust Crusher	Ragger	VAN Pookin
Freeze Man	Shade Man	Wily Capsule
Frisk Cannon	Shirokumachine GTV	Wily Machine 7
Gamerizer	Sisi Rocket	Wily Machine Mini
Gilliam Knight	Sisi Truck	

* LEGENDA *

"Descrizione del nemico"

DOVE SI TROVA

località e sezioni dove si può trovare questo nemico

TABELLA ARMI

numeri di colpi necessari per eliminare il nemico con ogni Arma a disposizione del personaggio.

Note:

- Per il Mega Buster, i 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 Danger Wrap, la 'e' indica che la bomba esplode al contatto con il nemico mentre la 'i' indica che il bersaglio viene inglobato dalla bolla.
- Per il Freeze Cracker, i due valori indicano, da sinistra verso destra, il cristallo intero ed i frammenti.
- Per il Noise Crush, i due valori indicano, da sinistra verso destra, l'onda sonora semplice e l'onda sonora amplificata.
- Per il Wild Coil, i due valori indicano, da sinistra verso destra, la molla semplice e la molla caricata.
- Il Super Adaptor non aumenta la sua potenza offensiva se si raccoglie l'Hyper Rocket Buster.

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

Per quanto riguarda i boss ed i mini boss invece, viene indicato il numero di

PV di danno causati dal singolo attacco di ogni Arma.

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

ATTACCHI

attacchi a disposizione del nemico; accanto ad ognuno di essi è indicata la quantità di danni, espressi in PV persi, inflitta al personaggio. Se non viene indicato diversamente, il Protoshield è sempre in grado di neutralizzare i proiettili nemici.

ASTRO ZOMBIEG

"Automa non morto"

DOVE SI TROVA

Shade Man [G1] Cimitero
Shade Man [G2] Percorso superiore
Shade Man [G3] Percorso inferiore

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	2e	
Freeze Cracker	3	3
Junk Shield	1	
Noise Crush	2	1
Scorch Wheel	1	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	1	
Wild Coil	2	2

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	4	2
Super Adaptor	1	

ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

L'Astro Zombieg è una sorta di cadavere robotico rianimato. Il nemico emerge dal terreno tramite una bara, oppure compare saltando dallo sfondo, per poi iniziare a camminare lungo il pavimento. L'Astro Zombieg non possiede attacchi diretti ed è lento nello spostarsi perciò è sufficiente usare il Mega Buster per eliminarlo.

BACCONNE

"Cono stradale"

DOVE SI TROVA

Turbo Man [L2] Garage

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	1i	
Freeze Cracker	2	2
Junk Shield	1	
Noise Crush	2	1
Scorch Wheel	1	
Slash Claw	1	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	3	2
Super Adaptor	1	

Thunder Bolt 1
Wild Coil 2 1

ATTACCHI

1. Proiettile [1 PV]

il Baccone salta e 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 Baccone è un grosso cono stradale rosso. Il nemico si muove saltando periodicamente sul posto ed è abbastanza aggressivo. L'unico punto vulnerabile del Baccone sono i suoi occhi, che compaiono per un breve istante solo quando il nemico attacca. Per questo motivo è consigliato oltrepassare il Baccone quando rimane immobile e procedere lungo il sentiero. In alternativa, il Danger Wrap è l'Arma migliore per eliminarlo poichè è in grado di intrappolarlo anche mentre sta fermo.

BASS (1° scontro)

"Misterioso automa"

DOVE SI TROVA

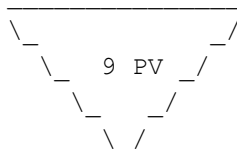
Damaged Road [A3] Duello (boss)

ARMI SPECIALI

Danger Wrap .
Freeze Cracker . .
Junk Shield .
Noise Crush . .
Scorch Wheel .
Slash Claw .
Thunder Bolt .
Wild Coil . .

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 2
Super Adaptor .



ATTACCHI

1. Proiettile [2 PV]

Bass scaglia orizzontalmente un proiettile celeste. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Il proiettile può essere scagliato sia quando il boss si trova sul pavimento, sia quando salta. Per evitare il proiettile basso è necessario oltrepassarlo con un balzo mentre per schivare quello aereo bisogna rimanere sul pavimento.

.. Contatto [2 PV]

Bass è un automa nero con le rifiniture dorate. Il boss si sposta solamente saltando sul posto ed è abbastanza aggressivo. La zona dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli perciò potrete schivare facilmente gli assalti del nemico.

Rimanete lontani da Bass ed aprite il fuoco ripetutamente con il Mega Buster, saltando solamente quando il boss attacca. A seconda dell'esito della sfida, Bass dirà frasi diverse.

BASS (2° scontro)

"Spia del Dr Wily"

DOVE SI TROVA

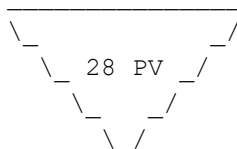
Wily's Castle 1 [M3] Binari sospesi (boss)

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	2	
Freeze Cracker	2	1
Junk Shield	1	
Noise Crush	2	2
Scorch Wheel	2	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	2	
Wild Coil	1	2

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2
Super Adaptor	6	



ATTACCHI

1. Super Cometa [4 PV]

Bass spara in orizzontale un grosso proiettile verde. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna oltrepassare il proiettile saltando. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

2. Proiettile [2 PV]

Bass scaglia orizzontalmente un proiettile celeste. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Il proiettile può essere scagliato sia quando il boss si trova sul pavimento, sia quando salta. Per evitare il proiettile basso è necessario oltrepassarlo con un balzo mentre per schivare quello aereo bisogna rimanere sul pavimento. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

.. Contatto [4 PV]

Bass è un automa nero con le rifiniture dorate. Il boss si sposta compiendo balzi ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni inoltre possiede una piccola fossa ed un gradino lungo il pavimento perciò potrete sfruttarli per schivare gli assalti del nemico.

Durante la battaglia sarete costretti a rimanere sempre in movimento poichè Bass vi verrà spesso incontro. Il boss apre il fuoco subito prima o subito dopo un salto perciò cercate di stare più in basso di lui, in modo tale da poter evitare più facilmente i suoi attacchi. Bass non è debole ad alcuna Arma in particolare ma per colpirlo è consigliato usare il Noise Crush poichè può rimbalzare sulle pareti.

BATTON M48

"Pipistrello da ricognizione"

DOVE SI TROVA

Shade Man	[G1]	Cimitero
Shade Man	[G3]	Percorso inferiore
Wily's Castle 2	[N2]	Salita verde

ARMI SPECIALI			ARMI DEL ROBOT		
Danger Wrap	1i		Mega Buster	2	1
Freeze Cracker	2	2	Super Adaptor	1	
Junk Shield	1				
Noise Crush	1	1			
Scorch Wheel	1				
Slash Claw	1				
Thunder Bolt	1				
Wild Coil	1	1			

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.

BOMB SLEIGH

"Slitta esplosiva"

DOVE SI TROVA

Freeze Man [D4] Pista per slitte
 Wily's Castle 2 [N1] Salita blu

ARMI SPECIALI			ARMI DEL ROBOT		
Danger Wrap	2e		Mega Buster	3	2
Freeze Cracker	2	2	Super Adaptor	1	
Junk Shield	1				
Noise Crush	2	1			
Scorch Wheel	1				
Slash Claw	1				
Thunder Bolt	1				
Wild Coil	2	1			

ATTACCHI

.. Contatto Bombe [4 PV]

.. Contatto Slitta [2 PV]

Il Bomb Sleigh è una slitta che porta con sè tre esplosivi. Il nemico scivola lungo il pavimento ed è abbastanza aggressivo. Una volta che compare sullo schermo, il Bomb Sleigh si limita ad attraversare lo schermo ed a rilasciare gli esplosivi che porta con sè. Essi rimbalzano casualmente sul pavimento e possono essere distrutti con le Armi. Poichè il Bomb Sleigh compare sullo schermo all'improvviso, è consigliato oltrepassarlo subito saltando ed allontanarsi da lui eseguendo la Scivolata per evitare gli esplosivi.

BOUFOOH

"Automa per la ventilazione"

DOVE SI TROVA

Cloud Man [C4] Crepuscolo
Wily's Castle 1 [M2] Test luci

ARMI SPECIALI

Danger Wrap 4e
Freeze Cracker 6 6
Junk Shield 1
Noise Crush 4 2
Scorch Wheel 2
Slash Claw 2
Thunder Bolt 2
Wild Coil 4 3

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 4 2
Super Adaptor 2

ATTACCHI

1. Soffio [no]

il Boufooh emette un potente getto d'aria, in grado di allontanare da sè il personaggio. L'attacco non causa danni e copre una vasta area. Non è possibile evitare il Soffio e, quando viene utilizzato dal nemico, bisogna stare attenti ai pericoli presenti nelle immediate vicinanze del personaggio.

2. Aspirazione [no]

il Boufooh aspira flussi d'aria, avvicinando a sè il personaggio. L'attacco non causa danni e copre una vasta area. Non è possibile sottrarsi all'Aspirazione e, quando viene utilizzata dal nemico, bisogna stare attenti ai pericoli presenti nelle immediate vicinanze del personaggio.

.. Contatto [2 PV]

Il Boufooh è un automa che possiede una grande turbina nel petto. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è molto aggressivo. Pur non possedendo attacchi diretti, il Boufooh risulta ugualmente pericoloso poichè, attraverso la sua turbina, è in grado di allontanare o di avvicinare a sè il personaggio, rischiando così di farlo cadere nei precipizi. Per questo motivo bisogna attaccarlo dalla lunga distanza, non appena appare sullo schermo.

BUNBY TANK

"Cingolato rosso"

DOVE SI TROVA

Damaged Road [A2] Macerie stradali
Burst Man [B1] Ingresso esplosivo
Cloud Man [C3] Corridoio viola
Junk Man [E4] Discarica

ARMI SPECIALI

Danger Wrap 1i
Freeze Cracker 3 3
Junk Shield 1
Noise Crush 2 1
Scorch Wheel 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 4 2
Super Adaptor 1

Slash Claw	1	
Thunder Bolt	2	
Wild Coil	2	1

ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

Il Bunby Tank è un automa rosso munito di cingoli. Il nemico si sposta camminando e non è molto aggressivo. Il Bunby Tank non possiede attacchi diretti tuttavia, una volta sconfitto, esso diventa un Bunby Top. Per evitare che ciò accada, bisogna distruggere il nemico colpendolo più volte alla testa.

BUNBY TOP

"Testa residua del cingolato rosso"

DOVE SI TROVA

Damaged Road	[A2]	Macerie stradali
Burst Man	[B1]	Ingresso esplosivo
Cloud Man	[C3]	Corridoio viola
Junk Man	[E4]	Discarica

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	1i	
Freeze Cracker	2	2
Junk Shield	1	
Noise Crush	1	1
Scorch Wheel	1	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	1	
Wild Coil	1	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	2	1
Super Adaptor	1	

ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

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

BURST MAN

"Robot Master a guardia dello stabilimento chimico"

DOVE SI TROVA

Burst Man	[B5]	Sala delle bolle	(boss)
Wily's Castle 4	[P2]	Zona Robot Master	

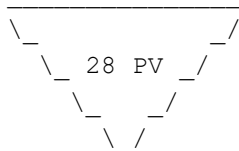
ARMI SPECIALI

Danger Wrap	.	
Freeze Cracker	> 4	3

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2
Super Adaptor	.	

Junk Shield	1	
Noise Crush	1	2
Scorch Wheel	> 4	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	1	
Wild Coil	1	1



ATTACCHI

1. Bolla esplosiva [no]

+ Detonazione [4 PV]

Burst Man emette frontalmente tre bolle contenenti ognuna un esplosivo sferico. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Le Bolle non causano danni al Robot, tuttavia lo imprigionano al loro interno e, risalendo all'interno della stanza, lo portano a contatto con il soffitto acuminato. Per evitarle è necessario oltrepassarle saltando inoltre, una volta imprigionati, è possibile distruggerle con le Armi. Nel caso in cui le Bolle non colpiscano il personaggio, esse risaliranno ugualmente verso il soffitto acuminato e, scoppiando, rilasceranno sul pavimento l'esplosivo sferico contenuto al loro interno, il quale detonerà in pochi istanti. Per evitare l'esplosione è necessario allontanarsi dal punto in cui atterrano.

2. Bolle arancioni [no]

Burst Man emette frontalmente tre bolle colorate. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Le Bolle non causano danni al Robot, tuttavia lo spingono verso la parete, riducendo così lo spazio di manovra ed esponendolo maggiormente alle Bolle verticali. Per evitare le Bolle arancioni è necessario oltrepassarle saltando oppure è possibile demolirle con le Armi.

3. Bolle verticali [no]

Burst Man appoggia il braccio sul pavimento, generando una serie di bolle in corrispondenza del personaggio, le quali risalgono sino al soffitto acuminato. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Le Bolle non causano danni al Robot, tuttavia lo spingono verso le spine situate lungo il soffitto. Per evitarle è necessario rimanere sempre in movimento oppure lasciarsi cadere da esse.

.. Contatto [4 PV]

Burst Man è un automa blu e viola. Il boss si sposta compiendo balzi e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro possiede le spine lungo tutto il soffitto inoltre le pareti laterali sono ricoperte da sfere viole che fanno rimbalzare il personaggio verso il centro dello schermo.

Durante tutta la battaglia, Burst Man cercherà continuamente di spingervi contro il soffitto, usando sia le Bolle verticali che le Bolle esplosive: per questo motivo la vostra prima priorità è quella di evitare le spine. Rimanete il più lontani possibile dal boss e, appena inizia lo scontro, aprite ripetutamente il fuoco contro di lui, spostandovi per schivare le Bolle verticali e distruggendo le Bolle arancioni. Quando Burst Man rilascia le Bolle esplosive, smettete subito di attaccare ed oltrepassatele saltando, usando poi la Scivolata per superare il boss, nel caso in cui questi compia un balzo.

Usando il Freeze Cracker, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito ma rilascerà anche in automatico quattro esplosivi sferici sul pavimento. Dopo essersi ripreso, Burst Man userà sempre le Bolle esplosive, perciò usate quest'Arma solo quando il boss si trova lontano da voi.

CFN-24

"Mina sottomarina"

DOVE SI TROVA

Burst Man [B2] Sentiero giallo
Burst Man [B3] Covo del granchio
Burst Man [B4] Alta marea

ARMI SPECIALI

Danger Wrap 2e
Freeze Cracker 2 2
Junk Shield 1
Noise Crush 2 1
Scorch Wheel 1
Slash Claw 1
Thunder Bolt 1
Wild Coil 2 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 3 2
Super Adaptor 1

ATTACCHI

1. Detonazione [2 PV]

se toccato o distrutto con le Armi, il CFN-24 esplode. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [3 PV]

Il CFN-24 è un esplosivo sottomarino contenuto in una bolla d'aria. Il nemico rimane sempre immobile e detona al contatto oppure dopo essere stato colpito con le Armi. Per questo motivo è preferibile attaccarlo dalla lunga distanza con il Mega Buster. Nell'ultima parte della località di Burst Man, il CFN-24 non rimarrà immobile bensì resterà quasi in superficie, muovendosi assieme alla marea.

CHILD PIPI

"Volatile neonato"

DOVE SI TROVA

Cloud Man [C3] Corridoio viola
Cloud Man [C4] Crepuscolo
Wily's Castle 1 [M2] Test luci

ARMI SPECIALI

Danger Wrap 1e
Freeze Cracker 1 1
Junk Shield 1
Noise Crush 1 1
Scorch Wheel 1
Slash Claw 1
Thunder Bolt 1
Wild Coil 1 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 1
Super Adaptor 1

ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

Il Child Pipi è un piccolo volatile contenuto nell'uovo rilasciato da un DeluPipi. Il nemico non è molto rapido e compare sempre in gruppi di otto esemplari. Una volta rotto l'uovo, tutti i Child Pipi rimangono fermi per qualche istante prima di lanciarsi contemporaneamente contro il personaggio. Per questo motivo è consigliato distruggere l'uovo prima che si rompa oppure bisogna allontanarsi il più possibile dal punto in cui compaiono i Child Pipi.

CLOUD MAN

"Robot Master a guardia della base aerea"

DOVE SI TROVA

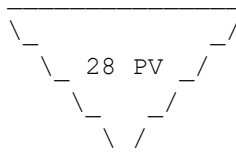
Cloud Man	[C5]	Nube tempestosa	(boss)
Wily's Castle 4	[P2]	Zona Robot Master	

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	>	4	
Freeze Cracker	1	1	
Junk Shield	.		
Noise Crush	1	2	
Scorch Wheel	1		
Slash Claw	1		
Thunder Bolt	2		
Wild Coil	1	1	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2
Super Adaptor	3	



ATTACCHI

1. Fulmine diretto [4 PV]
+ Sfere terrestri [2 PV]

mentre si trova in alta quota, Cloud Man scaglia un fulmine in direzione del personaggio. A contatto con il pavimento, la scarica elettrica genera due coppie di sfere di energia che si muovono lungo il suolo, in direzioni opposte. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare il Fulmine bisogna rimanere sempre in movimento mentre per schivare le Sfere è necessario oltrepassarle saltando. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

2. Sfere dirette [2 PV]

mentre si trova a bassa quota, Cloud Man si fa colpire da un fulmine e rilascia due coppie di sfere di energia che si muovono lungo il suolo, in direzioni opposte. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare le sfere saltando. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

2. Pioggia [no]

Cloud Man genera una pioggia che non causa danni al personaggio tuttavia lo avvicina o lo allontana gradualmente dal boss. Per evitare danni al contatto o per non precipitare nel vuoto, bisogna allontanarsi dal pericolo eseguendo più volte la Scivolata.

.. Contatto [4 PV]

Cloud Man è un automa dorato munito di nuvola. Il boss si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. La sala dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni e possiede un precipizio su ogni lato, perciò dovrete fare attenzione a come evitate gli assalti nemici. Cloud Man esegue ciclicamente gli stessi movimenti: Fulmine diretto, Pioggia, durante la quale scaglia due volte le Sfere dirette, ed infine si muove avanti e indietro più volte, prima di ricominciare il ciclo dall'inizio.

Per questo motivo comportatevi nel seguente modo: rimanete sempre in movimento per evitare il Fulmine diretto e poi saltate per schivare le Sfere terrestri; sfruttate gli istanti di immobilità del boss per colpirlo, prima che evochi la Pioggia; in seguito eseguite più volte la Scivolata per allontanarvi da Cloud Man oppure per non cadere nei precipizi e, nel frattempo, saltate per evitare le Sfere dirette. Infine attaccate il boss mentre si muove avanti e indietro, usando la Scivolata per oltrepassarlo da sotto, poi riprendete il ciclo dal principio.

Usando il Danger Wrap, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito, inoltre rimarrà temporaneamente paralizzato. Dopo essersi ripreso, Cloud Man contrattaccherà sempre con il Fulmine diretto perciò siate rapidi a schivare questo assalto.

COIL'N

"Molla semovente"

DOVE SI TROVA

Spring Man [I1] Ingresso viola
Wily's Castle 3 [O2] Salita acuminata

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	2e	
Freeze Cracker	2	2
Junk Shield	1	
Noise Crush	2	1
Scorch Wheel	1	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	1	
Wild Coil	2	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	3	2
Super Adaptor	1	

ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

Il Coil'n è una grossa molla con due occhi. Il nemico si sposta rimbalzando e non è molto aggressivo. Il Coil'n non possiede attacchi diretti tuttavia i suoi rimbalzi sono piuttosto imprevedibili perciò è consigliato attaccarlo dalla lunga distanza con il Thunder Bolt oppure andargli incontro, dopo aver attivato il Junk Shield.

COUNT BOMB NEO

"Esplosivo a tempo"

DOVE SI TROVA

Burst Man [B1] Ingresso esplosivo
Burst Man [B2] Sentiero giallo
Wily's Castle 3 [O2] Salita acuminata

ARMI SPECIALI

Danger Wrap .
Freeze Cracker . .
Junk Shield .
Noise Crush . .
Scorch Wheel .
Slash Claw .
Thunder Bolt .
Wild Coil . .

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster . .
Super Adaptor .

ATTACCHI

1. Detonazione [2 PV]

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

.. Contatto [no]

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

CYOROWN

"Corvo notturno"

DOVE SI TROVA

Shade Man [G1] Cimitero

ARMI SPECIALI

Danger Wrap 4e
Freeze Cracker 6 6
Junk Shield 1
Noise Crush 4 2
Scorch Wheel 2
Slash Claw 2
Thunder Bolt 2
Wild Coil 4 3

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 8 4
Super Adaptor 2

ATTACCHI

1. Proiettile [2 PV]

il Cyorown spara un proiettile in direzione del Robot. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare il proiettile saltando.

.. Contatto [4 PV]

Il Cyorown è un corvo meccanico nero. Il nemico non si sposta mai dalla sua

zona e non è molto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Cyorown si limita ad aprire il fuoco periodicamente contro il personaggio, irridendolo nel caso in cui riesca a colpirlo. Per sconfiggere questo nemico è consigliato saltare ed attaccare con il Mega Buster.

DELUPIPI

"Volatile per consegne"

DOVE SI TROVA

Cloud Man	[C3]	Corridoio viola
Cloud Man	[C4]	Crepuscolo
Wily's Castle 1	[M2]	Test luci

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	1e	
Freeze Cracker	2	2
Junk Shield	1	
Noise Crush	1	1
Scorch Wheel	1	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	1	
Wild Coil	1	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	2	1
Super Adaptor	1	

ATTACCHI

1. Uovo [2 PV]

il DeluPipi fa cadere un grosso uovo dal quale compaiono otto Child Pipi. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico inoltre è possibile distruggere sia l'uovo che i Child Pipi con le Armi.

.. Contatto [2 PV]

Il DeluPipi è un volatile viola che trasporta un grosso uovo. Il nemico si muove non troppo rapidamente e non è molto aggressivo. Una volta comparso nella sezione, il DeluPipi si limita a rilasciare il suo uovo per poi uscire dallo schermo. Per evitare la comparsa dei Child Pipi, è consigliato eliminare il DeluPipi usando il Super Colpo del Mega Buster.

DERUSU BEE

"Alveare oscillante"

DOVE SI TROVA

Slash Man [H3] Tana del dinosauro

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	8e	
Freeze Cracker	8	8
Junk Shield	1	
Noise Crush	8	4
Scorch Wheel	1	
Slash Claw	4	

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	16	8
Super Adaptor	4	

Thunder Bolt 6
Wild Coil 8 6

ATTACCHI

1. Api [2 PV]

il Derusu Bee rilascia periodicamente una o più api, che poi si muovono in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico inoltre è possibile distruggere le api con le Armi. Colpendo il Derusu Bee, questi rilascerà un maggior numero di api contemporaneamente.

.. Contatto [2 PV]

Il Derusu Bee è un grosso alveare viola appeso alla chioma di un albero. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è piuttosto aggressivo. Il Derusu Bee si limita a rilasciare le sue Api periodicamente e, colpendolo, ne appariranno un numero superiore. Per questo motivo è consigliato ignorare il nemico e superare il prima possibile la zona dove è situato. Tramite lo Scorch Wheel, bruciando l'albero al quale è appeso il Derusu Bee, si eliminerà di conseguenza anche l'alveare.

DRIVER CANNON

"Mortaio rotante"

DOVE SI TROVA

Burst Man [B1] Ingresso esplosivo
Freeze Man [D3] Cascate sotterranee
Junk Man [E4] Discarica
Wily's Castle 2 [N1] Salita blu

ARMI SPECIALI

Danger Wrap 1e
Freeze Cracker 2 2
Junk Shield 1
Noise Crush 1 1
Scorch Wheel 1
Slash Claw 1
Thunder Bolt 1
Wild Coil 1 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 2 1
Super Adaptor 1

ATTACCHI

1. Proiettile [2 PV]

il Driver Cannon spara, in maniera alternata, due proiettili in orizzontale e due proiettili in diagonale verso il basso. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare il proiettile saltando.

.. Contatto [3 PV]

Il Driver Cannon è un mortaio verde montato sui soffitti. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed apre il fuoco periodicamente senza curarsi della posizione e dei movimenti del personaggio. Per questo motivo è consigliato oltrepassarlo con il giusto tempismo e proseguire lungo il percorso oppure eliminarlo subito usando un'Arma qualsiasi.

DUST CRUSHER

"Parassita dei rottami"

DOVE SI TROVA

Junk Man [E2] Deposito rottami
Junk Man [E4] Discarica

ARMI SPECIALI

Danger Wrap 4e
Freeze Cracker 6 6
Junk Shield 1
Noise Crush 4 2
Scorch Wheel 2
Slash Claw 1
Thunder Bolt 2
Wild Coil 4 3

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 8 4
Super Adaptor 2

ATTACCHI

1. Carica [6 PV]

il Dust Crusher si immerge nei rottami e fa comparire il suo periscopio. Dopo qualche istante il nemico si lancia contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.

.. Contatto testa [4 PV]

.. Contatto corpo [3 PV]

Il Dust Crusher è un grosso verme segmentato che vive all'interno dei rottami. Il nemico si sposta all'interno di essi, è piuttosto aggressivo e la testa è il suo unico punto vulnerabile. Poichè è piuttosto complicato eliminare il Dust Crusher, è consigliato oltrepassarlo mentre è ancora immerso nei rottami e proseguire lungo il sentiero. In alternativa, bisogna colpirlo al volto con lo Slash Claw non appena esegue la Carica.

FREEZE MAN

"Robot Master a guardia della base artica"

DOVE SI TROVA

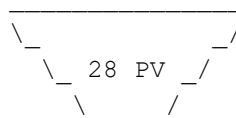
Freeze Man [D5] Grande fossile (boss)
Wily's Castle 4 [P2] Zona Robot Master

ARMI SPECIALI

Danger Wrap 1
Freeze Cracker (*)
Junk Shield > 4
Noise Crush 1 2
Scorch Wheel 3
Slash Claw 1
Thunder Bolt 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 2
Super Adaptor 2



(*) Colpendo Freeze Man con il cristallo oppure con i detriti del Freeze Cracker, il boss recupererà sempre 4 PV.

ATTACCHI

1. Stalattiti [2 PV]

Freeze Man scaglia una sfera di energia contro il soffitto, generando una serie di stalattiti che poi ricadono sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario spostarsi lungo il suolo, schivando prima le Stalattiti centrali, poi quelle laterali. Esse sono in grado di distruggere il ghiaccio che ricopre il pavimento.

2. Sfera congelante [1 PV]

Freeze Man scaglia in orizzontale un globo di cristallo che, urtando contro la parete, si scinde in frammenti più piccoli. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Esso non solo causa danni ma sia il globo che i frammenti sono in grado anche di paralizzare il personaggio, rendendolo vulnerabile agli attacchi del boss. Per non venire immobilizzati è necessario oltrepassare la Sfera congelante con un salto e rimanere lontani dalla parete. Una volta che si viene paralizzati invece non c'è modo di liberarsi se non subendo danni dal boss. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

3. Getto gelido [no]

Freeze Man salta e scaglia sul pavimento una sfera che congela tutto il suolo. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Esso non causa danni tuttavia il personaggio rimarrà paralizzato, nel caso in cui si trovi sul pavimento mentre questo si sta congelando. Per non farsi immobilizzare bisogna saltare non appena il ghiaccio si avvicina al Robot. Una volta che si viene paralizzati invece non c'è modo di liberarsi se non subendo danni dal boss.

.. Contatto [3 PV]

Freeze Man è un automa in armatura blu e viola. Il boss si sposta correndo o saltando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Durante la battaglia sarete costretti a rimanere sempre in movimento poiché Freeze Man vi verrà spesso incontro. Usate soprattutto la Scivolata per mantenere una certa distanza dal boss ed attaccatelo maggiormente quando corre verso di voi.

Usando il Junk Shield, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Quest'Arma tuttavia non vi proteggerà dagli attacchi paralizzanti di Freeze Man anche se, in questo caso, i rottami continueranno a ruotare attorno a voi e potranno ugualmente ferire il boss.

FRISK CANNON

"Mortaio viola"

DOVE SI TROVA

Junk Man [E4] Discarica
Spring Man [I1] Ingresso viola

Wily's Castle 1 [M1] Ingresso viola
Wily's Castle 3 [O1] Ingresso viola

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	2e	
Freeze Cracker	3	3
Junk Shield	1	
Noise Crush	2	1
Scorch Wheel	1	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	1	
Wild Coil	2	2

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	4	2
Super Adaptor	1	

ATTACCHI

1. Proiettili [2 PV]

il Frisk Cannon spara tre proiettili rossi lungo una traiettoria parabolica in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggere i proiettili con le Armi.

.. Contatto [2 PV]

Il Frisk Cannon è un mortaio viola. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è piuttosto aggressivo. L'unico attacco del Frisk Cannon può risultare ostico perchè viene scagliato in direzione del personaggio inoltre il nemico spesso si trova in un punti strategici del percorso. Per questo motivo è consigliato attaccarlo dalla lunga distanza usando il Mega Buster o il Thunder Bolt.

GAMERIZER

"Tartaruga guardiana realizzata dal Dr Wily"

DOVE SI TROVA

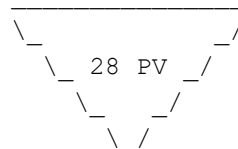
Wily's Castle 2 [N3] Sala della testuggine (boss)

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	1	
Freeze Cracker	.	.
Junk Shield	1	
Noise Crush	.	.
Scorch Wheel	.	
Slash Claw	.	
Thunder Bolt	.	
Wild Coil	> 2	3

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2
Super Adaptor	.	



ATTACCHI

1. Fiammata [2~7 PV]

il Gamerizer emette frontalmente una fiammata. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna superarlo saltando. Una volta colpiti, premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni per spegnere il fuoco in pochi istanti. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

2. Carica a cuneo [2 PV]

il Gamerizer si chiude nel suo guscio e si lancia orizzontalmente più volte contro la parete. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss eseguendo la Scivolata sia quando avanza, sia quando prende la rincorsa.

3. Generazione Spotaro [no]

il Gamerizer esce dallo schermo, lasciando il suo guscio sul pavimento, dal quale fuoriescono tre Spotaro. Il guscio non causa danni al contatto e per eliminare le piccole tartarughe bisogna utilizzare le Armi.

.. Contatto [2 PV]

Il Gamerizer è una grossa tartaruga meccanica. Il boss si sposta lanciandosi in avanti, non è molto aggressivo e la testa è il suo unico punto vulnerabile. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Siate molto aggressivi durante la battaglia, sfruttando i momenti in cui il Gamerizer scaglia la Fiammata per attaccarlo con il Wild Coil. Quando invece il boss lascia il suo guscio sullo schermo, usate lo Scorch Wheel oppure il Thunder Bolt per distruggere rapidamente i tre Spotaro. Nel caso in cui riusciate, tramite il Danger Wrap, a scagliare una piccola tartaruga contro il Gamerizer, quest'ultimo subirà 8 PV di danno.

GILLIAM KNIGHT

"Cavaliere mannaro"

DOVE SI TROVA

Shade Man [G2] Percorso superiore
Shade Man [G3] Percorso inferiore

ARMI SPECIALI		ARMI DEL ROBOT		(Cavaliere)
Danger Wrap	1e	Mega Buster	2 1	
Freeze Cracker	2 2	Super Adaptor	1	
Junk Shield	1			
Noise Crush	1 1			
Scorch Wheel	1			
Slash Claw	1			
Thunder Bolt	1			
Wild Coil	1 1			

ARMI SPECIALI		ARMI DEL ROBOT		(Lupo)
Danger Wrap	12e	Mega Buster	24 12	
Freeze Cracker	16 16	Super Adaptor	6	
Junk Shield	2			
Noise Crush	12 6			
Scorch Wheel	6			
Slash Claw	3			
Thunder Bolt	6			
Wild Coil	12 9			

ATTACCHI

1. Carica [2 PV]

in forma di cavaliere, il Gilliam Knight si lancia verso il personaggio,

nel caso in cui questi si trovi molto vicino a lui. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il nemico saltando.

.. Contatto [2 PV]

Il Gilliam Knight è un cavaliere meccanico che si sposta su un monociclo. Il nemico non è molto rapido nel muoversi ed è anche in grado di saltare. La caratteristica del Gilliam Knight è quella di potersi trasformare: quando in cielo appare la luna piena, il cavaliere diventa un lupo e viceversa. In forma animale, il nemico si sposta compiendo balzi e diventa molto più resistente perciò è consigliato fuggire subito da lui. Per eliminare facilmente il cavaliere è sufficiente aprire il fuoco con il Mega Buster mentre contro il lupo le Armi migliori sono il Junk Shield e lo Slash Claw.

GOBOTS

"Piccolo drone giallo"

DOVE SI TROVA

Cloud Man	[C3]	Corridoio viola
Slash Man	[H2]	Sentiero acuminato
Turbo Man	[L4]	Autotreno
Wily's Castle 1	[M3]	Binari sospesi

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	1e	
Freeze Cracker	1	1
Junk Shield	1	
Noise Crush	1	1
Scorch Wheel	1	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	1	
Wild Coil	1	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1
Super Adaptor	1	

ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

Il Gobots è un piccolo drone giallo. Il nemico si sposta volando lentamente e non è molto aggressivo. Il Gobots non possiede attacchi diretti e la sua unica funzione è quella di ostacolare i movimenti del personaggio quando salta da una pedana all'altra. Per questo motivo è consigliato eliminarlo dalla lunga distanza usando il Mega Buster.

GOCKROACH S

"Scarafaggio meccanico"

DOVE SI TROVA

Junk Man	[E1]	Discesa metallica
Junk Man	[E2]	Deposito rottami
Wily's Castle 1	[M4]	Anticamera

ARMI SPECIALI		
Danger Wrap	1e	
Freeze Cracker	1	1
Junk Shield	1	
Noise Crush	1	1
Scorch Wheel	1	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	1	
Wild Coil	1	1

ARMI DEL ROBOT		
Mega Buster	1	1
Super Adaptor	1	

ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

Il Gockroach S è uno scarafaggio meccanico marrone. Il nemico si sposta camminando su qualsiasi parete inoltre è in grado di volare. Pur non essendo molto aggressivo, il Gockroach S può risultare un nemico piuttosto fastidioso da eliminare a causa della sua bassa statura, che gli consente di evitare i proiettili semplici del Mega Buster. Per questo motivo è consigliato utilizzare contro di lui il Super Colpo del Mega Buster oppure un'Arma speciale qualsiasi.

GOCKROACH S NEST

"Tana degli scarafaggi"

DOVE SI TROVA

Junk Man	[E1]	Discesa metallica
Junk Man	[E2]	Deposito rottami
Wily's Castle 1	[M4]	Anticamera

ARMI SPECIALI		
Danger Wrap	2e	
Freeze Cracker	3	3
Junk Shield	1	
Noise Crush	2	1
Scorch Wheel	1	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	1	
Wild Coil	2	2

ARMI DEL ROBOT		
Mega Buster	4	2
Super Adaptor	1	

ATTACCHI

1. Generazione Gockroach S [no]
 il Gockroach S Nest rilascia periodicamente nella sezione un Gockroach S, che può essere distrutto con le Armi.

.. Contatto [no]

Il Gockroach S Nest è un cumulo di rottami colorati. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e l'unica azione che compie consiste nel generare periodicamente i Gockroach S. Per questo motivo è necessario distruggere subito il cumulo di rottami ed impedire la comparsa di altri nemici sullo schermo.

GUTS MAN G

"Vecchio automa potenziato"

DOVE SI TROVA

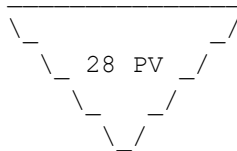
Wily's Castle 1 [M5] Sala demolizioni (boss)

ARMI SPECIALI

Danger Wrap .
Freeze Cracker . .
Junk Shield .
Noise Crush . .
Scorch Wheel .
Slash Claw > 2
Thunder Bolt .
Wild Coil . .

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 2
Super Adaptor 2



ATTACCHI

1. Impatto violento [8 PV]

Guts Man G si lancia verso il personaggio, per poi afferrarlo con la sua tenaglia e scagliarlo contro il soffitto. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare la carica bisogna far avvicinare il boss e poi colpirlo ripetutamente con il Mega Buster, sino a quando Guts Man G non smetterà di avanzare. Una volta stretti nella morsa invece, non c'è modo di liberarsi.

2. Caduta del masso [6 PV]

+ Lancio del masso [6 PV]

Guts Man G salta sul posto, facendo cadere un masso sul pavimento. In seguito il boss si avvicina alla roccia e la scaglia in orizzontale contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare la Caduta del masso è necessario eseguire subito la Scivolata, nel caso in cui esso stia per colpire il personaggio; per schivare il Lancio del masso invece bisogna oltrepassare la roccia con un salto. Tramite lo Slash Claw è possibile distruggere il masso sia quando cade, sia quando viene scagliato.

.. Contatto [4 PV]

Guts Man G è un vecchio Robot Master potenziato dal Dr Wily. Il boss si sposta avanzando lungo il pavimento oppure compiendo balzi, è piuttosto aggressivo e la testa è il suo unico punto vulnerabile. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Rimanete il più possibile lontani dal boss ed attaccatelo al volto con il Mega Buster. Una volta che Guts Man G fa cadere un masso, interrompete l'offensiva e demolitelo subito con lo Slash Claw. Quando invece il boss si lancia contro di voi per eseguire l'Impatto violento, è molto importante che apriate il fuoco con il Mega Buster solo quando Guts Man G si trova vicino a voi. Sullo schermo possono essere presenti contemporaneamente sino ad un massimo di tre proiettili gialli perciò, più è vicino il boss, meno tempo impiegheranno i colpi del Mega Buster ad uscire dallo schermo dopo essere stati respinti, dandovi quindi la possibilità di aprire il fuoco ininterrottamente.

Guts Man G non risulta particolarmente debole ad alcuna Arma ma lo Slash Claw risulta molto utile per tre proprietà: è l'unica Arma speciale in grado di ferire il boss, ha la capacità di distruggere il masso inoltre, se si colpisce quest'ultimo prima che Guts Man G inizi ad avanzare per scagliarlo, la roccia verrà lanciata contro il boss, causandogli 4 PV di danno.

HANNYANED²

"Automa a guardia del labirinto"

DOVE SI TROVA

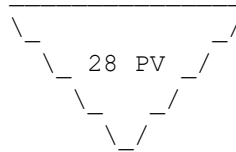
Wily's Castle 3 [05] Corridoio infinito (boss)

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	.	
Freeze Cracker	.	.
Junk Shield	2	
Noise Crush	> 2	4
Scorch Wheel	.	
Slash Claw	3	
Thunder Bolt	2	
Wild Coil	.	.

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2
Super Adaptor	.	



ATTACCHI

1. Bombe [4 PV]

mentre retrocede, HannyaNED² rilascia dai suoi cannoni due bombe che esplodono a contatto con il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario muoversi lungo il suolo, rimanendo lontani dai punti di impatto delle Bombe, inoltre è possibile distruggerle con le Armi.

2. Laser [4 PV]

HannyaNED² emette dalla sua fronte verso il pavimento un raggio luminoso che oscilla due volte in avanti. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario allontanarsi il più possibile dal boss e saltare verso destra non appena il Laser si avvicina. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

3. Missili [4 PV]

HannyaNED² scaglia frontalmente una serie di razzi ad altezze diverse. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare i Missili alti è necessario rimanere sul pavimento mentre per schivare quelli bassi bisogna oltrepassarli saltando.

.. Contatto [2 PV]

HannyaNED² è un grosso volto demoniaco. Il boss si sposta volando, è piuttosto aggressivo e gli occhi sono il suo unico punto vulnerabile. La stanza dove si svolge lo scontro è un corridoio infinito nel quale sarete costantemente inseguiti da HannyaNED², che vi costringerà quindi a muovervi sempre verso est.

Il boss esegue sempre la stessa sequenza di attacchi: scaglia alcuni Missili, emette il Laser, avanza gradualmente, indietreggia e poi rilascia le Bombe. Per via della particolarità della battaglia, dovrete attaccare HannyaNED² quando si sta abbassando di quota, specialmente mentre scaglia i Missili, in modo tale da colpire i suoi occhi. L'Arma che causa danni maggiori al boss è lo Slash Claw, tuttavia è estremamente complicato riuscire a colpirlo con essa, perciò usate il Noise Crush per infliggere danni ad HannyaNED².

HELI METALL

"Automa elicottero"

DOVE SI TROVA

Junk Man [E1] Discesa metallica
Junk Man [E3] Salita metallica

ARMI SPECIALI

Danger Wrap 1e
Freeze Cracker 1 1
Junk Shield 1
Noise Crush 1 1
Scorch Wheel 1
Slash Claw 1
Thunder Bolt 1
Wild Coil 1 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 1
Super Adaptor 1

ATTACCHI

1. Proiettile [1 PV]

l'Heli Metall scaglia due proiettili ad angolazioni diverse. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario posizionarsi al di sotto del nemico oppure superare i proiettili saltando.

.. Contatto [2 PV]

L'Heli Metall è un automa volante munito di casco giallo. Il nemico si sposta attraversando lo schermo in verticale e non è molto aggressivo. L'Heli Metall compare dall'alto sempre in gruppi, i quali esemplari si limitano ad aprire il fuoco una sola volta per poi uscire dal fondo dello schermo. Per questo motivo è necessario rimanere sempre in movimento ed eliminare saltando i vari Heli Metall.

ICICLE TECK

"Automa da soffitto"

DOVE SI TROVA

Freeze Man [D2] Caverna viola

ARMI SPECIALI

Danger Wrap 1e
Freeze Cracker 2 2
Junk Shield 1
Noise Crush 1 1
Scorch Wheel 1
Slash Claw 1
Thunder Bolt 1
Wild Coil 1 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 2 1
Super Adaptor 1

ATTACCHI

1. Dardo di ghiaccio [3 PV]

l'Icicle Teck rilascia verticalmente un dardo congelato che si conficca nel

suolo. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario non rimanere al di sotto del nemico inoltre il Protoshield non è in grado di neutralizzarlo. Una volta nel pavimento, è possibile salire sul dardo e sfruttarlo come pedana per superare gli ostacoli.

.. Contatto [3 PV]

L'Icicle Teck è un drone arancione in grado di camminare lungo i soffitti. Il nemico si sposta lentamente ed è abbastanza aggressivo. La caratteristica dell'Icicle Teck è quella di poter rilasciare Dardi di ghiaccio che poi possono essere utilizzati per superare i pavimenti di spine: per questo motivo è consigliato non eliminare il nemico e di proseguire lungo il percorso, sfruttando i suoi Dardi, se necessario.

JUNK MAN

"Robot Master a guardia della discarica"

DOVE SI TROVA

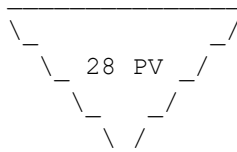
Junk Man [E5] Smaltimento rifiuti (boss)
Wily's Castle 4 [P2] Zona Robot Master

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	1	
Freeze Cracker	1	1
Junk Shield	.	
Noise Crush	1	2
Scorch Wheel	.	
Slash Claw	2	
Thunder Bolt	> 4	
Wild Coil	1	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2
Super Adaptor	2	



ATTACCHI

1. Rottame magnetico [3 PV]
+ Lancio orizzontale [2 PV]
+ Impatto demolitore [4 PV]

Junk Man attrae a sè i rottami, generando un grosso blocco quadrato, che in seguito viene scagliato lungo il pavimento. Dopo alcuni secondi, il boss esce verticalmente dallo schermo per poi ricadere sul blocco quadrato, distruggendolo. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare il Rottame magnetico bisogna oltrepassarlo con un salto, non appena viene scagliato; per non subire danni dall'impatto è sufficiente rimanere lontani dal blocco quadrato. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

2. Terremoto [no]
+ Caduta rottami [2 PV]

Junk Man compie un balzo sul posto, facendo tremare la stanza. Dopo pochi istanti, dall'alto cadono una serie di rottami. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Il terremoto non causa danni ma paralizza temporaneamente il personaggio, rendendolo vulnerabile alla caduta dei rottami. Per evitare il Terremoto bisogna saltare non appena il nemico atterra mentre per schivare i rottami è necessario rimanere sempre in movimento.

3. Lancio di rottami [2 PV]

Junk Man salta da un lato all'altro della stanza e, mentre si trova in aria, scaglia un rottame in direzione del personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento. Il boss eseguirà sempre questo attacco subito dopo essere stato colpito dal Thunder Bolt. Il Protoshield non è in grado di neutralizzare questo attacco.

4. Anello di rottami [no]

Junk Man richiama una serie di rottami, i quali ruotano di continuo attorno al boss, per poi essere scagliati contro il personaggio. Questo attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. L'Anello di rottami non causa danni ma paralizza temporaneamente il personaggio, rendendolo vulnerabile agli attacchi del boss. Per non venire immobilizzati è necessario oltrepassare l'Anello con la Scivolata. Una volta paralizzati invece non c'è modo di liberarsi se non subendo danni da Junk Man. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

.. Contatto [4 PV]

Junk Man è un grosso automa composto da pezzi di scarto. Il boss si sposta saltando ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Durante la battaglia, rimanete a distanza media dal boss e siate pronti ad usare la Scivolata per oltrepassare Junk Man da sotto, quando questi salta. In fase offensiva, i momenti migliori per attaccare il boss sono quando rimane immobile, subito dopo aver causato il Terremoto, e mentre si sposta compiendo balzi.

Usando il Thunder Bolt, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Dopo essersi ripreso Junk Man contrattaccherà sempre con il Lancio di rottami perciò siate rapidi a spostarvi da un lato all'altro della stanza.

KAMINARI KOGORO

"Automa fulminante"

DOVE SI TROVA

Cloud Man	[C1]	Cammino nuvoloso
Cloud Man	[C2]	Zona di pioggia
Wily's Castle 1	[M1]	Ingresso viola

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	1i	
Freeze Cracker	2	2
Junk Shield	1	
Noise Crush	1	1
Scorch Wheel	1	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	1	
Wild Coil	1	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	2	1
Super Adaptor	1	

ATTACCHI

1. Fulmine [2 PV]

il Kaminari Kogoro rilascia verticalmente una scarica elettrica. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [2 PV]

Il Kaminari Kogoro è un piccolo drone rosso che possiede un corno sulla testa. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. Il Kaminari Kogoro emerge sempre dai precipizi e, dopo averlo fatto, ricade in essi oscillando oppure scaglia il suo Fulmine prima di farlo. Per questo motivo è consigliato ignorarlo e procedere lungo il sentiero.

KANIGANCE

"Granchio guardiano"

DOVE SI TROVA

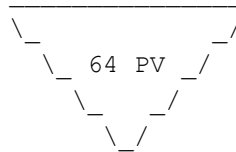
Burst Man [B3] Covo del granchio (mini boss)
Wily's Castle 3 [O3] Percorso sottomarino (mini boss)

ARMI SPECIALI

Danger Wrap 2
Freeze Cracker 1 1
Junk Shield 6
Noise Crush 2 4
Scorch Wheel 4
Slash Claw > 10
Thunder Bolt 4
Wild Coil 2 3

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 2
Super Adaptor 4



ATTACCHI

1. Carica [4 PV]

il Kanigance si lancia in orizzontale contro la parete opposta per poi tornare nella sua posizione iniziale. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare il nemico due volte usando il salto oppure la Scivolata.

2. Raffica [4 PV]

il Kanigance spara orizzontalmente tre proiettili in rapida successione. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare i proiettili saltando.

3. Bolle grandi [3 PV]

+ Bolle piccole [2 PV]

il Kanigance rilascia dalla bocca tre bolle d'aria grandi che si muovono frontalmente. A contatto con le pareti oppure colpendole con le Armi, ogni bolla grande si scinde in due bolle più piccole che si muovono verso il basso. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna rimanere in movimento inoltre è possibile distruggere ogni bolla usando le Armi.

.. Contatto [2 PV]

Il Kanigance è un grosso granchio viola. Il nemico si sposta camminando ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro possiede le spine lungo

tutto il soffitto, perciò fate attenzione ogni volta che saltate. Per eliminare facilmente il Kanigance, posizionatevi a contatto con la parete sinistra e da qui aprite ripetutamente il fuoco con il Mega Buster: da questa zona potrete distruggere facilmente le Bolle grandi ed evitare quelle piccole. Evitate con precisione la Raffica e la Carica, stando attenti alle spine situate nel soffitto, poi tornate alla parete sinistra e riprendete ad attaccare.

KERONE

"Rana meccanica"

DOVE SI TROVA

Burst Man	[B4]	Alta marea
Slash Man	[H3]	Tana del dinosauro
Wily's Castle 2	[N2]	Salita verde

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	1i	
Freeze Cracker	2	2
Junk Shield	1	
Noise Crush	2	1
Scorch Wheel	1	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	1	
Wild Coil	2	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	3	2
Super Adaptor	1	

ATTACCHI

.. Contatto [1 PV]

Il Kerone è una piccola rana verde meccanica. Il nemico si sposta compiendo balzi e non è molto aggressivo. Il Kerone non possiede attacchi diretti e si limita solamente a saltare verso il personaggio, perciò per eliminarlo è sufficiente usare il Mega Buster.

KING GOJULUS

"Tirannosauro predatore"

DOVE SI TROVA

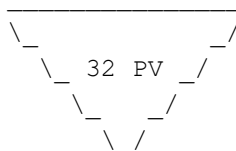
Slash Man [H3] Tana del dinosauro (mini boss)

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	2	
Freeze Cracker	2	2
Junk Shield	> 12	
Noise Crush	2	4
Scorch Wheel	4	
Slash Claw	7	
Thunder Bolt	5	
Wild Coil	2	3

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1
Super Adaptor	5	



ATTACCHI

1. Raffica [4 PV]

il King Gojulus scaglia dalla pancia tre proiettili contemporaneamente: uno in diagonale verso l'alto, uno in orizzontale ed uno in diagonale verso il basso. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna posizionarsi sul pavimento.

2. Fiammate [3 PV]

il King Gojulus emette una serie di fiammate verso il basso. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario posizionarsi sulla pedana più alta oppure sotto la bocca del nemico.

.. Contatto [3 PV]

Il King Gojulus è un grosso tirannosauro porpora. Il nemico si sposta camminando, è piuttosto aggressivo e l'unico punto vulnerabile è la sua mandibola gialla. Nella prima fase dello scontro dovrete fuggire costantemente dal King Gojulus, evitando le spine posizionate lungo il pavimento. Una volta arrivati nella zona con due piattaforme, avrà inizio la battaglia vera e propria. Per sconfiggere il nemico in pochissimi istanti, posizionatevi sulla pedana più bassa ed activate il Junk Shield: in questo modo i rottami potranno colpire facilmente il punto debole del King Gojulus ed infliggergli gravi danni.

KINTOT

"Pesce vagabondo"

DOVE SI TROVA

Burst Man [B2] Sentiero giallo
Burst Man [B3] Covo del granchio
Burst Man [B4] Alta marea

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	1e	
Freeze Cracker	1	1
Junk Shield	1	
Noise Crush	1	1
Scorch Wheel	1	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	1	
Wild Coil	1	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1
Super Adaptor	1	

ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

Il Kintot è un pesce meccanico rosso. Il nemico si sposta nuotando e non si cura della posizione e dei movimenti del personaggio. Il Kintot è un bersaglio molto debole perciò per eliminarlo è sufficiente colpirlo con i proiettili semplici del Mega Buster.

MAD GRINDER

"Grosso rullo compressore"

DOVE SI TROVA

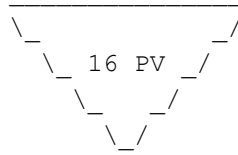
Damaged Road [A2] Macerie stradali (mini boss)

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	.	.
Freeze Cracker	.	.
Junk Shield	.	.
Noise Crush	.	.
Scorch Wheel	.	.
Slash Claw	.	.
Thunder Bolt	.	.
Wild Coil	.	.

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2
Super Adaptor	.	.



ATTACCHI

1. Lama boomerang [4 PV]

il Mad Grinder rilascia la sua cresta, la quale rotola sul pavimento per un breve tratto, prima di tornare dal nemico. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna posizionarsi molto vicini al nemico, in modo tale che la lama passi oltre la testa del Robot, oppure superarla saltando.

2. Terremoto [no]

il Mad Grinder compie un balzo sul posto, facendo tremare tutto il suolo. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Il terremoto non causa danni ma interferisce con i movimenti del personaggio. Per evitarlo bisogna saltare non appena il nemico atterra.

.. Contatto [2 PV]

Il Mad Grinder è un grosso automa viola, munito di rullo compressore. Il nemico si sposta lungo il pavimento, è abbastanza aggressivo ed il volto è il suo unico punto vulnerabile. La zona dove si svolge la battaglia è di grandi dimensioni e non possiede ostacoli, perciò potrete schivare agevolmente gli assalti nemici. Il Mad Grinder esegue ciclicamente gli stessi movimenti: Terremoto, Lama boomerang, avanza brevemente, Lama boomerang ed infine retrocede, prima di ricominciare dall'inizio.

Per questo motivo comportatevi nel seguente modo: saltate per evitare il Terremoto e poi avvicinatevi subito al nemico, per schivare la Lama boomerang. In seguito spostatevi verso sinistra assieme al Mad Grinder ma rimanete sempre vicini al rullo compressore, in modo tale da non farvi colpire dalla seconda Lama Boomerang. Appena essa torna dal nemico, saltate e aprite ripetutamente il fuoco contro il volto del Mad Gringer, mentre questi retrocede poi riprendete il ciclo dall'inizio.

MASH

"Automa giullare"

DOVE SI TROVA

Robot Museum [F2] Magazzino (boss)

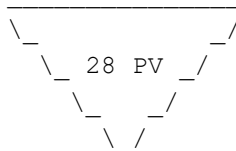
ARMI SPECIALI

Danger Wrap	>	4	.
Freeze Cracker	1	1	.

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2
Super Adaptor	3	.

Junk Shield .
 Noise Crush . .
 Scorch Wheel .
 Slash Claw .
 Thunder Bolt 2
 Wild Coil . .



ATTACCHI

.. Contatto Corpo [4 PV]

.. Contatto Testa [2 PV]

Mash è un automa tondo con la testa girevole. Il boss si sposta eseguendo balzi, non è molto aggressivo ed il suo unico punto vulnerabile è la testa. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Mash non possiede attacchi diretti ma si limita solamente a venirvi incontro saltando, costringendovi quindi ad oltrepassarlo spesso da sotto con la Scivolata. Caricate il Super Colpo del Mega Buster, attendete che il boss atterri e che la sua testa smetta di girare, poi rilasciate su di essa il vostro attacco. Se fatto correttamente, il punto vulnerabile del boss si staccherà temporaneamente dal corpo e potrete danneggiarlo più facilmente.

Le Armi speciali che potrete usare efficacemente sono due: il Thunder Bolt ed il Danger Wrap. Con il primo potrete separare subito la testa di Mash dal suo corpo e, dopo averlo fatto, usate il secondo per infliggergli 4 PV di danno con ogni attacco.

 METALL FX

"Piccolo automa munito di casco"

DOVE SI TROVA

Damaged Road [A2] Macerie stradali
 Junk Man [E1] Discesa metallica
 Junk Man [E4] Discarica
 Wily's Castle 3 [O1] Ingresso viola

ARMI SPECIALI

Danger Wrap 1e
 Freeze Cracker 1 1
 Junk Shield 1
 Noise Crush 1 1
 Scorch Wheel 1
 Slash Claw 1
 Thunder Bolt 1
 Wild Coil 1 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 1
 Super Adaptor 1

ATTACCHI

1. Proiettile [1 PV]

il Metall FX 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 FX è un piccolo automa munito di casco giallo. Il nemico si sposta camminando e non è molto aggressivo. La particolarità del Metall FX 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 FX è un avversario molto debole, è sufficiente colpirlo con il Mega Buster per eliminarlo.

PETAFORTH

"Sentinella con ventose"

DOVE SI TROVA

Burst Man [B4] Alta marea
Cloud Man [C2] Zona di pioggia
Freeze Man [D1] Sentiero gelato
Spring Man [I2] Corridoio molleggiato

ARMI SPECIALI

Danger Wrap 2e
Freeze Cracker 3 3
Junk Shield 1
Noise Crush 2 1
Scorch Wheel 1
Slash Claw 1
Thunder Bolt 1
Wild Coil 2 2

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 4 2
Super Adaptor 1

ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

Il Petaforth è un automa composto da due gambe a ventosa ed un grande occhio centrale. Il nemico si sposta facendo ruotare le sue gambe, senza curarsi della posizione e dei movimenti del personaggio. Per questo motivo è consigliato ignorarlo e procedere lungo il sentiero oppure eliminarlo dalla lunga distanza con il Thunder Bolt.

PROPERIDE

"Pedana con elica"

DOVE SI TROVA

Junk Man [E4] Discarica

ARMI SPECIALI

Danger Wrap .
Freeze Cracker . .
Junk Shield .
Noise Crush . .
Scorch Wheel .
Slash Claw .
Thunder Bolt .

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster . .
Super Adaptor .

Wild Coil . . .

ATTACCHI

1. Detriti [2 PV]

il cumulo di rottami che atterra sul Properide scaglia orizzontalmente in direzioni opposte una coppia di detriti. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario spostarsi in verticale oppure oltrepassare il detrito con un salto.

.. Contatto [no]

Il Properide è una pedana verde, munita di occhi e di elica. Il nemico oscilla lungo un percorso fisso, non possiede attacchi diretti ed è indistruttibile. Il Properide può essere utilizzato come una pedana mobile senza subire danni al contatto, tuttavia bisogna fare attenzione ai rottami che atterreranno periodicamente su di esso. Questi cumuli di macerie sono in grado di ferire il personaggio ma possono anche essere distrutti con le Armi.

PROTO MAN

"Fratello maggiore di Mega Man"

DOVE SI TROVA

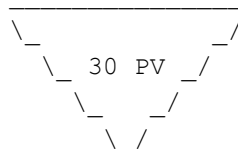
Cloud Man [C3] Corridoio viola
Shade Man [G3] Percorso inferiore (mini boss)
Turbo Man [L2] Garage

ARMI SPECIALI

Danger Wrap 1
Freeze Cracker 1 1
Junk Shield 1
Noise Crush 1 1
Scorch Wheel 1
Slash Claw 1
Thunder Bolt 1
Wild Coil 1 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster > 1 2
Super Adaptor 1



ATTACCHI

1. Carica frontale [4 PV]

Proto Man attraversa tutto il pavimento, proteggendosi con il suo scudo. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare il nemico saltando.

2. Super Cometa [4 PV]

Proto Man spara orizzontalmente un grosso proiettile verde. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare il proiettile saltando.

3. Raffica aerea [2 PV]

Proto Man salta tre volte: durante i primi due balzi spara orizzontalmente un singolo proiettile; al terzo salto il nemico esegue una raffica a raggiera, in senso orario. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare i primi due proiettili bisogna rimanere sul pavimento mentre per schivare la raffica è necessario avvicinarsi a Proto Man ed oltrepassarlo tramite la Scivolata non appena

spicca il terzo salto.

4. Raffica terrestre [2 PV]

Proto Man spara orizzontalmente tre proiettili in rapida successione. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare i proiettili saltando.

5. Difesa [no]

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

.. Contatto [4 PV]

Proto Man è un automa rosso che possiede un grande scudo. Il nemico si sposta eseguendo scatti oppure saltando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente.

Durante tutto lo scontro rimanete sempre lontani da Proto Man ed attaccatelo con il Mega Buster poichè il nemico non risulta debole ad alcuna Arma in particolare. Usate i proiettili semplici per danneggiarlo ed avvicinatevi a lui solo quando sta eseguendo la Raffica aerea, in modo tale da poterlo superare poi con la Scivolata. Quando Proto Man smette di muoversi, caricate il Super Colpo del Mega Buster e preparatevi ad usarlo contro il nemico subito dopo aver schivato il suo attacco successivo.

RAGGER

"Automa elmo"

DOVE SI TROVA

Shade Man [G1] Cimitero

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	1i	
Freeze Cracker	3	3
Junk Shield	1	
Noise Crush	2	1
Scorch Wheel	1	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	1	
Wild Coil	2	2

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	4	2
Super Adaptor	1	

ATTACCHI

1. Lama boomerang [2 PV]

il Ragger scaglia frontalmente la sua lama, la quale si muove come se fosse un boomerang. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure superare il boomerang saltando. Il Protoshield non è in grado di neutralizzare questo attacco.

.. Contatto [1 PV]

Il Ragger è un piccolo automa verde a forma di elmo. Il nemico si sposta saltando ed è piuttosto aggressivo. All'inizio il Ragger è mimetizzato con le armature situate sullo sfondo, cadendo sul pavimento solo quando il Robot gli

si avvicina. Per questo motivo bisogna avanzare lentamente nella sezione e non farsi cogliere di sorpresa. Una volta sul campo di battaglia, usare subito il Mega Buster per eliminarlo.

SHADE MAN

"Robot Master a guardia del castello"

DOVE SI TROVA

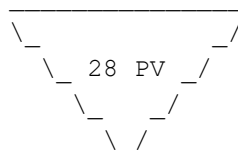
Shade Man [G5] Sala del vampiro (boss)
Wily's Castle 4 [P2] Zona Robot Master

ARMI SPECIALI

Danger Wrap 1
Freeze Cracker 1 1
Junk Shield 1
Noise Crush (*)
Scorch Wheel 1
Slash Claw 1
Thunder Bolt 1
Wild Coil > 3 6

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 2
Super Adaptor 4



(*) Colpendo Shade Man con una versione qualsiasi del Noise Crush, il boss assorbirà l'attacco ed eseguirà subito la Super onda sonora.

ATTACCHI

1. Vampirismo [2~6 PV]

Shade Man si lancia in picchiata per afferrare il personaggio. Dopo averlo fatto, il boss morde il Robot, causandogli danni graduali. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi in corrispondenza di Shade Man ed eseguire la Scivolata per allontanarsi, non appena il boss inizia la discesa. Shade Man recupera 1 PV ogni 2 PV di danno inflitti al personaggio inoltre è possibile liberarsi dalla presa premendo ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni.

2. Onda sonora [2 PV]

+ Super onda sonora [4 PV]

mentre si trova sul pavimento, Shade Man scaglia orizzontalmente due onde sonore ad altezze diverse. Esse rimbalzano contro la parete, ritornano dal boss, il quale le assorbe e le scaglia nuovamente, questa volta di maggiori dimensioni. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni dai due tipi di Onda, bisogna oltrepassare saltando quella bassa e superare tramite la Scivolata quella alta. Non è possibile assorbire questo attacco equipaggiando il Noise Crush. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

3. Sguardo pietrificante [no]

mentre si trova sul pavimento, Shade Man emette frontalmente due impulsi luminosi. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Esso non causa danni ma è in grado di paralizzare il personaggio, rendendolo vulnerabile agli attacchi del boss. Per non venire immobilizzati è necessario oltrepassare entrambi gli impulsi saltando. Una volta che si viene paralizzati invece non c'è modo di liberarsi se non subendo danni dal boss. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

.. Contatto [4 PV]

Shade Man è un automa viola munito di ali. Il boss si sposta volando ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Per la maggior parte dello scontro, Shade Man rimane nella parte superiore dello schermo, perciò dovrete attendere che si abbassi di quota per poterlo attaccare efficacemente. L'attacco più pericoloso del boss è il Vampirismo, il quale è in grado anche di ripristinare i PV di Shade Man, quindi è molto importante che lo schivate efficacemente. Quando invece il boss scende sul pavimento, sfruttate questo periodo di tempo per infliggergli la maggior quantità possibile di danni, mentre evitate lo Sguardo pietrificante e le Onde sonore.

Usando il Wild Coil, il boss subirà un danno pari a 3 PV dalla molla semplice e 6 PV dal Super Colpo, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Dopo essersi ripreso, Shade Man tornerà lentamente nella parte superiore dello schermo. Con il giusto tempismo, potrete impedire qualsiasi attacco da parte del boss: mentre questi risale, posizionatevi molto vicini a lui, saltate e rilasciate un'altra volta il Wild Coil per farlo cadere nuovamente al suolo.

SHIROKUMACHINE GTV

"Orso polare"

DOVE SI TROVA

Freeze Man [D1] Sentiero gelato
Freeze Man [D2] Caverna viola
Freeze Man [D4] Pista per slitte

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	16e	
Freeze Cracker	22	22
Junk Shield	2	
Noise Crush	16	8
Scorch Wheel	8	
Slash Claw	4	
Thunder Bolt	7	
Wild Coil	16	11

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	32	16
Super Adaptor	8	

ATTACCHI

1. Cristallo [2 PV]

lo Shirokumachine GTV genera un cristallo che poi scaglia frontalmente, facendolo scivolare lungo il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario superare il cristallo saltando inoltre il Protoshield non è in grado di neutralizzarlo.

2. Stalattiti [2 PV]

lo Shirokumachine GTV genera tre stalattiti che cadono sul pavimento, di cui una in corrispondenza del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna posizionarsi in uno spazio vuoto tra una stalattite e l'altra inoltre è possibile distruggerle con le armi. Il Protoshield non è in grado di neutralizzare questo attacco.

.. Contatto [2 PV]

Lo Shirokumachine GTV è un grosso orso polare meccanico. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è piuttosto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, lo Shirokumachine GTV si limita ad eseguire periodicamente i suoi attacchi, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. Per eliminare il nemico è consigliato avvicinarsi il più possibile a lui e, schivando i suoi attacchi con il giusto tempismo, colpirlo con il Junk Shield oppure con lo Slash Claw.

SISI ROCKET

"Razzo dal volto demoniaco"

DOVE SI TROVA

Turbo Man [L4] Autotreno

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	2e	
Freeze Cracker	3	3
Junk Shield	1	
Noise Crush	2	1
Scorch Wheel	1	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	2	
Wild Coil	2	2

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	4	2
Super Adaptor	1	

ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

Il Sisi Rocket è un missile rilasciato dal Sisi Truck. Il nemico attraversa lo schermo in orizzontale, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. Poichè il Sisi Truck scaglia continuamente questi missili, è consigliato evitarne il più possibile, distruggendo solamente quelli che sono da ostacolo per colpire il mini boss. L'Arma migliore per demolire i missili è lo Slash Claw, seguito dallo Junk Shield.

SISI TRUCK

"Autotreno malvagio"

DOVE SI TROVA

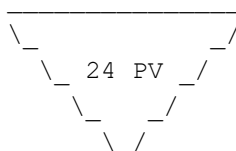
Turbo Man [L4] Autotreno (mini boss)

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	2	
Freeze Cracker	1	1
Junk Shield	2	
Noise Crush	> 2	4
Scorch Wheel	.	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	3	
Wild Coil	2	3

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2
Super Adaptor	4	



ATTACCHI

1. Generazione Sisi Rocket [no]

il Sisi Truck rilascia periodicamente dalla bocca una serie di Sisi Rocket che possono essere distrutti con le Armi.

.. Contatto [no]

Il Sisi Truck è un lungo autotreno dotato di diversi rimorchi. Il nemico è piuttosto aggressivo ed il suo unico punto debole sono gli occhi. Lo scontro si svolge a bordo del Sisi Truck stesso, dal quale però non subirete danni al contatto. Durante le battaglia dovrete fare attenzione ai Sisi Rocket che il mini boss rilascerà di continuo. Rimanete il più lontano possibile dagli occhi del Sisi Truck e da qui colpiteli tramite il Super Colpo del Mega Buster con il giusto tempismo. Ogni volta che il mini boss subirà un danno, sbatterà le palpebre.

SLASH MAN

"Robot Master a guardia della foresta"

DOVE SI TROVA

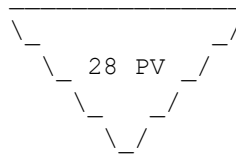
Slash Man [H4] Covo della bestia (boss)
Wily's Castle 4 [P2] Zona Robot Master

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	.	
Freeze Cracker	> 6	4
Junk Shield	1	
Noise Crush	1	2
Scorch Wheel	4	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	1	
Wild Coil	1	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2
Super Adaptor	2	



ATTACCHI

1. Carica infuocata [4 PV]

rimanendo aggrappato ad una parete, Slash Man si carica di energia per poi lanciarsi in direzione del personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento.

2. Colpo d'artiglio [2 PV]

+ Anti Danger Wrap [2 PV]
+ Anti Mega Buster [1 PV]

Slash Man attacca con un fendente verticale dei suoi artigli e genera anche un'onda di energia che avanza frontalmente. L'attacco molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss. Il Colpo d'artiglio è in grado anche di respingere i proiettili gialli del Mega Buster ed il Danger Wrap, i quali poi potranno colpire il personaggio e quindi bisognerà evitarli saltando.

3. Colla rossa [no]

mentre si trova nel soffitto, Slash Man fa cadere sul pavimento cinque contenitori che, infrangendosi all'impatto, formano ognuno una pozza di colla. L'attacco non è molto rapido e copre un'area discreta. Esso non causa danni ma è in grado di interferire con i movimenti del personaggio:

se il Robot viene a contatto con la colla sul suolo, non potrà camminare o saltare; se invece il contenitore cade sulla testa di Mega Man, questi non potrà nè saltare, nè attaccare. Nel primo caso, la Colla verrà rimossa subendo danni oppure automaticamente dopo alcuni secondi; nel secondo caso invece bisognerà necessariamente venire feriti da Slash Man per potersi liberare.

.. Contatto [4 PV]

Slash Man è un automa dotato di lunghi artigli. Il boss si sposta saltando ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni, non possiede ostacoli tuttavia il soffitto risulta coperto, nascondendo i movimenti del boss, perciò dovrete essere subito pronti a schivare gli attacchi nemici.

Durante la battaglia mantenete sempre una certa distanza da Slash Man ed usate la Scivolata per oltrepassarlo da sotto quando vi verrà incontro saltando. Sfruttate questi momenti per colpire il boss con il Mega Buster e smettete di attaccare quando Slash Man si nasconde nel soffitto. In questo caso siate precisi nell'evitare prima la Colla rossa e poi eventualmente la Carica infuocata.

Usando il Freeze Cracker, il boss subirà 6 PV di danno dal cristallo e 4 PV di danno dai frammenti, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Una volta essersi ripreso, Slash Man contrattaccherà sempre con la Colla rossa e dovrete evitare subito di rimanere paralizzati.

SNIPER JOE 01

"Soldato armato di scudo"

DOVE SI TROVA

Cloud Man	[C3]	Corridoio viola
Freeze Man	[D3]	Cascate sotterranee
Shade Man	[G3]	Percorso inferiore
Slash Man	[H2]	Sentiero acuminato
Spring Man	[I4]	Percorso delle scatole
Turbo Man	[L2]	Garage
Wily's Castle 2	[N1]	Salita blu
Wily's Castle 3	[O1]	Ingresso viola
Wily's Castle 3	[O2]	Salita acuminata

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	2e	
Freeze Cracker	3	3
Junk Shield	1	
Noise Crush	2	1
Scorch Wheel	1	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	1	
Wild Coil	2	2

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	4	2
Super Adaptor	1	

ATTACCHI

1. Proiettile [2 PV]

lo Sniper Joe 01 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.

2. Difesa [no]

lo Sniper Joe 01 può utilizzare il suo scudo per proteggersi dagli attacchi del personaggio. Per aggirare la Difesa bisogna colpire il nemico alle spalle.

.. Contatto [3 PV]

Lo Sniper Joe 01 è un soldato verde munito di scudo. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è piuttosto aggressivo. Lo Sniper Joe 01 possiede l'abilità di difendersi dagli attacchi del personaggio grazie al suo scudo: per questo motivo bisogna attaccare il nemico dalla distanza proprio mentre scaglia il Proiettile. In alternativa è possibile eliminare facilmente lo Sniper Joe 01 colpendolo alle spalle poichè il nemico non rapido nel voltarsi. Le Armi migliori per sconfiggere il soldato verde sono lo Slash Claw ed il Thunder Bolt.

SPIRAL GABYOALL

"Disco acuminato oscillante"

DOVE SI TROVA

Burst Man	[B1]	Ingresso esplosivo
Burst Man	[B3]	Covo del granchio
Freeze Man	[D3]	Cascate sotterranee
Junk Man	[E2]	Deposito rottami
Slash Man	[H2]	Sentiero acuminato
Spring Man	[I2]	Corridoio molleggiato
Wily's Castle 2	[N2]	Salita verde
Wily's Castle 3	[O1]	Ingresso viola
Wily's Castle 3	[O3]	Percorso sottomarino

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	1i	
Freeze Cracker	.	.
Junk Shield	.	
Noise Crush	.	.
Scorch Wheel	.	
Slash Claw	.	
Thunder Bolt	.	
Wild Coil	.	.

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	.	.
Super Adaptor	.	.

ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

Lo Spiral Gabyoall è un disco rotante acuminato. Il nemico si muove senza sosta avanti e indietro e non possiede attacchi diretti. Lo Spiral 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 Spiral Gabyoall è il Danger Wrap mentre tutte le altre si limiteranno solamente ad immobilizzarlo per qualche istante.

SPOTARO

"Cuccioli di Gamerizer"

DOVE SI TROVA

Wily's Castle 2 [N3] Sala della testuggine

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	1i	
Freeze Cracker	2	2
Junk Shield	1	
Noise Crush	2	1
Scorch Wheel	1	
Slash Claw	2	
Thunder Bolt	1	
Wild Coil	2	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	3	2
Super Adaptor	1	

ATTACCHI

1. Marcia [3 PV]

lo Spotaro cammina lungo il pavimento e compie alcuni salti sul posto. L'attacco è piuttosto lento e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal nemico.

2. Rotazione [3 PV]

lo Spotaro si chiude nel suo guscio ed inizia a muoversi in diagonale per la stanza, rimbalzando contro le pareti ed il soffitto. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna prevedere la traiettoria del nemico e rimanere sempre in movimento.

3. Scavo [3 PV]

lo Spotaro si nasconde nel pavimento per poi riemergere in corrispondenza del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario spostarsi subito, non appena vengono lanciati in aria i detriti che anticipano la riemersione del nemico.

.. Contatto [3 PV]

Lo Spotaro è una piccola tartaruga prodotta dal boss Gamerizer. Il nemico si sposta camminando e non è molto aggressivo. Durante la battaglia con il boss, questi uscirà dallo schermo, lasciando dietro di sé il suo guscio, dal quale compariranno ogni volta tre Spotaro. A seconda della cifra indicata sul guscio, le tartarughe useranno un attacco diverso: 1. Marcia, 2. Rotazione, 3. Scavo. Per eliminare facilmente questi nemici bisogna usare lo Scorch Wheel oppure il Thunder Bolt, non appena escono dal guscio del Gamerizer.

SPRING MAN

"Robot Master a guardia della fabbrica di molle"

DOVE SI TROVA

Spring Man [I5] Camera di controllo (boss)
Wily's Castle 4 [P2] Zona Robot Master

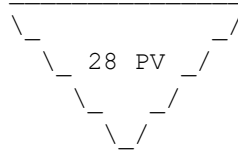
ARMI SPECIALI

Danger Wrap	1	
-------------	---	--

ARMI DEL ROBOT

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

Freeze Cracker	1	1	Super Adaptor	2
Junk Shield	1			
Noise Crush	1	2		
Scorch Wheel	1			
Slash Claw	>	4		
Thunder Bolt	(*)			
Wild Coil	.	.		



(*) Colpendo Spring Man con il Thunder Bolt, il boss diventerà temporaneamente magnetico, attraendo Mega Man verso di sé.

ATTACCHI

1. Impatto violento [8 PV]

Spring Man afferra il personaggio e, assieme a lui, salta contro il soffitto. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico. Una volta afferrati, non c'è modo di liberarsi. Spring Man utilizzerà sempre questo attacco, nel caso in cui sia stato magnetizzato dal Thunder Bolt.

2. Pugno a molla [3 PV]

Spring Man salta al centro della stanza e, mentre è in volo, ruota su sé stesso ed allunga due volte il suo braccio in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento.

3. Coppia di molle [2 PV]

Spring Man rilascia una coppia di molle che rimbalzano sul pavimento in versi opposti. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario posizionarsi nei punti non colpiti dalle molle, le quali rimbalzano lungo un percorso fisso, inoltre è possibile demolirle con le Armi. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

.. Contatto [4 PV]

Spring Man è un automa composto interamente da molle. Il boss si sposta compiendo balzi e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Spring Man è quasi sempre esposto ai vostri assalti perciò siate molto aggressivi durante la battaglia. L'attacco più pericoloso del boss è la Coppia di molle perchè esse continueranno a rimbalzare sino a quando non verranno distrutte, quindi demolitele il prima possibile, evitando nel frattempo il contatto con Spring Man.

Usando lo Slaw Claw, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Dopo essersi ripreso, Spring Man contrattaccherà sempre con il Pugno a molla perciò siate rapidi a spostarvi da un lato all'altro della stanza.

 STEGORUS

"Stegosauo meccanico"

DOVE SI TROVA

Slash Man [H1] Cascata imponente
 Wily's Castle 3 [04] Percorso fantasma

ARMI SPECIALI			ARMI DEL ROBOT		
Danger Wrap	12e		Mega Buster	24	12
Freeze Cracker	16	16	Super Adaptor	6	
Junk Shield	2				
Noise Crush	12	6			
Scorch Wheel	6				
Slash Claw	7				
Thunder Bolt	8				
Wild Coil	12	8			

ATTACCHI

1. Scaglie [3 PV]

lo Stegorus rilascia sul pavimento le sue scaglie dorsali, che poi avanzano rotolando su di esso. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare saltando ogni scaglia.

2. Missili [2 PV]

lo Stegorus lancia due missili che inseguono costantemente il personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico inoltre è possibile distruggere i missili con le Armi.

.. Contatto [2 PV]

Lo Stegorus è un grosso stegosauro verde. Il nemico si sposta camminando ed è abbastanza aggressivo. L'unico punto debole dello Stegorus è il suo volto, che il nemico può scambiare di posto con la coda, perciò bisogna essere precisi nell'attaccarlo ed attendere il momento opportuno per farlo. Le Armi migliori per eliminarlo sono il Junk Shield e lo Slash Claw.

SWIM METALL DX

"Automa sub"

DOVE SI TROVA

Burst Man	[B2]	Sentiero giallo
Burst Man	[B4]	Alta marea
Wily's Castle 3	[O3]	Percorso sottomarino

ARMI SPECIALI			ARMI DEL ROBOT		
Danger Wrap	1e		Mega Buster	1	1
Freeze Cracker	1	1	Super Adaptor	1	
Junk Shield	1				
Noise Crush	1	1			
Scorch Wheel	1				
Slash Claw	1				
Thunder Bolt	1				
Wild Coil	1	1			

ATTACCHI

1. Proiettile [1 PV]

lo Swim Metall scaglia un proiettile in orizzontale. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario

allontanarsi dal nemico oppure superare il proiettile saltando.

.. Contatto [1 PV]

Lo Swim Metall è un automa sottomarino munito di casco giallo. Il nemico si sposta nuotando e non è molto aggressivo. La particolarità dello Swim Metall 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 nuota. Poichè lo Swim Metall è un avversario molto debole, è sufficiente colpirlo con il Mega Buster per eliminarlo. Quando invece il nemico si trova al di fuori dell'acqua, è possibile distruggerlo anche quando si protegge con il casco.

TAMAGODON

"Dinosauro neonato"

DOVE SI TROVA

Slash Man [H3] Tana del dinosauro

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	1i	
Freeze Cracker	2	2
Junk Shield	1	
Noise Crush	1	1
Scorch Wheel	1	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	1	
Wild Coil	1	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	2	1
Super Adaptor	1	

ATTACCHI

.. Contatto nemico [2 PV]

.. Contatto uovo [2 PV]

Il Tamagodon è un dinosauro verde che emerge da un uovo azzurro. Il nemico si sposta camminando ed è piuttosto aggressivo. Inizialmente sullo schermo è presente solo l'uovo: avvicinandosi ad esso, il Tamagodon romperà gradualmente il guscio e, una volta fuori, si lancerà a gran velocità contro il personaggio, per poi uscire dallo schermo. Mentre l'uovo è indistruttibile, il nemico può essere eliminato facilmente con il Mega Buster.

TECHNODON

"Dinosauro da trasporto"

DOVE SI TROVA

Slash Man [H2] Sentiero acuminato

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	.	
Freeze Cracker	.	.
Junk Shield	.	
Noise Crush	.	.

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	.	.
Super Adaptor	.	

Scorch Wheel .
Slash Claw .
Thunder Bolt .
Wild Coil . .

ATTACCHI

.. Contatto [no]

Il Technodon è un grosso dinosauro verde bipede. Il nemico non si può ferire in alcun modo ma è possibile sfruttarlo per farsi trasportare lungo il percorso di spine, posizionandosi sul suo dorso.

TEL TEL

"Drone metereologico"

DOVE SI TROVA

Cloud Man [C1] Cammino nuvoloso
Cloud Man [C2] Zona di pioggia

ARMI SPECIALI

Danger Wrap .
Freeze Cracker . .
Junk Shield .
Noise Crush . .
Scorch Wheel .
Slash Claw .
Thunder Bolt .
Wild Coil . .

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster . .
Super Adaptor .

ATTACCHI

.. Contatto [1 PV]

Il Tel Tel è un piccolo automa bianco fluttuante. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona, non è affatto aggressivo e non è possibile distruggerlo in alcun modo. La caratteristica del Tel Tel è quella di poter modificare il tempo atmosferico della sezione in cui si trova. Nel gioco sono presenti due soli esemplari di questo nemico: il primo di essi farà cadere la pioggia, se colpito da qualsiasi Arma; il secondo invece farà nevicare, se colpito dal Freeze Cracker. Grazie alla neve sarà possibile visualizzare nitidamente le pedane sospese nella località di Cloud Man.

TOM DADDY

"Molla inarrestabile"

DOVE SI TROVA

Spring Man [I2] Corridoio molleggiato

ARMI SPECIALI

Danger Wrap 3e
Freeze Cracker 4 4

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 5 3
Super Adaptor 2

Junk Shield	1	
Noise Crush	3	2
Scorch Wheel	2	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	2	
Wild Coil	3	2

ATTACCHI

.. Contatto [4 PV]

Il Tom Daddy è un automa composto da due gambe munite di molle ed un grande occhio centrale. Il nemico si sposta lentamente, facendo ruotare le sue gambe, ed è in grado di muoversi anche lungo le pareti ed il soffitto. Il Tom Daddy non possiede attacchi diretti e per eliminarlo è consigliato andargli incontro dopo aver attivato il Junk Shield.

TREBLE BASS

"Bass unitosi con Treble"

DOVE SI TROVA

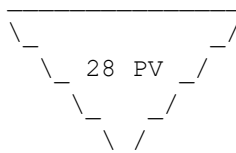
Wily's Castle 2 [N1] Salita blu (boss)

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	2	
Freeze Cracker	2	1
Junk Shield	1	
Noise Crush	2	2
Scorch Wheel	2	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	2	
Wild Coil	1	2

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2
Super Adaptor	4	



ATTACCHI

1. Pugno a razzo [6 PV]

Treble Bass accumula energia e poi scaglia il suo pugno robotico, il quale si muove inseguendo il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi il più possibile dal boss e poi saltare non appena il Pugno a razzo si avvicina. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

2. Carica aerea [4 PV]

Treble Bass si lancia in orizzontale contro il personaggio, per poi aumentare di quota. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario posizionarsi su una pedana e poi lasciarsi cadere non appena il boss si avvicina.

3. Super Cometa [4 PV]

Treble Bass spara in orizzontale un grosso proiettile verde. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna oltrepassare il proiettile saltando oppure lasciarsi cadere da una pedana. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

4. Raffica [2 PV]

Treble Bass scaglia orizzontalmente tre proiettili a diverse altezze.

L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare i proiettili saltando oppure lasciarsi cadere da una pedana. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

.. Contatto [4 PV]

Treble Bass è l'automa risultante dalla fusione di Bass con Treble. Il boss si sposta volando oppure compiendo balzi ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è molto alta, possiede cinque pedane disposte a V inoltre al suo interno la gravità è inferiore al normale, permettendovi così di raggiungere un'altezza massima maggiore con i vostri salti.

Durante la battaglia sarete costretti a rimanere sempre in movimento poichè Treble Bass vi verrà spesso incontro, soprattutto usando la Carica. Per poter sconfiggere facilmente il boss, posizionatevi nell'angolo di sud ovest, equipaggiate il Noise Crush oppure il Thunder Bolt e comportatevi nel modo seguente.

Quando Treble Bass si avvicina usando la Carica, saltate sul posto e, con il giusto tempismo, aprite il fuoco in avanti, per danneggiare il boss mentre sta ancora accumulando energia. Dopo averlo fatto, Treble Bass potrà scendere di quota verticalmente oppure diagonalmente, prima di scagliare il Pugno a razzo: nel primo caso, saltate semplicemente sul posto per evitare l'attacco mentre nel secondo eseguite subito la Scivolata verso destra e poi saltate ancora in direzione est, per posizionarvi oltre la portata del Pugno a razzo. Se invece Treble Bass apre il fuoco mentre è in aria, è molto importante che rimaniate sempre dal lato opposto della schermata, in modo tale da avere lo spazio necessario per schivare le sue Raffiche.

TRIO THE WHEEL

"Drone che lancia copertoni"

DOVE SI TROVA

Turbo Man	[L2]	Garage
Wily's Castle 1	[M2]	Test luci
Wily's Castle 2	[N2]	Salita verde

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	4e	
Freeze Cracker	6	6
Junk Shield	1	
Noise Crush	4	2
Scorch Wheel	2	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	3	
Wild Coil	4	3

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	8	4
Super Adaptor	2	

ATTACCHI

1. Copertone [2 PV]

il Trio the Wheel scaglia lungo il pavimento uno dei suoi copertoni chiodati. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il copertone saltando oppure è possibile distruggerlo con le Armi.

.. Contatto [2 PV]

Il Trio the Wheel è un piccolo drone che si protegge con una pila di copertoni. Inizialmente il nemico rimane immobile ma, una volta esaurite le gomme, comincia a muoversi saltando ripetutamente, in maniera aggressiva. Per poter sconfiggere facilmente il Trio the Wheel, evitare i tre copertoni saltando poi avvicinarsi a lui ed attaccarlo con il Junk Shield oppure con lo Slash Claw.

TRIPROPELLAN

"Mortaio fluttuante"

DOVE SI TROVA

Burst Man	[B1]	Ingresso esplosivo
Cloud Man	[C2]	Zona di pioggia
Junk Man	[E1]	Discesa metallica
Junk Man	[E3]	Salita metallica
Junk Man	[E4]	Discarica
Spring Man	[I4]	Percorso delle scatole
Wily's Castle 1	[M3]	Binari sospesi
Wily's Castle 2	[N2]	Salita verde
Wily's Castle 3	[O1]	Ingresso viola

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	1e	
Freeze Cracker	2	2
Junk Shield	1	
Noise Crush	1	1
Scorch Wheel	1	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	1	
Wild Coil	1	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	2	1
Super Adaptor	1	

ATTACCHI

1. Bombe [2 PV]

il Tripropellan sgancia verticalmente due bombe. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Proiettile [2 PV]

il Tripropellan spara tre proiettili in direzione del Robot. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare il proiettile con un salto.

.. Contatto [2 PV]

Il Tripropellan è un drone sferico munito di elica. Il nemico vola sul posto, oscillando verticalmente, ed è discretamente aggressivo. Il Tripropellan può risultare un avversario pericoloso per via dei suoi attacchi a lungo raggio tuttavia è molto debole perciò è consigliato attaccarlo dalla distanza con il Super Colpo del Mega Buster.

TRUCK JOE

"Potente trattore modificato"

DOVE SI TROVA

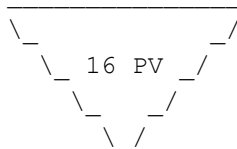
Turbo Man [L1] Spiazzo (mini boss)
Turbo Man [L2] Garage (mini boss)

ARMI SPECIALI

Danger Wrap 2
Freeze Cracker 1 1
Junk Shield 6
Noise Crush > 4 8
Scorch Wheel 4
Slash Claw 5
Thunder Bolt 4
Wild Coil 2 3

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 2
Super Adaptor 4



ATTACCHI

.. Contatto [1 PV]

Il Truck Joe è un soldato verde alla guida di un trattore stradale. Il nemico si sposta su strada, non è molto aggressivo e per eliminarlo dovrete colpire il soldato. Il Truck Joe avanzerà con lentezza, costringendovi ad allontanarvi gradualmente da lui. Mantenete una certa distanza dal nemico, saltate ed aprite il fuoco sul pilota. Nel caso in cui colpiate il Truck Joe con il Noise Crush, questi si fermerà e rimarrà stordito per alcuni secondi, durante i quali però non potrete danneggiarlo. Se invece riuscite a posizionarvi alle spalle del nemico, il Truck Joe si fermerà per poi venirvi incontro in retromarcia.

TRUE SHIELD ATTACKER

"Drone corazzato"

DOVE SI TROVA

Freeze Man [D2] Caverna viola
Shade Man [G2] Percorso superiore
Wily's Castle 2 [N1] Salita blu
Wily's Castle 3 [O2] Salita acuminata

ARMI SPECIALI

Danger Wrap 2e
Freeze Cracker 3 3
Junk Shield 1
Noise Crush 2 1
Scorch Wheel 1
Slash Claw 1
Thunder Bolt 1
Wild Coil 2 2

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 4 2
Super Adaptor 1

ATTACCHI

.. Contatto Volto [3 PV]

.. Contatto Corpo [2 PV]

Il True Shield Attacker è un automa rossa che possiede un volto corazzato. Il nemico si sposta volando avanti e indietro, ignorando la posizione ed i movimenti del personaggio. Il volto del True Shield 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.

TSURANATTORI

"Picchio che vola in stormi"

DOVE SI TROVA

Cloud Man	[C1]	Cammino nuvoloso
Cloud Man	[C2]	Zona di pioggia
Slash Man	[H1]	Cascata imponente
Wily's Castle 1	[M1]	Ingresso viola
Wily's Castle 3	[O1]	Ingresso viola

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	1e	
Freeze Cracker	1	1
Junk Shield	1	
Noise Crush	1	1
Scorch Wheel	1	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	1	
Wild Coil	1	1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	1
Super Adaptor	1	

ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

Lo Tsuranattori è un piccolo volatile viola. Il nemico si sposta sempre in file composte da quattro esemplari e non è molto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, lo stormo di Tsuranattori esegue una traiettoria a forma di Z rovesciata, in corrispondenza del personaggio. Durante lo spostamento in diagonale, se viene eliminato il primo volatile della fila, i rimanenti Tsuranattori smetteranno di scendere di quota e fuggiranno in orizzontale. Per questo motivo, è consigliato saltare e colpire il primo volatile con il Mega Buster, in modo tale da far scappare subito il resto dello stormo.

TURBO MAN

"Robot Master a guardia del garage"

DOVE SI TROVA

Turbo Man	[L5]	Deposito pneumatici (boss)
Wily's Castle 4	[P2]	Zona Robot Master

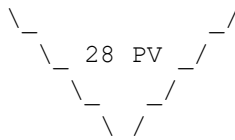
ARMI SPECIALI

Danger Wrap	1	
Freeze Cracker	1	1
Junk Shield	1	
Noise Crush	> 3	6

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2
Super Adaptor	2	

Scorch Wheel	.	
Slash Claw	1	
Thunder Bolt	.	
Wild Coil	1	1



ATTACCHI

1. Ruota di fuoco [2~7 PV]
+ Fiamme [2 PV]

Turbo Man genera una ruota di fuoco attorno a sè, salta e la scaglia in direzione del personaggio. Essa poi risale lungo la parete opposta e, giunta al soffitto, si scinde in quattro fiamme che ricadono sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare la Ruota di fuoco, posizionarsi nell'angolo inferiore più lontano dal boss ed eseguire la Scivolata verso il centro dello schermo, non appena essa viene scagliata. Dopo averlo fatto, posizionarsi in un punto del pavimento non coperto dalle Fiamme. Una volta colpiti dalla ruota invece, premere tutti i pulsanti e le direzioni ripetutamente per spegnere il fuoco in pochi istanti. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

2. Carica [4 PV]
+ Impatto [1 PV]

Turbo Man si trasforma in veicolo ed attraversa tutto il pavimento. Nel caso in cui riesca a colpire il personaggio, questi verrà scagliato via e subirà un ulteriore danno dall'urto contro la parete. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danno bisogna oltrepassare il boss saltando. Non è possibile ferire Turbo Man mentre esegue questo attacco.

3. Aspirazione [no]

Turbo Man aspira aria dai suoi tubi. L'attacco non causa danni al Robot tuttavia lo avvicina gradualmente dal boss. Per evitare il contatto con Turbo Man bisogna allontanarsi da lui eseguendo più volte la Scivolata.

- .. Contatto [4 PV]

Turbo Man è un automa in grado di trasformarsi in un veicolo. Il boss si sposta saltando ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

Turbo Man esegue di continuo gli stessi movimenti: Ruota di fuoco, Aspirazione e Carica. Per questo motivo comportatevi nel seguente modo: rimanete lontani da lui e poi avvicinatevi non appena scaglia la Ruota di fuoco; a seconda di dove ricadano le Fiamme, spostatevi lungo il pavimento ed intanto attaccate il boss. Non appena questi inizia l'Aspirazione, usate più volte la Scivolata per non venire a contatto con lui ed infine oltrepassatelo più volte saltando per schivare le Cariche.

Usando il Noise Crush, il boss subirà un danno pari a 3 PV dall'onda sonora semplice e 6 PV dal Super Colpo, inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Dopo essersi ripreso, Turbo Man contrattaccherà sempre con la Carica perciò siate rapidi a spostarvi da un lato all'altro della stanza.

TURBO ROADER

"Automa monoruota"

DOVE SI TROVA

Turbo Man [L1] Spiazzo
 Turbo Man [L4] Autotreno

ARMI SPECIALI

Danger Wrap 1i
 Freeze Cracker 2 2
 Junk Shield 1
 Noise Crush 1 1
 Scorch Wheel 1
 Slash Claw 1
 Thunder Bolt 1
 Wild Coil 1 1

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 2 1
 Super Adaptor 1

ATTACCHI

.. Contatto [3 PV]

Il Turbo Roader è un piccolo automa con una sola ruota. Il nemico si sposta lungo il pavimento ed è abbastanza aggressivo. Una volta comparso nella sezione il Turbo Roader si lancia di continuo contro il personaggio. Per questo motivo è consigliato oltrepassarlo con un salto e poi colpirlo mentre sta cambiando direzione.

 VAN POOKIN

"Zucca guardiana"

DOVE SI TROVA

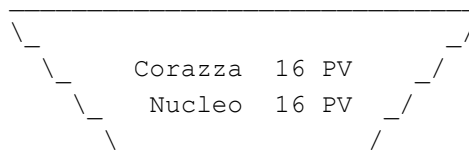
Shade Man [G1] Cimitero (mini boss)

ARMI SPECIALI

Danger Wrap 2
 Freeze Cracker 1 1
 Junk Shield 2
 Noise Crush > 2 4
 Scorch Wheel > 4
 Slash Claw 1
 Thunder Bolt 3
 Wild Coil 2 3

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster 1 2
 Super Adaptor 4



ATTACCHI

1. Pioggia [4 PV]

il VAN Pookin si solleva dal pavimento e fa piovere una serie di proiettili in direzioni casuali. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario allontanarsi il più possibile dal nemico.

2. Raffica [4 PV]

il VAN Pookin 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 [4 PV]

Il VAN Pookin è una grossa zucca arancione che ne contiene altre due. Il nemico

si sposta compiendo balzi ed è abbastanza aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e priva di ostacoli perciò potrete muovervi liberamente. Il VAN Pookin possiede due punti deboli distinti: gli occhi della zucca più esterna, la corazza, ed il volto di quella più interna, il nucleo. È sufficiente distruggere uno dei due per sconfiggere il nemico. Durante la battaglia, rimanete lontani dal VAN Pookin mentre aprite il fuoco contro di lui ed usate la Scivolata per passargli da sotto quando salta.

WILY CAPSULE

"Arma finale del Dr Wily"

DOVE SI TROVA

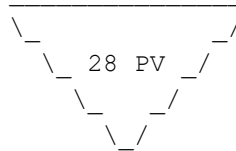
Wily's Castle 4 [P3] Covo di Wily (boss)

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	.	
Freeze Cracker	1	1
Junk Shield	.	
Noise Crush	.	.
Scorch Wheel	.	
Slash Claw	.	
Thunder Bolt	.	
Wild Coil	>	2

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	.	1
Super Adaptor	1	



ATTACCHI

1. Sfere elementali

ad ogni assalto, la Wily Capsule rilascia contemporaneamente quattro sfere elementali. Esse si muovono assieme in direzione del personaggio per un breve tratto, si fermano per qualche istante e poi riprendono ad avanzare sino ad uscire dallo schermo. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo, bisogna prima allontanarsi dal boss, mentre le sfere eseguono il primo scatto, poi oltrepassarle saltando non appena riprendono a muoversi verso il personaggio. In alternative è possibile usare lo Scatto Aereo del Super Adaptor. Le sfere possono essere:

+ Sfera infuocata [2~7 PV]

il globo arancione può incendiare il personaggio e, una volta colpiti, bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni per spegnere il fuoco in pochi istanti. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

+ Sfera congelante [4 PV]

il globo celeste non solo causa danni ma paralizza anche il personaggio, rendendolo vulnerabile agli attacchi del boss. Una volta paralizzati, si verrà liberati subendo danni dal boss oppure automaticamente dopo alcuni secondi. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

+ Sfera elettrica [4 PV]

il globo giallo causa semplicemente danni al personaggio.

2. Globi celesti [4 PV]

la Wily Capsule rilascia sul pavimento due coppie di globi elettrici che si muovono lungo il pavimento, in versi opposti. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario superare i globi saltando. Il Protoshield non può neutralizzare questo attacco.

.. 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 e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

L'attacco principale del boss sono le Sfere elementali che vi costringeranno a muovervi con notevole precisione per evitare danni. Per colpire la Wily Capsule invece usate il Wild Coil: preparate il Super Colpo, attendete che il boss ricompaia e rilasciate l'attacco, tenendo premuta la direzione Su, in modo tale che le molle raggiungano un'altezza maggiore. Colpendo invece la Wily Capsule con il Thunder Bolt, non causerete danni al boss tuttavia gli impedirete di rilasciare le Sfere elementali. Successivamente la Wily Capsule contrattaccherà subito con i Globi celesti perciò siate pronti ad oltrepassarli saltando.

WILY MACHINE 7

"Velivolo da guerra del Dr Wily"

DOVE SI TROVA

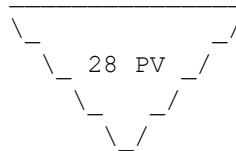
Wily's Castle 4 [P3] Covo di Wily (boss)

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	.	
Freeze Cracker	1	1
Junk Shield	.	
Noise Crush	.	.
Scorch Wheel	>	2
Slash Claw	.	
Thunder Bolt	>	2
Wild Coil	.	.

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	1	2
Super Adaptor	1	



ATTACCHI

1. Generazione Wily Machine Mini [no]
la Wily Machine 7 rilascia sul pavimento una coppia di Wily Machine Mini che possono essere distrutti con le Armi.

.. Contatto [4 PV]

La Wily Machine 7 è un enorme veicolo a forma di teschio. Il boss si sposta camminando e saltando, non è molto aggressivo ed il suo unico punto vulnerabile è l'occhio dove si trova il Dr Wily. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e non possiede ostacoli al suo interno perciò potrete muovervi liberamente.

La Wily Machine 7 non possiede attacchi diretti e si limita ad attraversare la camera, camminando o compiendo piccoli balzi, per danneggiarvi con le spine montate sotto la mandibola del teschio. In questo caso attaccate il boss dalla distanza con il Mega Buster oppure con il Thunder Bolt, eseguendo poi la Scivolata per oltrepassare le sue spine. Quando invece la Wily Machine 7 rilascia la coppia di droni, attivate il Junk Shield per eliminarli rapidamente e poi tornate ad attaccare il boss.

WILY MACHINE MINI

"Droni della Wily Machine 7"

DOVE SI TROVA

Wily's Castle 4 [P3] Covo di Wily

ARMI SPECIALI

Danger Wrap	8e	
Freeze Cracker	10	10
Junk Shield	1	
Noise Crush	8	4
Scorch Wheel	4	
Slash Claw	3	
Thunder Bolt	4	
Wild Coil	8	6

ARMI DEL ROBOT

Mega Buster	16	8
Super Adaptor	4	

ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

La Wily Machine Mini è un piccolo drone generato dalla Wily Machine 7. Il nemico si sposta camminando e non è molto aggressivo. Pur non possedendo attacchi diretti, la Wily Machine Mini risulta ugualmente un avversario ostico poichè possiede una gran quantità di vita. Per eliminarlo rapidamente bisogna colpirlo con il Junk Shield oppure lo Slash Claw. In alternativa, il drone svanirà automaticamente una volta che la Wily Machine 7 ricomparirà sullo schermo.

.....

+-----+
| ALTRI PERICOLI |
+-----+

[@07PR]

All'interno delle località, i nemici non rappresentano l'unica minaccia poichè sono presenti ostacoli e imprevisti in caso di danneggiare il personaggio. In questa sezione vengono indicati i danni subiti dal Robot ed in quali località trovare tali trappole:

Nuvola tempestosa	1 PV	[Cloud Man]
Scatola con quantone	2 PV	[Spring Man]
Lanciafiamme	4 PV	[Turbo Man e Wily's Castle 2]

.....

+-----+
| DEBOLEZZE |
+-----+

[@07DB]

Tutti i vari boss ed i mini boss presenti nel gioco risultano deboli ad una determinata Arma a disposizione del personaggio.

=====

[durante il prologo]

MEGA MAN: Can't this thing go any faster, Auto?? The city is under attack!		MEGA MAN: Auto, questo aggeggio non può andare più veloce?? La città è sotto attacco!
AUTO: I'll try and punch it up a notch! Hold on, Roll!		AUTO: Cercherò di andare più veloce! Tieniti forte, Roll!
ROLL: I can't believe Wily is loose again! Won't this madman ever stop...		ROLL: È incredibile che Wily sia di nuovo libero! Non si arrende mai...
MEGA MAN: He won't be loose for long! Once Dr. Light gives Rush and me our new enhancements, Wily is history!		MEGA MAN: Non per molto! Non appena il Dr Light darà a me ed a Rush le nuove componenti, Wily sarà sconfitto!
AUTO: Whoa! End of the line. The road is too unstable to keep going.		AUTO: Whoa! Capolinea. La strada è troppo danneggiata per proseguire.
MEGA MAN: You two wait here.		MEGA MAN: Voi due aspettate qui.
AUTO: Mega Man, take this helmet with you.		AUTO: Mega Man, porta questo elmetto con te.
MEGA MAN:		MEGA MAN:
AUTO: I guess not... Personally, I kinda like the other one...		AUTO: Meglio di no... Personalmente, preferisco quest'altro...
ROLL: Good luck, Mega Man.		ROLL: Buona fortuna, Mega Man.
MEGA MAN: D... Doctor, are you OK? I'll bring back Roll to take care of you.		MEGA MAN: D... Dottore, stai bene? Avvertirò Roll di prendersi cura di te.
DR LIGHT: No, Mega Man. We have no time! Wily is using the attack of his robots to cover his escape... Look!!! You've got to go now, Mega Man. Get Rush and follow Wily's spaceship!		DR LIGHT: No, Mega Man. Non abbiamo tempo! Wily sta sfruttando l'attacco dei suoi robot per evadere... Vedi!!! Ora devi andare, Mega Man. Segui la navetta di Wily assieme a Rush.
++ dopo aver sconfitto Bass oppure se non c'è un vincitore		
BASS: You are as good as they say, Mega Man.		BASS: Sei davvero forte come dicono, Mega Man.
MEGA MAN: You better tell me who you are?		MEGA MAN: Faresti meglio a dirmi chi sei.
BASS: I'm Bass and he's Treble. We have been trying to stop Dr. Wily while you were gone... I see now that you don't need our help...		BASS: Io sono Bass e lui è Treble. Abbiamo provato a fermare il Dr Wily mentre tu non c'eri... Penso che tu non abbia bisogno del nostro aiuto...
MEGA MAN: Bass....?		MEGA MAN: Bass....?

++ venendo sconfitti da Bass
BASS: This is... Mega Man?? | BASS: E questo sarebbe... Mega Man??
|
MEGA MAN: You better tell me who you | MEGA MAN: Faresti meglio a dirmi chi
are? | sei.
|
BASS: I'm Bass and he's Treble. We | BASS: Io sono Bass e lui è Treble.
have been trying to stop Dr. Wily | Abbiamo provato a fermare il Dr Wily
while you were gone... You are much | mentre tu non c'eri... Sei troppo
too weak to battle Wily. Maybe you | debole per affrontarlo. Forse è
better sit this one out. Let's go, | meglio che ti fai da parte. Andiamo,
Treble! | Treble!
|
MEGA MAN: Bass....? | MEGA MAN: Bass....?

I CONSIGLI DI PROTO MAN

++ incontrandolo nella località di Cloud Man
PROTO MAN: It's been a while Mega Man. | PROTO MAN: Ne è passato di tempo, Mega
Here is a little information. Your | Man. Ho un'informazione per te. Le
weapons can be used to discover | tue Armi possono essere usate per
hidden areas. Try using the flame | trovare aree segrete. Prova ad usare
weapon in the woods. | l'arma incendiaria nei boschi.

++ incontrandolo nella località di Turbo Man
(non avendo completato la raccolta)
PROTO MAN: Mega Man, have you | PROTO MAN: Mega Man, hai raccolto le
collected the R, U, S, and H circuit | Lettere R, U, S e H? Trovate tutte ed
plates? Collect all the plates and Dr. | il Dr Light realizzerà per te un
Light will create new equipment for | nuovo equipaggiamento. Buona fortuna,
you. Good luck, Mega Man! I'll see | Mega Man! Ci rivedremo ancora.
you later. If you survive... | Se riuscirai a sopravvivere...
|

(avendo completato la raccolta)
PROTO MAN: Mega Man, have you | PROTO MAN: Mega Man, hai raccolto le
collected the R, U, S, and H circuit | targhe tonde R, U, S e H? Fantastico!
plates? Cool! But remember, the Super | Ma, ricorda, il Super Adaptor è
Mega Man armor is too bulky to allow | troppo pesante per permetterti di
you to slide. Good luck, Mega Man! | scivolare. Buona fortuna, Mega Man!
I'll see you later. If you survive... | Ci rivedremo. Se sopravvivrà...
|

LE PRIME QUATTRO ARMI

++ dopo aver sconfitto Cloud Man
MEGA MAN: The Thunder Bolt fires out | MEGA MAN: Il Thunder Bolt scaglia
electrically charged spheres, right? | sfere di elettricità, giusto?
|
DR LIGHT: Yes, and it can also be used | DR LIGHT: Sì, e può essere usato anche
to power some electronic machines. | per attivare alcuni macchinari.

++ dopo aver sconfitto Junk Man
MEGA MAN: The Junk Shield will protect | MEGA MAN: Il Junk Shield protegge chi

the user with rotating spheres, right? | lo usa con le sfere rotanti, giusto?
|
DR LIGHT: Yes, but the spheres can | DR LIGHT: Sì, ma le sfere possono
only absorb so much damage before | assorbire solo alcuni danni prima di
they are destroyed. | venire distrutte.

++ dopo aver sconfitto Freeze Man

MEGA MAN: The Freeze Cracker fires ice | MEGA MAN: Il Freeze Cracker scaglia
bullets, doesn't it? | proiettili di ghiaccio, non è vero?
|

DR LIGHT: Yes, and the bullets will | DR LIGHT: Sì, ed i proiettili si
split when they hit the ground. | scinderanno a contatto con il suolo.

++ dopo aver sconfitto Burst Man

MEGA MAN: The Danger Wrap fires out a | MEGA MAN: Il Danger Wrap scaglia una
bomb encased in a bubble, doesn't it? | bolla contenente una bomba, giusto?
|

DR LIGHT: Yes, but it can also be used | DR LIGHT: Sì, ma può essere usato
to encase other things besides bombs. | anche per inglobare altri oggetti.

ATTACCO AL MUSEO

[dopo aver sconfitto i primi quattro Robot Master]

DR LIGHT: Welcome home, Mega Man. | DR LIGHT: Bentornato a casa, Mega Man.
|

MEGA MAN: Dr. Light, what do you think | MEGA MAN: Dr Light, cosa ne pensi di
of Bass? | Bass?
|

DR LIGHT: His actions don't seem to | DR LIGHT: Il suo comportamento non mi
indicate a threat. I don't believe he | sembra minaccioso. Non credo sia un
is our enemy... What is this?? Wily | nostro nemico... Cosa è successo?
is attacking the Robot Museum! You | Wily sta attaccando il Robot Museum!
must leave now, Mega Man! | Devi raggiungerlo subito, Mega Man!

++ dopo aver sconfitto Mash

DR LIGHT: Mega Man, it's a disaster! | DR LIGHT: È un disastro, Mega Man!
Wily and his robots are rampaging | Wily ed i suoi robot stanno seminando
through the middle of the city! Get | il caos in tutta la città! Devi fare
going! | in fretta!

LE ULTIME QUATTRO ARMI

++ dopo aver sconfitto Slash Man

MEGA MAN: The Slash Claw cuts things | MEGA MAN: Lo Slash Claw è in grado di
apart, doesn't it? | tagliare gli ostacoli, non è vero?
|

DR LIGHT: Yes, but it has limited | DR LIGHT: Sì, ma possiede un ridotto
range. | raggio d'azione.

++ dopo aver sconfitto Spring Man

MEGA MAN: The Wild Coil launches one coil forward and one coil backward, right? | MEGA MAN: Il Wild Coil scaglia una molla in avanti ed una all'indietro, giusto? |
DR LIGHT: Yes, but remember to charge the coils to make them jump higher. | DR LIGHT: Sì, ma ricorda di caricare le molle per farle arrivare più in alto.

++ dopo aver sconfitto Shade Man

MEGA MAN: The Noise Crush generates a powerful sound wave, doesn't it? | MEGA MAN: Il Noise Crush genera una potente onda sonora, non è vero? |
DR LIGHT: Yes, and you can amplify the wave by absorbing the reflected wave with your body. | DR LIGHT: Sì, e puoi amplificarla con il tuo corpo assorbendo l'onda riflessa.

++ dopo aver sconfitto Turbo Man

MEGA MAN: The Scorch Wheel launches a flaming wheel, right? | MEGA MAN: Lo Scorch Wheel scaglia una ruota di fuoco, giusto? |
DR LIGHT: Yes, and the wheel may also burn the things it touches. | DR LIGHT: Sì, e la ruota può incendiare ciò che tocca.

LE FERITE DI BASS

[Shade Man - Raccordo, G4]

BASS: Damn... I was careless! I feel so stupid to have been defeated so easily... Maybe I should give up and leave Wily to you! | BASS: Dannazione... Sono stato incauto! Che stupido! Sono stato sconfitto così facilmente... Forse dovrei farmi da parte e lasciare Wily a te! |
MEGA MAN: No. We are a team. Dr. Light will be glad to fix you up. | MEGA MAN: No. Noi siamo una squadra. Il Dr Light sarà lieto di ripararti. |
BASS: Thanks. I'm glad that I have a friend like you... | BASS: Grazie. Sono felice di avere un amico come te.

LO SCONTRO CON PROTO MAN

[Shade Man - Percorso inferiore, G3]

PROTO MAN: So brother, you are not as weak as I thought. Let's see which of us father made stronger! | PROTO MAN: E così, fratello, non sei così debole come credevo. Vediamo chi è il più forte tra noi due! |
++ dopo averlo sconfitto
PROTO MAN: Maybe you are the superior model, Mega Man. Here, take this with you. | PROTO MAN: Forse sei tu il robot più forte, Mega Man. Ecco, porta questo con te. |
MEGA MAN: This is... your Protoshield! You can't give this to me! | MEGA MAN: Questo è... il Protoshield! Non puoi darmelo! |

PROTO MAN: It's OK. Take it. And... | PROTO MAN: Va tutto bene. Prendilo e...
Watch your back... | Guardati le spalle...

IL NEGOZIO DI AUTO

[presso il Big Eddie]

++ entrando per la prima volta

AUTO: Welcome to Big Eddie's! I'm | AUTO: Benvenuto da Big Eddie! Io sono
Auto, Dr. Light's number 1 student. | Auto, lo studente n°1 del Dr Light.
Unfortunately, I've lost one of my | Sfortunatamente, ho perso uno dei miei
bolts and so I have a couple of | bulloni ed alcune viti si sono
screws loose. If you find my | allentate. Se tu dovessi trovare il
Hyperbolt, I would appreciate it if | mio Hyperbolt, apprezzerei moltissimo
you bring it back here. Anyway, I'll | se tu me lo riportassi. Comunque farò
try my hardest. I'll make items out | del mio meglio. Realizzerò oggetti con
of any other Bolts you may find. | le Viti Speciali che troverai.

Select the item you want made! | Scegli l'oggetto che vuoi realizzare.

So long, Mega Man! | A presto, Mega Man!

++ dopo aver recuperato l'Hyperbolt

AUTO: Hey... That's my bolt! Thanks, | AUTO: Ehi... È il mio bullone! Grazie,
it fits perfectly. Now I can work at | entra perfettamente. Ora posso
full power! Look! A new item just | lavorare a pieno regime! Guarda! Un
for you! I can now make items using | nuovo oggetto per te! Ora posso creare
half the normal number of Bolts! | oggetti usando metà Viti Speciali.

Select the item you want made! | Scegli l'oggetto che vuoi realizzare.

So long, Mega Man! | A presto, Mega Man!

++ tornandoci in seguito

AUTO: Welcome Mega Man. I'm glad | AUTO: Benvenuto, Mega Man. Sono felice
you're back! | che tu sia tornato!

Select the item you want made! | Scegli l'oggetto che vuoi realizzare.

So long, Mega Man! | A presto, Mega Man!

TRADIMENTO

[dopo aver sconfitto gli ultimi quattro Robot Master]

MEGA MAN: D... Dr. Light. What | MEGA MAN: D... Dr Light. Cosa è
happened!?! | successo?!

DR LIGHT: Is that you Mega Man? Bass | DR LIGHT: Mega Man, sei tu? Bass è
went berserk after I completed his | impazzito dopo che ho completato le
repairs. He stole the parts for the | sue riparazioni. Ha rubato le parti
new enhancements... | per i nuovi potenziamenti...

MEGA MAN: Bass...?? I can't believe | MEGA MAN: Bass...?? Non riesco a

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

|9) MAPPA:|

[@09MP]

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

Qui ho riprodotto abbastanza fedelmente le varie località presenti nel gioco. Ognuna di esse è composta da una o più sezioni, si esplora da sinistra verso destra e nella stanza finale si affronterà il boss che la presiede.

L'avventura si può dividere in quattro parti:

a. IL PROLOGO

questa parte, composta solo dalla Damaged Road, rappresenta l'inizio del gioco e una volta completata non sarà possibile rivisitarla.

b. LE LOCALITÀ DEI ROBOT MASTER - 1

questa parte comprende quattro località, ognuna presieduta da un Robot Master. Esse possono essere completate in qualsiasi ordine e possono essere rivisitate più volte per recuperare oggetti. Tornandovi dopo aver sconfitto il rispettivo boss, l'esplorazione avrà termine in automatico raggiungendo la stanza finale.

c. INTERVALLO

questa parte, composta solo dal Robot Museum, viene affrontata dopo aver terminato tutte le località dei primi quattro Robot Master. Una volta completata non sarà possibile rivisitarla.

d. LE LOCALITÀ DEI ROBOT MASTER - 2

questa parte comprende le quattro località dei Robot Master rimanenti, le quali possono essere completate in qualsiasi ordine. In questa parte del gioco è comunque consentito esplorare nuovamente le altre quattro località già terminate in precedenza.

d. IL CASTELLO DI WILY

l'ultima parte dell'avventura è composta da quattro località, che diventano accessibili solo dopo aver sconfitto tutti gli otto Robot Master e che possono essere esplorate solo in un preciso ordine. Durante questa ultima parte del gioco è comunque consentito rivisitare tutte le otto località dei Robot Master.

Secondo la schermata di selezione località, i vari Robot Master sono disposti in questo modo:

```
+-----+ +-----+ +-----+
|           | |           | |           | | | |
|   Spring  | |   Freeze  | |   Slash  |
|  ++ Man  | |  ++ Man  | |  ++ Man  |
|2|        | |1|        | |2|        |
|++-----+ |++-----+ |++-----+

+-----+ +-----+ +-----+
|           | | Wily's Castle 1 | |           | | |
|   Cloud  | | Wily's Castle 2 | |   Junk  |
|  ++ Man  | | Wily's Castle 3 | |  ++ Man  |
|1|        | | Wily's Castle 4 | |1|        |
|++-----+ |++-----+ |++-----+
```

+	+	+
Turbo	Burst	Shade
++ Man	++ Man	++ Man
2	1	2
+	+	+

Le varie località saranno analizzate in questo ordine:

PROLOGO

Damaged Road [Blocco A]

LE LOCALITÀ DEI ROBOT MASTER - 1

Burst Man [Blocco B]
 Cloud Man [Blocco C]
 Freeze Man [Blocco D]
 Junk Man [Blocco E]

INTERVALLO

Robot Museum [Blocco F]

LE LOCALITÀ DEI ROBOT MASTER - 2

Shade Man [Blocco G]
 Slash Man [Blocco H]
 Spring Man [Blocco I]
 Turbo Man [Blocco L]

IL CASTELLO DI WILY

Wily's Castle 1 [Blocco M]
 Wily's Castle 2 [Blocco N]
 Wily's Castle 3 [Blocco O]
 Wily's Castle 4 [Blocco P]

Le schede delle varie località presentano la seguente struttura:

- a) una mappa complessiva della località, divisa in sezioni
- b) i nemici e gli oggetti presenti, assieme alle sezioni dove trovarli
- c) una mappa dettagliata della località, divisa in sezioni, dove è mostrata anche la posizione degli Accessori presenti
- d) l'analisi di ogni singola sezione.

=====

DAMAGED ROAD Blocco A [09DR]

=====

1 : 2 : 3

Una volta completata questa località, non sarà più possibile rivisitarla.

--- NEMICI ---

Bunby Tank [A2]
 Bunby Top [A2]
 Mad Grinder [A2]
 Metall FX [A2]

--- OGGETTI ---

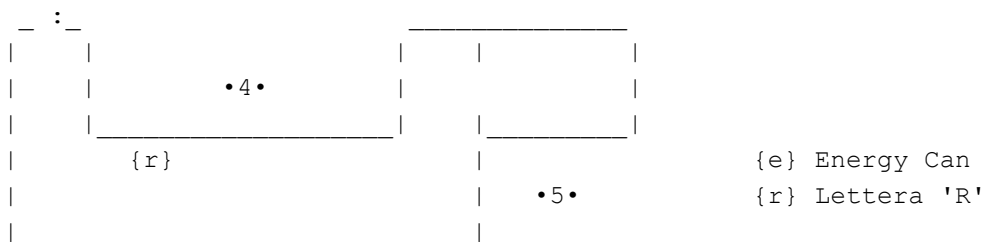
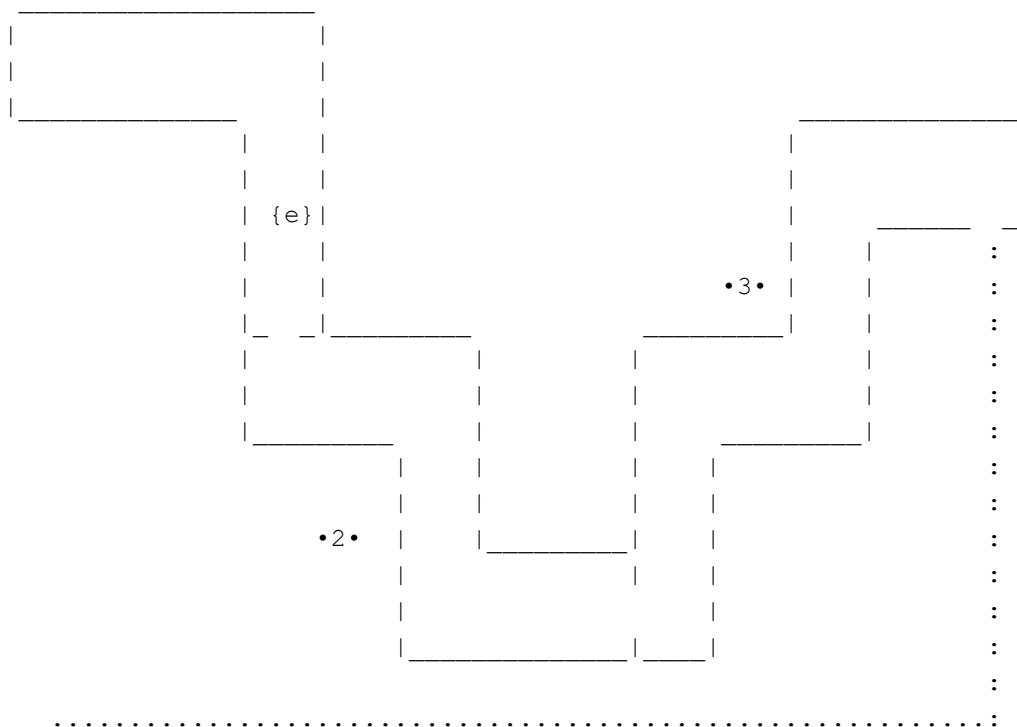
(nessuno)

--- BOSS ---

Bass [A3]

Kintot	[B2, 3, 4]	--- BOSS ---	
Petaforth	[B4]	Burst Man	[B5]
Spiral Gabyoall	[B1, 3]		
Swim Metall DX	[B2, 4]		
Tripropellan	[B1]		

•1•



[B1] INGRESSO ESPLOSIVO

NEMICI

Bunby Tank	x2	
Bunby Top	x2	(generati dai Bunby Tank)
Count Bomb NEO	x11	
Driver Cannon	x1	
Spiral Gabyoall	x1	
Tripropellan	x1	

OGGETTI

Vita Bonus	x1
Energy Can	

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento.

[B2] SENTIERO GIALLO

NEMICI

CFN-24	x4
Count Bomb NEO	x5
Kintot	x2

Swim Metall DX x6

OGGETTI

Sfera Arancione grande x1
Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti una zona sottomarina e le spine sul pavimento e sul soffitto.

[B3] COVO DEL GRANCHIO

NEMICI

Kanigance (mini boss)
CFN-24 x4
Kintot x2
Spiral Gabyoall x1

OGGETTI

Capsula Rossa grande x1

In questa sezione sono presenti una zona sottomarina, le spine sul pavimento e sul soffitto, il livello del mare variabile e le pedane fantasma.

[B4] ALTA MAREA

NEMICI

CFN-24 x1
Kerone x2
Kintot x6
Petaforth x1
Swim Metall DX x5

OGGETTI

Sfera Arancione grande x1
Lettera 'R'

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento e sul soffitto ed il livello del mare variabile.

[B5] SALA DELLE BOLLE

NEMICI

Burst Man (boss)

OGGETTI

Danger Wrap

In questa sezione sono presenti le spine sul soffitto.

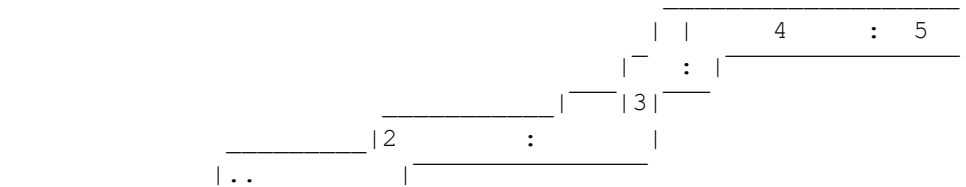
=====

CLOUD MAN

Blocco C

[@09CL]

=====



[C2] ZONA DI PIOGGIA

NEMICI

Kaminari Kogoro x3
Petaforth x2
Tel Tel x1
Tripropellan x3
Tsuranattori x8

OGGETTI

Sfera Arancione grande x1
Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti i precipizi, le pedane mobili e la strettoia.

[C3] CORRIDOIO VIOLA

NEMICI

Bunby Tank x2
Bunby Top x2 (generati dai Bunby Tank)
Child Pipi x24 (rilasciati dai DeluPipi)
DeluPipi x3
Gobots x3
Sniper Joe 01 x1

OGGETTI

Sfera Arancione grande x1
Vita Bonus x1
Lettera 'U
Vite Speciale gigante (tramite il Rush Search)

In questa sezione la visuale risulterà ristretta. Qui sono presenti i precipizi ed è possibile incontrare Proto Man.

[C4] CREPUSCOLO

NEMICI

Boufooh x3
Child Pipi x24 (rilasciati dai DeluPipi)
DeluPipi x3

OGGETTI

Vite Speciale grande x1

In questa sezione sono presenti i precipizi.

[C5] NUBE TEMPESTOSA

NEMICI

Cloud Man (boss)

OGGETTI

Thunder Bolt

In questa sezione sono presenti i precipizi.

=====

[D2] CAVERNA VIOLA

NEMICI

Icicle Teck x6
Shirokumachine GTV x1
True Shield Attacker x4

OGGETTI

Capsula Rossa grande x1
Sfera Arancione grande x1
Lettera 'H'

In questa sezione sono presenti il pavimento ghiacciato, le spine lungo il pavimento e le pedane fragili.

[D3] CASCATE SOTTERRANEE

NEMICI

Driver Cannon x2
Sniper Joe 01 x1
Spiral Gabyoall x3

OGGETTI

Rush Search

In questa sezione sono presenti il pavimento ghiacciato ed i precipizi.

[D4] PISTA PER SLITTE

NEMICI

Bomb Sleigh x3
Shirokumachine GTV x1

OGGETTI

Energy Can
Exit Unit (tramite il Rush Search)

In questa sezione sono presenti il pavimento ghiacciato, le spine lungo il pavimento ed il precipizio.

[D5] GRANDE FOSSILE

NEMICI

Freeze Man (boss)

OGGETTI

Freeze Cracker

In questa sezione è presente il pavimento ghiacciato.

=====

JUNK MAN	Blocco E	[@09JK]
----------	----------	---------

=====

| _____ | | _____ : _____ 4 | _____
| _____ | | | % % % % | | _____ : 5 |
| | | | % % % % | | _____

```

|1|          |2|%%%|_:_|
| |          | |%%%| |
| |          | |%%%| |
| |_____ | |%%%| |
| :          ... |%|_ |
|_____ |_____ 3|_
|_____

```

--- NEMICI ---

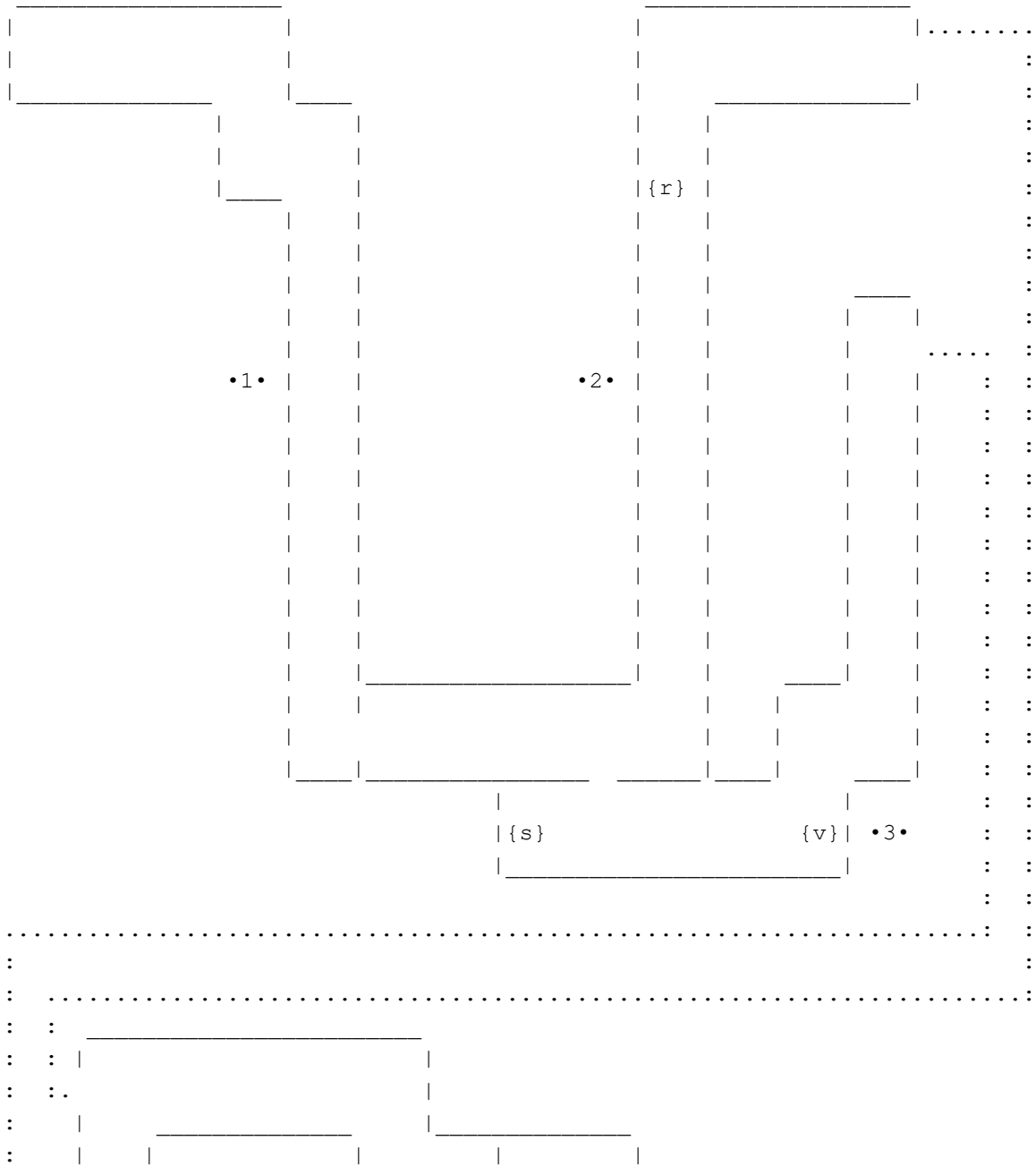
Bunby Tank [E4]
 Bunby Top [E4]
 Driver Cannon [E4]
 Dust Crusher [E2, 4]
 Frisk Cannon [E4]
 Gockroach S [E1, 2]
 Gockroach S Nest [E1, 2]
 Heli Metall [E1, 3]
 Metall FX [E1, 4]
 Properide [E4]
 Spiral Gabyoall [E2]
 Tripropellan [E1, 3, 4]

--- OGGETTI ---

Capsula Rossa grande [E4]
 Junk Shield [E5]
 Lettera 'S' [E3]
 Rush Jet [E2]
 Sfera Arancione grande [E2]
 Vita Bonus [E3]
 Vite Speciale gigante [E3]
 Vite Speciale grande [E1]

--- BOSS ---

Junk Man [E5]



: | | •4• | |
: | | | _____ | _____ |
: | | |
: | | | •5•
: | | | {r} Rush Jet
: | | | {s} Lettera 'S'
:..... | {v} Vite Speciale gigante
| _____ |

[E1] DISCESA METALLICA

NEMICI

Gockroach S xInf (generati dai Gockroach S Nest)
Gockroach S Nest x2
Heli Metall x11
Metall FX x2
Tripropellan x1

OGGETTI

Vite Speciale grande x1

In questa sezione sono presenti il precipizio e l'ascensore.

[E2] DEPOSITO ROTTAMI

NEMICI

Dust Crusher x2
Gockroach S xInf (generati dai Gockroach S Nest)
Gockroach S Nest x2
Spiral Gabyoall x1

OGGETTI

Sfera Arancione grande x1
Rush Jet

In questa sezione sono presenti il metallo fuso da congelare tramite il Freeze Cracker, le pedane mobili ed i magneti mobili attivabili tramite il Thunder Bolt, il precipizio, i rottami e la strettoia.

[E3] SALITA METALLICA

NEMICI

Heli Metall x9
Tripropellan x2

OGGETTI

Vita Bonus x1
Lettera 'S'
Vite Speciale gigante (tramite il Rush Search)

Per accedere in questa sezione, in E2 bisogna congelare tramite il Freeze Cracker la piccola cascata di metallo fuso, attendere che si sbricioli, oltrepassarla e scendere le scale. Qui sono presenti il metallo fuso da congelare tramite il Freeze Cracker, i rottami che cadono e l'ascensore.

[E4] DISCARICA

NEMICI

Bunby Tank x1

Bunby Top x1 (generato dal Bunby Tank)
Driver Cannon x5
Dust Crusher x1
Frisk Cannon x2
Metall FX x1
Properide x5
Tripropellan x1

OGGETTI

Capsula Rossa grande x1

In questa sezione sono presenti i rottami che cadono, i precipizi e la strettoia.

_____ [E5] SMALTIMENTO RIFIUTI

NEMICI

Junk Man (boss)

OGGETTI

Junk Shield

=====

ROBOT MUSEUM

Blocco F

[@09RM]

=====

| 1 : 2 |

Una volta completata questa località, non sarà più possibile rivisitarla.

--- NEMICI ---
(nessuno)

--- OGGETTI ---
(nessuno)

--- BOSS ---
Mash [F2]

| 1 2 |

_____ [F1] GALLERIA STORICA

NEMICI

nessuno

OGGETTI

nessuno

_____ [F2] MAGAZZINO

NEMICI

Mash (boss)

OGGETTI

...	..			•4•	•5•
:					
	_____			_____	
	{v} {p}				
	_____			_____	
•3•				{e} Energy Equalizer	
				{p} Proto Man / Protoshield	
				{v} Vite Speciale gigante	

[G1] CIMITERO

NEMICI

VAN Pookin (mini boss)
 Astro Zombieg xInf
 Batton M48 x5
 Cyorown x4
 Ragger x3

OGGETTI

Vite Speciale grande x1

In questa sezione sono presenti le spine sul soffitto e le presse.

[G2] PERCORSO SUPERIORE

NEMICI

Astro Zombieg x3
 Gilliam Knight x7
 True Shield Attacker x3

OGGETTI

Sfera Arancione grande x1
 Vita Bonus x1
 Energy Equalizer (tramite il Rush Search)

Per accedere in questa sezione bisogna distruggere la corazza esterna del VAN Pookin, il quale demolirà poi la parete orientale.

[G3] PERCORSO INFERIORE

NEMICI

Proto Man (mini boss)
 Astro Zombieg x19
 Batton M48 x4
 Gilliam Knight x3
 Sniper Joe 01 x1

OGGETTI

Sfera Arancione grande x1
 Vita Bonus x1
 Protoshield (sconfiggendo Proto Man)
 Vite Speciale gigante (tramite il Rush Search)

Per accedere in questa sezione bisogna distruggere il nucleo interno del VAN Pookin, il quale demolirà poi il pavimento. Qui sono presenti una zona oscura con le candele, da accendere tramite lo Scorch Wheel, le spine sul pavimento, l'ascensore ed una parete illusoria che conduce in una stanza segreta dove è possibile affrontare Proto Man. Quest'ultimo comparirà solamente dopo averlo già incontrato presso le località di Cloud Man e di Turbo Man.

[G4] RACCORDO

NEMICI

nessuno

OGGETTI

nessuno

In questa sezione si incontrerà Bass ferito.

[G5] SALA DEL VAMPIRO

NEMICI

Shade Man (boss)

OGGETTI

Noise Crush

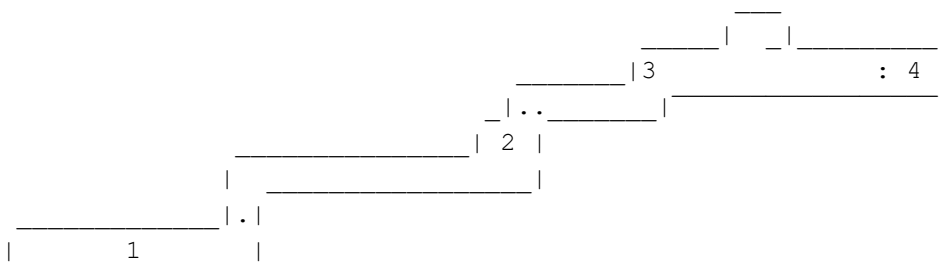
=====

SLASH MAN

Blocco H

[@09SL]

=====



--- NEMICI ---

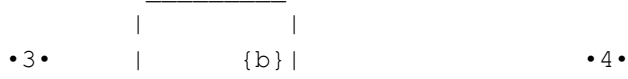
- Derusu Bee [H3]
- Gobots [H2]
- Kerone [H3]
- King Gojulus [H3]
- Sniper Joe 01 [H2]
- Spiral Gabyoall [H2]
- Stegorus [H1]
- Tamagodon [H3]
- Technodon [H2]
- Tsuranattori [H1]

--- OGGETTI ---

- Beat [H3]
- Energy Can [H2]
- Sfera Arancione grande [H1, 3]
- Slash Claw [H4]

--- BOSS ---

- Slash Man [H4]



|
|
|
|_____||

:
:.....

_____ :
|_____||
|_____||

•2•

{e}

|
|
|
|_____||

:
:.....

_____ :
|_____||
|_____||

•1•

{b} Beat
{e} Energy Can

_____ [H1] CASCATA IMPONENTE

NEMICI

- Stegorus x2
- Tsuranattori x8

OGGETTI

- Sfera Arancione grande x1

In questa sezione sono presenti i precipizi e le cascate con tronchi.

_____ [H2] SENTIERO ACUMINATO

NEMICI

- Gobots x9
- Sniper Joe 01 x1
- Spiral Gabyoall x1
- Technodon x2

OGGETTI

- Energy Can

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento ed i precipizi.

_____ [H3] TANA DEL DINOSAURO

NEMICI

- King Gojulus (mini boss)
- Derusu Bee x4
- Kerone x4
- Tamagodon x4

OGGETTI

- Sfera Arancione grande x1
- Beat

In questa sezione si verrà inizialmente inseguiti da King Gojulus. Qui sono

presenti le spine sul pavimento, il precipizio e gli alberi incendiabili tramite lo Scorch Wheel.

[H4] COVO DELLA BESTIA

NEMICI

Slash Man (boss)

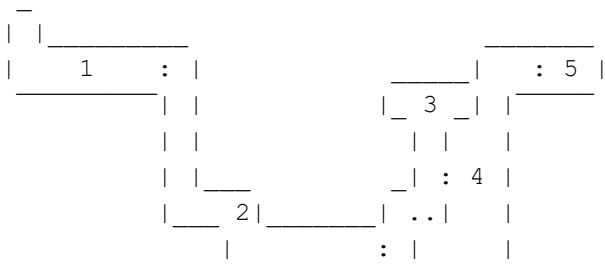
OGGETTI

Slash Claw

=====

SPRING MAN	Blocco I	[@09SP]
------------	----------	---------

=====



--- NEMICI ---

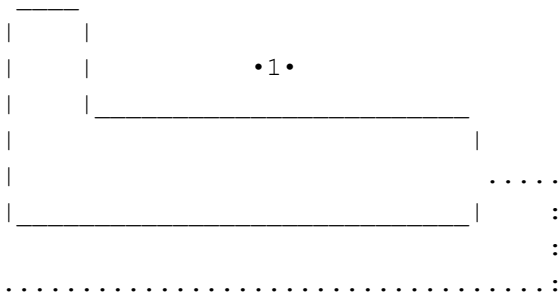
- Coil'n [I1]
- Frisk Cannon [I1]
- Petaforth [I2]
- Sniper Joe 01 [I4]
- Spiral Gabyoall [I2]
- Tom Daddy [I2]
- Tripropellan [I4]

--- OGGETTI ---

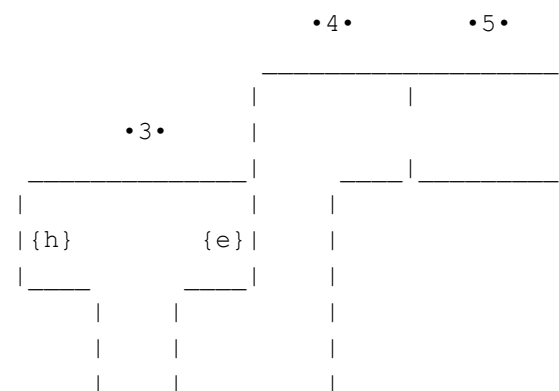
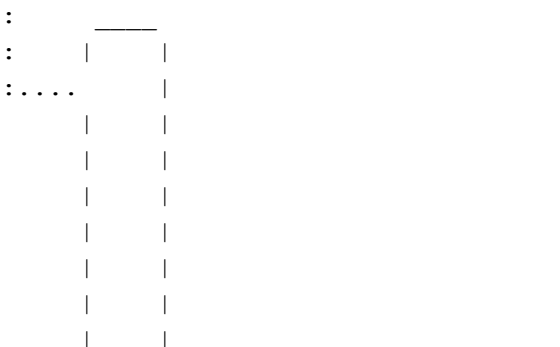
- Capsula Rossa grande [I2]
- Energy Can [I3]
- Hyperbolt [I3]
- Sfera Arancione gigante [I3]
- Sfera Arancione grande [I2, 4]
- Vita Bonus [I2, 3]
- Vite Speciale gigante [I3]
- Vite Speciale grande [I1]
- Wild Coil [I5]

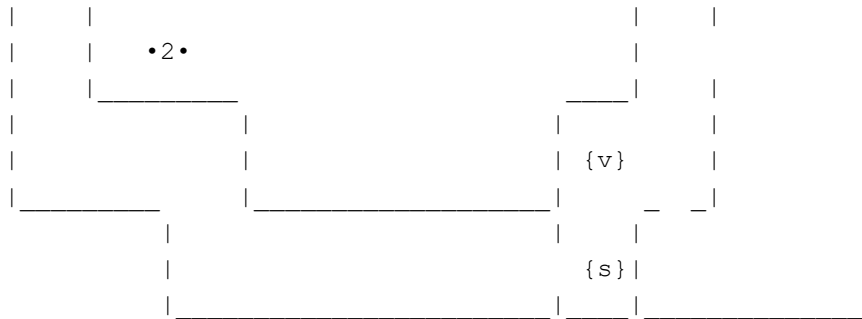
--- BOSS ---

- Spring Man [I5]



- {e} Energy Can
- {h} Hyper Bolt
- {s} Sfera Arancione gigante
- {v} Vite Speciale gigante





_____ [I1] INGRESSO VIOLA

NEMICI

Coil'n x2
Frisk Cannon x2

OGGETTI

Vite Speciale grande x1

In questa sezione sono presenti le molle e le spine sul pavimento.

_____ [I2] CORRIDOIO MOLLEGGIATO

NEMICI

Petaforth x3
Spiral Gabyoall x3
Tom Daddy x6

OGGETTI

Capsula Rossa grande x1
Sfera Arancione grande x1
Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti le molle su tutte le pareti e le spine sul pavimento.

_____ [I3] MAGAZZINO DELLA VITE

NEMICI

nessuno

OGGETTI

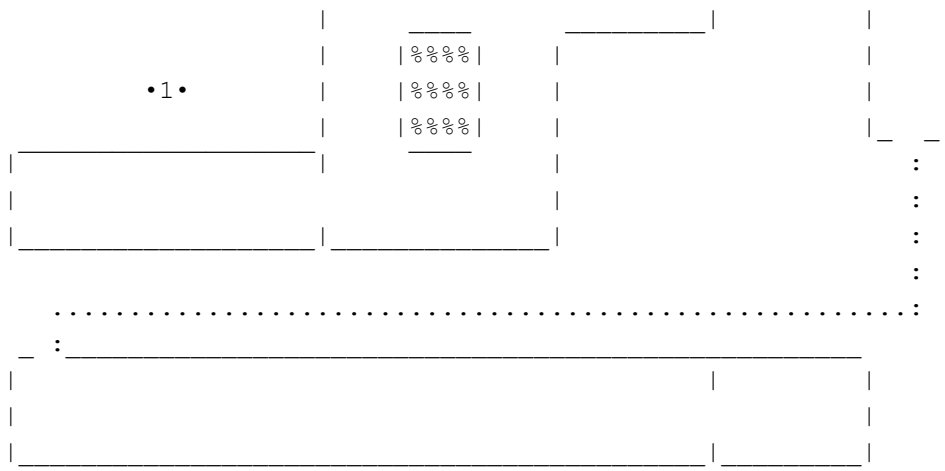
Vita Bonus x1
Energy Can
Hyperbolt
Sfera Arancione gigante (tramite il Rush Search)
Vite Speciale gigante (tramite il Rush Search)

In questa sezione sono presenti le molle sul pavimento e sulle pareti laterali, le scatole con i quantoni e le spine sul soffitto e sul pavimento. Per accedere nella stanza dell'Hyperbolt bisogna far abbattere la parete occidentale dal quantone della scatola presente in quella zona.

_____ [I4] PERCORSO DELLE SCATOLE

NEMICI

Sniper Joe 01 x2
Tripropellan x5



•4•

•5•

_____ [L1] SPIAZZO

NEMICI

- Truck Joe (mini boss)
- Turbo Roader x4

OGGETTI

nessuno

In questa sezione si verrà inseguiti da Truck Joe.

_____ [L2] GARAGE

NEMICI

- Truck Joe (mini boss)
- Baccone x5
- Sniper Joe 01 x1
- Trio the Wheel x4

OGGETTI

- Sfera Arancione grande x1
- Hyper Rocket Buster (tramite il Rush Search)
- Vite Speciale gigante (tramite il Rush Search)

In questa sezione sono presenti i copertoni che si muovono lungo il soffitto, le spine sul pavimento ed una stanza segreta dove incontrare Proto Man. Per trovare l'Hyper Rocket Buster bisogna possedere il Super Adaptor.

_____ [L3] PERCORSO INCANDESCENTE

NEMICI

nessuno

OGGETTI

- Sfera Arancione grande x1
- Vita Bonus x1
- Energy Can

In questa sezione sono presenti i lanciafiamme, la strettoia ed i cannoni incandescenti.

_____ [L4] AUTOTRENO

NEMICI

Sisi Truck (mini boss)
Sisi Rocket xInf (generati dal Sisi Truck)
Gobots x5
Turbo Roder x3

OGGETTI
nessuno

In questa sezione si viaggerà a bordo del Sisi Truck.

_____ [L5] DEPOSITO PNEUMATICI
NEMICI

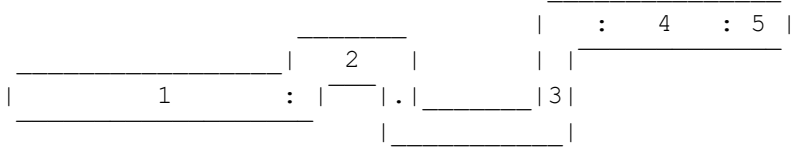
Turbo Man (boss)

OGGETTI
Scorch Wheel

=====

WILY'S CASTLE 1	Blocco M	[@09W1]
-----------------	----------	---------

=====



Una volta completata questa località, non sarà più possibile rivisitarla.

--- NEMICI ---

- Boufooh [M2]
- Child Pipi [M2]
- DeluPipi [M2]
- Frisk Cannon [M1]
- Gobots [M3]
- Gockroach S [M4]
- Gockroach S Nest [M4]
- Kaminari Kogoro [M1]
- Trio the Wheel [M2]
- Tripropellan [M3]
- Tsuranattori [M1]

--- OGGETTI ---

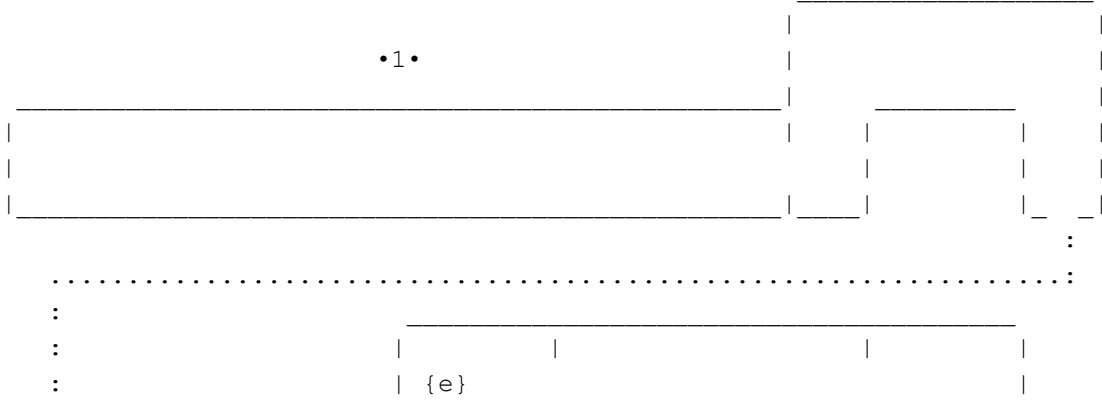
- Capsula Rossa grande [M2]
- Energy Can [M3]
- Sfera Arancione grande [M2, 3]
- Vita Bonus [M2]
- Vite Speciale grande [M1]

--- BOSS ---

- Bass [M3]
- Guts Man G [M5]

•2•

•1•



Gockroach S Nest x3

OGGETTI
nessuno

[M5] SALA DEMOLIZIONI

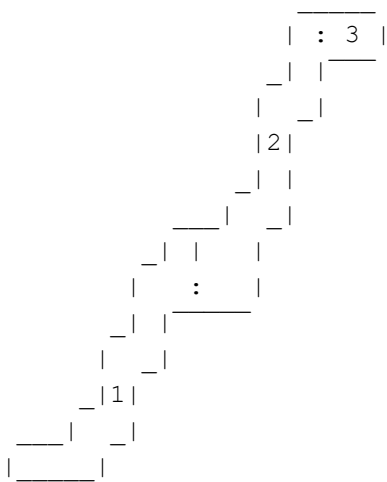
NEMICI
Guts Man G (boss)

OGGETTI
nessuno

=====

WILY'S CASTLE 2	Blocco N	[@09W2]
-----------------	----------	---------

=====



Questa località diventa disponibile solo completando il Wily's Caste 1.
Una volta terminata, essa non sarà più esplorabile e sarà possibile accedere al
Wily's Castle 3.

--- NEMICI ---

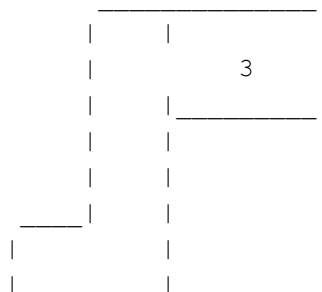
Batton M48	[N2]
Bomb Sleigh	[N1]
Driver Cannon	[N1]
Kerone	[N2]
Sniper Joe 01	[N1]
Spiral Gabyoall	[N2]
Spotaro	[N3]
Trio the Wheel	[N2]
Tripropellan	[N2]
True Shield Attacker	[N1]

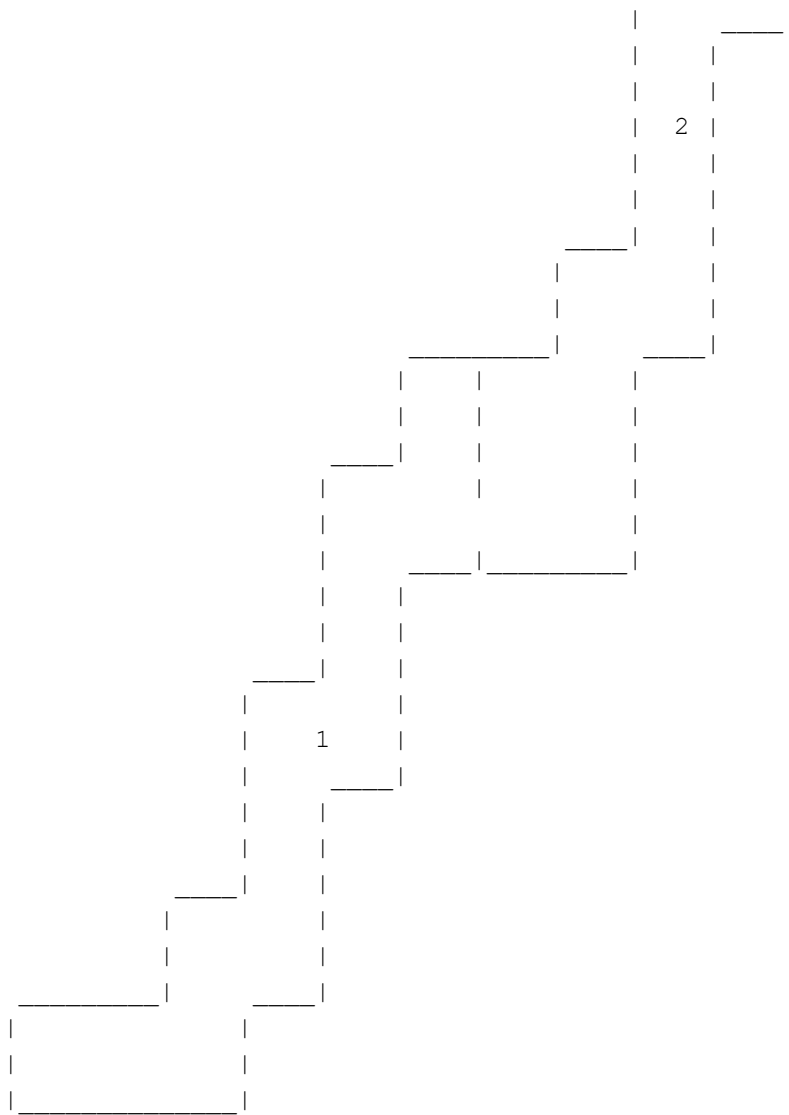
--- OGGETTI ---

Capsula Rossa grande	[N2]
Sfera Arancione grande	[N1, 2]
Sfera Arancione piccola	[N2]
Vita Bonus	[N1]
Vite Speciale grande	[N1]

--- BOSS ---

Gamerizer	[N3]
Treble Bass	[N1]





[N1] SALITA BLU

NEMICI

Treble Bass	(boss)
Bomb Sleigh	x1
Driver Cannon	x4
Sniper Joe 01	x6
True Shield Attacker	x3

OGGETTI

Sfera Arancione grande	x2
Vita Bonus	x1
Vite Speciale grande	x1

In questa sezione sono presenti il precipizio, le spine lungo il pavimento e le pedane con il nastro trasportatore.

[N2] SALITA VERDE

NEMICI

Batton M48	x4
Kerone	x2
Spiral Gabyoall	x1
Trio the Wheel	x2
Tripopellan	x2

OGGETTI

Capsula Rossa grande x1
 Sfera Arancione grande x2
 Sfera Arancione piccola x3

In questa sezione sono presenti le pedane con il nastro trasportatore, le molle sulle pareti laterali, la strettoia, i lanciafiamme e le spine sul pavimento.

[N3] SALA DELLA TESTUGGINE

NEMICI

Gamerizer (boss)
 Spotaro xInf (generati dal Gamerizer)

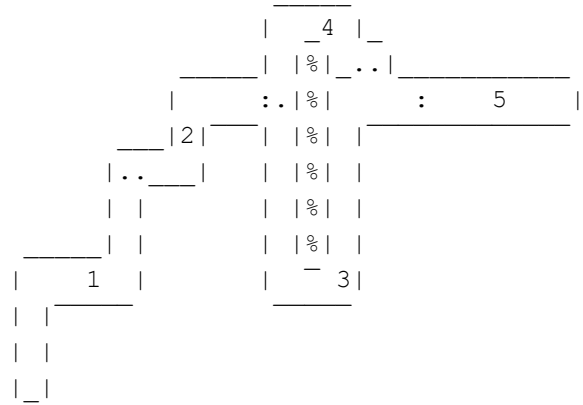
OGGETTI

nessuno

=====

WILY'S CASTLE 3	Blocco 0	[@09W3]
-----------------	----------	---------

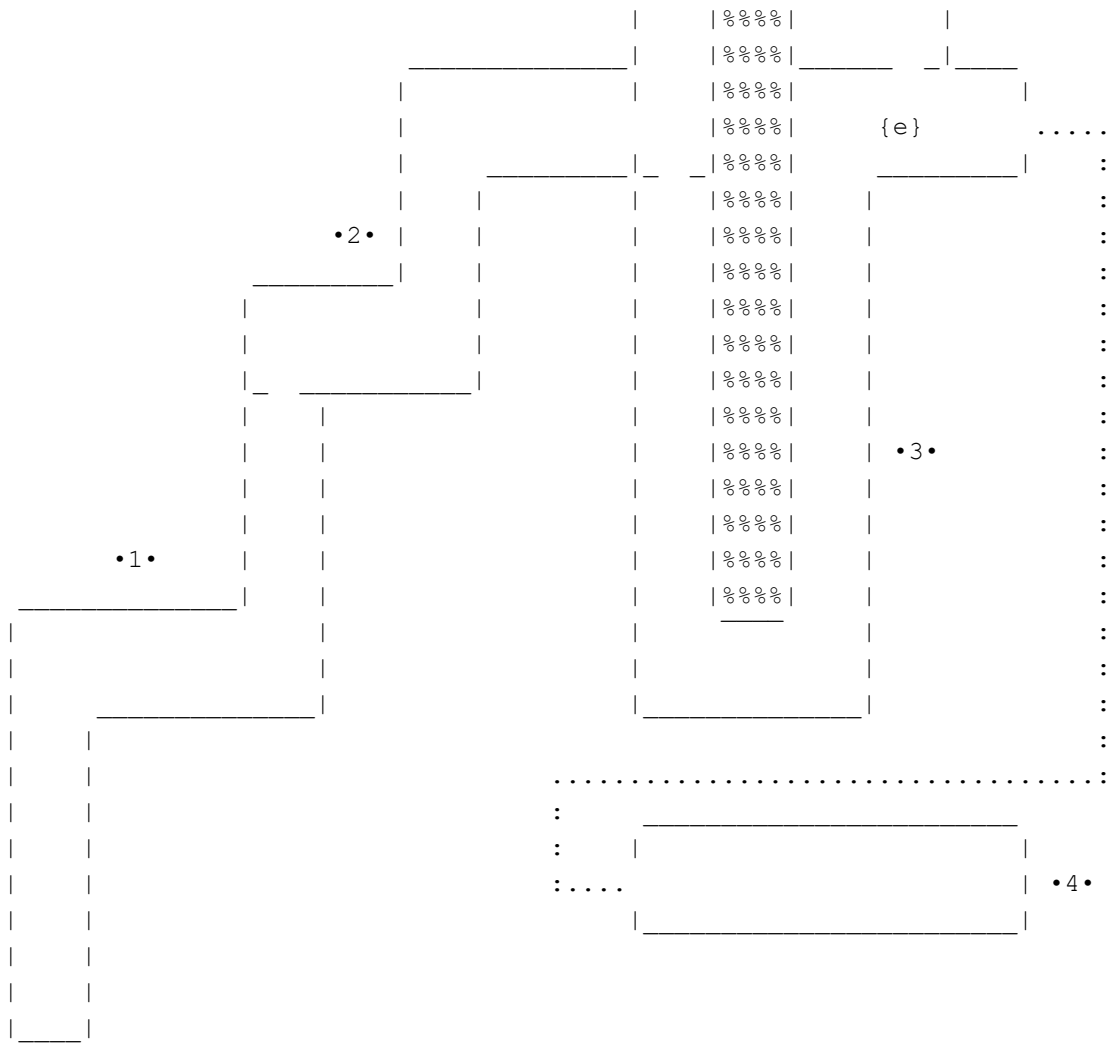
=====



Questa località diventa disponibile solo completando il Wily's Caste 2. Una volta terminata, essa non sarà più esplorabile e sarà possibile accedere al Wily's Castle 4.

<p>--- NEMICI ---</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr><td>Coil'n</td><td>[02]</td></tr> <tr><td>Count Bomb NEO</td><td>[02]</td></tr> <tr><td>Frisk Cannon</td><td>[01]</td></tr> <tr><td>Kanigance</td><td>[03]</td></tr> <tr><td>Metall FX</td><td>[01]</td></tr> <tr><td>Sniper Joe 01</td><td>[01, 2]</td></tr> <tr><td>Spiral Gabyoall</td><td>[01, 3]</td></tr> <tr><td>Stegorus</td><td>[04]</td></tr> <tr><td>Swim Metall DX</td><td>[03]</td></tr> <tr><td>Tripopellan</td><td>[01]</td></tr> <tr><td>True Shield Attacker</td><td>[02]</td></tr> <tr><td>Tsuranattori</td><td>[01]</td></tr> </table>	Coil'n	[02]	Count Bomb NEO	[02]	Frisk Cannon	[01]	Kanigance	[03]	Metall FX	[01]	Sniper Joe 01	[01, 2]	Spiral Gabyoall	[01, 3]	Stegorus	[04]	Swim Metall DX	[03]	Tripopellan	[01]	True Shield Attacker	[02]	Tsuranattori	[01]	<p>--- OGGETTI ---</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr><td>Energy Can</td><td>[03, 4]</td></tr> <tr><td>Sfera Arancione grande</td><td>[01, 3]</td></tr> <tr><td>Super Can</td><td>[04]</td></tr> <tr><td>Vita Bonus</td><td>[01, 2, 3]</td></tr> <tr><td>Vite Speciale grande</td><td>[01]</td></tr> <tr><td>Weapon Can</td><td>[04]</td></tr> </table> <p>--- BOSS ---</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr><td>HannyaNED²</td><td>[05]</td></tr> </table>	Energy Can	[03, 4]	Sfera Arancione grande	[01, 3]	Super Can	[04]	Vita Bonus	[01, 2, 3]	Vite Speciale grande	[01]	Weapon Can	[04]	HannyaNED ²	[05]
Coil'n	[02]																																						
Count Bomb NEO	[02]																																						
Frisk Cannon	[01]																																						
Kanigance	[03]																																						
Metall FX	[01]																																						
Sniper Joe 01	[01, 2]																																						
Spiral Gabyoall	[01, 3]																																						
Stegorus	[04]																																						
Swim Metall DX	[03]																																						
Tripopellan	[01]																																						
True Shield Attacker	[02]																																						
Tsuranattori	[01]																																						
Energy Can	[03, 4]																																						
Sfera Arancione grande	[01, 3]																																						
Super Can	[04]																																						
Vita Bonus	[01, 2, 3]																																						
Vite Speciale grande	[01]																																						
Weapon Can	[04]																																						
HannyaNED ²	[05]																																						

{e} Energy Can	_____ {e}
{s} Super Can	_____ {s}
{w} Weapon Can	_____ {w} _____
	%%%



[01] INGRESSO VIOLA

NEMICI

Frisk Cannon x5
 Metall FX x4
 Sniper Joe 01 x2
 Spiral Gabyoall x2
 Tripropellan x2
 Tsuranattori x8

OGGETTI

Sfera Arancione grande x1
 Vita Bonus x1
 Vite Speciale grande x2

In questa sezione la visuale risulterà ridotta inoltre qui saranno presenti le spine sul pavimento.

[02] SALITA ACUMINATA

NEMICI

Coil'n x3
 Count Bomb NEO x8
 Sniper Joe 01 x1
 True Shield Attacker x2

OGGETTI

Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti i nastri trasportatori e le spine sul suolo.

_____ [03] PERCORSO SOTTOMARINO

NEMICI

Kanigance (mini boss)
Spiral Gabyoall x1
Swim Metall DX x3

OGGETTI

Sfera Arancione grande x1
Vita Bonus x1
Energy Can

In questa sezione sono presenti una zona sottomarina, le spine tutte le pareti e le strettoie.

_____ [04] PERCORSO FANTASMA

NEMICI

Stegorus x1

OGGETTI

Energy Can
Super Can
Weapon Can

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento e le pedane fantasma.

_____ [05] CORRIDOIO INFINITO

NEMICI

HannyaNED² (boss)

OGGETTI

nessuno

Questa sezione è composta da un corridoio infinito.

=====
WILY'S CASTLE 4 Blocco P [@09W4]
=====

```
  _  
| |  
|1|  
|_|...| |  
    |2|  _  
    |_|...| |  
          | |  
          |3|  
          | |  
          | |  
          |_|
```

Questa località diventa disponibile solo completando il Wily's Castle 3.
Una volta terminata, essa non sarà più esplorabile.

--- NEMICI ---

Burst Man	[P2]
Cloud Man	[P2]
Freeze Man	[P2]
Junk Man	[P2]
Shade Man	[P2]
Slash Man	[P2]
Spring Man	[P2]
Turbo Man	[P2]
Wily Machine Mini	[P3]

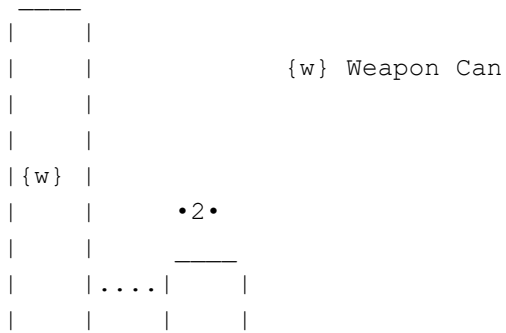
--- OGGETTI ---

Capsula Rossa grande	[P3]
Sfera Arancione grande	[P2, 3]
Vita Bonus	[P1]
Vite Speciale grande	[P1]
Weapon Can	[P1]

--- BOSS ---

Wily Capsule	[P3]
Wily Machine 7	[P3]

•1•



[P1] DISCESA VIOLA

NEMICI

nessuno

OGGETTI

Vita Bonus	x1
Vite Speciale grande	x6
Weapon Can	

In questa sezione è presente un teletrasporto che conduce a P2.


```

+-----+
| 2 7 5 6 |
+-----+
| 8 5 5 3 |
+-----+
| 2 3 7 2 |
+-----+

```

Si comincia l'avventura dal Robot Museum e si possiedono
. il Rush Search
. le Lettere 'R' e 'H'
. due Energy Can
. 58 Viti Speciali

```

+-----+
| 7 8 7 3 |
+-----+
| 5 6 4 2 |
+-----+
| 2 2 4 1 |
+-----+
| 7 5 1 5 |
+-----+

```

Si comincia l'avventura dal Wily's Castle 1 possedendo
tutte le Armi e tutti gli Accessori

=== MODALITÀ VERSUS ===

Inserendo il seguente codice:

```

+-----+
| 1 4 1 5 |
+-----+
| 5 5 8 5 |
+-----+
| 7 8 2 3 |
+-----+
| 6 2 5 1 |
+-----+

```

Si comincia l'avventura dal Wily's Castle 4 possedendo
tutte le Armi, tutti gli Accessori e 999 Viti Speciali

In aggiunta, esso permette di accedere alla Modalità Versus: dopo aver inserito il codice, tenere premuti assieme i pulsanti L e R e spingere il tasto START. Se fatto correttamente, apparirà la schermata della Modalità Versus dove è possibile selezionare il personaggio da utilizzare in essa.

=== ELIMINARE SPRING MAN E TURBO MAN Istantaneamente ===

Per poter usare questo trucco bisogna possedere il Noise Crush. Prima di entrare nella stanza del boss, equipaggiare quest'Arma e, mentre si sta aprendo il cancello che conduce allo scontro, aprire il fuoco. Se fatto correttamente, l'onda sonora entrerà nella stanza assieme a Mega Man e rimbalzerà più volte sulle pareti. All'apparizione del boss, mentre si sta caricando la sua barra di vita, l'onda sonora colpirà il bersaglio, sconfiggendolo all'istante.

=== MUSICA ALTERNATIVA NELLA LOCALITÀ DI SHADE MAN ===

Per poter eseguire questo trucco bisogna non aver ancora sconfitto Shade Man. Alla schermata di selezione delle località, evidenziare il volto di questo boss e tenere premuto il pulsante B mentre si preme il pulsante START. Se fatto in modo corretto, si ascolterà una musica diversa durante l'esplorazione della località.

=== RACCOGLIERE RAPIDAMENTE MOLTE VITI SPECIALI ===

Un metodo semplice per ottenere in poco tempo un gran numero di Viti Speciali consiste nel recarsi nella località di Cloud Man - Crepuscolo [C4] ed arrivare nella zona dove compaiono i DeluPipi. Lasciar rompere l'uovo portato dai nemici

ed usare il Junk Shield oppure lo Scorch Wheel per eliminare rapidamente tutti i Child Pipi. Fare la spola avanti e indietro per far comparire di nuovo il DeluPipi e ripetere il procedimento.

* CODICI ACTION REPLAY *

Per utilizzare i seguenti codici è necessario possedere l'Action Replay, una speciale cartuccia che permette di inserire codici per sbloccare oppure utilizzare cose che nel gioco non sempre sono ottenibili.

CODICE	EFFETTO
7E0C2E1C	Si ottengono infiniti PV
7E0B8109	Si ottengono vite infinite
7E0BA6FF	Si ottiene una quantità infinita di Viti Speciali

LOCALITÀ

Inserendo questi codici si esplorerà direttamente una precisa località all'avvio del gioco:

7E0B7300 --> Damaged Road
7E0B7301 --> Freeze Man
7E0B7302 --> Cloud Man
7E0B7303 --> Junk Man
7E0B7304 --> Turbo Man
7E0B7305 --> Slash Man
7E0B7306 --> Shade Man
7E0B7307 --> Burst Man
7E0B7308 --> Spring Man
7E0B7309 --> Robot Museum
7E0B730A --> Wily's Castle 1
7E0B730B --> Wily's Castle 2
7E0B730C --> Wily's Castle 3
7E0B730D --> Wily's Castle 4

CODICI VARI

7E0C5FEF Mega Man spara ripetutamente il Super Colpo del Mega Buster

7E0C1AF4 Tenere premuto il pulsante B per saltare più in alto

7E0C3000 Non si viene respinti quando si subiscono danni

7E0C61FF La Scivolata copre una distanza infinita

7E19EE01 I boss possiedono solo 1 PV

7E0C2A00 Non si muore venendo a contatto con le spine

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.