

GAME BOY ADVANCE

MEGAMAN BATTLE NETWORK 5
TEAM PROTO MAN

CAPCOM

INSTRUCTION BOOKLET

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

Game Boy Advance Game Pak conforms to:

- TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3.
- EMC Directive (89/336/EEC)



Nintendo

D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
ΠΡΟΣ ΦΑΒΟΡ ΓΥΑΡΔΑ ΕΣΤΑ ΚΑΛΙΑ. ΑΓΙΑΘΗΡΕΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΛΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

CONTENTS

- | | | | |
|----|---|----|--------------------|
| 4 | Multiplayer Setup | 28 | Team Members |
| 6 | The World of
Megaman Battle Network™ | 30 | PET Screen |
| 7 | Story | 34 | NaviCustomizer |
| 8 | Characters | 36 | Network Functions |
| 9 | Starting Up | 40 | BattleChip Secrets |
| 10 | Game Controls | 42 | Traders & Items |
| 12 | The Real World | 43 | Game Hints |
| 12 | Jacking In | 44 | Terminology |
| 13 | The Cyber World | 45 | Crossover Battles |
| 14 | Internet | | |
| 14 | Battle: Custom Screen | | |
| 16 | Battle: Action Screen | | |
| 18 | Emotion Window | | |
| 19 | DublSoul | | |
| 20 | ChaosUnison | | |
| 21 | Soul Types | | |
| 22 | Liberation Missions | | |



MULTIPLAYER SETUP

CONNECTING THE GAMEBOY ADVANCE™ WIRELESS ADAPTER



NETWORK FUNCTIONS

YOU NEED

- Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™ or Charge to NINTENDO GAMECUBE™ GAME BOY PLAYER™ including NINTENDO GAMECUBE Controller
- Microsoft Battle Network™ 5 Game Pak
- Game Boy Advance™ Game Link™ cable (AGB-006)

CROSSOVER BATTLES

YOU NEED

- Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™ or Game Boy Player™ including NINTENDO GAMECUBE Controller
- Microsoft Battle Network™ 5
- Konami – Boktai 2™ / Solar Boy Django
- 2 Game Boy Advance™ Wireless Adapters (AGB-006)

CONNECTING

- With both gaming units turned OFF, insert Game Paks into both units.
- Connect the Game Boy Advance™ Wireless Adapters to the external expansion connectors of each unit.
- Turn both units ON.
- See page 24 for more information about Network Functions and page 45 for more information about Crossover Battles.

NOTE: Using NINTENDO GAMECUBE Wavebird Wireless Controller for the NINTENDO GAMECUBE may conflict with the Wireless Adapter, muting the signals and causing interference.



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER BATTLE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE (MODEL NO. AGB-006)

THE WORLD OF MEGAMAN BATTLE NETWORK™

THE YEAR IS 200X.

It is the network age, made possible by the rapid advancements of the Internet and other communications technology, and everyone has a portable handset called a PET (Personal Terminal).

WHAT IS A PET?

Similar to an evolved cellular phone in appearance, PETs are equipped with both phone and email capabilities, and can also double as textbooks and newspapers, making them a very convenient accessory for modern life.

On top of that, inside each PET is a humanoid AI program called Net Navis, which can perform all sorts of tasks on the network for its human owner.

VIRUS BUSTING!

The networked society... the world is a very convenient place to live in, but things aren't always perfect thanks to rampant computer viruses. To protect themselves against these viruses, people equip their Net Navis with battle data programs called BattleChips, and have their Net Navis fight the viruses directly. This is called Virus Busting.

STORY

One month has passed since the battle with Nebula, the DarkChip Syndicate, a battle for the fate of the earth itself!... Today Lan and his friends are visiting Lan's father at the research lab at the Department of Science, as Lan's father has some important news to share with them.

Just before he shares his big news, a mysterious group of Navis appears out of nowhere and takes over the Internet! The lab finds that even their own computers have been hacked, and all systems are shut down and brought to a halt. Amidst the confusion and chaos in the lab, all of a sudden sleeping gas is hurled into the lab. One person after the other drops to the ground, including Lan's father.

Luckily Lan just happened to be off to the side when the sleeping gas went off, and manages to hold on to his consciousness for a while longer. Lying there in a groggy state, Lan happens to see Dr. Regal, leader of Nebula, towering over the unconscious bodies. So Regal is alive after all!

"... Well, well, Dr. Hikari..."

"Master Regal, what about his friends?"

"Confiscate their PETs. Without them, they'll be helpless anyway."

And so, having stolen everyone's PETs, Regal leaves the Department of Science. And this is the last thing Lan sees before he finally succumbs to the sleeping gas.



CHARACTERS



LAX HIRAM

A 10th grader at ACCC Elementary School in ACCC South. Although his grades aren't the best, his Virus Blasting skills are top notch. His best friend is Mecamon. His best Navit Unit in Net Battles, those two are a powerful combination.



CHAD

This elementary school student is also a government-sponsored Net Battler and now leads the Team ProtoMan.

MAYL (Navit - Roll)

DEX (Navit - GutsMan)

YAI (Navit - Glide)

STARTING UP

On the Title screen, press the START to bring the following options. (Now if this is your first time playing and you do not have any save data, the CONTINUE option will not be available).

NEW GAME

Start a new game from the beginning.

CONTINUE

Start the game from the point where you saved it last.

CROSSOVER BATTLE

Selecting this will begin the Crossover Battle mode. This option only appears when the Double Boy Advance™ Wireless Adapter is connected. See page 45 for more information on Crossover Battles.

SOFT RESET

Press START, SELECT and the A and B Buttons simultaneously any time during the game to perform a soft reset and return to the Title Menu screen. Use this when you need to quit out and reload a saved game to start over.

GAME CONTROLS



FIELD SCREEN

On the Field screen, you control Lan in the Real World and Megaman in the Cyber World.

- | | |
|--------------|---|
| +Control Pad | - Move character, move cursor in menus |
| A Button | - Speak / Examine / Confirm (Menus) |
| B Button | - Hold down while moving to Dash / Cancel (Menus) |
| R Button | - Jack In (Real World, See page 12)
- Jack Out (Cyber World) |
| L Button | - Talk to Megaman (Real World)
- Talk to Lan (Cyber World) |
| START | - Open PET Screen (See page 30) |
| SELECT | - Skip cutscene |

BATTLE ACTION SCREEN

- | | |
|---------------|--|
| +Control Pad | - Move Megaman |
| A Button | - Use BattleChip |
| B Button | - MegaBuster (hold to charge) |
| R or L Button | - Open Custom Screen (when Custom Gauge is full) |
| START | - Pause |
| SELECT | - Not Used |

BATTLE CUSTOM SCREEN

- | | |
|--------------|----------------------------------|
| +Control Pad | - Move cursor |
| A Button | - Confirm |
| B Button | - Cancel |
| R Button | - View BattleChip Description |
| L Button | - Run away |
| START | - Move cursor to OK button |
| SELECT | - Hide Custom Screen temporarily |

THE REAL WORLD

You awaken (or rest) the game by moving back and forth between the Real World and the Cyber World. In the Real World, you play at 125.

SPEAK / EXAMINE

Press the A Button to talk to the person in front of you, or examine something you've found.

DASH

Hold the B Button while moving with the Control Pad to skate along faster than the normal walk.

TALK TO MEGAMAN

Press the L Button anywhere in the field to talk to Megaman inside your PET device. He may have some good advice for you if you ever get stuck or aren't sure where to go next.

JACKING IN

Jacking In allows you to send a signal from your PET device to send Megaman into all sorts of electronic equipment. To jack in, stand in front of a computer or other electronic device and press the A Button.

MEGAMAN BATTLE NETWORK™ TRANSMISSION

If there is a problem with an electronic source, it's probably due to a virus or an enemy Navi wreaking havoc across it. When this happens, jack in and send Megaman into the Cyber World to do a number on the enemy. You can also jack in even if there is no trouble to clean up, so check all over the Real World for places to jack into and explore.

THE CYBER WORLD

In the Cyber World you play as Megaman, searching out enemy bases, while taking on pesky viruses and solving a variety of problems.

SPEAK / EXAMINE

Press the A Button to talk to the problems, or examine something you've found.

Be sure to examine the Mystery Data scattered here and there.

DASH

Hold the B Button while moving with the Control Pad to dash along faster than the normal walk.

TALK TO LAN

Press the L Button anywhere in the field to talk to Lan. He may have some good advice for you if you ever get stuck or aren't sure where to go next.

JACK OUT

Press the R Button to leave the Cyber World and return to the Real World and play as Lan again. But be aware that there may be situations where Megaman can't jack out immediately.



INTERNET

By jacking in to the computer in Lan's room, you can go to the world of the Internet and access and explore many different areas.

SECURITY CUBES

These help prevent viruses from spreading to certain areas of the Internet. You'll see them at entrances to people's web pages, or you'll need to get the P Code from the owner to disable the Security Cube and pass through.

SHOPS

Talk to a NetDealer to bring up a Shop screen. Move the cursor to highlight the item you want and press the A Button to confirm. Chips and Navicust Programs are shown in green. Press the R Button to view a description of the item currently highlighted.

VISION BURST

Somewhere in the Cyber World is a place with the Real World of the past digitized and stored with an extremely advanced technology. No one knows just who has done this and why.

BATTLE: CUSTOM SCREEN

When you encounter an enemy, you'll first be taken to the Custom Screen. Here you can select the BattleChip to send to Megaman.

SELECTING BATTLECHIPS

Five chips are chosen at random from the Chip Folder and displayed in the Chip Select area. Select a chip from among these to send to Megaman by moving the cursor over the chip you want to send and pressing the A Button. With a chip highlighted, press the R Button to view a description of the chip before sending it to Megaman.

RULES FOR CHOOSING BATTLECHIPS

Normally you can only select one chip at a time. However, under the circumstances shown at the right, you can choose up to five chips at once, giving you a distinct advantage. (Chips that don't fit in a group with the already-selected chip(s) become grayed out on the list for quick reference.)

SENDING DATA

Once you finish selecting a chip, move the cursor to OK and press the A Button. The screen will then switch to the action screen where you control Megaman in battle.

UNITE COMMAND

This command lets you perform OutSoulis and ChaosUnions. After selecting a chip that matches the Soul you wish to transform into, select the Unite to transform the chip into the DubChip.

EMOTION WINDOW

This window shows Megaman's synch status. This starts off at NORMAL status, but will increase to a Full Synchro if you get a counter, or drop if you take a hit. (See page 18)

RUN AWAY

Press the L Button to run away. Whether or not you'll get away depends on your luck. But remember that the tougher the enemy is, the harder it will be to run away.

BATTLE: ACTION SCREEN

Once you select a chip from the Custom Screen, you proceed to the Action Screen where you control Megaman as he uses his Chip to try to defeat the enemy.

ATTACK AREAS

Megaman moves around on the red squares, while the enemy moves about on the blue squares. You can also call in on the opposite side's area, but there may be special attacks that allow you to move to the opposite side temporarily.

BUSTER

Press the B Button for your Megabuster. There are its restrictions on ammunition, and the faster you are to the enemy, the easier it is to do rapid-fire attacks. You can also hold down the B Button to charge up the Buster for a more powerful shot.

USING CHIPS

Press the A Button to use the Chips already set in Megaman from the Custom Screen. The Chip Data appears above Megaman's head on the screen, and the name of the Chip's attack and its strength appears on the bottom left of the screen.

CUSTOM GAUGE

Once the action starts, the Custom Gauge at the top of the screen starts to slowly fill. Once it is full, press the L or R button to re-enter the Custom Screen. So even if you've used up all of your Chips, you can select more to send to Megaman.

RESULT LEVEL

We begin by rating them, placing their HP to 0. Once a battle is over, you will be taken to the Results Screen, where you can see how long the battle lasted, your Busting Level, and any Chip that acquired. The Busting Level refers to an evaluation of your Chip-Busting techniques during that battle.

BUSTING LEVEL SECRETS

With a higher Busting Level, you can get better Chips from a battle. If you do well enough in battle, you may be rewarded with the Chip the enemy was using as well. You can raise your Busting Level by defeating enemies quickly. But there are other ways to increase your Busting Level for you to find out on your own.

COUNTERS

A Counter is when you attack an enemy, his indicator that enemy is about to attack you. If you land a successful Counter, this enemy will be paralyzed momentarily, leaving it open to attack. With a successful Counter, Megaman's Emotion Window will also shoot up to Full Synchron Status.



EMOTION WINDOW

This window reflects Megaman's state of mind. As you play, his emotions will change. Below are some examples.

NORMAL

Megaman begins battles in this neutral state.

FULL SYNCHRO

Helps you see when to time attacks for Counters, and also doubles the attack power of the first Chip you use next. Using a chip with double the attack power cancels the Full Synchro status.

WORRIED

With Megaman's confidence down, he cannot perform DubiSoul in this state.

ANGRY

Megaman turns a little red and gets more serious, giving the next Chip he uses double the attack power.

EVIL

With evil infiltrating Megaman's heart, he is no longer able to perform DubiSouls. He might also pull off an unexpected surprise if it looks like he's about to be deleted.

If Megaman gets infected by a bug, the Emotion Window may start to flash to indicate a problem.

DUBLSOUL

As you progress through the game, the Souls of those you battle against will resonate with Megaman. When you acquire a Soul, you will see the mark for that Navi on Megaman's screen on the PET screen, and you will be able to unite with that Soul for a DubiSoul.

EXPLANATION

There is a type or category of Chip that corresponds to each Soul. Select the type of chip that corresponds to the Soul you want to transform into, and then press the Unite Command to the bottom right of the screen (note that you cannot perform a DubiSoul with a Regular Chip). This will transform the Chip into a DubiChip. Select OK and proceed to the Action screen and the DubiSoul will be activated automatically.

When you perform a DubiSoul, Megaman changes to look more like the Navi he is united with, and gains that Navi's special abilities while transformed. After 3 turns, Megaman will return to his original form. Also, MegaMan cannot unite with the same Soul twice in a single battle.



CHARSUNISON

As you progress through the game, Mii Fighters will gain a new power called Charsunison, which enables them to control the attributes of the enemy Mii they face when DARKCHIP with a certain type resonates with them.

EXPLANATION

Charsunison can be explained in roughly the same way as Double Jump, except that Charsunison uses DarkChips instead!

DARKCHIPS REQUIRED FOR CHARSUNISON:

- FrostChips – Dark Ice
- MagnetChips – Dark Metal
- BurnChips – Dark Fire
- MagnetChips – Dark Metal
- SearchChips – Dark Dig
- HeavyChips – Dark Power

After performing a Charsunison, you can use the **RESONANCE TYPE** that it uses DarkChips. However, the concept of the Dark **ATTACK TYPE** doesn't work, so you must release the **B** Double Jump. (The **SEARCH** and **HEAVY** types.) And if you hit the Dark Soul-rending within Magnetism, will rise for 100% and attack you.

SOUL TYPES

The following are the 6 types of Souls that appear in the game. (The 3rd Mii version of the 2011).

FRIGHT SOUL

Compatible Chip: Dread Chip

Magnet Soul

Compatible Chip: Heavy Chip

Fire Soul

Compatible Chip: Wind Chip

Napalm Soul

Compatible Chip: Fire Chip

Search Soul

Compatible Chip: Cannon Chip

Muddy Soul

Compatible Chip: Heavy Chip



LIBERATION MISSIONS

The Darkloids in the depths of the different areas must be defeated in order to free the Internet from the clutches of the Nebula. But the road to the Darkloids is blocked by all sorts of different panels, including those imbued with the power of the dark. You must liberate (free) each panel as you make your way to the Darkloids, and ultimately liberate that entire area of the Internet.

LIBERATION MISSIONS: WINNING

Complete a Liberation Mission by liberating (freeing) all of the DarkHole and defeating the Darkloids that control the area.

LIBERATION MISSIONS: LOSING

If all of your team members fall unconscious (HP reaches 0), the mission will end in failure.

LIBERATION MISSION FLOW:

• PLAYER PHASE

Control your Nav as you liberate panels and head for the Darkloids. All DarkHole must also be liberated along the way.

NOTE: Once you are finished moving all of your team members, this phase ends and control switches to the other side's phase.

• DARKLOID PHASE

In this phase, the Guardians march forward, pursuing and attacking you.

LIBERATION MISSION CONTROLS:



BATTLE SCREEN: ACTION

When surrounded, use the L/R Buttons to change directions and fight.



Note: Custom Screen Controls are the same.



LIBERATION MISSIONS...cont

CHANGING BATTLES

In Liberation Missions, battles may start off differently depending on various factors when you recieve the Liberate command.

BATTLE - ADVANTAGE

When there are few Dark Panels around the Navi, the battle will start with the advantage on the player's side. (Have more area to move)

BATTLE - DISADVANTAGE

When there are a lot of Dark Panels around the Navi, the battle will start with the player at a disadvantage (enemy has more area). The more Dark Panels around, the larger the disadvantage becomes. You may even find yourself surrounded, with an enemy on both sides if you're not careful.

LIBERATION BATTLES

Battles that take place during Liberation Missions are called "Liberation Battles." There are some of the main differences between Liberation Battles and regular battles.

AUTOMATIC CUSTOM SCREEN - Unlike normal battles, in Liberation Battles the Custom Screen will come up automatically when your Custom Gauge fills all the way.

3 TURNS - In Liberation Battles, each battle finishes in 3 turns, whether you've defeated the enemy or not. If you don't defeat the enemy in 3 turns, you fail to Liberate that panel.

1 TURN LIBERATION - If you manage to defeat all enemies within the first turn of the battle, you get a 1-Turn Liberation, liberating that panel and the surrounding 8 panels as well, all at once.

NAVI TEAMMATES IN BATTLE

In Liberation Battles, even ally Navis can participate. Each Navi has a different fighting style, so you'll need to adapt each time you change Navis. There may also be special items specific to certain Navi that only appear when controlling that Navi. This may prove to be a major strategic key.

IF YOUR NAVI'S HP REACHES 0

- If your Navi's HP Reaches 0, it will be unable to perform any actions during the next Player Phase. Once that phase is over, it will recover a small amount of HP and be able to move again.

LIBERATION MISSIONS...cont

COMMAND SCREEN

Press the A Button on the Field screen to open the Command screen.

LIBERATE

Use this command to liberate the panel in front of you. Depending on the type of panel, you may enter battle, or it may trigger an event where you have to help Megaman and friends. Note that this command does not work with panels that do not need to be liberated.

SPECIAL COMMANDS

Your team members have special commands unique to their Navi capabilities, allowing them to attack, protect teammates, etc. It will be crucial to use all of their abilities and commands wisely if you want to succeed in making it through the Liberation Missions alive. Note that for every special command you use, it takes away one Order Point (Page 26), and once you run out of Order Points, you will no longer be able to use these special commands.

PASS

You can rest and restore a little HP without doing anything for that turn.

ORDER POINTS

Order Points are points used for special Navi commands, and are crucial to Liberation Missions.

USING POINTS FOR SPECIAL COMMANDS

Each special command used takes one Order Point. You can recover these points by liberating DarkPanels with items, etc.

PANEL TYPES

Below are some of the types of panels you may see during Liberation Missions.

- **NORMALPANEL**
Allows you to travel across normally.
- **DARKPANEL**
You cannot travel across these. Use the Liberate command to enter battle and try to Liberate them.
- **ITEMPANEL**
These DarkPanels yield items if you succeed in liberating them.
- **DARKHOLE**
These panels produce Guardians, and must be liberated.
- **BONUSPANEL**
Triggers an event that can help you, with the event being determined by a roulette system.

TEAM MEMBERS



BLAZEMAN

Liberator Special Command – Wide Sword

- Unleashes Wide Sword attack

SHINOBU

Liberator Special Command – Spinning Liberation

- Crosses hands on top of head to increase it
- Regularly ASFX can activate when it comes and
- It can turn into a gun, pass them.



MAGNETMAN

Liberator Special Command – Magnet Barrier

- Puts barrier around all team mates to block enemy attacks.



NAPALMMAN

Liberator Special Command – Napalm

- Unleashes a napalm bombardment that liberates a range of 4 panels.



JESOMON

Liberator Special Command – Panel Search

- Searches number of panels directly in front and
- Releases the attack: Panel Cut / Transferee w/ back

MEDD

Liberator Special Command – Panel Support

- Use this command when there are 3 or 4 panels empty and another one to lock the panels in between.



PET SCREEN

Press **START** on the Field screen to open the PET screen.

CHIPFOLDER

The ChipFolder holds the Chips for use in battle. You start out with one ChipFolder, which you can edit or rearrange as you like. As the game progresses, you can get an additional ChipFolder, as well as a backup folder. While you cannot rearrange your backup folder, you can update it by getting them from other people, etc.

- **EQUIPPING FOLDERS**

The folder you have equipped is marked **EQUIP**. To equip a different folder, select it, press the **A** Button, and then select the **EQUIP** option.

- **EDITING FOLDERS**

Select the folder you wish to rearrange, press the **A** Button, and select the **EDIT** option. This will take you to the Folder Edit screen.

FOLDER EDIT SCREEN

On the Folder Edit screen, use the **L/R** Buttons on the **+**Control Pad to toggle between the ChipFolder and your backpack, in order to move chips between the two. Use the **Up/Down** buttons on the **+**Control Pad to move through the Chips. Select a Chip to move, then select a Chip you wish to exchange it with. This will switch the location of both chips. You can also press the **A** Button twice in a row to just send that chip. You can also press the **START** to rearrange the order of the Chips, use the **L/R** Buttons to switch between pages, and more.

BATTLECHIP RANKINGS

BattleChips are divided into three ranks according to their capabilities. There are also Dark Chips that do not fit into the normal ranking, and using them may have an adverse affect on the Nav.

- **STANDARD CHIP** – Grey Border

- **MEGA CLASS CHIP** – Blue Border

- **GIGA CLASS CHIP** – Red Border

- **DARK CHIP** – Purple Border

FOLDER EDITING RULES

- Be sure to fill up all 30 slots with Chips.

- You can put of max of 4 of the same chips in a folder. Chips with the same name are considered the same, even if the code is different.

- You can only put up to 5 Mega Class Chips, 1 Giga Class Chip, and 3 Dark Chips in a folder at once, and they must all be different from each other.

REGULAR CHIPS

Regular Chips will always appear in the Top Status List on the Control Screen. They can be very useful if you do a good job of incorporating them into your strategy. On the Prisoner screen, move the cursor over the Chip you want to designate as a Regular Chip, and press the SELECT. Not all chips can be turned into Regular Chips, so if a border appears around it that means it has been designated as a Regular Chip.

If the Chip's Data Size is not smaller than the amount of remaining Regular Memory you will be able to designate the Chip as a Regular Chip. You can increase the amount of Regular Memory available by finding an item called "Regular SP".

SUBCHIPS

SubChips are used on the Field screen of the Cyber World. There are many kinds of chips that can be used to help Megamind, not. You can get them from Shops and from Mystery Data, and unlike BattleItems, they can only be used once.

DATA LIBRARY

The Data Library is a guide to EarthChips. Data for Chips you acquire is entered here automatically, and you can view it at any time. Chips are divided by Rank. The first page shows the Regular Chips. Use the R button on the +Control Pad to view pages for Mega-Class and Giga-Class rank Chips, as well as the P.A. Memo. The stars to the right of the Chip name indicate how rare the chip is, with more stars signifying a rarer chip. Do you have what it takes to collect all of the chips?

P.A. MEMO

Win a set of Program Advance combinations that you have activated so far in the game.

MEGAMIND

View Megamind's status here. At the game's progress, two more pages will be added to this screen for viewing.

NAVICUSTOMER

This screen creates the Navicustomer.

RECORD SCREEN

View the Death Time Record for visiting enemies on Extinguish and for each Naviclip. Both My Record and Total Record are shown. With the Total Record, you can compare records with friends to see who has the best death time. The faster the Total Record time is, the less the Naviclip SP attack power goes up.

E-MAIL

Read E-Mail addressed to Lim. Use the Up/Down Buttons to move through the list of E-Mails, and use the L/R Buttons to change pages for the selected E-Mail.

KEY ITEMS

View items in your possession and their descriptions. Use the +Control Pad to move through the list of items.

COMMUNICATION

Link up with friends to battle it out or trade Chips. See page 36 for details.

SAVE

Save your current gameplay progress. From the Title screen, you can select CONTINUE to resume your game from a save point.

NAVICUSTOMIZER

Once you reach a certain point in the game, the Navicustomizer feature will be added to your PET device. Use it to combine programs and strengthen the abilities of your Navis.

Access the Navicustomizer from the Megaman screen in the PET screen.

INSTALLING PROGRAMS

Move the +Control Pad Up/Down on the List of Programs to select a program to install. You can also use the L/R Buttons to toggle between pages of the list. Once a program is selected, the program appears in the Memory Map for you to place. Select a location for the program and press the A Button to install it.

REMOVING PROGRAMS

To remove programs installed in the Memory Map, press the +Control Pad Left to move the cursor to the Memory Map area. When you select a program, the options RETURN and MOVE appear. Select RETURN to uninstall it and return it to the list. By selecting MOVE, you can move the program within the Memory Map to rearrange the layout. Press SELECT to remove all installed programs at once.

PROGRAMMING RULES

There are four rules for installing programs into the Memory Map, as listed below.

- **RULE 1**
Place Program Parts so that they overlap with the Command Line by at least one square.
- **RULE 2**
You cannot place Plus Parts (with square pattern) on the Command Line.
- **RULE 3**
Don't place parts for different programs of the same color next to each other.
- **RULE 4**
Combine programs so that you have 4 different colors of programs.

Above the Memory Map is a bar showing the colors of the combined programs.

RUN

Once you finish setting up the program, select RUN (press START to move the cursor directly to RUN). When "OK" appears on the screen, the program has been compiled.

BUGS!

Once you run the program, if you made any errors and went against the 4 programming rules, there will be a "bug" or anomaly in the code of the program, which can adversely affect Megaman's performance. If you have a bug in your combined program, Megaman may not move properly, or his HP might drop on its own. If you notice anything abnormal, quickly check Megaman's Emotion Window to see what's going on.

NETWORK FUNCTIONS

By using the **Share and Connect™ Home Link™** utility and software kit, you can share files and programs, go online to play with other Xbox™ Network gamers, and more. First, follow the network driver install procedure to use and set up to communicate with the other player.

SELECTING A DEVICE

On the screen, select which device you wish to use.

When you enter the **Network screen**, you will be asked to save your game. The game will be saved safely to your Xbox™ Hard Drive or a network drive as well.

USING THE SAME XBOX ADVANCE™ WIRELESS ADAPTER

Enter Name and Comment

Here, please enter your name and a comment to be displayed when you link up with other players. Your name can be up to 5 characters long, while your comment can be up to 11 characters long.

CONTROLS

- ↑ Center Stick - Move cursor to select direction
- A Button - Confirm
- B Button - Backspace
- Right Button - Move left cursor to right
- Left Button - Move left cursor to left
- START - Move up cursor Off
- SELECT - Network

NETWORK SCREEN

First, select to be either the host or client. Once you make your selection, wait for the other person to join. Once connected, the host's side will show the name and comment of the client and any other possible clients, and the client side will show the other person as a possible host. If there is a list of possible partners to connect to, use the left buttons to move through the list and select **connect** to connect to.

NETBATTLE

Link up with a friend and go head to head in 2 different modes of play.

Single Battle - Face off in a single match.

Triple Battle - Go for best two out of 3.

After selecting the mode, then you select the type of battle.

NETWORK FUNCTIONS...CONT

PRACTICE

Wins and losses are not counted.

BATTLE

Wins and losses count towards your results, and the winner gets to take a Chip from the loser. (Must have at least 1 Chip other than Giga Class or Dark Chips in one of your backpacks to play this battle type)

- Once both people select the same mode and battle type, the battle begins.
- Reduce your opponent's HP to 0 first to win the battle.

The 15th turn is the final turn of the battle, and the match ends even if both sides still have HP remaining. The player that inflicted more total damage on the other wins, regardless of actual remaining HP.

COMPARE

• COMPARE LIBRARY

Compare Data Libraries with other people. Any entries in the other person's library not in yours will be added to your library.

• COMPARE RECORDS

Compare Delete Time Record totals, and update the records with the new top times. The better the times listed in the Total Records are, the more powerful the Navi Chip SPs become, so share your times with friends to make all of your Navis stronger.

TRADE

• BATTLECHIP TRADING

Trade Chips from your backpack one at a time (except for Giga Class Chips, which cannot be traded). Once you and your friend select Chips to trade, you will be asked to confirm the trade. Once both select YES, the trade will be complete. If you just want to give a Chip to someone without getting anything in return, select your chip and your friend selects NONE.

• PROGRAM TRADING

Once you unlock the NaviCustomizer within the game, you will be able to trade programs with other people. Once you and your friend select programs to trade, you will be asked to confirm the trade. Select YES and the trade will be complete.



BATTLECHIP SECRETS

Collecting BattleChips and devising a good strategy is the key to success. Below is information about BattleChips that should prove helpful in your quest.

ATTACK POWER

A Chip's attack power indicates how much damage it will do to an enemy with a single hit. Of course, a higher attack power is more effective, and there are also other factors to consider, such as range, spread attacks, multiple hits, elemental attributes, etc. So don't think about attack power alone, and use the best Chip for the situation at hand.

(Note that attack power is not shown for support Chips.)

CHIP TYPES

There are 12 types of Chips:

Sword	Summon
Electric	Bread
Wind	Invisible
Flame	Wood
Corner	Bonus point
Recovery	Water

These attributes also come into play when performing DvbiSouls.

ELEMENTAL ATTRIBUTES

Four of the Chip types are with elemental attributes: Flame, Water, Electric, and Wood. They each have strengths and weakness, as shown in the diagram. Attacking an enemy with the elemental attribute that chip is strong against, you can perform an elemental attack worth twice the damage.



CHIP CODES

Chip Codes are displayed with letters A-Z. On the Custom Screen, you can select two different types of Chips at the same time, as long as they have the same code. This can be useful in battle. You may also see Chip Codes with an "i" (asterisk). These are the support chips and can be selected along with any other Chip Code.

PROGRAM ADVANCE

When you select a certain combination of BattleChips, they may fuse together and transform into a brand new BattleChip. This is called a Program Advance. Try and discover as many as you can. Every Program Advance you discover is stored in the PA Menu section of your PET screen's Data Library.

TRADERS & ITEMS

CHIP TRADERS

A Chip Trader is a machine that gives you a new chip at random in exchange for a few old chips you wish to trade in. Once you trade in chips for a new one, the game is automatically saved, so be careful what you trade in.

NUMBER TRADERS

This is a Trader machine found in Higsby's. Enter an 8-digit number, and if you have the right number, you may get a Chip or an item (1 time per number). You can find clues to numbers in all sorts of places, so see how many you can find.

BUG PIECE TRADERS

Supposedly somewhere in the world is a Trader that will give you new chips in exchange for pieces of bugs.

ITEMS

Below are some of the items you will find that will help you through the game.

MEGAMAN POWER-UP ITEMS

HP Memory – Increases Megaman's max HP by 30

OTHER ITEMS

P Code – Eliminates Security Cubes (You get most of these from people)

GAME HINTS

WATCH YOUR HP

You don't get your HP back after battles, so don't forget to use recovery items or SubChips during battle or before you run into another enemy. You may also receive HP Balls on the Result screen, which also restore HP.

MAINTAIN FULL SYNCHRO STATUS

Megaman's Emotion Window returns to normal once a battle is over. However, if you finish a battle with Full Synchro status, Megaman stays in Full Synchro and starts the next battle that way as well. It will go away, however, if you plug out of the Cyber World, or reach a boss battle.

USE THE TERRAIN TO YOUR ADVANTAGE

Use the terrain of the battlefield well to give yourself the upper hand. For example, grass panels burn easily, so flame attacks are twice as effective. You can also use electric attacks against enemies on water panels for double the force.

HIGSBY'S CHIPORDERING SERVICE

At a certain point in the game, Mr. Higsby will start offering a Chipordering service. Chips in the Data Library are shown on a list, and all you have to do is select a chip that has at least a name by it. Use this in conjunction with the Library Compare function. But be aware that there may be certain chips that cannot be requested.

TERMINOLOGY

DE

2-value extension following a file name to show what type of file it is.

For an "executable" program file, the extension is ".exe".

TRANSMISSION

The act of sending - or transmitting - program data. Net News are programs so you can receive net news through signals, and look when you are plugged in.

WALLET

Once a file is deleted, it is used, it can't be restored. That's why its operator's skills are crucial during net battles.

OPERATOR

The person that gives signals and instructions to the Net News. The more trust there is between a Navit and its Operator, the smoother the battle can go.

SERVER

Shared computers that multiple people use. Filled with lots of data and information.

CROSSOVER BATTLES

Crossover Battle mode takes place in several modes when you link up a copy of this game with someone who has a copy of "Bakutai 2-R: Solar Boy Danga" from Namco, and complete either each other's head-to-head battles. This mode requires the Game Boy Advance™ Wireless Adapter (sold separately), and cannot be played with the Game Boy Advance™ Game Link™ cable (sold separately).

ENTERING CROSSOVER BATTLE MODE

Connect the Game Boy Advance™ Wireless Adapter. The power up screen.

BATTLE NETWORK 5 - The "Crossover Battle" option will appear on the Title Screen.

BOKTAI 2 - Enter the following commands from the Link Screen to bring up the Crossover Battle option (you only need to enter the command the first time):

CROSSOVER BATTLE COMMAND - L, R, L, R, L, L, R, R, R, R, L, L SELECT, START, SELECT, START

MENU SCREEN - When you select Crossover Battle you will be taken to the Menu screen.

CROSSOVER BATTLE - TAKES YOU TO THE ENTRY SCREEN - Change Name (BN version only) - This allows you to update the name and comment displayed on the ENTRY Screen. For Boktai 2, the name that appears will be taken from within the game.

GAME DESCRIPTION

Shows a description of Crossover Battle.

ENTRY SCREEN - Enter your battlemate's name. Do not link with BOKTAI unless you're on the host, and the world on Battle Network 2 always remains as the world.

BATTLE NETWORK 1-2 - Once possible, respond to all calls, then names and comments are entered. Send an opponent from the link screen menu. Press the L and R buttons when the net connections is shown to confirm the link with the opponent.

BOKTAI 2 - When a user with Battle Network 2 asks for a match, that user's name and comment will be displayed on the screen. Press the A button to accept and enter battle, or press the B button to view the opponent.

CONTROLS FOR CUSTOM SCREEN & INTERVAL SCREEN

This screen allows you to select your weapons for the next turn to prepare for battle. Also, if you have successfully blocked your opponent, you can send the Disturb icon back to your opponent.

Battle Network 5 Controls

+Control Pad	- Move cursor
A Button	- Confirm
B Button	- Cancel
R Button	- Show BattleChip description
L Button	- Not Used
START	- Move cursor to OK
SELECT	- Temporarily hide Custom Screen

Boktai 2 Controls

+Control Pad	- Not Used
A Button	- Not Used
B Button	- Not Used
R Button	- Select Weapon
L Button	- Select Magic
START	- End Interval
SELECT	- Turn Blocking ON/OFF



ACTION SCREEN & CONTROLS

Once you are finished in the Custom / Interval Screens, the game moves to the Action Screen. Controls here are slightly different than the regular game, so be sure to read on.

Battle Network 5

+Control Pad	- Move Megaman
A Button	- Use BattleChip
B Button	- Mega Buster (hold to charge)
R Button	- Not Used
L Button	- Not Used
START	- Not Used
SELECT	- Not Used

BATTLES

Battles will take place the standard way for each respective game.

WINNING

Fulfill the following criteria to win the battle.

- Battle Network 5: Defeat ShadeMan first, or reduce Django's HP to 0.
- Boktai 2: Defeat ShadeMan first, or reduce Megaman's HP to 0.

DIFFERENCES BETWEEN CROSSOVER BATTLES AND THE ACTUAL GAMES

- **Battle Network 1** – The Custom Screen opens automatically once the Custom Gauge reaches full, and you cannot perform Cub/Sol.
- **Battle 2** – Does not refresh your gauge at the top of the screen reaches 0, the Interval Screen opens automatically. Solar Charges are not possible, and as there is no Solar Gauge, other Magic effects also differ from the actual game.
- **MAX Mode** – Once you reach Turn 11, both Battle Network 1 and Battle 2 enter Max Mode, which doubles both the players' and ShadeMan's attack power.

DISTURB ICON

By successfully attacking ShadeMan with a specific attack, you can send a Disturb Icon to your opponent. Disturb icons are sent automatically from the Custom and Interval Screens, and produce different effects depending on the colour.

BATTLE NETWORK 1

- 1) Attack ShadeMan with the Barcan BattleChip to send a Disturb Icon based on the weapon of the chip (see chart below).
- 2) Land a Counter to send a red Disturb Icon.

BATTLE 2

- 1) Attack ShadeMan with an Enchant (orbital) attack to send a Disturb Icon based on the weapon at the time of the attack (see chart below).
- 2) Weapon Attack from behind to send a red Disturb Icon.

DISTURB ICON COLOUR CHART

	Battle Network 1	Battle 2
YELLOW DISTURB ICON	BarCan1	Enchanted attack with a Spear
BLUE DISTURB ICON	BarCan2	Enchanted attack with a Sword
GREEN DISTURB ICON	BarCan3	Enchanted attack with a Hammer
RED DISTURB ICON	Counter	A back attack
3 COLOURS (YELLOW, BLUE, GREEN)	BarCan4	

The Disturb Icon is sent automatically once the Custom / Interval Screen is colored.

DISTURB ICON EFFECTS

Disturb Icon sent from your opponent have the following effects. Multiple Disturb Icons of the same color can be sent simultaneously, with the effects doubling up.

	Battle Network 5	Boktai 2
YELLOW DISTURB ICON	Tuby appears in enemy area.	Django's receives an abnormal status.
BLUE DISTURB ICON	Mettaur appears in enemy area.	ShadeClaw summoned.
GREEN DISTURB ICON	ShadeMan's HP is restored.	ShadeMan's HP is restored.
RED DISTURB ICON	ShadeMan uses EigNoise special move.	ShadeMan uses Wing-Storm special move.

BLOCKING

Blocking allows you to deflect the Disturb Icon from your opponent back when you enter the Custom / Interval Screen. However, Blocking can only be used once per battle.

HOW TO BLOCK

- Battle Network 5 – Press the Block Button without selecting OK to block on the Custom Screen.
- Boktai 2 – Set Blocking to ON to block on the Interval screen.

Be careful, because if you try to block even when no Disturb Icon has been sent, you will still end up using your one and only block.

RESULT SCREEN

Once a battle is decided, the Result Screen is displayed.

The Result Screen shows the winner/loser, the play time for each, Crossover Points from that battle, and total Crossover Points.

CROSSOVER POINTS

Crossover Points are earned during Crossover Battles. Both sides win points, with the side that the side that won or that send more Disturb Icon receiving more points. These points can then be used within the actual game.

CROSSOVER POINTS

- Battle Network 5
Use your collected Crossover Points with the Boktai 2 Trader that appears somewhere in the game to acquire new Chips.
- Boktai 2
Use your Crossover Points somewhere within the game to trade for armor and equipment.

Once you exit the Result Screen, your game is automatically saved.

NOTES...

NOTES...

NOTES...

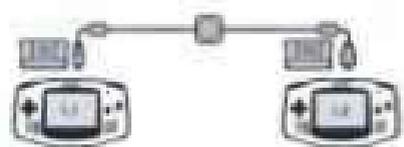
INHALT

- | | |
|--|-----------------------------------|
| 56 Mehrspieler-Konfiguration | 80 Team-Mitglieder |
| 58 Die Welt von „Megaman
Battle Network™“ | 82 „PET Screen“ |
| 59 Geschichte | 86 „NaviCustomizer“ |
| 60 Charaktere | 88 Netzwerkfunktionen |
| 61 Starten | 92 Geheimnisse der
BattleChips |
| 62 Spielsteuerung | 94 Händler & Objekte |
| 64 Die „Real World“ | 95 Spieltipps |
| 64 „Jacking In“ | 96 Terminologie |
| 65 Die „Cyber World“ | 97 Crossover-Kämpfe |
| 66 Internet | |
| 66 Kampf „Custom Screen“ | |
| 68 Kampf „Action Screen“ | |
| 70 „Emotion Window“ | |
| 71 „DubiSoul“ | |
| 72 „ChaosUnison“ | |
| 73 Seelentypen | |
| 74 „Liberation Missions“ | |



MEHRSPIELER-KONFIGURATION

ANSCHLIESSEN DES DRAHTLOSEN GAME BOY ADVANCE™ ADAPTERS



Game Boy Advance™ und
Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel



Game Boy Advance™ und
drahtloser Game Boy Advance™-Adapter

NETZWERKFUNKTIONEN

DU BIST DU BIST

Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™ oder NINTENDO GAMECUBE™
GAME BOY PLAYER™-Anschlüsse NINTENDO GAMECUBE™-Controller
1. Magna-8 Battle Network™ 5
Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel (AGB-508)

CROSSOVER-KÄMPFE

DU BIST DU BIST

Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™ oder Game Boy Player™-Anschlüsse
NINTENDO GAMECUBE™-Controller
1. Magna-8 Battle Network™ 5
1. Battle 2.0™ - Star Boy Dango™ von Konami
2. Drahtloser Game Boy Advance™-Adapter (AGB-508)

ANSCHLIESSEN

1. Lege die Spielmodule in beide Game Boy Advances™ ein. Die beiden Spielmodule
geschaltet sein müssen.
2. Schiebe die drahtlosen Game Boy Advance™-Adapter an die externen
Erweiterungsanschlüsse beider Game Boy Advances™ an.
3. Schalte beide Game Boy Advances™ auf ON (an).
4. Weitere Informationen über Netzwerkfunktionen findest du auf Seite 56 und weitere
Informationen über Crossover-Kämpfe auf Seite 57.

WICHTIG: Die Verwendung des Drahtlosen Controllers NINTENDO GAMECUBE™ WaveBird
für den NINTENDO GAMECUBE™ kann durch Vermischung der Signale und Herkunfts-
Interferenzen zu einem Konflikt mit dem drahtlosen Game Boy Advance™-Adapter
führen.



DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN
MEHRSPIELER-MODUL. FÜR DEN DRAHTLOSEN
GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD. MODUL NO. AGB-508

DIE WELT VON „MEGAMAN BATTLE NETWORK™“

MAN SCHREIBT DAS JAHR 200X.

Dies ist das Netzwerkzeitalter, das durch rasche Fortschritte der Internet-Technologie und anderer Kommunikationstechnologien möglich wurde, und jede Person besitzt ein tragbares Teleongerät, das als „PET“ (PErsonliches Terminal) bezeichnet wird.

WAS IST EIN PET?

Die äußerlich einem weiterentwickelten Handy ähnelnden PETs sind mit Telefon- und E-Mail-Funktionen ausgestattet und können zugleich als Lehrbücher und Zeitungen benutzt werden, wodurch sie zu einem äußerst praktischen Hilfsmittel des modernen Lebens geworden sind. Darüber hinaus ist in jedem PET ein humanoides KI-Programm namens „Net Nav“ integriert, das für seinen menschlichen Besitzer alle möglichen Aufgaben im Netzwerk erledigen kann.

VIRENKNACKEN!

In der Welt der total vernetzten Gesellschaft lässt es sich gut leben, doch dank wild um sich greifender Computerviren läuft nicht alles so, wie es soll. Um sich gegen diese Viren zu schützen, stellen die Leute ihre Net Navis mit Kampfdatenprogrammen aus, die als „BattleChips“ bezeichnet werden, und lassen die Viren von ihren Net Navis direkt bekämpfen. Dieser Vorgang wird als „Virus Busting“ (Virenknacken) bezeichnet.

GESCHICHTE

Ein Monat ist seit dem Kampf mit dem DarkChip-Syndikat Nebula vergangen, bei dem das Schicksal der Erde selbst auf dem Spiel gestanden hatte. Heute staften Lan und seine Freunde dem Vater von Lan im Forschungslabor der Wissenschaftsabteilung einen Besuch ab, weil der Vater von Lan wichtige Neuigkeiten für sie hat.

Kurz bevor er ihnen seine wichtigen Informationen mitteilen kann, taucht eine geheimnisvolle Gruppe von Navis aus dem Nichts auf und übernimmt die Kontrolle über das Internet! Im Labor stellen die Leute fest, dass sogar in die Computer des Labors Hacker eingedrungen sind, und alle Systeme werden heruntergefahren und angehalten. In der völligen Verwirrung, die im Labor herrscht, wird plötzlich Betäubungsgas in das Labor geworfen. Einer nach dem anderen fällt ohnmächtig zu Boden. Auch der Vater von Lan verliert das Bewusstsein.

Zum Glück stand Lan gerade etwas abseits, als das Betäubungsgas ausströmte, und kann daher seine Augen etwas länger offen halten als die anderen. Während Lan benommen aber noch bei Bewusstsein am Boden liegt, sieht er Dr. Regal, den Leiter von Nebula, über den Bewusstlosen stehen. Also ist Regal doch noch am Leben!

„... Tja ja, Dr. Hikari ...“

„Meister Regal, was soll mit seinen Freunden geschehen?“

„Nehmt ihnen ihre PETs ab. Ohne sie sind sie sowieso hilflos.“

Nachdem allen Leuten ihre PETs gestohlen wurden, verlässt Regal die Wissenschaftsabteilung. Das ist das Letzte, was Lan noch sieht, bevor auch er das Bewusstsein verliert.

CHARACTERS



LAN HIKARI

Ein beliebtester Schüler der Hauptschule von AODD in der Stadt A-DC. Er tut zwar nicht gerade wie ein Genie, aber im Vernetzungsnetzwerk kann er kaum noch schlagen. Sein bester Freund ist Owen Navi. Navi hat einen Mägen mit, um bei Netzwerkämpfen das Team der beiden anzugliedern.



CHAUD

Dieser Hauptschüler ist nebenbei ein von der Regierung geförderter Netzwerkkämpfer und leitet jetzt das Team ProTeam.

MAYL (Navi - Rot)

DEX (Navi - GutsMan)

YMI (Navi - Glide)

50

STARTEN

Drücke **START** im Titelschirm, damit die folgenden Optionen angezeigt werden:

HOW TO PLAY Wenn du dieses Spiel zum ersten Mal startest und nicht weißt, was die einzelnen Tasten tun, ist die Option „HOW TO PLAY“ (Spielanleitung) nicht verfügbar.

NEW GAME (Neues Spiel)

Ein neues Spiel wird sofort starten.

CONTINUE (Fortsetzen)

Das Spiel ab dem Punkt aufleben, an dem du es zuletzt gespeichert hast.

CROSSED BATTLE (Crossover-Kampf)

Mit dieser Option wird der Modus „Crossover Battle“ gestartet. Diese Option wird nur angezeigt, wenn die Wireless Game Boy Advance™-Adapter angeschlossen ist. Weitere Informationen über Crossover-Kämpfe findest du auf Seite 97.

POWER RESET (Wiederrufen)

Du kannst während des Spiels jederzeit **START**, **SELECT** sowie die **DRUCKTASTE** des D-Pad gleichzeitig drücken, um einen Warmstartvorgang durchzuführen und zum Herunterladen der neuesten Updates. Beachte jedoch, dass WarmStart, wenn du das Spiel aufrufst und ein gespeichertes Spiel neu laden willst.

51

SPIELSTEUERUNG



„FIELD SCREEN“ (Feldbildschirm)

Im „Field Screen“ steuerst du Lan in der „Real World“ (Wirkliche Welt) und Megaman in der Cyber-Welt.

- + Steuerkreuz – Charakter bewegen, Cursor in Menüs bewegen
- A-Knopf – Sprechen / Untersuchen / Bestätigen (Menüs)
- B-Knopf – Zum Flitzen beim Bewegen gedrückt halten / Abbrechen (Menüs)
- R-Taste – „Jack In“ (Einstöpseln) („Real World“, siehe Seite 64)
- „Jack Out“ (Ausstöpseln) (Cyber-Welt)
- L-Taste – Mit Megaman reden („Real World“)
- Mit Lan reden (Cyber-Welt)
- START – PET-Bildschirm öffnen (siehe Seite 82)
- SELECT – Eröffnungssequenz überspringen

„BATTLE ACTION SCREEN“ (Kampfaktionsbildschirm)

- + Steuerkreuz – Megaman bewegen
- A-Knopf – BattleChip verwenden
- B-Knopf – MegaBuster (zum Laden gedrückt halten)
- R- oder L-Taste – „Custom Screen“ (Anpassungsbildschirm) öffnen (wenn die Anpassungsleiste „Custom Gauge“ voll ist)

START

- Pause

SELECT

- Wird nicht verwendet

BATTLE CUSTOM SCREEN (Kampfanpassungsbildschirm)

- + Steuerkreuz – Cursor bewegen
- A-Knopf – Bestätigen
- B-Knopf – Abbrechen
- R-Taste – BattleChip-Beschreibung anzeigen
- L-Taste – Weglaufen
- START – Cursor auf OK-Schaltfläche setzen
- SELECT – „Custom Screen“ vorübergehend ausblenden

DIE „REAL WORLD“ (WIRKLICHE WELT)

Was immer im Spiel vorkommt, ist in der Welt der Real World und der Cyber-Welt im und außerhalb deiner „Real World“ geschehen. Du bist du.

SPRECHEN / UNTERSUCHEN

Drücke die A-Taste, um mit der Programmiermaschine, dem Computer oder dem Megaman zu unterhalten (du bist verbunden).

FLITZEN

Halte den B-Knopf gedrückt, während du dich mit dem F-Straßenkreuz bewegst, um schneller voranzukommen, als durch normales Gehen möglich ist.

MIT MEGAMAN REDEN

Drücke an einer beliebigen Stelle im Feld die L-Taste, um mit Megaman in diesem PET-Gerät zu reden. Falls du es nicht mehr weiterkommst oder nicht weißt, wohin du gehen sollst, kann er dir eine gute Ratschläge geben.

„JACKING IN“ (EINSTÖPSELN)

Durch das Einstöpseln kannst du ein demem PET-Gerät ein Signal aussenden, um Megaman in alle möglichen elektronischen Geräte zu schicken. Stelle dich zum Chatbousen vor einen Computer oder ein anderes elektronisches Gerät und drücke die R-Taste.

MEGAMAN BATTLE NETWORK™ S- TRANSMISSION

Wenn es mit einem elektronischen Gerät Probleme gibt, steckt wahrscheinlich ein Virus oder ein feindliches Netzwerk, die in diesem eurem Schaden anrichten. Wenn dies geschieht, dann stößel dich ein und schicke Megaman in die Cyber-Welt, um es dem Gegner heimzuzahlen. Auch wenn es kein Probleme gibt, kannst du dich einsteifen, um Ordnung zu schaffen. Suche daher überall in der „Real World“ nach Gieren, in denen du dich einstößeln kannst, und erforsche, was du findest.

DIE „CYBER WORLD“ (CYBER-WELT)

In der Cyber-Welt spielst du in der Rolle von Megaman. In gegnerische Bosse aufzunehmen und dabei feuerfeste X-Formen durchhalten und zahlreiche Probleme zu lösen.

SPRECHEN / UNTERSUCHEN

Drücke den A-Knopf, um mit der Programmiermaschine zu reden oder um etwas zu untersuchen, das du gefunden hast. Achte darauf, die „Mystery Data“ (Geheimnisvolle Daten) zu untersuchen, die hier und da verstreut sind.

FLITZEN

Halte den B-Knopf gedrückt, während du dich mit dem F-Straßenkreuz bewegst, um schneller voranzukommen, als durch normales Gehen möglich ist.

MIT LAN REDEN

Drücke an einer beliebigen Stelle im Feld die L-Taste, die mit Lan zu reden. Falls du mal nicht mehr weiterkommst oder nicht weißt, wohin du gehen sollst, kann er dir eine gute Ratschläge geben.

„JACK OUT“ (Ausstößeln)

Drücke die R-Taste, um die Cyber-Welt zu verlassen und in die „Real World“ zurückzukehren, in der du wieder in der Rolle von Lan spielst. Du musst allerdings wissen, dass es Situationen gibt, in denen sich Megaman nicht selbst ausstößeln kann.



INTERNET

Indem du dich in den Computer einloggest, der im Zimmer von Lan steht, kannst du in die Welt des Internets eindringen, in der du Zugang zu vielen verschiedenen Gebieten hast, die du erforschen kannst.

„SECURITY CUBES“ (Sicherheitswürfel)

Diese Würfel helfen dabei, zu verhindern, dass Viren bestimmte Bereiche des Internets befallen. Du findest sie an den Eingängen zu Webseiten von Personen und musst dir daher vom Eigentümer den P-Code besorgen, um den Sicherheitswürfel zu deaktivieren und durchgelassen zu werden.

GESCHÄFTE

Sprich mit einem NetDealer, um einen „Shop Screen“ (Geschäftsbildschirm) zu öffnen. Bewege den Cursor, um das gewünschte Objekt zu markieren, und drücke zum Bestätigen den A-Knopf. Chips und Navicust-Programme sind grün gekennzeichnet. Drücke die R-Taste, um eine Beschreibung des momentan markierten Objekts anzuzeigen.

VISION BURST (Visionsexplosion)

Irgendwo in der Cyber-Welt gibt es einen Ort, an dem mit einer unglaublich fortgeschrittenen Technologie die „Real World“ der Vergangenheit in digitalisierter Form gespeichert wurde. Niemand weiß, wer dies getan hat und welchem Zweck dies dient.

KAMPF: „CUSTOM SCREEN“ (ANPASSUNGSBILDSCHIRM)

Wenn du auf einen Gegner triffst, kommst du zunächst in den „Custom Screen“. Hier kannst du den BattleChip auswählen, der zu Megaman gesendet wird.

AUSWÄHLEN VON BATTLECHIPS

Nach einem Zufallsverfahren werden fünf Chips aus dem „Chip Folder“ (Chip-Ordner) ausgewählt und im Bereich „Chip Select“ (Chip-Auswahl) angezeigt. Wähle einen dieser Chips aus, um ihn zu Megaman zu senden, indem du den Cursor auf den gewünschten Chip richtest und den A-Knopf drückst. Wenn du die R-Taste drückst, während ein Chip markiert ist, wird eine Beschreibung des Chips angezeigt, bevor der Chip zu Megaman gesendet wird.

REGELN FÜR DIE AUSWAHL VON BATTLECHIPS

Normalerweise kannst du immer nur einen einzigen Chip auswählen. Unter den auf der rechten Seite angezeigten Umständen jedoch kannst du bis zu fünf Chips gleichzeitig auswählen, was dir einen deutlichen Vorteil verschafft. (Chips, die nicht zur Gruppe der bereits ausgewählten Chips passen, werden zur Information in der Liste ausgegraut.)

SENDEN VON DATEN

Sobald du einen Chip ausgewählt hast, setze den Cursor auf „OK“ und drücke den A-Knopf. Danach wird der Bildschirm durch den „Action Screen“ (Aktionsbildschirm) ersetzt, in dem du Megaman im Kampf steuerst.

UNITE-BEFEHL (Verzinsen)

Mit diesem Befehl kannst du „DublSouls“ und „ChaosUnicorn“ ausführen. Wähle nach der Wahl eines Chips, der zu der Seele passt, in die du dich verwandeln willst, den Befehl „Unite“ aus, um den Chip in den „DublChip“ zu verwandeln.

„EMOTION WINDOW“ (Emotionsfenster)

In diesem Fenster wird der Synchronisationsstatus von Megaman angezeigt. Dieser Status beginnt bei „NORMAL“, steigt jedoch auf den Status „Full Syncro“ (Voll-Synchronisation) an, falls dir ein „Counter“ (Kounter) gelingt, oder sinkt ab, falls du einen Treffer einstecken musst (siehe Seite 70).

WEGLAUFEN

Drücke die L-Taste, um wegzulaufen. Ob du auch wirklich davonkommst, hängt von deinem Glück ab. Denke aber immer daran: Je stärker ein Gegner ist, desto schwieriger ist es, vor ihm wegzulaufen!

KAMPF: „ACTION SCREEN“ (AKTIONSBILDSCHIRM)

Sobald du im „Custom Screen“ einen Chip ausgewählt hast, gelangst du in den „Action Screen“, in dem du Megaman steuerst und die von dir ausgewählten Chips verwendest, um den Gegner zu besiegen.

ANFRAGENBEREICH

Megaman bewegt sich auf dem roten Quadratfeld, während sich der Gegner auf den blauen Quadranten bewegt.

Keine Seite kann den gegnerischen Bereich betreten, aber es gibt evtl. Spezialangriffe, die es dir erlauben, dich vorübergehend auf die andere Seite zu bewegen.

„BUSTER“ (Mörser)

Drücke den B-Knopf, um deinen Megaflügel abzurufen. Dir steht unbegrenzte Munition zur Verfügung, und je näher du dem Gegner bist, desto leichter ist es, Feuerstoßangriffe auszuführen. Du kannst auch den B-Knopf gedrückt halten, um den Buster für einen schlagkräftigeren Schuss anzuladen.

VERWENDEN VON CHIPS

Drücke den A-Knopf, um die Chips zu benutzen, die du vom „Custom Screen“ aus bereits zu Megaman gesandt hast. Die Chip-Daten werden auf dem Bildschirm über dem Kopf von Megaman angezeigt, und der Name des Angriffs dieses Chips sowie seine Stärke sind unten links auf dem Bildschirm zu sehen.

„CUSTOM GAUGE“ (Anpassungsmeter)

Sobald die Action beginnt, befindet sich die „Custom Gauge“ im oberen Bereich des Bildschirms langsam zu füllen. Wenn sie voll ist, kannst du die L-Taste oder die R-Taste drücken, um erneut in den „Custom Screen“ zu gelangen. Obwohl du selbst dort bist, wenn du benutzt alle deine Chips verbrüchst, hast weitere Chips ausgewählt, um sie zu Megaman zu verschieben.

„RESULT SCREEN“ (Ergebnisbildschirm)

Gehe die Fämpfe, indem du die Gegner durch die Reize der vier Chips schaltbar ist, auf. Sobald ein Kampf überbietet, gelangst du in den „Result Screen“, in dem du sehen kannst, wie lange der Kampf gedauert hat, welches „Busting Level“ (Zerstörungswert) du erreicht hast und welche Chip-Daten du erworben hast. Das „Busting Level“ stellt eine Bewertung deiner bei diesem Kampf eingesetzten Kriecherarten dar.

GEHEIMNISSE DES „BUSTING LEVEL“

Mit einem höheren „Busting Level“ kannst du aus Kriechern bessere Chips erschaffen. Wenn du im Kampf gut genug abschniedest, erhältst du zur Belohnung evtl. einen frei Chip, der der Gegner verwendet hat. Du kannst dein „Busting Level“ erhöhen, indem du Gegner leicht überwältigst. Es gibt aber auch noch andere Wege, um dein „Busting Level“ zu verbessern, die du allerdings alleine hinaufbringen musst.



„COUNTERS“ (Konten)

Ein Counter ist ein Gegenangriff in dem Augenblick, in dem dich ein Gegner angreifen will. Ein erfolgreicher Counter führt den Gegner vorübergehends und bietet dir dadurch die Gelegenheit, ihn anzugreifen. Bei einem erfolgreichen Counter schließt außerdem im „Emotion Window“ von Megaman der Status auf „Full Synchron“ (Voll Synchronisation) auf.

„EMOTION WINDOW“ (EMOTIONSFENSTER)

Dieses Fenster zeigt den Gemütszustand von Megaman an. Während du spielst, ändern sich seine Emotionen. Unten folgen einige Beispiele.

„NORMAL“

In diesem neutralen Zustand geht Megaman in den Kampf.

„FULL SYNCHRO“ (Voll-Synchronisation)

Dieser Zustand hilft dir zu erkennen, wann die Zeit für einen Konten gekommen ist. Außerdem wird in diesem Zustand die Angriffskraft des nächsten Chips, den du verwendest, verdoppelt. Sobald du einen Chip mit doppelter Angriffskraft verwendet hast, verliert Megaman den Status „Full Synchro“ wieder.

„WORRIED“ (Besorgt)

In diesem Zustand, in dem Megaman etwas an Selbstvertrauen verloren hat, kann er kein „DubiSoul“ ausführen.

„ANGRY“ (Wütend)

Megaman blüht rot an und geht härter zur Sache, wodurch sich die Angriffskraft des nächsten Chips, den er verwendet, verdoppelt.

„EVIL“ (Böse)

In diesem Zustand, in dem sich Niedertracht in das Herz von Megaman schleicht, kann er keine „DubiSouls“ mehr ausführen. Unter Umständen liefert er auch eine unerwartete Überraschung, wenn es gerade so aussieht, als würde er gleich gelöscht werden.

Wenn Megaman mit einem Fehler infiziert wird, beginnt u. U. das „Emotion Window“ zu blinken, um anzuzeigen, dass ein Problem vorliegt.

„DUBLSOUL“

Während du im Spiel vorankommst, erzeugen die Seelen deiner Kampfgegner eine Resonanz in Megaman. Wenn du eine Seele erfüllt, wird das Zeichen für dieses Navi innerhalb des Bildschirms von Megaman im PET-Bildschirm angezeigt und du kannst dich mit dieser Seele vereinen, um ein „DubiSoul“ auszuführen.

ERKLÄRUNG

Es gibt für jede Seele einen Chip-Typ oder eine Chip-Kategorie, die dieser Seele entspricht. Wähle den Chip-Typ aus, der zu der Seele passt, in die du dich verwandeln willst, und aktiviere danach unten rechts im Bildschirm den Vereinigungsbefehl „Unite“, wodurch der Chip in einen „DubiChip“ verwandelt wird. Dabei musst du allerdings beachten, dass mit einem „Regular-Chip“ kein „DubiSoul“ ausgeführt werden kann. Wähle „OK“ aus und gehe in den „Action-Screen“. Dadurch wird das „DubiSoul“ automatisch aktiviert.

Wenn du ein „DubiSoul“ ausführst, verändert sich Megaman so, dass er dem Navi, mit dem er sich vereint, ähnlicher sieht. Solange er verwandelt ist, besitzt er auch die Spezialfähigkeiten dieses Navi. Nach 3 Runden nimmt Megaman wieder seine ursprüngliche Gestalt an. Allerdings kann sich MegaMan innerhalb eines Kampfes nicht zweimal mit derselben Seele vereinen.



„CHROSUNISON“

Wenn du in der 1. Version immer wieder Hegerien eine neue Kriechmaße „ChrosUnison“ mit der in der 2. Teil der Dummheit bestanden und seine eigene „ChrosUnison“ mit Seelen verschmelzen kann, die in Form von Chips stehen.

ERKLÄRUNG

„ChrosUnison“ werden im Grunde auf dieselbe Weise wie „DarkSails“ hergestellt. Nur „ChrosUnison“ verwendet „DarkChips“ verwendet.

FÜR „CHROSUNISON“ BENÖTIGTE „DARKCHIPS“

- FireChips - DarkSword
- MagnetChips - DarkTiger
- JudoChips - DarkJudo
- NinjaChips - DarkMist
- SecretChips - DarkCave
- MiddyChips - DarkRifle

Nach Abschließung eines „ChrosUnison“ kommt zu den Ladungsschleusen die notwendig ist, um „DarkChips“ zu verwenden.

Die „ChrosUnison“ George der Dummheit ständig auszuwählen und wieder abnimmt, muss die 2. Teil der Dummheit zu lassen, so dass die Energie des nächsten Forderer zu sein. Wenn die 2. Teil der Dummheit, verlässt die „DarkSails“ die sich in Mergel (Mergel) seinen Körper vergrößert sie an.

SEELENTYPEN

In der 2. Teil der Dummheit Version haben „DarkSails“ unterschiedliche Typen der Seelen an.

Fire-Seelen
Kompatibler Chip Typ „Sword“

Magnet-Seelen
Kompatibler Chip Typ „Electric“

Judo-Seelen
Kompatibler Chip Typ „Wind“

Ninja-Seelen
Kompatibler Chip Typ „Fire“

Secret-Seelen
Kompatibler Chip Typ „Cave“

Middy-Seelen
Kompatibler Chip Typ „Rifle“



„LIBERATION MISSIONS“ (BEFREIUNGSMISSIONEN)

Die Darkloids in den Tiefen der verschiedenen Bereiche müssen besiegt werden, um das Internet aus den Klauen von Nebula zu befreien. Doch der Weg zu den Darkloids wird durch die verschiedensten Arten von Platten blockiert, von denen einige von der Kraft der Dunkelheit durchdrungen sind. Du musst auf dem Weg zu den Darkloids jede Platte befreien und zum Schluss diesen ganzen Bereich des Internets befreien.

BEFREIUNGSMISSIONEN: GEWINNEN

Schleife eine Befreiungsmission ab, indem du alle „DarkHole“ befreist und die Darkloids besiegst, die den Bereich beherrschen.

BEFREIUNGSMISSIONEN: VERLIEREN

Wenn eines deiner Team-Mitglieder bewusstlos wird (d. h., wenn seine Gesundheitskraft HP auf 0 fällt), ist die Mission gescheitert.

BEFREIUNGSMISSION – ABLAUF

• SPIELER-PHASE

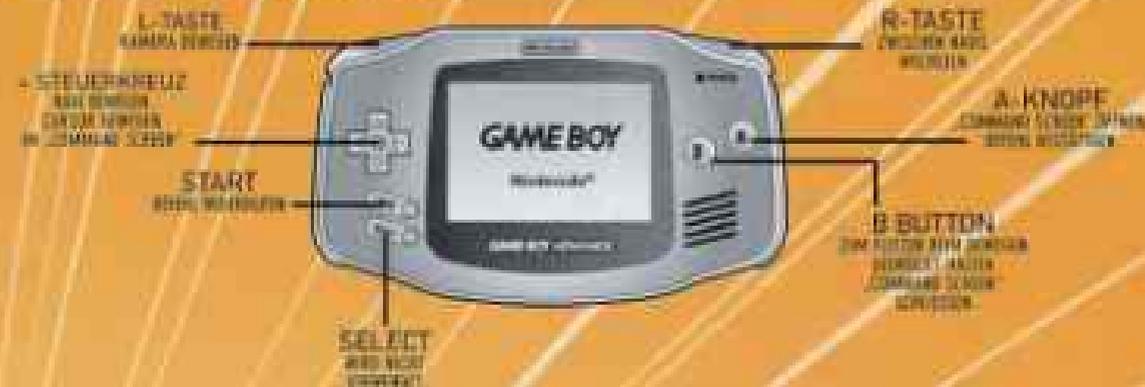
Steuere dein Navit, während du Platten befreist und auf die Darkloids zuhältst. Außerdem müssen unterwegs auch alle „DarkHole“ befreit werden.

HINWEIS: Sobald du alle deine Team-Mitglieder bewegt hast, endet die Phase und wechselt die Steuerung in die Phase der Gegenseite über.

• DARKLOID-PHASE

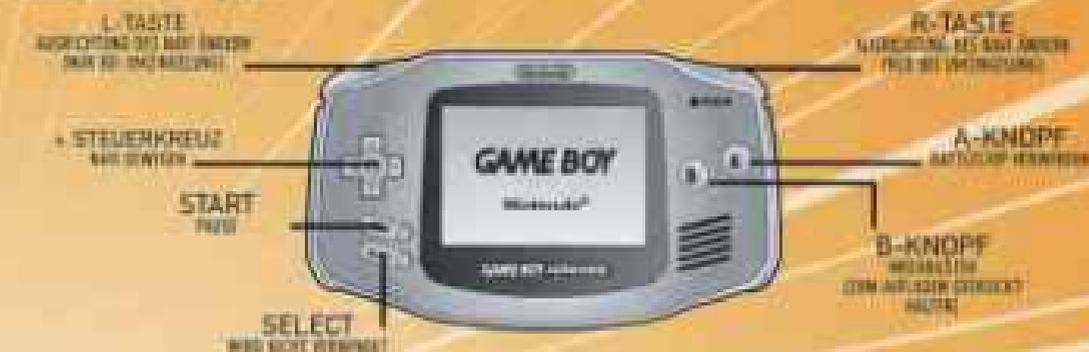
In dieser Phase marschieren die „Guardians“ (Wächter) vorwärts, um dich zu verfolgen und anzugreifen.

BEFREIUNGSMISSION – STEUERUNG



„BATTLE SCREEN“: AKTION

Wenn du umzingelt bist, dann benutze die L-Taste und die R-Taste, um die Richtung zu ändern und zu kämpfen.



Hinweis: Die Steuerung des „Custom Screen“ funktioniert genauso

BEFREIUNGSMISSIONEN... (FORTS.)

DIVERSIFIZIERTE KÄMPFE

Bei Befreiungsmissionen können Kämpfe abhängig von verschiedenen Faktoren zum Vorteil des Liberator-Spieler* auf unterschiedliche Weise beginnen:

KAMPF – VORTEIL

Wenn das Navis nur sich wenigen „Dark Panels“ umgeben ist, beginnt der Kampf mit einem Vorteil für den Spieler der Kontrolle Bewegungsfreiheit.

KAMPF – NACHTEIL

Wenn das Navis von vielen „Dark Panels“ umgeben ist, beginnt der Kampf mit einem Nachteil für den Spieler (der Gegner hat mehr Bewegungsfreiheit). Je mehr „Dark Panels“ vorhanden sind, desto benachteiligter ist der Spieler. Es kann sogar passieren, dass du umringelt wirst und sich auf beiden Seiten ein Gegner befindet. Sei also auf der Hut!

„LIBERATION IDLES“ (Befreiungskämpfe)

Kämpfe die für Befreiungsmissionen stattfinden, werden als „Befreiungskämpfe“ bezeichnet. Unterhalb sind die drei wichtigsten Unterschiede zwischen Befreiungskämpfen und normalen Kämpfen aufgeführt.

Automatischer „Custom Screen“ – Im Gegensatz zu normalen Kämpfen wird bei Befreiungskämpfen der „Custom Screen“ automatisch gestartet, sobald sich diese „Custom Stage“ vollständig füllt.

3 RUNDEN – Bei Befreiungskämpfen endet jeder Kampf unabhängig davon, wie oft der Gegner besiegt bzw. abguschützt, nach 3 Runden. Wenn du in diesen 3 Runden den Gegner nicht besiegt hast, ist es nicht geschafft, diese Platte zu befreien.

BEFREIUNG IN 1 RÜNDE – Wenn es dir gelingt, alle Gegner schon in der ersten Runde des Kampfes zu besiegen, schaffst du eine 1-Turn-Liberation. Einstrahlungsbefreiung, die den gleichzeitig sowohl die betreffende Platte als auch die 8 benachbarten Platten befreit werden.

NAVI-TEAMKAMERADEN IM KAMPF

An Befreiungskämpfen können sogar verbündete Navis teilnehmen. Da jedes Navis einen zu einem Kampfzeit besitzt, musst du dich jedesmal anpassen, wenn du Navis wechselst. Unter Umständen können auch Spezialchips auftreten, die zu einem bestimmten Navis gehören und nur dann vorkommen, wenn du dieses Navis steuerst. Dies kann sich als wichtiger strategischer Faktor erweisen.

WENN DIE GESUNDHEITSKRAFT HP DEINES NAVIS AUF 0 ABFÄLLT

Wenn die Gesundheitskraft HP deines Navis 0 erreicht, kann dieses Navis in der nächsten Spieler-Phase keine Aktion ausführen.

Sobald diese Phase um ist, erhält es ein wenig Gesundheitskraft zurück und kann sich wieder bewegen.

BEFREIUNGSMISSIONEN... (FORTS.)

„COMMAND SCREEN“ (Befehlsbildschirm)

Drücke im „Field Screen“ den A-Knopf, um den „Command Screen“ zu öffnen.

„LIBERATE“ (Befreien)

Benutze diesen Befehl, um die vor dir liegende Platte zu befreien. Je nach dem Typ dieser Platte wird dadurch entweder ein Kampf gestartet oder ein Ereignis ausgelöst, bei dem du Megaman und deinen Freunden helfen musst. Beachte dabei, dass dieser Befehl bei Platten, die nicht befreit werden müssen, auch nicht funktioniert.

SPEZIALBEFEHLE

Deine Team-Mitglieder verfügen über Spezialbefehle für ihre jeweiligen Navi-Fähigkeiten, mit denen sie angreifen, Team-Kameraden beschützen und andere Dinge tun können. Du musst alle ihre Fähigkeiten und Befehle geschickt einsetzen, falls du die Befreiungsmissionen lebendig überstehen willst. Dabei ist zu beachten, dass dir für jeden Spezialbefehl, den du benutzt, ein „Order Point“ (Befehlspunkt) abgezogen wird, und wenn du keinen „Order Point“ mehr hast, kannst du diese Spezialbefehle nicht mehr benutzen.

„PASS“ (Passen)

Du kannst dich ausruhen und ein wenig Gesundheitskraft HP zurückgewinnen, ohne in dieser Runde den Finger zu rühren.

„ORDER POINTS“ (Befehlspunkte)

„Order Points“ sind Punkte, die für Navi-Spezialbefehle verwendet werden und für Befreiungsmissionen unentbehrlich sind.

VERWENDEN VON PUNKTEN FÜR SPEZIALBEFEHLE

Jeder verwendete Spezialbefehl verbraucht einen „Order Point“. Du kannst diese Punkte zurückgewinnen, indem du „Dark Panels“ mit Objekten befreist usw.

PLATTENTYPEN

Unten sind einige der Plattentypen aufgeführt, auf die du bei Befreiungsmissionen stoßen wirst.

- „NORMALPANEL“ (Normalplatte)
Solche Platten kannst du ganz normal überqueren.
- „DARKPANEL“ (Dunkelplatte)
Diese Platten kannst du nicht überqueren. Benutze den Liberate-Befehl, um einen Kampf zu beginnen und zu versuchen, diese Platten zu befreien.
- „ITEMPANEL“ (Objektplatte)
Diese „Dark Panels“ bringen dir Objekte ein, falls es dir gelingt, sie zu befreien.
- „DARKHOLE“ (Dunkelloch)
Diese Platten erzeugen „Guardians“ und müssen befreit werden.
- „BONUSPANEL“ (Bonusplatte)
Diese Platten lösen ein Ereignis aus, das dir helfen kann, wobei das jeweilige Ereignis von einem Roulette-System bestimmt wird.

TEAM-MITGLIEDER



FROSTMAN

Behinderungsspezialbefehl – Wide Sword

- Befreit DM in einer 100%ige Platte



MAGNETMAN

Behinderungsspezialbefehl – Magnet Barrier

- Umgibt alle Team-Kameraden mit einer Barriere, um gegnerische Angriffe abzublocken.



CYBORG

Behinderungsspezialbefehl – Exploding Liberation

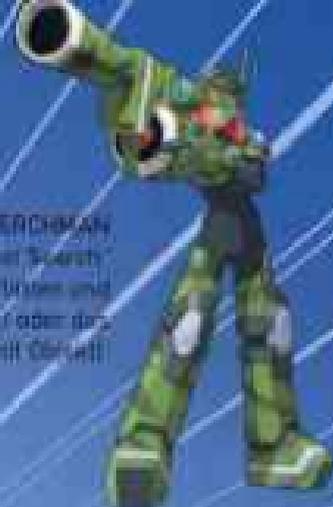
- Wirft Bomben auf sechs Platten ab, um sie zu betreiben
- Ein **IGNITE**-**REPAIR** kann sich in einer Helikopter-Veränderung und über **DarkPanic** fliegen, um sie zu reparieren



SERCHMAN

Behinderungsspezialbefehl – Power Search

- Durchsucht die Platte vor ihm nach den Platten und befreit das nächste **T-Panel** / **A-Panel** oder das nächste **DarkPanel** / **Item** (**DarkPipe**) mit **Orwell**



MEDDY

Behinderungsspezialbefehl – Twin Limbs

- Benutzt diesen Befehl, um alle zwischen **Meddy** und einem anderen Mitglied liegenden **DarkPanels** zu betreiben



NAPALM

Behinderungsspezialbefehl – Napalm

- Löst eine Bombardierung mit Napalm aus, die einen 6 Platten weiten Bereich betrift

„PET SCREEN“ (PET-BILDSCHIRM)

Drücke im „Field Screen“ START, um den PET-Bildschirm zu öffnen.

„CHIPFOLDER“ (Chip-Ordner)

Im „ChipFolder“ befinden sich die Chips, die im Kampf eingesetzt werden sollen. Zu Beginn hast du einen einzigen „ChipFolder“, den du nach Belieben bearbeiten oder umsortieren kannst. Wenn du im Spiel vorankommst, kannst du einen zusätzlichen „ChipFolder“ sowie einen „BackupFolder“ (Verstärkungsordner) bekommen. Deinen „BackupFolder“ kannst du zwar nicht umsortieren, aber du kannst ihn aktualisieren, indem du Chips von anderen Leuten bekommst usw.

• BEREITHALTEN VON ORDNERN

Der Ordner, den du bereithältst, wird mit „EQUIP“ (Bereithalten) gekennzeichnet. Wenn du einen anderen Ordner bereithalten möchtest, dann wähle ihn aus, drücke den A-Knopf und wähle danach die Option „EQUIP“ (Bereithalten) aus.

• BEARBEITEN VON ORDNERN

Wähle den Ordner aus, den du umsortieren möchtest, drücke den A-Knopf und wähle die Option „EDIT“ (Bearbeiten) aus. Dadurch gelangst du in den „Folder Edit Screen“ (Ordnerbearbeitungsbildschirm).

FOLDER EDIT SCREEN (Ordnerbearbeitungsbildschirm)

Benutze im „Folder Edit Screen“ die L-Taste und die R-Taste des + Steuerkreuzes, um zwischen dem „ChipFolder“ und deinem Rucksack zu wechseln und Chips zwischen ihnen zu verschieben. Mit dem + Steuerkreuz kannst du nach oben und nach unten durch die Chips schalten. Wähle einen Chip aus, den du verschieben möchtest, und wähle danach den Chip aus, gegen den er ausgetauscht werden soll. Dadurch wechseln beide Chips ihre Position. Du

kannst auch zweimal hintereinander den A-Knopf drücken, um nur diesen Chip zu senden. Außerdem kannst du START drücken, um die Anordnung der Chips zu ändern, oder mit der L-Taste und der R-Taste zwischen Seiten wechseln und vieles mehr.

BATTLECHIP-RÄNGE

BattleChips werden je nach ihren Fähigkeiten in drei Ränge eingestuft. Es gibt auch „DarkChips“, die nicht in die normalen Rangstufen passen; derartige Chips zu verwenden, kann sich nachteilig auf das Navi auswirken.

• STANDARD-CHIP – Grauer Rahmen

• CHIP DER MEGA-KLASSE – Blauer Rahmen

• CHIP DER GIGA-KLASSE – Roter Rahmen

• „DARKCHIP“ – Violetter Rahmen

REGELN ZUM BEARBEITEN VON ORDNERN

• Achte darauf, alle 30 Felder mit Chips zu füllen.

• Du kannst maximal 4 gleiche Chips in denselben Ordner stellen. Chips desselben Namens gelten als identisch, auch wenn sie sich im Code unterscheiden.

• Du kannst nur bis zu 5 Chips der Mega-Klasse, 1 Chip der Giga-Klasse und 3 „DarkChips“ gleichzeitig in einen Ordner stellen, wobei sich alle Chips voneinander unterscheiden müssen.

REGULAR CHIPS (Reguläre Chips)

„Regular Chips“ werden immer in der „Chip Select List“ (Chip-Selektionsliste) des „Custom Screen“ angezeigt. Du kannst sie mehr als fünfmal sammeln, wenn du sie geschickt in deine „Strategic Proposal“ (Strategische Vorschläge) einbaust. Setze in „Fields Screen“ den Cursor auf den Chip, den du zum „Regular Chip“ machen möchtest, und drücke **ENTER**. Nicht alle Chips können zu „Regular Chips“ gemacht werden. Wenn das in dem Chip ein Rahmen angezeigt wird, bedeutet dies, dass dieser Chip zum „Regular Chip“ gemacht werden kann.

Wenn die „Data Lib“ (Datenbibliothek) der Chips nicht kleiner als die Größe des verteilenden „Regular Memory“ (Reguläres Gedächtnis) ist, kannst du diesen Chip nicht zum „Regular Chip“ beschleunigen. Du kannst jedoch die Größe des verteilbaren „Regular Memory“ erhöhen, indem du ein beliebiges „Regular DP“ findest.

SUBCHIPS

„Subchips“ werden im „Field Screen“ der Cyber-Welt verwendet. Es gibt viele verschiedene Arten von Chips, die benutzt werden können, um Megaman zu helfen. Du kannst sie in „Shop“ (Geschäften) und aus „Mystery Data“ (Geheimnisvolle Daten) bekommen. Diese Chips können im Gegensatz zu BattleChips nie wieder eingesetzt werden.

DATA LIBRARY (Datenbibliothek)

Die „Data Library“ bildet ein Nachschlagewerk für BattleChips. Hier werden automatisch Daten zu Chips eingetragen, die du erwirbst, und diese Daten kannst du jederzeit nachlesen. Chips werden nach Rang sortiert. Auf der ersten Seite werden die „Regular Chips“ angezeigt. Benutze Rechts der + Steuerkreuz, um Seiten für Chips der Mega-Klasse und der Giga-Klasse sowie die „PA Memo“ anzuzeigen. Die Sterne rechts neben dem Chip-Namen geben an, wie selten dieser Chip ist, wobei seltene Chips mehr Sterne als häufige Chips haben. Kannst du es schaffen, alle Chips zu sammeln?

PA MEMO

Zeigt eine Liste aller „Program Advance“-Kombinationen (Programmfortschritts-Kombinationen) an, die du bisher im Spiel aktiviert hast.

MEGAMAN

Hier wird der Status von Megaman angezeigt. Wenn du zum Spiel im Anhalten willst, drück diesen Bildschirm mit der zwei Wechseltaste umverkehrt, die du drängen musst!

NAVIGATIONIZER

Diese Option aktiviert den „Navicursor“.

RECORD SCREEN (Rekordbildschirm)

Zeigt für jedes Navie den „Delete Time Record“ (Löschzeitrekord) zum Bewältigen des Begreifens auf „Blasting Level“ (Zerstörungsniveau) an. Hier wird ebenfalls „My Record“ (Eigener Rekord) als auch der „Total Record“ (Gesamtrekord) angezeigt. Mit Hilfe des „Total Record“ kannst du die Rekordzeit mit dem deiner Freunde vergleichen, um sie zu überbieten. Wie die best. Löscherzeit geschafft hat. Je kürzer die in „Total Record“ angegebene Zeit ist, desto höher wird die Navie-Chip SP-Angriffskraft.

E-MAIL

Du kannst E-Mails lesen, die an Lun geschickt wurden. Benutze oben und unten des + Steuerkreuzes, um durch die Liste der E-Mails zu schalten und blättere mit der L-Taste und der R-Taste durch die Seiten der ausgewählten E-Mail.

KEY ITEMS (Wichtige Objekte)

Du kannst Objekte, die in deinem Besitz sind, und ihre Beschreibungen (Klingen, Mägen + Steuerkreuz) kannst du durch die Liste der Objekte schalten.

COMMUNICATION (Kommunikation)

Stelle Verbindung zu Freunden her, um gegenseitig aktuelle Chips zu tauschen. Details dazu findest du auf Seite 88.

SAVE (Speichern)

Speichere deinen aktuellen Zwischenstand. Im Teilebildschirm kannst du „CONTINUE“ auswählen, um dein Spiel an einem Speicherpunkt wieder aufzunehmen.



„NAVICUSTOMIZER“

„NAVICUSTOMIZER“

Sobald du einen bestimmten Punkt im Spiel erreichst, wird dein PET-Gerät um die Navicustomizer-Funktion erweitert. Mit dieser Funktion kannst du Programme kombinieren und die Fähigkeiten deiner Navis erhöhen.

Der „Navicustomizer“ wird über den Megaman-Bildschirm im PET-Bildschirm geladen.

INSTALLIEREN VON PROGRAMMEN

Gehe die Liste der Programme mit dem + Steuerkreuz nach oben oder unten durch, um ein Programm auszuwählen, das du installieren möchtest. Du kannst auch mit der L-Taste und der R-Taste durch die Seiten der Liste blättern. Sobald du ein Programm ausgewählt hast, wird das Programm in der „Memory Map“ (Speicherkarte) angezeigt, in der du es ablegen kannst. Wähle eine Stelle für das Programm aus und drücke den A-Knopf, um es zu installieren.

ENTFERNEN VON PROGRAMMEN

Drücke zum Entfernen von Programmen, die in der „Memory Map“ installiert sind, das + Steuerkreuz nach links, um den Cursor in den Bereich der „Memory Map“ zu setzen. Wenn du ein Programm auswählst, werden die Optionen „RETURN“ (Zurück) und „MOVE“ (Verschieben) angezeigt. Wenn du „RETURN“ auswählst, wird das Programm deinstalliert und wieder in die Liste eingefügt. Wenn du „MOVE“ auswählst, kannst du das Programm innerhalb der „Memory Map“ verschieben, um die Anordnung der Programme zu ändern. Durch Drücken von SELECT kannst du alle installierten Programme gleichzeitig entfernen.

PROGRAMMIERREGELN

Für das Installieren von Programmen in der „Memory Map“ gelten die vier unten aufgelisteten Regeln.

- **REGEL 1**
Platziere „Program Parts“ (Programmteile) so, dass sie die „Command Line“ (Befehlszeile) um mindestens ein Quadrat überlagern.
- **REGEL 2**
Du kannst auf der „Command Line“ keine „Plus Parts“ (Plus-Teile, also Teile mit Quadratmuster) platzieren.
- **REGEL 3**
Platziere keine Teile für verschiedene Programme nebeneinander, die dieselbe Farbe haben.
- **REGEL 4**
Kombiniere Programme so, dass du Programme mit 4 verschiedenen Farben erhältst.

Oberhalb der „Memory Map“ befindet sich eine Leiste, in der die Farben der kombinierten Programme angezeigt werden.

„RUN“ (Ausführen)

Wähle nach dem Einrichten des Programms die Option „RUN“ (Ausführen) aus (drücke START, um den Cursor direkt auf „RUN“ zu setzen). Wenn auf dem Bildschirm „OK!“ angezeigt wird, wurde das Programm kompiliert.

BUGS! (Fehler!)

Wenn du einen Fehler gemacht hast und gegen die 4 Programmierregeln verstößt hast, tritt beim Ausführen des Programms ein Programmfehler („Bug“) oder eine Anomalie im Programmcode auf, die sich nachteilig auf die Leistung von Megaman auswirken kann. Wenn dein kombiniertes Programm einen „Bug“ hat, kann sich Megaman evtl. nicht richtig bewegen oder nimmt seine Gesundheitskraft HP von selbst ab. Wenn dir etwas auffällt, das nicht normal ist, dann schau schnell im „Emotion Window“ von Megaman nach, um herauszufinden, was los ist.

NETZWERKFUNKTIONEN

WÄHLE DAS GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL (Optional) umwichtig, kannst du Online und Freispielmultiplayer spielen. Indem du das Kabel in Spiel angeschlossen ist, kannst du die Verbindung zum Netzwerk herstellen (Kabel an, das du an beiden Enden steckst) und spielen. Wenn du möchtest, kannst du auch andere Spieler ein-

„SELECTING A DEVICE“ (Auswählen eines Geräts)
Wähle in diesem Menü die Art des Geräts aus, das du verwenden möchtest.

Wähle die den „Network Screen“ (Netzwerkbildschirm). Sobald wirst du aufgefordert, dein Spiel zu spielen. Wenn du mit dem Touchscreen fertig bist oder ein Netzwerkkampf abgeschlossen wird, wird das Spiel automatisch gespeichert.

VERWENDEN DES DRAHTLOSEN GAME BOY ADVANCE™ ADAPTERS

„Enter Name and Comment“ (Name und Kommentar eingeben)
Hier kannst du deinen Namen und einen Kommentar eingeben, die beide angezeigt werden können, wenn du eine Verbindung zu anderen Spielern herstellst. Dein Name kann bis zu 8 Zeichen und dein Kommentar bis zu 11 Zeichen lang sein.

STEUERUNG

- ↑ Startknopf – Cursor bewegen, Umschalten zwischen Auswahlliste
- A-Knopf – Bestätigen
- B-Knopf – Rückabwärt
- R-Taste – Text-Cursor nach rechts bewegen
- L-Taste – Text-Cursor nach links bewegen
- START – Cursor auf „OK“ setzen
- SELECT – Wird nicht verwendet

„NETWORK SCREEN“ (Netzwerkbildschirm)

Warte zunächst aus, ob du Host oder Client sein möchtest. Wenn du deine Wahl getroffen hast, warte darauf, dass die andere Person beitrifft. Sobald die Verbindung hergestellt wurde, werden auf der Seite des Hosts Name und Kommentar des Clients und alle System-IDs angezeigt, und auf der Seite des Clients wird die andere Person als möglicher Host angezeigt. Wenn eine Liste möglicher Partner angezeigt wird, mit denen du Verbindung aufnehmen kannst, dann schalte mal die L-Taste und die A-Taste durch die Liste, um jemandem zuzuwählen, zu dem du eine Verbindung herstellen möchtest.

„NETBATTLE“ (Netzwerkkampf)

Nimm Verbindung mit einem Freund auf „On“ in 2 verschiedenen Spielern auf gegen ihn an.

„Single Battle“ (Einzelkampf) – Tritt in einem einzelnen Kampf an

„Triple Battle“ (Dreifachkampf) – Tritt in einem Spiel an, in dem du verlieren musst, 2 von 3 Kämpfern zu gewinnen.

Wähle nach der Wahl des Modus den Kampftyp aus.

NETZWERKFUNKTIONEN... (FORTS.)

„PRACTICE“ (Übung)

Siege und Niederlagen werden nicht gezählt.

„BATTLE“ (Kampf)

Siege und Niederlagen werden deinen Ergebnissen angerechnet und der Sieger darf dem Verlierer einen Chip abnehmen. (Um diesen Kampftyp spielen zu können, musst du in deinem Rucksack mindestens 1 Chip haben, der weder ein Chip der Giga-Klasse noch ein „DarkChip“ ist.)

- Sobald beide Teilnehmer denselben Modus und denselben Kampftyp ausgewählt haben, kann der Kampf beginnen.
- Bringe die Gesundheitskraft HP deines Gegners auf 0 herunter, um den Kampf zu gewinnen.

Die 15. Runde ist die Endrunde des Kampfes, nach der ein Kampf endet, auch wenn beide Seiten noch HP haben. Der Spieler, der dem anderen den meisten Schaden zugefügt hat, gewinnt unabhängig davon, wie viel HP noch übrig ist, den Kampf.

„COMPARE“ (Vergleichen)

• „COMPARE LIBRARY“ (Bibliothek vergleichen)

Vergleiche Datenbibliotheken mit denen anderer Leute. Alle in der Bibliothek der anderen Person enthaltenen Einträge, die du noch nicht hast, werden in deine Bibliothek aufgenommen.

• „COMPARE RECORDS“ (Rekorde vergleichen)

Vergleiche „Delete Time Records“ (Löschzeitrekorde) und aktualisiere die Rekorde durch die neuen Bestzeiten. Je besser die in den „Total Records“ angegebenen Zeiten sind, desto stärker werden die Navi Chip SPs. Daher solltest du deine Zeiten mit Freunden austauschen, damit alle eure Navis stärker werden.

„TRADE“ (Tauschen)

• „BATTLECHIP TRADING“ (Kampfchip-Tausch)

Tausche einzelne Chips aus deinem Rucksack (Chips der Giga-Klasse können nicht getauscht werden). Sobald du und dein Freund Chips zum Tauschen ausgewählt haben, werdet ihr aufgefordert, den Tauschhandel zu bestätigen. Sobald ihr beide „YES“ (Ja) auswählt, wird der Tausch durchgeführt. Wenn du jemandem einen Chip geben möchtest, ohne etwas dafür zu bekommen, dann wähle deinen Chip aus und lasse deinen Freund „NONE“ (Keinen) auswählen.

• „PROGRAM TRADING“ (Programmtausch)

Sobald du im Spiel den „NaviCustomizer“ freigeschaltet hast, kannst du mit anderen Personen Programme tauschen. Sobald du und dein Freund Programme zum Tauschen ausgewählt habt, werdet ihr aufgefordert, den Tauschhandel zu bestätigen. Sobald ihr beide „YES“ (Ja) auswählt, wird der Tausch durchgeführt.



GEHEIMNISSE DER BATTLECHIPS

Das Sammeln von BattleChips von den Ausübenden einer guten Strategie führt zum Erfolg. Dieser führt einige Informationen über BattleChips, die sich als nützlich erweisen können.

ANZICK POWERS (Angriffswerte)

Das Anzick-Power eines Chips bestimmt wie viele Schichten dieser Chip einem Gegner mit einem einzigen Schlag zuzufügt. Eine höhere Angriffsstärke hat natürlich eine stärkere Wirkung, aber dabei spielen auch noch andere Faktoren eine Rolle, wie zum Beispiel Fluch- oder Schutzangriffe, mehrere Treffer, Chip-Verattnungs- und so weiter. Doch das ist nicht nur an die Angriffskraft und sondern für die jeweilige Situation den am besten geeignete Chip. (Bei Support-Chips wird die Angriffsrate nicht angezeigt.)

CHIPTYPEN

Es gibt 12 Typen von Chips:

Swamp (Sumpf)	Summon (Beschwörung)
Electric (Elektrizität)	Break (Zerbrechen)
Wind	Invisible (Unsichtbar)
Flame (Flamme)	Wood (Holz)
Cursor	Stun-point (Benutzpunkt)
Recovery (Erholung)	Water (Wasser)

Beim Ausführen von „DubiSouls“ spielen diese Attribute ebenfalls eine Rolle.

ELEMENTAL ATTRIBUTES (Elementarattribute)

Vier der Chip-Typen sind gleichzeitig auch Elementarattribute: „Flame“, „Water“, „Electric“ und „Wood“. Diese vier Typen sind stärker und Schwächer, als unter dieser Tabelle angegeben werden. Wenn du einen Gegner mit dem Elementattribut abwickelst, gegen das dieser Chip stark ist, kannst du einen Elementarangriff aufweisen, der doppelt so viel Schaden verursacht.



CHIP-CODES

Chip-Codes werden durch die Buchstaben A bis Z angegeben. Im „Garden Screen“ kannst du zwei verschiedene Chip-Typen gleichzeitig auswählen, sofern diese Chips den gleichen Code haben. Dies kann im Kampf nützlich sein. Möglicherweise sind auch Chip-Codes mit der Markierung * (Gleichen) zu finden. Diese Codes verhalten sich wie Joker im Kartenspiel und können zusammen mit jedem anderen Chip-Code ausgewählt werden.

PROGRAM ADVANCE (Programmfortschritt)

Wenn du eine bestimmte Kombination von BattleChips ausgewählt werden, dann wird miteinander verschmolzen und dadurch in einen brandneuen BattleChip verwandelt. Diese Art von BattleChip wird als „Program Advance“ bezeichnet. Versuche, möglichst viele dieser

„Program Advances“ zu entdecken. Jeder „Program Advance“, den du unsperrt wird in der „Data Library“ deines PET-Bildschirms im Abschnitt „P.A. Memo“ gespeichert.

HÄNDLER & OBJEKTE

„CHIP TRADERS“ (Chip-Händler)

Ein Chip-Händler ist eine Maschine, die dir für ein paar alte Chips, die du eintauschen möchtest, einen nach einem Zufallsverfahren ausgewählten neuen Chip gibt. Sobald du für alte Chips einen neuen Chip einhandelt, wird das Spiel automatisch gespeichert. Überleg dir also gut, was du hergibst.

„NUMBER TRADERS“ (Zahlenhändler)

Das ist eine Verkaufsmaschine, die sich im „Higsby's“ befindet. Gib eine 8-stellige Zahl ein, und wenn du die richtige Zahl eingibst, bekommst du vielleicht einen Chip oder ein Objekt (1 Mal pro Zahl). Hinweise zu Zahlen findest du an allen möglichen Orten. Versuch also, möglichst viele Hinweise zu finden.

„BUG-PIECE TRADERS“ (Käferhandel)

irgendwo auf der Welt soll es einen Händler geben, der dir für ein paar Käfer Teile neue Chips gibt.

OBJEKTE

Unten sind einige der Objekte aufgeführt, die du finden wirst und die dir helfen können, das Spiel zu gewinnen.

POWER-UP-OBJEKTE FÜR MEGAMAN

„HP Memory“ (Gesundheitspeicher) – Erhöht die maximale Gesundheitskraft HP von Megaman um 20.

ANDERE OBJEKTE

„P Code“ – Schaltet „Security Cubes“ (Sicherheitswürfel) aus. (Die meisten dieser P-Codes bekommst du von Leuten.)

SPIELTIPPS

ACHTE AUF DEINE GESUNDHEITSKRAFT HP

Wenn nach Kämpfen deine HP nicht wiederhergestellt wird, dann denke daran, während des Kampfes oder vor der Begegnung mit einem weiteren Gegner Erholungsobjekte oder „SubChips“ zu verwenden. Unter Umständen erhältst du auch im „Result Screen“ sogenannte „HP Balls“ (Gesundheitsbälle), die ebenfalls Gesundheitskraft wiederherstellen.

BEHALTE DEN STATUS „FULL SYNCHRO“ BEI

Nach einem Kampf kehrt das „Emotion Window“ von Megaman zu dem Status „Normal“ zurück. Wenn du jedoch einen Kampf mit dem Status „Full Synchro“ abschließt, behält Megaman diesen Status bei und geht in diesem Status auch in den nächsten Kampf. Dieser Zustand endet jedoch, sobald du dich aus der Cyber-Welt auslösest oder bei einem Boss-Kampf ankommst.

NUTZE DAS GELÄNDE ZU DEINEM VORTEIL

Nutze das Gelände des Schlachtfelds geschickt aus, um dir einen Vorteil zu verschaffen. So lassen sich beispielsweise Grasplatten leicht in Brand stecken, weshalb Flammenangriffe auf Grasplatten die doppelte Wirkung haben. Du kannst auch mit elektrischen Angriffen gegen Feinde vorgehen, die sich auf Wasserplatten befinden, um die Wirkung des Angriffs zu verdoppeln.

„HIGSBY'S CHIPORDERING SERVICE“ (Higsby's Chip-Bestell-Service)

An einem bestimmten Punkt im Spiel wird Mr. Higsby beginnen, dir einen Chip-Bestell-Service anzubieten. Dabei werden die in der „Data Library“ enthaltenen Chips in einer Liste angezeigt, und du brauchst lediglich einen Chip auszuwählen, der mindestens einen Namen besitzt. Nutze diesen Service in Verbindung mit der Funktion „Library Compare“. Sei dir jedoch darüber im Klaren, dass bestimmte Chips evtl. nicht bestellt werden können.

TERMINOLOGIE

DATEI
Zweistellige Nummernkennung, die die Art der Datenangabe nicht anzeigt, um welchen Datentyp es sich handelt. Eine vollständige Programmdatei hat die Bezeichnung „.exe“ (z.B. „c:\windows\update\update.exe“).

TRANSMISSION
Bezeichnung für das Senden oder auch Übertragen von Programmdateien. Net Name wird programmiert, um sicherzustellen, dass dein Signal und Code übertragen werden und nicht verloren geht.

LÖSCHEN
Sobald ein Net Name gelöscht wird, kann es nicht mehr wiederhergestellt werden. Daher sind in Netzwerk-Kämpfen die Fähigkeiten seines Operations von entscheidender Bedeutung.

OPERATOR
Der Person, die den Net Name Signale und Anweisungen gibt. Je mehr Vertrauen zwischen einem Net Name und seinem Operator besteht, desto reibungsloser kann der Kampf verlaufen.

SERVER
Freigelegene Computer, die von mehreren Personen verwendet werden und auf denen viele Daten und Informationen gespeichert sind.

CROSSOVER BATTLES (CROSSOVER-KÄMPFE)

Der Kampfmodus „Crossover Battle“ wird im Netzwerkmodus verwendet, wenn du mit einem Net Name Cross Battle, Fortbildung zu je nachdem, je nachdem, der eine Kopie des Levels „Bakka 2“ (oder „Some Day Advance“) mit einem Net Name besitzt, und die gegeneinander im Kampf antreten. Dieser Modus erfordert zwei Wahlkämpfe: „Some Day Advance“ (Anbieter: Network Alliance) und Kampf nicht mit dem Net Name „Some Day Advance“ (Anbieter: Network Alliance) gespielt werden.

AKTIVIEREN DES MODUS „CROSSOVER BATTLE“
Schließ den aktuellen Kampf „Some Day Advance“ (Anbieter: Network Alliance) ab und wähle „Some Day Advance“.

BATTLE NETWORK 5 – Die Option „Crossover Battle“
„Crossover Battle“ wird im Titelbildschirm angezeigt.

BKKA 2 – Die im „LINK Screen“
Verbindungsaltschritte die folgenden Befehle ein, damit die Option „Crossover Battle“ automatisch wird. Du brauchst den Befehl nur zwei-mal eingeben.

BEFEHL „CROSSOVER BATTLE“ – L L L R L L L R R R R L L L SELECT START SELECT START

„MENU SCREEN“ (Menübildschirm) – Wenn du „Crossover Battle“ auswählst, gelangst du in den „Menu Screen“.

„CROSSOVER BATTLE“ – BRINGT DICH IN DEN „ENTRY SCREEN“ (Einstiegsbildschirm) – „Change Name“ (Name ändern, nur bei der BN-Version) – Damit kannst du den Namen und den Kommentar aktualisieren, die im „Entry Screen“ angezeigt werden. Bei „Bakka 2“ wird der angezeigte Name aus dem Spiel abgerufen.

„NAME DESCRIPTION“ (Spieldarstellung) –
Ist eine Beschreibung der Crossover Kämpfe an.

„ENTRY SCREEN“ – Wähle hier deinen Passwörter aus. Die Game „Bakka 2“ (oder „Some Day Advance“) wird dann als Host und der Server „Some Day Advance“ (Anbieter: Network Alliance) verwendet.

„BATTLE NETWORK 5“ – Schalte „Crossover Battle“ ein, wenn du die Option „Crossover Battle“ ausgewählt hast. Wenn du diese Liste nicht sehen willst, um den Kampf zu verlassen (Drücke die L-Taste und die A-Taste). Während die Liste im „Entry Screen“ angezeigt wird, ändert die Liste dein Net Name (Informationen aktualisieren wird).

„BKKA 2“ – Wenn du Benutzer mit „Battle Network 5“ dann bist, dann dein Spiel beenden zu dürfen, dann wählen der Name und der Kommentar dieses Benutzers auf dem Bildschirm angezeigt. Drücke den A-Taste, um den Gegner anzunehmen und den Kampf zu beginnen, oder die B-Taste, um den Gegner abzulehnen.

„STEUERUNG FÜR „CUSTOM SCREEN“ & „INTERVAL SCREEN“

In diesem Bildschirm kannst du deine Waffen für die nächste Runde auswählen, um dich auf den Kampf vorzubereiten. Wenn du deinen Gegner mit Erfolg abgeblockt hast, kannst du hier auch das „Disturb Icon“ (Stör-Symbol) zu deinem Gegner zurückschicken.

„Battle Network 5“ – Steuerung

- + Steuerkreuz – Cursor bewegen
- A-Knopf – Bestätigen
- B-Knopf – Abbrechen
- R-Taste – BattleChip-Beschreibung anzeigen
- L-Taste – Wird nicht verwendet
- START – Cursor auf „OK“ setzen
- SELECT – „Custom Screen“ vorübergehend ausblenden

- „Boktai 2“ – Steuerung
- + Steuerkreuz – Wird nicht verwendet
- A-Knopf – Wird nicht verwendet
- B-Knopf – Wird nicht verwendet
- R-Taste – Waffe auswählen
- L-Taste – Magie auswählen
- START – Intervall beenden
- SELECT – „Blocking“ auf EIN/AUS einstellen



„ACTION SCREEN“ & STEUERUNG

Sobald du im „Custom Screen“ und im „Interval Screen“ fertig bist, lädt das Spiel den „Action Screen“. Die Steuerung in diesem Bildschirm kann ein wenig von der Steuerung des normalen Spiels abweichen. Daher solltest du unbedingt weiterlesen.

„Battle Network 5“

- + Steuerkreuz – Megaman bewegen
- A-Knopf – BattleChip verwenden
- B-Knopf – „Mega Buster“ (zum Aufladen gedrückt halten)
- R-Taste – Wird nicht verwendet
- L-Taste – Wird nicht verwendet
- START – Wird nicht verwendet
- SELECT – Wird nicht verwendet

KÄMPFE

Die Kämpfe finden in jedem Spiel auf die übliche Art statt.

GEWINNEN

Erfülle die folgenden Kriterien, um im Kampf zu siegen.

- „Battle Network 5“: Besiege ShadeMan oder bringe die Gesundheitskraft HP von Django auf 0 herunter.
- „Boktai 2“: Besiege ShadeMan oder bringe die Gesundheitskraft HP von Megaman auf 0 herunter.

UNTERSCHIED ZWISCHEN DENSONER-KÄMPFEN UND DEN ÜBENTLICHEN SPIELEN

- **Battle Network 5** – Die „Custom Screen“ wird automatisch geöffnet, sobald die „Custom Screen“ mit dem Gegner Kontakt vom „Disturb Icon“ auslöst.
- **Battle 2** – Tabble die Leiste der verbleibenden Zeit im oberen Bildschirmbereich des Kampfes, wird automatisch über „Interval Screen“ gelöscht. Zudem Charge-System (Ladung) und nicht möglich und daher gibt es auch keine „Inter-Screen“-Szenen. Magische Effekte werden ebenfalls vollständig ignoriert.
- **MAX Mode** – Sobald die Runde 11 erreicht, gehen sowohl „Battle Network 3“ als auch „Battle 2“ in den „MAX Mode“ (Maximalmodus), in dem die „Counter“ und „TradeMax“ doppelte Angriffskraft haben.

„DISTURB ICON“ (Störzeichen)

Wenn du Shadellan mit einem bestimmten Angriff erfolgreich attackierst, kannst du ein „Disturb Icon“ zu deinem Gegner senden. „Disturb Icon“ werden automatisch aus dem „Custom Screen“ und dem „Interval Screen“ gesendet und haben je nach Farbe unterschiedliche Auswirkungen.

BATTLE NETWORK 5

- 1) Greife Shady-Max mit dem BattleChip „BatCan“ an, um je nach Version des Chips ein „Disturb Icon“ zu senden (siehe die unten stehende Tabelle).
- 2) Wende einen „Counter“ an, um ein rotes „Disturb Icon“ zu senden.

BATTLE 2

- 1) Greife Shady-Max mit einem Angriff mit dem Attribut „Enchant“ an, um je nach der beim Angriff verwendeten Waffe ein „Disturb Icon“ zu senden (siehe die unten stehende Tabelle).
- 2) Führe eine Waffe (Speer / Schwert / Hammer) von hinten aus, um ein rotes „Disturb Icon“ zu senden.

FAKTTABELLE FÜR „DISTURB ICON“

	Battle Network 5	Battle 2
GELBES „DISTURB ICON“	BatCan1	Verzauberter Angriff mit einem Speer
BLAUES „DISTURB ICON“	BatCan2	Verzauberter Angriff mit einem Schwert
GRÜNES „DISTURB ICON“	BatCan3	Verzauberter Angriff mit einem Hammer
ROTES „DISTURB ICON“	„Counter“ (Konter)	Ein Gegenangriff
3 FARBEN (GELB, BLAU, GRÜN)	BatCan4	

Das „Disturb Icon“ wird automatisch gesendet, sobald der „Custom Screen“ oder der „Interval Screen“ geöffnet wird.

AUSWIRKUNGEN DES „DISTURB ICON“

Die von deinem Gegner gesendeten „Disturb Icons“ haben die folgenden Auswirkungen. Es können mehrere „Disturb Icons“ derselben Farbe gesendet werden, wodurch sich die Auswirkungen verstärken.

	Battle Network 5	Boktai 2
GELBES „DISTURB ICON“	Toby taucht im Bereich des Gegners auf	Django erhält einen abnormalen Status
BLAUES „DISTURB ICON“	Malfaur taucht im Bereich des Gegners auf	ShadeClaw wird heraufbeschworen
GRÜNES „DISTURB ICON“	Die Gesundheitskraft HP von ShadeMan wird wiederhergestellt	Die Gesundheitskraft HP von ShadeMan wird wiederhergestellt
ROTES „DISTURB ICON“	ShadeMan verwendet die Spezialbewegung „BigNoise“	ShadeMan verwendet die Spezialbewegung „Wieg-Sturm“

„BLOCKING“ (Abblocken)

Durch Abblocken kannst du das „Disturb Icon“ deines Gegners zurückwerfen, wenn du den „Custom-Screen“ bzw. den „Interval Screen“ öffnest. Das Abblocken kann jedoch nur einmal pro Kampf eingesetzt werden.

SO WIRD ABGEBLOCKT

- „Battle Network 5“ – Drücke die Block-Taste, ohne „OK“ auszuwählen, um im „Custom-Screen“ abzublocken.
- „Boktai 2“ – Stelle „Blocking“ auf „ON“ (An) ein, um im „Interval Screen“ abzublocken.

Sei aber vorsichtig, denn falls du auch dann abzublocken versuchst, wenn kein „Disturb Icon“ gesendet wurde, verschenkst du deine einzige Möglichkeit, in diesem Kampf abzublocken.

„RESULT-SCREEN“ (Ergebnisbildschirm)

Sobald ein Kampf entschieden ist, wird der „Result Screen“ angezeigt.

Im „Result Screen“ werden der Sieger und der Verlierer, die Spielzeit der beiden, die Crossover-Punkte aus diesem Kampf und die Crossover-Gesamtpunktzahlen angezeigt.

„CROSSOVER POINTS“ (Crossover-Punkte)

Crossover-Punkte werden bei Crossover-Kämpfen gesammelt. Beide Seiten gewinnen Punkte, wobei derjenige Seite, die gewinnt oder mehr „Disturb Icons“ sendet, auch mehr Punkte erhält. Diese Punkte können dann innerhalb des eigentlichen Spiels eingesetzt werden.

„CROSSOVER POINTS“

- „Battle Network 5“
Benutze deine gesammelten Crossover-Punkte beim „Boktai 2-Trader“, der irgendwann im Spiel auftaucht, um neue Chips zu kaufen.
- „Boktai 2“
Benutze deine Crossover-Punkte irgendwo im Spiel, um Rüstung und Ausrüstung zu kaufen.

Sobald du den „Result Screen“ verlässt, wird dein Spiel automatisch gespeichert.

NOTIZEN...

NOTIZEN...

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SYSTÈME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GERAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES ENTWICKELT FÜR IHREN NINTENDO GAME BOY SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO TI LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORST U DAT DIT PRODUCT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET OUA-CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOOG Kwaliteitsnormen VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPIELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERDEREERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENA ETKRETT GARANTERN ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETKRETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SIEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTD EFTER DETTE SIEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TÄMÄ VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TÄMÄ ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTYSESOJAN TUOTTEITA.

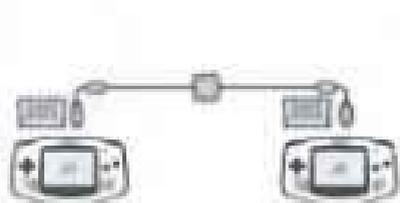
SOMMAIRE

Configuration multijoueur	22	Missions de libération	22
L'univers de Megaman	28	Membres de l'équipe	28
Battle Network™	30	Écran PET	30
Scénario	34	NaviCustomizer	34
Personnages	36	Fonctions réseau	36
Démarrage	40	Secrets des puces de combat	40
0 Commandes de jeu	42	Traders et objets	42
1 Le Monde réel	43	Conseils de jeu	43
2 Branchement	44	Terminologie	44
3 Le Cyberspace	45	Combats croisés	45
4 Internet			
4 Combat : écran de personnalisation			
5 Combat : écran d'action			
8 Fenêtre des émotions			
7 DubtSoul			
0 ChaosUnison			
1 Types d'âmes			



CONFIGURATION MULTIJOUEUR

CONNEXION DE DEUX JOUEURS EN FIL GAME BOY ADVANCE™



Consoles Game Boy Advance et
Câble Game Boy Advance Game Link



Consoles Game Boy Advance et
adaptateur sans fil Game Boy Advance

FOURTEMS RESEAU

IL VOUS EST BESOIN DES ELEMENTS SUIVANTS :

Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™ ou NINTENDO GAMECUBE™
GAME BOY PLAYER™, y compris le manette NINTENDO GAMECUBE.

2 Cartouches Megaman Battle Network™ 3

Câble Game Boy Advance™ Game Link™ (AGB-005)

COMBATS OFFRES

IL VOUS EST BESOIN DES ELEMENTS SUIVANTS :

Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™ ou Game Boy Player™
y compris le manette NINTENDO GAMECUBE.

Megaman Battle Network™ 3

Kirby et Boktai 2 sur Game Boy Advance™

2 adaptateurs sans fil Game Boy Advance™ (AGB-015)

CONNEXION

1. Vérifiez que les deux consoles sont éteintes et retirez les cartouches de jeu de chacune d'elles.
2. Branchez les adaptateurs sans fil Game Boy Advance™ aux connecteurs situés à l'extérieur de chaque console.
3. Allumez les deux consoles.
4. Consultez la page 36 pour des informations complètes sur les fonctions de jeu en ligne et la page 45 pour des informations complémentaires sur les combats en ligne.

ATTENTION : si tu utilises la manette sans fil de la série NINTENDO GAMECUBE pour la NINTENDO GAMECUBE, elle risque d'entrer en conflit avec l'adaptateur sans fil en troublant les signaux et en provoquant des interférences.



CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE JUEUR
POUR LES JOUEURS QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME BOY
ADVANCE™ GAME LINK™ (MODÈLE: AGB-005)

L'UNIVERS DE MEGAMAN BATTLE NETWORK™

NOUS SOMMES EN L'AN 200X.

Nous sommes en pleine ère des réseaux, grâce aux rapides avancées d'Internet et aux autres technologies de télécommunications. Tout le monde est équipé d'un combiné portable appelé PET (Portable Personal Terminal).

QU'EST-CE QU'UN PET ?

Semblable à un téléphone portable sophistiqué en apparence, le PET permet de passer des appels et d'envoyer des messages électroniques, de prendre des notes et de lire les journaux, ce qui en fait un accessoire pratique de la vie moderne.

Tous les PET comportent aussi un programme IA humanoïde connu sous le nom de Net Navi, capable d'effectuer toutes sortes de tâches sur le réseau pour son propriétaire humain.

CHASSE AUX VIRUS !

La société en réseau... Le monde est un lieu de vie très pratique, mais les choses ne sont pas toujours parfaites en raison des virus informatiques qui sévissent. Pour se protéger contre ces virus, les gens équipent leurs Net Navis de programmes de données de combat appelés puces de combat et attaquent les virus directement à l'aide de leurs Net Navis. On appelle cela la chasse aux virus.

SCÉNARIO

Un mois s'est écoulé depuis le combat contre Nebula, le Syndicat des puces des ténèbres, un combat pour la survie même de la terre... Aujourd'hui, Lan et ses amis rendent visite au père de Lan au laboratoire de recherche du ministère des Sciences, car le père de Lan a d'importantes informations à leur communiquer.

Alors qu'ils s'apprête à leur annoncer une importante nouvelle, un groupe mystérieux de Navis surgit de nulle part et prend le contrôle d'Internet ! Le laboratoire découvre que ses propres ordinateurs ont été forcés et que tous les systèmes sont interrompus. Au milieu de la confusion et du chaos qui règnent, un gaz soporifique est jeté dans le laboratoire. Toutes les personnes présentes s'effondrent au sol les unes après les autres, y compris le père de Lan.

Heureusement, Lan se trouvait sur le côté lorsque le gaz soporifique s'est dispersé et il a réussi à rester conscient pendant un peu plus longtemps. Étendu dans un état de demi-conscience, Lan voit le Dr. Regal, chef de Nebula, dressé sur les corps inconscients. Ça alors, Regal a survécu !

- ...Tiens, tiens, le Dr. Hikari...-
- Maître Regal, et ses amis ? -
- Confisquez leurs PET. Sans eux, ils ne pourraient rien faire. -

Ayant volé les PET de tous ceux qui étaient là, Regal quitte le ministère des Sciences. Et c'est la dernière chose que voit Lan avant de finir par succomber au gaz soporifique.

PERSONNAGES



LAN (Hikari)

Élève de première au lycée ACDC d'ACDC. Même si son passé n'est pas les meilleurs, ses talents de combattant de classe sont impressionnants. Son meilleur ami est Meowman, avec Net Navi, l'otona le plus gentil de la ville. Les deux-là forment un parfait tandem.

CHANG

Cet écolier est un champion du combat. Né et sponsorisé par le gouvernement et le chef de l'Équipe Pitvoman.

MAYL (Navi - Roll)

DEX (Navi - GutsMan)

YAI (Navi - Glide)



DÉMARRAGE

Sur l'écran de titre, appuyez sur **START** pour accéder aux options de lancement. Choisissez ici si c'est la première fois que le jeu est joué. Les options de jeu de sauvegarde, l'option **CONTINUE (CONTINUER)** et les propositions de jeu sont disponibles.

NOUVEAU JEU / NOUVELLE PARTIE

Démarrage d'une nouvelle partie depuis le début.

CONTINUE (CONTINUER)

Commencez une partie à partir du lieu de la dernière sauvegarde.

CROSSOVER (PARTIE DE COMBAT CROSS)

Choisissez un option pour accéder au mode de combat crossover. Cette option n'apparaît qu'après avoir joué à l'adaptateur de jeu et Game Boy Advance™ est connecté. Consultez le page 48 pour de plus amples informations complémentaires sur les combats crossover.

STOP (RESET) (REINITIALISATION) LOUPE (L)

Appuyez sur **START**, **SELECT** ainsi que les boutons A et B simultanément à plusieurs reprises pendant 5 à 10 secondes pour effectuer une réinitialisation forcée de votre console. L'écran de titre s'affiche. Cette option peut également fonctionner avec une console rétrocompatible à la demande.



COMMANDES DE JEU



ÉCRAN CHAMP

Sur l'écran Champ, tu contrôles Lan dans le Monde réel et Megaman dans le Cyberspace:

- Manette + - Déplacer le personnage, déplacer le curseur dans les menus
- Bouton A - Parler / Examiner / Confirmer (Menus)
- Bouton B - Maintenir enfoncé en se déplaçant pour S'élancer / Annuler (Menus)
- Bouton R - Se connecter (Monde réel, page 12)
- Se débrancher (Cyberspace)
- Bouton L - Parler à Megaman (Monde réel)
- Parler à Lan (Cyberspace)
- START - Accéder à l'écran PET (voir page 30)
- SELECT - Ignorer les scènes cinématiques

ÉCRAN D'ACTION DE COMBAT

- Manette + - Déplacer Megaman
- Bouton A - Utiliser une puce de combat
- Bouton B - MegaBlaster (maintenir enfoncé pour charger)
- Bouton R ou L - Accéder à l'écran de personnalisation (quand la jauge de personnalisation est pleine)
- START - Pause
- SELECT - Inutilisé

ÉCRAN DE PERSONNALISATION DU COMBAT

- Manette + - Déplacer le curseur
- Bouton A - Confirmer
- Bouton B - Annuler
- Bouton R - Afficher la description de la puce de combat
- Bouton L - Fuir
- START - Placer le curseur sur le bouton OK
- SELECT - Masquer temporairement l'écran de personnalisation

LE MONDE RÉEL

Apprends à utiliser le bouton L pour parcourir le Monde réel. Lorsque tu es dans le Cyberespace et que tu veux retourner dans le Monde réel, appuie sur le bouton L.

PARLER À MEGAMAN

Appuie sur le bouton A pour parler à Megaman. Tu pourras qu'il te donne des conseils et t'aidera en cas de besoin.

SE DÉBRANCHER

Maintiens le bouton B enfoncé tout en appuyant sur la croix de direction « pour aller plus vite ».

PARLER À MEGAMAN

Appuie sur le bouton A pour parler à Megaman. Tu pourras qu'il te donne des conseils et t'aidera en cas de besoin. Tu pourras aussi lui parler en appuyant sur le bouton B.

BRANCHEMENT

Le branchement te permet d'envoyer un signal aux PET pour envoyer Megaman dans toutes sortes d'appareils électroniques. Pour le brancher, illico-là devant un ordinateur ou tout autre appareil électronique et appuie sur le bouton R.

TRANSMISSION DE MEGAMAN BY THE NETWORK™ S

Le branchement des appareils électroniques est le plus souvent provoqué par des virus du monde réel qui causent des ravages à l'intérieur. Quand cela se produit, branche-toi et envoie Megaman dans le Cyberespace pour régler son compte à l'ennemi. Tu peux aussi le brancher même s'il n'y a pas de problème à résoudre, alors parcours le Monde réel pour trouver des endroits à partir desquels tu pourras le brancher et explorer le Cyberespace.

LE CYBERESPACE

Dans le Cyberespace, tu contrôles Megaman. Il peut résoudre les problèmes de tous les ordinateurs, les jeux et les ordinateurs différents.

PARLER À MEGAMAN

Appuie sur le bouton A pour parler à Megaman. Tu pourras qu'il te donne des conseils et t'aidera en cas de besoin.

Prends soin d'examiner les Mystery Data disponibles et la

SE DÉBRANCHER

Maintiens le bouton B enfoncé tout en le déplaçant avec la croix de direction « pour aller plus vite ».

PARLER À LAN

Appuie sur le bouton L, il importe pas sur le chemin pour parler à Lan. Il aura également de bons conseils et tu le retrouves comment si tu ne sais plus où aller.

SE DÉBRANCHER

Appuie sur le bouton R pour quitter le Cyberespace et retourner dans le Monde réel pour y récupérer le nouveau Lan.

Note que Megaman ne peut pas se débrancher immédiatement dans certaines situations.



INTERNET

En te branchant à l'ordinateur dans la chambre de Lan, tu peux entrer dans le monde d'Internet et explorer de nombreuses zones.

SECURITY CUBES

Ces objets permettent d'éviter la propagation des virus dans les différentes zones d'Internet. Tu les verras à l'entrée des sites Web des gens. Tu devras obtenir les P Codes de leurs propriétaires pour désactiver les Security Cubes des sites Web et passer.

MAGASINS

Parte à un NetDealer pour accéder à l'écran Magasin. Déplace le curseur pour mettre l'objet de ton choix en surbrillance et appuie sur le bouton A pour confirmer ton choix. Les puces et les programmes Navicust sont indiqués en vert. Appuie sur le bouton R pour afficher une description de l'objet en surbrillance.

VISION BURST

Quelque part dans le Cyberespace, il y a un endroit où se trouve le Monde réel du passé. Ce monde a été numérisé et conservé à l'aide d'une technologie extrêmement avancée. Personne ne sait qui en est à l'origine ni pourquoi.

COMBAT : ÉCRAN DE PERSONNALISATION

Lorsque tu rencontres un ennemi, tu accèdes d'abord à l'écran de personnalisation où tu peux sélectionner la puce de combat à envoyer à Megaman.

SÉLECTION DES PUCES DE COMBAT

Cinq puces sont prises au hasard dans le dossier des puces et sont affichées dans la zone de sélection des puces. Sélectionne une puce à envoyer à Megaman en plaçant le curseur sur la puce de ton choix et en appuyant sur le bouton A. Une fois la puce en surbrillance, appuie sur le bouton R pour afficher sa description avant de l'envoyer à Megaman.

RÈGLES DE SÉLECTION DES PUCES DE COMBAT

Normalement, tu ne peux sélectionner qu'une puce à la fois, mais dans certaines circonstances précises, tu peux choisir jusqu'à cinq puces à la fois, ce qui te donne un avantage certain (les puces incompatibles avec celles qui ont déjà été sélectionnées sont grisées dans la liste pour que tu puisses t'y reporter rapidement).

ENVOI DE DONNÉES

Une fois le choix de la puce fait, place le curseur sur OK et appuie sur le bouton A. Tu accèdes alors à l'écran d'action où tu peux contrôler Megaman au cours du combat.

COMMANDE UNITÉ (UNIR)

Cette commande te permet d'exécuter des DubsSouls et des ChocsUnions. Après avoir sélectionné une puce compatible avec l'âme dans laquelle tu veux te transformer, sélectionne Unité pour transformer la puce en DubsChip.

FENÊTRE DES ÉMOTIONS

Cette fenêtre indique le statut de synchronisation de Megaman. Elle indique d'abord le statut NORMAL, mais elle peut augmenter jusqu'à Full Synchro (Synchro complet) si tu obtiens une contre-attaque, ou chuter si tu prends un coup (voir page 18).

FUIR

Appuie sur le bouton L pour fuir. La réussite de la fuite est une question de chance. Mais souviens-toi que plus l'ennemi est fort, plus il est difficile de fuir.

COMBAT : ÉCRAN D'ACTION

Une fois que tu as sélectionné une puce sur l'écran de personnalisation, tu accèdes à l'écran d'action où tu peux contrôler Megaman et utiliser les puces sélectionnées pour vaincre l'ennemi.

ZONES D'ATTAQUE

Megaman se déplace sur les cases rouges et l'ennemi se déplace sur les cases bleues. En fait, généralement, aucun ennemi ne peut accéder à la zone du côté adverse, mais il existe des ennemis spéciaux qui le permettent de te déloger temporairement d'un côté du champ adverse.

BUSTER

Appuie sur le bouton B pour lancer une telle Megabuster. Il n'y a pas de limite de munitions et plus tu en envoies de l'ennemi, plus il est facile de le vaincre. Les attaques de buster sont rapides. Tu peux aussi maintenir le bouton B enfoncé pour charger le Buster et obtenir un tir plus puissant.

UTILISATION DES PUCES

Appuie sur le bouton A pour utiliser les puces déjà envoyées à Megaman depuis l'écran de personnalisation. Les données des puces apparaissent au-dessus de la tête de Megaman sur l'écran et le nom de l'attaque de la puce et sa force apparaissent dans le coin inférieur gauche de l'écran.

AJOUT DE PERSONNALISATION

Une fois l'action terminée, la page de personnalisation dans le haut de l'écran commence à se remplir d'icônes. Lorsqu'elle est pleine, appuie sur le bouton L ou R pour accéder de nouveau à l'écran de personnalisation. Même si tu as épuisé toutes tes puces, tu peux en sélectionner d'autres à envoyer à Megaman.

ÉCRAN DES RÉSULTATS

Gagne les combats en les terminant en envoyant tous les PNJ à 0. Une fois un combat terminé, tu accèdes à l'écran des résultats où tu peux voir la durée du combat, ton niveau Busting et toutes les données de puces acquises. Le niveau Busting correspond à une évaluation de tes techniques de War Busting au cours de ce combat.

SECRETS DU NIVEAU BUSTING

Avec un niveau Busting plus élevé, tu peux obtenir de nouvelles puces au cours des combats. Ce tir est sûr d'être pendant le combat, tu pourrais peut-être droit aux puces tout le temps. Tu peux accroître ton niveau Busting en trouant les ennemis rapidement. Mais, tu découvriras aussi d'autres moyens d'accroître ton niveau Busting.

CONTRE-ATTAQUES

On dit que tu contre-attaques lorsque tu attaques l'ennemi au moment où il s'apprête à t'attaquer. Si tu lances une contre-attaque réussie, l'ennemi est momentanément paralysé, ce qui le laisse le champ libre pour attaquer. Avec une contre-attaque réussie, la fenêtre des données de Megaman affiche aussi un statut de Score complet.



FENÊTRE DES ÉMOTIONS

Cette fenêtre reflète l'état d'esprit de Megaman. Au fil du jeu, ces émotions changent. En voici quelques exemples.

NORMAL

Megaman commence ses combats dans cet état neutre.

SYNCHRO COMPLÈTE

Te permet de savoir quand planifier des contre-attaques et double la puissance offensive de la première puce utilisée ensuite. L'utilisation d'une puce avec une puissance offensive double annule le statut Synchro complète.

WORRIED (INQUIET)

Lorsque Megaman n'est pas très sûr de lui, il ne peut pas exécuter de DubiSouls.

ANGRY (FURIEUX)

Megaman rougit un peu et devient plus agité, ce qui donne à la puce suivante une puissance offensive double.

EVIL (DIABLE)

Avec le diable qui s'infiltré dans le cœur de Megaman, il n'est plus capable d'exécuter de DubiSouls. Il est aussi capable de concocter de petites surprises s'il voit qu'il est sur le point d'être supprimé.

Si Megaman se trouve infecté par un virus, la fenêtre des émotions peut se mettre à clignoter pour indiquer un problème.

DUBLSOUL

Au fil de ta progression dans le jeu, les âmes de tes ennemis résistent en Megaman. Lorsque tu obtiens une âme, la marque correspondant au Navi en question apparaît dans la section de Megaman, sur l'écran PET, et tu peux les unir pour obtenir une DubiSoul.

EXPLICATION

Il existe un type de puce correspondant à chaque âme. Sélectionne le type de puce qui correspond à l'âme dans laquelle tu veux te transformer, puis appuie sur la commande Unite (Unir) dans le coin inférieur droit de l'écran (note qu'il est impossible d'exécuter des DubiSouls avec des puces standard). La puce se transforme alors en DubiChip. Sélectionne OK et passe à l'écran d'action pour activer automatiquement la DubiSoul.

Lorsque tu exécutes une DubiSoul, Megaman se transforme pour ressembler au Navi avec lequel il s'unit et acquiert les capacités spéciales de ce Navi. Après trois tours, Megaman reprend sa forme initiale. Note aussi que Megaman ne peut pas s'unir deux fois de suite avec la même âme au cours d'un même combat.



CHAOSUNISON

Les 12 ChaosUnison sont des personnages spéciaux, un nouveau pouvoir appelé ChaosUnison qui lui permet de contrôler les puissances négatives et de fusionner avec elle. Ils peuvent avoir des armes ou vêtements (E1 et E2).

EXPLICATION

Les ChaosUnison sont des personnages plus ou moins connus des ClashSous, mais pas les ClashSous eux-mêmes. Ils sont donc différents.

TIRES DES TENEBRES REQUISES POUR CHAOSUNISON

- DarkChaos + DarkSword
- MagnetChaos + DarkTomb
- SunChaos + DarkTomb
- SuperChaos + DarkMist
- LaserChaos + DarkMist
- MindChaos + DarkMist

Après avoir obtenu les ChaosUnison, la zone où se trouve le ChaosMist au niveau 3 peut utiliser des zones des ténébres.

En utilisant les zones des ténébres, vous pouvez obtenir des ChaosUnison. La zone B est la zone à laquelle vous devez aller pour obtenir les ChaosUnison. La zone des ténébres est l'endroit où les ChaosUnison sont obtenus.

TYPES D'ÂME

Voici les 12 types d'âme des ChaosUnison, qui se trouvent dans les zones B et C.

Âme de Force
Face combattive - type Force

Âme d'Amour
Face combattive - type Amour

Âme de Type
Face combattive - type Type

Âme Rapide
Face combattive - type Fall

Âme de Résistance
Face combattive - type Courage

Âme de Croquis
Face combattive - type Destruction



MISSIONS DE LIBÉRATION

Les Darkloids tapis dans les profondeurs des différentes zones doivent être vaincus afin de libérer Internet des griffes de Nebuta. Mais le chemin qui mène aux Darkloids est bloqué par toutes sortes de cases, y compris des cases imprégnées du pouvoir des ténèbres. Tu dois libérer chaque case en te dirigeant vers les Darkloids et finir par libérer l'ensemble d'Internet.

MISSIONS DE LIBÉRATION - VICTOIRE

Accomplis une mission de libération en libérant l'ensemble du DarkHole et en abattant les Darkloids qui contrôlent la zone.

MISSIONS DE LIBÉRATION - DÉFAITE

Si tous les membres de ton équipe perdent connaissance (PY tombent à 0), la mission est un échec.

DÉROULEMENT DE LA MISSION DE LIBÉRATION

• PHASE JOUEUR

Contrôle ton Navi en libérant les cases et en te dirigeant vers les Darkloids. L'ensemble du DarkHole doit être libéré au fil de ta progression.

REMARQUE : une fois que tu as terminé de déplacer tous les membres de ton équipe, la phase se termine et le contrôle passe au camp adverse.

• PHASE DARKLOID

Dans cette phase, les Gardiens marchent en avant en te poursuivant et t'attaquant.

COMMANDES DE LA MISSION DE LIBÉRATION



ÉCRAN DE COMBAT : ACTION

Quand tu es cerné, utilise les boutons L/R pour changer de direction et combattre.



Remarque : les commandes de l'écran de personnalisation sont les mêmes.

MISSIONS DE LIBÉRATION... SUITE

COMMENCEMENT DE COMBATS

Dans les missions de libération, les combats peuvent commencer différemment en fonction de plusieurs facteurs de la campagne à libérer (cibler).

COMBAT – AVANTAGE

Le joueur a plus de cases des Névris autour du Navi, le camp du joueur a l'avantage au début du combat (la zone de déplacement est plus grande).

COMBAT – DÉSAVANTAGE

Le Navi n'y a beaucoup de cases des Névris autour du Navi, le camp adverse a l'avantage au début du combat (la zone de l'ennemi est plus grande). Plus il y a de cases des Névris autour des ennemis, plus le joueur est désavantagé. Tu risques même de te retrouver encerclé avec des ennemis sur deux côtés. Sois très prudent.

COMBAT DE LIBÉRATION

Les combats de libération commencent au moment où l'histoire se fait écho. « Scènes de libération ». Tu trouveras 3-4 missions les plus difficiles différenciés entre les combats de libération et les combats normaux. Écran de personnalisation aux bases – Commencement des combats normaux dans les combats de libération. L'écran de personnalisation apparaît automatiquement lorsque la liste de personnalisation est pleine.

À TOURS – Dans les combats de libération, chaque combat se termine au bout de trois tours (pas de six-tours). L'ennemi ne non... Si tu ne bats pas l'ennemi en trois tours, tu ne pourras pas obtenir la case en question.

LIBÉRATION EN UN TOUR – Si tu réussis à vaincre plus les ennemis au cours du premier tour de combat, tu obtiens une libération à un tour, ce qui te permet d'obtenir la case en question et les 3 cases adjointes, le tout en une seule fois.

COÉQUIPES NAVIS AU COMBAT

Dans les combats de libération, même les Navis alliés peuvent participer. Chaque Navi a un style de combat différent, ce qui veut dire que tu devras équilibrer chaque fois que tu change de Navi. Certains Navis peut aussi avoir des poses spéciales qui n'apparaissent que lorsque tu combates le Navi en question. Ce facteur peut être un atout stratégique majeur.

SI LES PV DE TON NAVI TOMBENT À 0

Si les PV de ton Navi tombent à 0, le Navi ne peut effectuer aucune action pendant la phase Jour suivante. Une fois cette phase terminée, il récupère une petite quantité de PV et peut de nouveau bouger.

MISSIONS DE LIBÉRATION... SUITE

ECRAN DES COMMANDES

Appuie sur le bouton A sur l'écran Champ pour accéder à l'écran des commandes.

LIBÉRATE (LIBÉRER)

Utilise cette commande pour libérer la case qui se trouve devant toi. En fonction du type de case, tu peux entrer dans le combat ou elle peut déclencher un événement au cours duquel tu devras aider Megaman et ses amis. Note que cette commande ne fonctionne pas avec les cases qui n'ont pas besoin d'être libérées.

COMMANDES SPÉCIALES

Les membres de ton équipe ont des commandes spéciales spécifiques aux capacités de leurs Navis, qui leur permettent d'attaquer, de protéger leurs coéquipiers, etc. Tu devrais absolument apprendre à exploiter toutes leurs capacités et commandes si tu veux réussir à sortir des missions de libération vivants. Note que tu perdras un Point d'ordre pour chaque commande spéciale utilisée. Une fois que tous les Points d'ordre sont épuisés, tu ne peux plus utiliser ces commandes spéciales.

PASS (PASSER SON TOUR)

Tu peux te reposer et récupérer un peu de PV en ne faisant rien pendant un tour.

ORDER POINTS (POINTS D'ORDRE)

Les Points d'ordre sont des points utilisés pour les commandes spéciales des Navis et sont essentiels aux missions de libération.

UTILISATION DES POINTS POUR LES COMMANDES SPÉCIALES

Chaque commande spéciale utilisée consomme un Point d'ordre. Tu peux récupérer ces points en libérant les cases des ténébres avec des objets, etc.

TYPES DE CASE

Tu trouveras ci-dessous quelques types de case que tu es susceptible de rencontrer au cours des missions de libération.

- **CASE NORMALE**

Tu peux les traverser normalement.

- **CASE DES TÉNÉBRES**

Tu ne peux pas les traverser normalement. Utilise la commande Libérer pour entrer dans le combat et essayer de les libérer.

- **CASE OBJET**

Ces cases des ténébres produisent des objets si tu réussis à les libérer.

- **DARKHOLE**

Ces cases produisent des Gardiens et doivent être libérées.

- **CASE BONUS**

Ces cases déclenchent des événements qui peuvent t'aider. Ces événements sont déterminés par un système de roulette.

ÉCRAN PET

Appuie sur **START** sur l'écran Champ pour accéder à l'écran PET.

DOSSIER DE PUCES

Le dossier de puces contient les puces à utiliser au combat. Tu commences avec un dossier de puces, que tu peux modifier ou réorganiser comme tu le veux. Au fil de la progression du jeu, tu peux obtenir un dossier de puces supplémentaire et un dossier de sauvegarde. Bien que tu ne puisses pas réorganiser ton dossier de sauvegarde, tu peux le mettre à jour en obtenant ceux d'autres personnes, etc.

• REMPLIR LES DOSSIERS

Le dossier que tu as rempli porte la mention **EQUIP (ÉQUIPER)**. Pour remplir un autre dossier, sélectionne-le, appuie sur le bouton **A**, puis sélectionne l'option **EQUIP**.

• MODIFICATION DES DOSSIERS

Sélectionne le dossier à réorganiser, appuie sur le bouton **A** et choisis l'option **EDIT (MODIFIER)**. Tu accèdes alors à l'écran de modification du dossier.

ÉCRAN DE MODIFICATION DE DOSSIER

Sur l'écran de modification de dossier, utilise les boutons **L/R** sur la manette **+** pour passer de ton dossier de puces à ton sac à dos et vice-versa, afin de déplacer les puces entre les deux. Utilise les boutons **Haut/Bas** de la manette **+** pour parcourir les puces. Sélectionne une puce à déplacer, puis sélectionne une puce avec laquelle l'échanger. Cette action échange l'emplacement des deux puces. Tu peux aussi appuyer sur le bouton **A** deux fois de suite pour envoyer cette puce ailleurs. Tu peux aussi appuyer sur **START** pour réorganiser l'ordre des puces, utiliser les boutons **L/R** pour tourner les pages, etc.

CLASSEMENT DES PUCES DE COMBAT

Les puces de combat sont divisées en trois catégories selon leurs capacités. Il existe aussi les puces des ténèbres qui n'entrent pas dans le classement normal. Leur utilisation peut avoir un effet défavorable sur les Navis.

• **PUCE STANDARD** – Bord gris

• **PUCE MEGA CLASS** – Bord bleu

• **PUCE GIGA CLASS** – Bord rouge

• **PUCE DES TÉNÈBRES** – Bord violet

RÈGLES DE MODIFICATION DU DOSSIER

• Remplis les 30 fentes avec des puces.

• Tu peux mettre jusqu'à 4 puces identiques dans un dossier. Les puces portant le même nom sont considérées comme identiques, même si le code est différent.

• Tu peux mettre un maximum de 5 puces Mega Class, 1 puce Giga Class et 3 puces des ténèbres à la fois dans un dossier et elles doivent toutes être différentes les unes des autres.

PUCES (CHIPS)

Les puces ont deux utilisations principales dans le jeu. Tu les dépenses pour acheter des objets dans les magasins. Elles servent également à acheter des cartes de combat dans le Stratos. Tu les envoies au vendeur pour le faire acheter de nouveaux objets ou des puces comme une starline et une carte S.E.E.T. Toutes les puces ne peuvent pas être transformées en puces standard, mais si une certaine quantité d'objets ou de puces est achetée, elle sera échangée contre une starline.

La valeur des données de la puce n'est pas le nombre de volume de données standard. Le nombre de données est déterminé par la puce, ainsi qu'une puce standard. Tu peux augmenter le volume de données standard d'objets en utilisant un objet appelé « Mega SP ».

SUCCÈS

Les Succès sont indiqués sur l'écran Champ de Cyberspace. Il existe de nombreux types de succès qui peuvent être utilisés pour servir de aide à Megaman. Tu peux les utiliser dans les magasins et les Mystery Data, en contrairement aux puces de combat, elles ne peuvent être utilisées qu'une fois.

BIEN-ÊTRE (BIBLIOTHÈQUE DE DONNÉES)

La bibliothèque de données est un guide sur les puces de combat. Les données comprennent tous les puces que tu achètes soit en ligne ou automatiquement et tu peux les consulter à tout moment. Les puces sont classées par niveau. La première page indique les puces standard. Utilise le bouton R sur la manette \rightarrow pour afficher les pages des puces de niveau Mega Class et Giga Class, ainsi que le P.A. Memo. Les étoiles qui se trouvent à droite de nom de la puce indiquent son niveau. Plus il y a d'étoiles, plus la puce est rare. Es-tu capable de trouver toutes les puces ?

PAUSE

Affiche une liste des compositions Program Advance que tu as activées jusqu'à 6 dans le jeu.

MÉGAMAN

Affiche à l'écran de Mégaman. Au fil de la progression du jeu, d'autres autres pages seront ajoutées à cet écran.

NOUVEAUTÉS

Cette page active la NewCommander.

ÉCRAN DES RECORDS

Affiche l'écran Time Record (Record du temps de progression) par la suppression des ennemis en niveau, Burning S de chaque Nov. M. Record (M. Record et Final Record) (R) et les records sont indiqués. Avec le bouton de pause, tu peux comparer les records et les amis pour voir qui a réalisé le meilleur temps de progression. Pour le format de l'écran records est rapide, plus l'attaque avec Cho SP augmente.

E-MAIL

Consulte les messages adressés à Len. Utilise les boutons haut/bas pour parcourir la liste des e-mails et utilise les boutons L/R pour changer de page pour l'e-mail sélectionné.

KEY ITEMS (OBJETS CLÉS)

Affiche les objets en ta possession et leurs descriptions. Utilise la manette \rightarrow pour parcourir la liste des objets.

COMMUNICATION

Connecte-toi avec des amis pour combattre ou échanger des puces. Consulte la page 24 pour en savoir plus.

SAVE (SAUVEGARDER)

Sauvegarde la progression. À partir de l'écran de titre, tu peux sélectionner CONTINUE (CONTINUER) pour reprendre la partie à partir d'un point de sauvegarde.



NAVICUSTOMIZER

Une fois que tu as atteint un certain point dans le jeu, la fonction Navicustomizer est ajoutée à ton appareil PET. Utilise-la pour combiner des programmes et renforcer les capacités de tes Navis.

Accède au Navicustomizer à partir de l'écran Megaman sur l'écran PET.

INSTALLATION DE PROGRAMMES

Orienté la manette ← vers le Haut/Bas sur la liste des programmes pour sélectionner un programme à installer. Tu peux aussi utiliser les boutons L/R pour tourner les pages de la liste. Une fois un programme sélectionné, celui-ci apparaît sur la carte mémoire pour que tu le places. Sélectionne un emplacement pour le programme et appuie sur le bouton A pour l'installer.

SUPPRESSION DES PROGRAMMES

Pour supprimer des programmes installés sur la carte mémoire, orienté la manette ← vers la Gauche pour placer le curseur sur la zone de la carte mémoire. Lorsque tu sélectionnes un programme, les options RETURN (RETOUR) et MOVE (DÉPLACER) apparaissent. Sélectionne RETURN pour le désinstaller et le remettre dans la liste. En sélectionnant MOVE, tu peux déplacer le programme sur la carte mémoire pour réorganiser la disposition. Appuie sur SELECT pour supprimer tous les programmes en même temps.

RÈGLES DE PROGRAMMATION

Il existe quatre règles d'installation des programmes sur la carte mémoire, comme le montre l'explication ci-dessous.

- **RÈGLE 1**
Place les pièces de programme de manière qu'elles chevauchent la ligne de commande d'au moins une case.
- **RÈGLE 2**
Tu ne peux pas placer de pièces Plus (avec une forme carrée) sur la ligne de commande.
- **RÈGLE 3**
Ne place pas de pièces de différents programmes de la même couleur les unes à côté des autres.
- **RÈGLE 4**
Associe les programmes de manière à avoir 4 couleurs.

Au-dessus de la carte mémoire se trouve une barre indiquant les couleurs des programmes combinés.

RUN (EXÉCUTER)

Une fois que tu as fini de configurer le programme, choisis RUN (EXÉCUTER) (appuie sur START pour placer le curseur directement sur RUN). Lorsque « OK ! » apparaît à l'écran, le programme a été compilé.

BOGUES ?

Une fois que tu exécutes le programme, si tu as fait des erreurs et si tu as enfreint les 4 règles de programmation, un bogue ou une anomalie s'impose dans le code du programme, ce qui peut affecter la performance de Megaman. Si tu as un bogue dans ton programme combiné, Megaman risque de ne pas se déplacer correctement ou ses PV risquent de chuter tout seuls. Si tu remarques quelque chose d'anormal, consulte vite la fenêtre des émotions de Megaman pour savoir ce qui se passe.

FONCTIONS RÉSERVÉ

En appuyant la touche **RESEAU** sur le bouton **START**, l'écran passe à l'écran de sélection de jeu. Appuyez sur la touche **RESEAU** à nouveau et vous serez automatiquement affectés à une équipe en fonction de votre position. Commencez par sélectionner votre jeu favori, appuyez à nouveau sur la touche **RESEAU** pour sélectionner votre équipe.

SELECTION DE JEU (SELECTION D'UN APPAREIL)

Appuyez sur la touche **RESEAU** à nouveau.

Comme indiqué précédemment, à l'écran de sélection de jeu, le jeu se demande de sélectionner votre équipe. La sélection est automatiquement effectuée en fonction de la position de chaque joueur sur les champs de jeu.

SELECTION DE L'ADAPTATEUR SANS FIL (WIFI ADVANCE™)

Appuyez sur la touche **RESEAU** à nouveau. Saisissez le nom et le commentaire de votre jeu préféré. Votre nom et un commentaire à afficher lorsque tu te connectes avec d'autres joueurs. Ton nom peut contenir jusqu'à 5 caractères et ton commentaire peut contenir jusqu'à 11 caractères.

COMMUNICES

MARCHE – Déplace-toi à l'écran pour sélectionner une équipe.

RESEAU – Confirmer.

RESEAU – Retour à l'écran.

RESEAU – Déplace-toi à l'écran de sélection de jeu.

RESEAU – Déplace-toi à l'écran de sélection de jeu.

RESEAU – Sélection de jeu.

RESEAU – Retour à l'écran.

COMMANDES

Commence – Sélectionner l'équipe à jouer. Une fois tu es prêt, sélectionne l'équipe que tu veux jouer. Une fois connecté, l'écran indique le nom et le commentaire de l'équipe et des autres joueurs possibles. Le client indique l'autre personne comme joueur possible. Une fois que les deux joueurs se connectent, utilise les touches **RESEAU** pour sélectionner la liste de joueurs et la personne de ton choix.

COMBAT NET

Connecte-toi à un ami et affronte-le dans 2 modes de jeu différents.

Combat unique – Affronte-le au cours d'un match unique.

Combat triple – Choisis les deux meilleurs sur trois.

Après avoir sélectionné le mode, sélectionne le type de combat.

FONCTIONS RÉSEAU... SUITE

PRACTICE (ENTRAÎNEMENT)

Les victoires et les défaites ne sont pas comptabilisées.

BATTLE (COMBAT)

Les victoires et les défaites comptent dans les résultats et le vainqueur prend une puce au pendant (tu dois avoir au moins 1 puce différente des puces Giga Class ou puces des ténébres dans l'un de tes sacs à dos pour jouer à ce type de combat).

- Une fois que les deux joueurs ont sélectionné le même mode et le même type de combat, le combat commence.
- Réduis les PV de ton adversaire à 0 le premier pour gagner le combat.

Le 15^{ème} tour est le dernier tour du combat et le match se termine même si les deux camps ont encore des PV. Le joueur qui a infligé le plus de dégâts à l'autre gagne, quel que soit le nombre de PV restant.

COMPARE (COMPARER)

- **COMPARE LIBRARY (COMPARER BIBLIOTHÈQUE)**
Compare les bibliothèques de données avec les autres joueurs. Toutes les entrées de la bibliothèque de l'autre joueur qui ne sont pas dans la tienne sont ajoutées à ta bibliothèque.
- **COMPARE RECORDS (COMPARER RECORDS)**
Compare les totaux des records de temps de suppression et actualise les records avec les nouveaux temps. Plus les temps répertoriés dans Total Records sont bons, plus les SP Navi Chip SP deviennent puissants, alors partage les records de temps avec tes amis pour renforcer tous vos Navis.

TRADE (ÉCHANGER)

- **BATTLECHIP TRADING (ÉCHANGE DE PUCES DE COMBAT)**
Échange des puces qui se trouvent dans ton sac à dos (sauf les puces Giga Class qui ne peuvent pas être échangées). Une fois que ton ami et toi avez sélectionné les puces à échanger, tu dois confirmer l'échange. Sélectionnez YES (OUI) tous les deux pour terminer l'échange. Si tu veux simplement donner une puce à quelqu'un sans rien obtenir en échange, tu dois sélectionner la puce et ton ami doit sélectionner NONE (AUCUN).
- **PROGRAM TRADING (ÉCHANGE DE PROGRAMMES)**
Si tu as déverrouillé NaviCustomizer dans la partie, tu peux échanger des programmes avec d'autres personnes. Une fois que ton ami et toi avez sélectionné des programmes à échanger, vous devez confirmer l'échange. Sélectionnez YES (OUI) pour terminer l'échange.



SECRETS DES PUCES DE COMBAT

Connaître les secrets de combat et le comportement d'une puce, c'est tout le but de la partie. Tu trouveras ici toutes les informations sur les puces de combat qui devraient t'être utiles dans la partie.

LE POUV OUVRE (POISSANCE OFFENSIVE)

Les puces ont différentes capacités offensives. Certaines se spécialisent dans un élément en particulier. Ainsi, certaines ont une puissance offensive plus élevée sur un élément, mais il y a d'autres puces à combattre, sans que les attaques à portée ou à propagation, les coups multiples, les attaques élémentaires, etc. soient forcément pas uniquement à la puissance offensive et défensive des puces. Les puces appropriées à une différentes situations, c'est là que la puissance offensive n'est pas suffisante pour les puces d'assistance.

TYPES DE PUCE

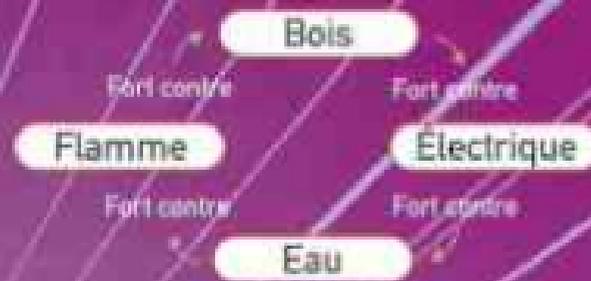
Il existe 12 types de puces.

Eau	Inoculation
Électricité	Brûle
Bois	Immunité
Flamme	Bois
Caractère	Fort contre
Régénération	Eau

Ces attributs peuvent aussi varier lors des DubsSouls.

DÉTRIEURS ÉLÉMENTAIRES

Quelques puces sont spécialisées dans les attaques élémentaires (Flamme, Eau, Électricité et Bois). Chaque de ces types a un effet et une efficacité contre un ou plusieurs autres éléments. En attaquant un ennemi avec un élément différent de son élément, cela peut provoquer une attaque élémentaire avec deux fois plus de dégâts.



CODES DE PUCE

Les codes de puces sont affichés avec les lettres A-Z. Sur l'écran de personnalisation, tu peux sélectionner deux types de puces à la fois, à condition qu'elles aient la même code. Une peut être utile au combat. Tu verras peut-être aussi des codes de puces avec un chiffre d'un à quatre. Ces puces sont un peu comme des jokers et peuvent être réfléchonnées avec d'autres codes.

PROGRAM AVANCE (PROGRAMME AVANCÉ)

Lorsque tu sélectionnes une certaine combinaison de puces de combat, elles peuvent fonctionner ensemble et se transformer en une puce de combat inédite. On appelle cela un Programme Avancé (Programme avancé). Essaie d'en découvrir le plus possible. Chaque Programme Avancé découvert est sauvegardé dans la section PA Memo de la biographie de puces, sur ton écran PET.

TRADERS ET OBJETS

CHIP-TRADERS (COMMERÇANTS DE PUCES)

Un commerçant de puces est une machine qui te donne une nouvelle puce au hasard en échange de quelques vieilles puces que tu souhaites échanger. Une fois que tu as échangé des puces contre une nouvelle puce, la partie est automatiquement sauvegardée, alors attention à ce que tu échanges.

NUMBER TRADERS (COMMERÇANTS DE NUMÉROS)

Il s'agit d'une machine Trader qui se trouve à Higsby. Saisis un numéro à 8 chiffres et, si tu as le bon numéro, tu peux obtenir une puce ou un objet (1 fois par numéro). Tu trouveras des indices sur les numéros dans toutes sortes d'endroits, alors essaie d'en trouver le plus possible.

BUG-PIECE TRADERS (COMMERÇANTS DE MORCEAUX DE PUCES)

Quelque part dans le monde, un Trader est censé te donner de nouvelles puces contre des morceaux de puces.

OBJETS

Voici ci-dessous certains objets qui t'aideront tout au long du jeu.

OBJETS POWER-UP MEGAMAN

Mémoire PV – Augmente les PV max de Megaman de 20.

AUTRES OBJETS

P Code – Élimine les Security Cubes (la plupart te seront donnés par les gens).

CONSEILS DE JEU

SURVEILLE TES PV

Tu ne récupères pas tes PV après les combats, alors n'oublie pas d'utiliser des objets de récupération ou des SubChips pendant le combat ou avant de rencontrer un nouvel ennemi. Tu peux aussi recevoir des HP Balts sur l'écran des résultats, qui rétablissent aussi les PV.

CONSERVE UN STATUT DE SYNCHRONISATION COMPLÈTE

La fenêtre des émotions de Megaman revient à la normale une fois le combat terminé, mais si tu finis un combat avec un statut de Synchro complète, Megaman reste en Synchro complète et commence le combat suivant de cette manière aussi. Ce statut disparaît si tu sors du Cyberspace ou si tu affrontes un combat de boss.

UTILISE LE TERRAIN À TON AVANTAGE

Utilise le terrain du champ de bataille à ton avantage. Par exemple, les cases d'herbe brûlent facilement, alors les attaques de flamme y sont deux fois plus efficaces. Tu peux aussi utiliser des attaques électriques contre les ennemis placés sur des cases d'eau pour doubler ta force offensive.

SERVICE DE COMMANDE DE PUCES DE HIGSBY

À un certain moment du jeu, M. Higsby te propose un service de commande de puces. Les puces de la bibliothèque de données sont répertoriées dans une liste et tu n'as qu'à sélectionner l'un des noms. Utilise ce service en conjonction avec la fonction de comparaison de la bibliothèque, mais n'oublie pas que certaines puces te seront refusées.

TERMINOLOGIE

EPIC

Cette expression se traduit par « le jeu est en cours de développement ». Plus tu avances dans le jeu, plus tu vois de détails.

BONNE NOUVEILLE

La bonne nouvelle est que nous avons écrit le programme. Les mauvaises sont des bugs, des erreurs. Ce qui signifie que tu ne vas pas avoir aucune de ces mauvaises nouvelles pendant les combats.

DEBITE (DÉBITÉ)

Une fois que ton navire est saisi par l'ennemi, il ne peut plus être récupéré. C'est pourquoi les équipes de l'opérateur sont critiques pendant les combats.

OPERATOR (OPÉRATEUR)

Le personnel qui envoie des signaux et instructions aux navires. Plus la confiance est grande, mieux un navire et son équipage vont se comporter pendant les combats.

SERVICES (SERVICES)

Ordinateurs contenant de nombreuses données et informations, partagés et utilisés par plusieurs personnes.

COMBATS CROISÉS

Les combats croisés (Battle Crosses) sont les affrontements les plus importants du jeu. Ils ont lieu dans un espace de jeu unique, appelé « Zone de Combat Croisé ». Les combats croisés sont des événements qui se déroulent en temps réel et sont très importants. Ils sont très intéressants et peuvent être très amusants. Ils sont très importants et peuvent être très amusants. Ils sont très importants et peuvent être très amusants.

ENTRÉE EN COMBAT (COMBAT)

Commande (appui sur une touche) qui permet d'entrer en combat. Elle est utilisée pour entrer en combat.

BATTLE (COMBAT)

Apparu sur l'écran de jeu.

BOXTA 2

Un des navires les plus puissants du jeu. Il est très puissant et peut être utilisé pour entrer en combat.

COMMANDES DU COMBAT CROISÉ

L, R, A, R, J, L, R, N, W, L, L, SELECT, START, FLECT, START

ÉCRAN DU MENUE

Lorsque tu sélectionnes le combat croisé, tu accèdes à l'écran du menu.

CRUISE (COMBAT)

TE PERMET D'ACCÉDER À L'ÉCRAN DE SAISIE

Change (appui sur une touche) qui permet d'entrer en combat.

Change (appui sur une touche) qui permet d'entrer en combat.

Change (appui sur une touche) qui permet d'entrer en combat.

Change (appui sur une touche) qui permet d'entrer en combat.

COMBAT CROISÉ

Un des événements les plus importants du jeu. Ils sont très importants et peuvent être très amusants.

COMBAT CROISÉ

Un des événements les plus importants du jeu. Ils sont très importants et peuvent être très amusants.

COMBAT CROISÉ

Un des événements les plus importants du jeu. Ils sont très importants et peuvent être très amusants.

Un des événements les plus importants du jeu. Ils sont très importants et peuvent être très amusants.

COMBAT

Lorsque tu sélectionnes le combat croisé, tu accèdes à l'écran du menu.

Change (appui sur une touche) qui permet d'entrer en combat.

Change (appui sur une touche) qui permet d'entrer en combat.

Change (appui sur une touche) qui permet d'entrer en combat.



COMMANDES POUR L'ÉCRAN DE PERSONNALISATION ET L'ÉCRAN DE PAUSE

Cet écran te permet de sélectionner les armes pour la tour suivante afin de te préparer au combat. Si tu as réussi à bloquer ton adversaire, tu peux aussi renvoyer l'icône Disturb (Déranger) à ton adversaire.

Commandes de Battle Network 5

- Manette + – Déplacer le curseur
- Bouton A – Confirmer
- Bouton B – Annuler
- Bouton R – Afficher description de la puce de combat
- Bouton L – Inutilisé
- START – Placer le curseur sur OK
- SELECT – Masquer l'écran de personnalisation temporairement

Commandes de Boktai 2

- Manette + – Inutilisé
- Bouton A – Inutilisé
- Bouton B – Inutilisé
- Bouton R – Sélectionner arme
- Bouton L – Sélectionner magie
- START – Fin de la pause
- SELECT – Activer/désactiver blocage



ÉCRAN ET COMMANDES D'ACTION

Lorsque tu fermes l'écran de personnalisation ou de pause, le jeu passe à l'écran d'action. Les commandes y étant légèrement différentes de celles du jeu normal, nous te recommandons de lire attentivement ce qui suit.

Battle Network 5

- Manette + – Déplacer Megaman
- Bouton A – Utiliser puce de combat
- Bouton B – Mega Buster (maintenir enfoncé pour charger)
- Bouton R – Inutilisé
- Bouton L – Inutilisé
- START – Inutilisé
- SELECT – Inutilisé

COMBATS

Les combats se déroulent normalement dans chaque jeu respectif.

VICTOIRE

Remplis les critères suivants pour remporter la victoire.

- Battle Network 5 : Commence par battre ShadeMan ou réduis les PV de Django à 0.
- Boktai 2 : Commence par battre ShadeMan ou réduis les PV de Megaman à 0.

DIFFÉRENCES ENTRE LES COMBATS CHARGES ET LES BATAILLES

- **Battle Network 1** – Lorsque les joueurs combattent, les joueurs adverses peuvent envoyer la carte de combat à l'adversaire à l'aide de la carte **Disturb**.
- **Battle 2** – Lorsque les joueurs combattent, les joueurs adverses envoient automatiquement l'attaque basée sur la carte **Disturb** (en fonction de la version de la page Web). Les Charges et les cartes de combat envoyées et n'y a pas de jeu de cartes en jeu. Les effets de cartes **Disturb** sont les mêmes.
- **Battle 3** – Lorsque les joueurs combattent, les joueurs adverses envoient automatiquement l'attaque basée sur la carte **Disturb** (en fonction de la version de la page Web). Les Charges et les cartes de combat envoyées et n'y a pas de jeu de cartes en jeu. Les effets de cartes **Disturb** sont les mêmes.

ICÔNE DISTURB (CHARGER)

En attaquant ShudoMan avec une attaque spéciale, tu peux envoyer une icône Disturb à ton adversaire. Les icônes Disturb sont envoyées automatiquement des cartes de combat envoyées et ne produisent pas d'effets différents en fonction de la version.

BATTLE NETWORK 1

1. Attaque ShudoMan avec la carte de combat **BatCan** pour envoyer une icône Disturb basée sur la version de la page Web. (Tableau 12-Deschuki)
2. Lance une carte magique pour envoyer une icône Disturb rouge.

BATTLE 2

1. Attaque ShudoMan avec une attaque spéciale pour envoyer une icône Disturb basée sur la carte de combat **BatCan** (en fonction de la version de la page Web).
2. Attaque avec une carte magique pour envoyer une icône Disturb rouge.

TABLEAU 12-5 COMBATS CHARGES ET BATAILLES

	Battle Network 1	Battle 2
ICÔNE DISTURB JAUNE	BatCan1	Attaque enchantée avec une lance
ICÔNE DISTURB BLEUE	BatCan2	Attaque enchantée avec une épée
ICÔNE DISTURB VERTE	BatCan3	Attaque enchantée avec un marteau
ICÔNE DISTURB ROUGE	Contre-attaque	Une contre-attaque
3 COULEURS (JAUNE, BLEU, VERT)	BatCan4	

L'icône Disturb est envoyée directement une fois que l'effet de perturbation est en jeu ou de passer est ouvert.

EFFETS DE L'ICÔNE DISTURB

Les icônes Disturb envoyées par ton adversaire ont les effets suivants. Plusieurs icônes Disturb de même couleur peuvent être envoyées simultanément et les effets sont doublés.

	Battle Network 5	Boktai 2
ICÔNE DISTURB JAUNE	Tuby apparaît dans la zone adverse	Django reçoit un statut anormal
ICÔNE DISTURB BLEUE	Meltaur apparaît dans la zone adverse	ShadeClaw invoqué
ICÔNE DISTURB VERTE	PV de ShadeMan restitués	PV de ShadeMan restitués
ICÔNE DISTURB ROUGE	ShadeMan utilise le mouvement BigNoise	ShadeMan utilise le mouvement spécial Wing-Storm

BLOCAGE

Le blocage te permet de faire dévier l'icône Disturb de l'adversaire en accédant à l'écran de personnalisation ou de pause. Note que le blocage ne peut être utilisé qu'une fois par combat.

COMMENT BLOQUER

- Battle Network 5 – Appuie sur le bouton de blocage sans sélectionner OK pour le bloquer sur l'écran de personnalisation.
- Boktai 2 – Active le blocage pour le bloquer sur l'écran de pause.

Attention, car si tu essaies d'effectuer un blocage alors qu'aucune icône Disturb n'a été envoyée, il ne te restera plus de blocage.

ÉCRAN DES RÉSULTATS

À la fin d'un combat, l'écran des résultats apparaît.

L'écran des résultats indique le vainqueur/perdant, le temps de jeu de chacun, les points de combat croisé obtenus avec ce combat et le total des points de combat croisé.

POINTS DU COMBAT CROISÉ

Les points du combat croisé sont obtenus au cours des combats croisés. Les deux camps gagnent des points et le camp vainqueur ou celui qui envoie le plus d'icônes Disturb reçoit le plus de points. Ces points peuvent ensuite être utilisés dans le jeu.

POINTS DU COMBAT CROISÉ

- Battle Network 5 – Sers-toi de tes points de combat croisé avec le Trader de Boktai 2 qui apparaît dans le jeu pour obtenir de nouvelles puces.
- Boktai 2 – Sers-toi de tes points de combat croisé dans le jeu pour les échanger contre des armures et des équipements.

Une fois que tu quittes l'écran des résultats, la partie est automatiquement sauvegardée.

NOTES...

NOTES...

NOTE...

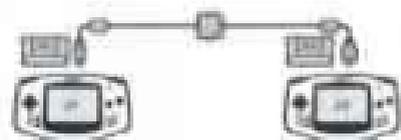
ÍNDICE

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 56 Configuración multijugador | 74 Misiones de liberación |
| 58 El mundo de Megaman
Battle Network™ | 80 Miembros del equipo |
| 59 La historia | 82 Pantalla del PET |
| 60 Los personajes | 86 NaviCustomizer |
| 61 Cómo comenzar | 88 Funciones de red |
| 62 Controles del juego | 92 Secretos sobre los
BattleChips |
| 64 El mundo real | 94 Comerciantes y objetos |
| 64 Conectarse | 95 Consejos de juego |
| 65 El ciber mundo | 96 Terminología |
| 66 Internet | 97 Crossover Bateles |
| 67 Batalla: Pantalla de
selección | |
| 68 Batalla: Pantalla de acción | |
| 70 Ventana de emoción | |
| 71 DubiSoul | |
| 72 ChaosUnison | |
| 73 Tipos de almas | |



CONFIGURACIÓN MULTIJUGADOR

CONEXIÓN DEL CONECTOR MULTIJUGADOR DE GAME BOY ADVANCE™



Sistema Game Boy Advance y
cable Game Link™ de Game Boy Advance™



Sistema Game Boy Advance y
conector multijugador de Game Boy Advance™

FUNCIONES DE RED

NECESITAS

Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™ y NINTENDO GAMECUBE™
GAME BOY PLAYER™ (incluyendo Mando de NINTENDO GAMECUBE)
2 Conectores de Megaman Battle Network™ 5
Cable Game Link™ de Game Boy Advance™ (AGB-005)

CREASIVE BATTLES (Batallas Creativas)

NECESITAS

Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™ y Game Boy Player™
(incluyendo Mando de NINTENDO GAMECUBE)
Mecanismo Battle Network™ 5
Kartana: Boma 7-3, Salar, Bow, Wingo
2 Conectores multijugadores de Game Boy Advance™ (AGB-010)

CONEXIÓN

1. Conecta unidades separadas (SE). Inserta los conectores en todas unidades.
2. Ajusta los conectores multijugadores de Game Boy Advance™ a los conectores de la extensión externa de cada unidad.
3. Enciende (ON) ambas unidades.
4. Mira la página 55 para obtener más información acerca de las Funciones de red y la página 57 para más información acerca de los Creative Battles.

NOTA: El Mando inalámbrico Wavebird™ de NINTENDO GAMECUBE puede ocasionar conflictos con el conector inalámbrico al iniciar partidas y ocasionar desconexión.



ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR
QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE
GAME BOY ADVANCE™ (MODELO NO. AGB-005)

EL MUNDO DE MEGAMAN BATTLE NETWORK™

ES EL AÑO 200X.

Es la era de la red, hecha posible gracias a los rápidos avances de Internet y otras tecnologías de comunicaciones. Todo el mundo tiene un microteléfono llamado PET (PErsonal Terminal).

¿QUE ES UN PET?

Los PETs son similares a un teléfono móvil evolucionado, y están equipados tanto con teléfono como correo electrónico, y también pueden funcionar como libros de texto y periódicos, lo que los convierte en un accesorio muy conveniente para la vida moderna.

Además de esto, dentro de cada PET hay un programa de inteligencia artificial humanocida llamado Net Navis, que puede llevar a cabo todo tipo de tareas en la red para su dueño humano.

¿VIRUS BUSTING!

La sociedad conectada en red... el mundo es un lugar muy cómodo para vivir, pero las cosas no siempre son perfectas: gracias a los desenfrenados virus informáticos. Para protegerse de estos virus, la gente equipa a sus Net Navis con programas de batalla llamados BattleChips, y hacen que sus Net Navis luchan directamente contra los virus. Esto se llama Virus Busting (Destrucción de virus).

LA HISTORIA

Había pasado un mes desde la batalla con Nebula, el Sindicato DarkChip, una batalla por el destino de la tierra... Hoy Lan y sus amigos visitan al padre de Lan en el laboratorio de investigación del Departamento de Ciencias, ya que tiene algunas noticias importantes para compartir con ellos.

Justo antes de que comparta su gran noticia, un misterioso grupo de Navis aparece de la nada y se apodera de Internet! Incluso los ordenadores del laboratorio han sido vulnerados, y todos los sistemas se han cerrado y detenido. De pronto, en medio de la confusión y el caos, un gas somnífero es arrojado en el laboratorio. Una tras otra todas caen al suelo, incluyendo al padre de Lan.

Afortunadamente Lan estaba a cierta distancia cuando el gas somnífero se agotó, y puede mantenerse consciente por más tiempo. Tendido en un estado de aturdimiento, Lan alcanza a ver al Dr. Regal, líder de Nebula, parado junto a los cuerpos inconscientes. ¡Así que Regal está con vida después de todo!

"... Bien, bien, Dr. Hikan..."

"Maestro Regal, ¿qué hacemos con sus amigos?"

"Confisca sus PETs. Sin ellos estarán indefensos de todas formas."

Entonces, habiendo robado los PETs de todos, Regal abandona el Departamento de Ciencias. Y esto es lo último que Lan ve antes de sucumbir ante el gas somnífero.

LOS PERSONAJES



LAN HIKARI

Es un alumno de 4º grado de la Escuela primaria ACDC, en la ciudad ACDC. A pesar de que sus calificaciones no son de las mejores, sus habilidades para estos videojuegos son excelentes. Su mejor amigo es Megaman, su Net Navi, y en las Net Battles (Batallas de la red), está así con una poderosa combinación...

CHAUD

Este estudiante de primaria es además un Net Battler (Guerrero de la red) patrocinado por el gobierno, y ahora encabeza al Team Prototjan.

MAYL (Navi - Roll)

DEX (Navi - GutsMan)

YAI (Navi - Góla)



CÓMO COMENZAR

En la pantalla del título, pulsa **START** para ver las siguientes opciones (Nota: si estás conectado, verás que Internet's Net Games actualiza periódicamente la historia de la opción **CONTINUE**).

NEW GAME (Nuevo juego)

Comienza una partida nueva desde el principio.

CONTINUE (Continuar)

Resumir la partida desde el punto en el que fue guardado por última vez.

CROSSOVER BATTLE (Batalla cruzada)

Al seleccionar esta opción, empezará el modo Crossover Battle. Esta opción sólo aparece cuando se está conectado al servidor en línea de Game Boy Advance™. Más tarde, página 82 para más información sobre los Crossover Battles.

SOFT RESET (Reiniciar)

Pulsa **START** (S) [C] y los botones A y B simultáneamente en cualquier momento durante una partida para reiniciar y volver al menú de la pantalla del título. Utiliza esto cuando quieras salir y recargar una partida guardada para comenzar de nuevo.

CONTROLES DEL JUEGO



PANTALLA DE EXPLORACIÓN

En la pantalla de exploración controlas a Lan en el mundo real y a Megaman en el ciber mundo.

- + Panel de Control - Mover al personaje y a los cursores en los menús
- Botón A - Hablar / Examinar / Confirmar (Menús)
- Botón B - Mantén pulsado mientras te mueves para esprintar / Cancelar (Menús)
- Botón R - Conectarse (Mundo real, ver página 64)
 - Desconectarse (ciber mundo)
- Botón L - Hablar con Megaman (Mundo real)
 - Hablar con Lan (Ciber mundo)
- START - Abrir la pantalla del RET (Ver página 80)
- SELECT - Saltar escena de transición

PANTALLA DE BATALLA (ACCIÓN)

- + Panel de Control - Mover a Megaman
- Botón A - Utilizar BattleChip
- Botón B - MegaBuster (mantener pulsado para cargar)
- Botón R o L - Abrir pantalla de selección (cuando el indicador Custom este al máximo)
- START - Pausa
- SELECT - No utilizado

PANTALLA DE BATALLA (SELECCIÓN)

- + Panel de Control - Mover el cursor
- Botón A - Confirmar
- Botón B - Cancelar
- Botón R - Ver descripción del BattleChip
- Botón L - Huir
- START - Mover el cursor al botón OK (Aceptar)
- SELECT - Esconder temporalmente la pantalla de selección

EL MUNDO REAL

La empresa en el mundo real tiene los logs de todo en el mundo real, como en el ciberespacio. Es el mundo real el que tiene como LAN.

HABLAR CON LAN

Pulsa el botón L para hablar con Lan cuando se encuentre el mundo real que has encontrado.

ESPIANTAR

Mantén pulsado el botón L al momento con el botón de control para ganar más rápido que la normal.

HABLAR CON MEGAMAN

Pulsa el botón L en cualquier momento para hablar con Megaman dentro de la dispositivo PET. El puede tener algún consejo con respecto a los eventos. Acordado a si te sientes que hacer.

CONECTARSE

Conectar te permite enviar una señal de tu dispositivo PET para introducir a Megaman en todo tipo de equipos electrónicos. Para conectarte, pulsa sobre el ordenador u otro dispositivo electrónico e pulsa el botón R.

MEGAMAN BATTLE NETWORK™ TRANSMISSION

Si hay algún problema con un dispositivo electrónico, es probable que se deba a un virus o a un New enemigo causando estragos dentro de él. Cuando esto suceda, conéctate y envía a Megaman al ciberespacio para encargarse del enemigo. También puedes conectarte aunque no haya problemas para realizar limpieza ahí que envía todo el mundo real para encontrar lugares donde conectarte y explorar.

EL CIBERMUNDO

En el ciberespacio, juega como Megaman. Buscando y luchando contra enemigos mientras se deshace de muchos virus y resuelve diversos problemas.

HABLAR CON EXAMINAR

Pulsa el botón A para hablar a los examinados o examinar algo que has encontrado.

Aspirante de examinar los Mystery Data (datos misteriosos) esperados por aquí y por allá.

ESPIANTAR

Mantén pulsado el botón L mientras le desplazas con el - Botón de Control para enviar más rápido que normal.

HABLAR CON LAN

Pulsa el botón L en cualquier sitio para hablar con Lan. El puede tener algún consejo que para ti si quedas atrapado o no sabes que hacer.

DESCONECTARSE

Pulsa el botón R para abandonar el ciberespacio y volver al mundo real para jugar de nuevo como Lan. Pero ten en cuenta que puede haber situaciones en las que Megaman no puede desconectarse inmediatamente.



INTERNET

Al conectarte al ordenador en la habitación de Lan, puedes ingresar al mundo de Internet y explorar y acceder a muchas áreas diferentes.

CUBOS DE SEGURIDAD

Estos ayudan a evitar que los virus se propaguen a ciertas áreas de Internet. Los encontrarás en la entrada de las páginas Web, por lo que necesitarás obtener un código P del dueño, para desactivar el cubo de seguridad e ingresar.

TIENDAS

Habla con un NesDealer para ver la pantalla de la tienda. Mueve el cursor para marcar el artículo que quieras y pulsa el botón A para confirmar. Los Chips y los programas NavQuil se muestran en verde. Pulsa el botón R para ver una descripción del artículo marcado.

ESTALLIDO DE VISIÓN

En algún lugar del ciber mundo hay un lugar que contiene el pasado del mundo real digitalizado y almacenado con una tecnología extremadamente avanzada. Nadie sabe quién ha hecho esto o porque

BATALLA: PANTALLA DE SELECCIÓN

Cuando encuentras un enemigo, primero verás la pantalla de selección. Aquí puedes seleccionar los BattleChips que enviarás a Megaman.

SELECCIÓN DE BATTLECHIPS

Se eligen cinco chips en forma aleatoria de la Chip Folder (Carpeta de Chips) y se muestran en el área de selección de Chips. Selecciona un Chip de entre estos para enviárselo a Megaman, moviendo el cursor sobre el Chip y pulsando el botón A. Con un Chip marcado, pulsa el botón R para ver una descripción del mismo antes de enviarlo.

REGLAS PARA ESCOGER BATTLECHIPS

Normalmente sólo puedes seleccionar un chip a la vez. Sin embargo, bajo ciertas circunstancias, puedes escoger hasta cinco chips a la vez, lo que te otorga una ventaja considerable. (Los chips de la lista que no encajan en el mismo grupo con el o los chips ya seleccionados se ocultarán)

ENVIO DE DATOS

Una vez que selecciones el o los Chips, mueve el cursor a OK y pulsa el botón A. La pantalla de selección cambiará entonces a la pantalla de acción en donde controlas a Megaman en la batalla.

COMANDO UNITE (UNIR)

Este comando te permite ejecutar DubiSouls y ChaosUnions. Al seleccionar un Chip que coincida con el alma o "Soul" en la que te quieres transformar, selecciona Unite para transformar el Chip en un DubiChip.

VENTANA DE EMOCIÓN

Esta ventana muestra el estado de sincronización de Megaman, que comienza en estado NORMAL, pero aumenta a Full Synchro (Máxima sincronización) si logras un Counter (Contrataque), o disminuye si te disparan. (Ver página 70)

HUIR

Pulsa el botón L para huir. Si logras escapar o no dependerá de tu suerte. Pero recuerda que cuanto más duro es el enemigo, más difícil será huir de él.

BATALLA: PANTALLA DE ACCIÓN

Una vez que sales como un Chip de la pantalla de selección, pasas a la pantalla de acción en donde combates a Megaman y utilizas los Chips seleccionados para derrotar al enemigo.

MEGAMAN

Megaman se desliza sobre las casillas rojas, y los enemigos se desplazan sobre casillas azules. Megaman puede ingresar un área neutral, pero existen ataques especiales que le permiten moverse temporalmente al lado contrario.

BUSTER DESTINO

Pulsa el botón B para disparar la MegaBuster. No hay restricciones rápidas a munición, y cuanto más lejos está el enemigo, más lejos está realizando disparos rápidos. También puedes mantener pulsado el botón B para cargar el Buster y lograr un disparo más poderoso.

CÓMO USAR LOS CHIPS

Pulsa el botón A para utilizar los Chips que hayas enviado a Megaman desde la pantalla de selección. Los datos del Chip aparecen arriba del rostro de Megaman, y su potencia aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla.

INDICADOR CUSTOM

Cuando comienza la acción, el indicador Custom (de selección) en la parte superior de la pantalla comienza a llenarse lentamente. Cuando está lleno, pulsa el botón L o R para reingresar a la pantalla de selección. Así que aunque hayas utilizado todos tus Chips, puedes seleccionar más para enviar a Megaman.

PANTALLA RESULT

Después de luchar eliminando a los enemigos (reduciendo sus HP) o juntos de impacto a él. Cuando finaliza una batalla, avanzará a pantalla Result (de resultados), en donde puedes ver cuánto duró la batalla, el nivel de Burning (Capacidad para destruir virus), cualquier dato de los Chips adquiridos. El nivel de Buster es una evaluación de tus técnicas de eliminación de virus durante la batalla.

SECRETOS SOBRE EL NIVEL DE BUSTING

Con un nivel de Busting alto, puedes obtener mejores Chips de las batallas. Si te va bien en la batalla, también puedes ser premiado con los Chips que utilizaba el enemigo. Puedes aumentar tu nivel de Busting derrotando a los enemigos rápidamente. Pero existen otras formas de aumentar tu nivel de Busting que también descubrirás a su tiempo.

COUNTERS

Un Counter es cuando atacas al enemigo en el momento en el que él está por atacarte. Si logras un contraataque exitoso, ese enemigo quedará paralizado temporalmente, siendo vulnerable al próximo ataque. Además, con un contraataque exitoso, la ventanilla de embudo de Megaman aumentará al estado Full Sincrono.



VENTANA DE EMOCIÓN

Esta ventana refleja el estado de ánimo de Megaman. Cuando juegas, sus emociones cambiarán. Abajo hay algunos ejemplos.

NORMAL

Megaman comienza las batallas en este estado neutral.

FULL SYNCHRO

Te ayuda a ver cuando realizar los contraataques, y también duplica el poder de ataque del primer Chip que utilices después. Cuando utilizas un Chip con doble poder se cancela el estado Full Synchro.

WORRIED (Preocupado)

Si la confianza de Megaman disminuye, no puede realizar el DubiSoul en este estado.

ANGRY (Enojado)

Megaman se pone un poco colorado y más serio, otorgando doble poder de ataque al próximo Chip que utilice.

EVIL (Malvado)

Cuando la maldad se infiltra en el corazón de Megaman, ya no puede ejecutar DubiSouls.

También puede hacer algo inesperado si le parece que va a ser eliminado.

Si Megaman se ve afectado por un Bug (Error de programación), la ventana de emoción puede comenzar a emitir destellos para indicar el problema.

DUBISOUL

A medida que progresses en el juego, las Souls (Almas) de aquellos con los que combates se identificarán con Megaman. Cuando obtienes un Alma, verás la marca de ese Navi en la pantalla de Megaman en el PET, y podrás unirlo con esa alma para lograr una DubiSoul.

EXPLICACIÓN

Hay un tipo o categoría de Chip que corresponde a cada Alma. Selecciona el tipo de Chip que se corresponda con el alma en la que te quieres transformar, y pulsa el comando Unite en la parte inferior derecha de la pantalla (recuerda que no puedes ejecutar una DubiSoul con un Chip común. Esto transformará al Chip en un DubiChip. Selecciona OK para pasar a la pantalla de acción, y la DubiSoul se activará automáticamente.

Cuando ejecutas una DubiSoul, Megaman cambia su aspecto para parecerse más al Navi con el que se une, y obtiene las habilidades especiales de ese Navi mientras esté transformado. Después de 3 lumbos, Megaman vuelve a su forma original. Además, Megaman no puede unirse con la misma alma dos veces en una misma batalla.



CHAOSUNISON

A medida que adquieras más chips Meguman generará un poder nuevo llamado Chaosunison, que le permite combinar el poder de la conciencia y la emoción su propio DarkSeed (Alma oscura) con otros (Almas) que se combinan con él.

EXPLICACIÓN

Los Chaosunisons se ejecutan en esencia de la misma forma que un DubSaid, excepto que los Chaosunions utilizan DarkChips.

DARKCHIPS NECESARIOS PARA CHAOSUNIONS

- FrenzyChips - DarkSword
- MagnetChips - DarkTomb
- GyroChips - DarkTerra
- ImpactChips - DarkMatter
- SearchChips - DarkCode
- MobyChips - DarkBeast

Para ejecutar un Chaosunison, debes utilizar el botón B de aspecto convencional para unir los Dark Chips. Sin embargo, la energía de la conciencia aumenta y disminuye durante lo que debes sostener el botón B cuando la energía está al máximo. Si fallas, la DarkSeed que se encuentra en Meguman huirá de su cuerpo y lo destruirá.

TIPOS DE ALMAS

Los personajes recien los tipos de almas que aparecen en la imagen. Aquí encontrarás su descripción.

Alma Frenzy

Chip compatible: Fire Sword (Espada)

Alma Magnet

Chip compatible: Top Doctor (Escudo)

Alma Gyro

Chip compatible: Top Wind (Viento)

Alma Impact

Chip compatible: Top Fire (Fuego)

Alma Search

Chip compatible: Top Curse

Alma Moby

Chip compatible: Top Recovery (Recuperación)



MISIONES DE LIBERACIÓN

Los Darkloids en las profundidades de distintas áreas deben ser derrotados para liberar a Internet de las garras de la Nebula. Pero el camino a los Darkloids está bloqueado por todo tipo de paneles diferentes, incluyendo aquellos imprregnados con el poder de la seguridad. Debes liberar cada panel a medida que te acercas a los Darkloids, y por último liberar toda el área de Internet.

MISIONES DE LIBERACIÓN: GANAR

Completa una misión de liberación al liberar a todos los DarkHole y derrotar a los Darkloids que controlan el área.

MISIONES DE LIBERACIÓN: PERDER

La misión fracasará si todos los miembros de tu equipo caen (inconscientes). Cuando los HP llegan a 0.

PROGRESO DE LA MISIÓN DE LIBERACIÓN:

• FASE DEL JUGADOR

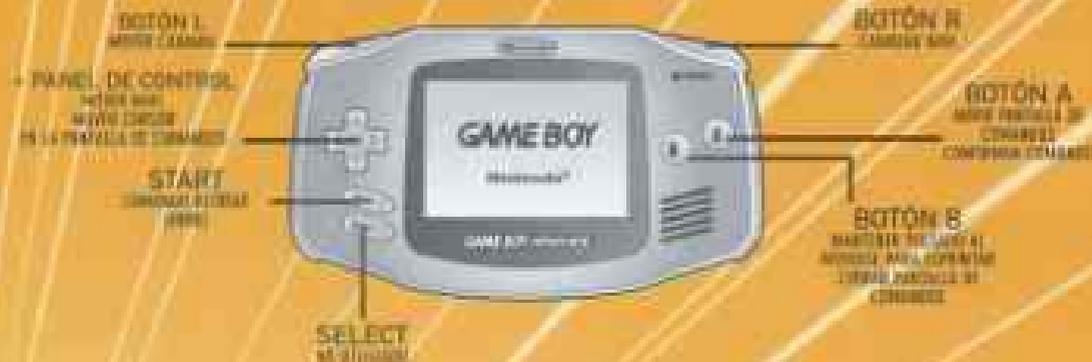
Controla a tu Navi a medida que liberas paneles y te diriges a los Darkloids. Todos los DarkHole también deben ser liberados en el camino.

NOTA: La fase finaliza cuando hayas terminado de mover a todos los miembros de tu equipo, y el control pasa al otro lado.

• FASE DE LOS DARKLOID

En esta fase, los guardabancos marchan hacia adelante, persiguiéndote y atacándote.

CONTROLES DE MISIÓN DE LIBERACIÓN



PANTALLA DE BATALLA ACCIÓN

Cuando estés rodeado, utiliza las botones L/R para cambiar de dirección y luchar.



Nota: Los controles de la pantalla de selección son los mismos.

MISIONES DE LIBERACION... (CONT.)

CAMBIO DE BATALLA

En las misiones de la sección, las batallas pueden comenzar de manera diferente según varias razones cuando se juega el comando Liberate (Liberar).

BATALLA: VENTAJA

Cuando hay pocos Dark Panels alrededor del Navi, la batalla comenzará con ventaja para el lado del jugador (tiene más área para desplazarse).

BATALLA: DESVENTAJA

Cuando hay muchos Dark Panels alrededor del Navi, la batalla comenzará con desventaja para el jugador (el enemigo tiene más área). Cuantos más Dark Panels haya alrededor, mejor es la desventaja. Incluso puedes encontrarlo rodeado, con enemigos a ambos lados, así que ten cuidado.

BATALLAS DE LIBERACION

Las batallas que ocurren durante las misiones de liberación se llaman "Batallas de Liberación" (Batallas de Liberación).

Abajo hay algunas de las principales diferencias entre las batallas de Liberación y las batallas comunes.

Partida de selección automática: A diferencia de las batallas normales, en las batallas de Liberación la Partida de selección aparecerá automáticamente cuando tu indicador de selección sea visible completamente.

3 TURNOS: En las batallas de Liberación, cada batalla termina en 3 turnos. Juegas todo derrotado al enemigo. Si no derrotas al enemigo en 3 turnos, no puedes liberar el panel.

LIBERACION EN 1 TURNO: Si te las ingieras para derrotar a todos los enemigos en el primer turno de la batalla, ahí eres una Liberación de 1 turno. Liberando un panel y los 8 paneles no contiguos al mismo tiempo.

COMPAÑEROS NAVI EN LA BATALLA

En las batallas de Liberación pueden participar los Navis aliados. Cada Navi tiene un estilo de combate diferente, por lo que deberás adaptarte cada vez que cambien al Navi.

Además puede haber Chips específicos para ciertos Navis que actúan como cuando derrotas a ese Navi. Esto puede ser una estrategia muy importante.

SI LOS HP DE TU NAVI LLEGAN A 0

Si los HP de tu Navi llegan a 0, el mismo no podrá realizar ninguna acción durante la siguiente fase del jugador.

Cuando finaliza esa fase, el Navi recupera una cierta cantidad de HP y podrá moverse otra vez.

MISIONES DE LIBERACION...(CONT.)

PANTALLA COMMAND

Pulsa el botón A en la pantalla de exploración para abrir la pantalla Command (Comandos).

LIBERATE (Liberar)

Utiliza este comando para liberar el panel delante de ti. Dependiendo del tipo de panel, puedes ingresar en una batalla, o iniciar un evento en el que tienes que ayudar a Megaman y a sus amigos. Recuerda que este comando no funciona con paneles que no necesitan ser liberados.

COMANDOS ESPECIALES

Los miembros de tu equipo tienen comandos especiales exclusivos de sus habilidades como Navis, permitiéndoles atacar, proteger a sus compañeros, etc. Será fundamental utilizar todas sus habilidades y comandos con astucia si quieres sobrevivir en las misiones de Liberación. Advierte que por cada comando especial que utilices, se te quita un Order Point (Punto de orden), y cuando se agotan los Order Points, no podrás usar más estos comandos especiales.

PASAR

Si no haces nada por un turno puedes descansar y recuperar una pequeña cantidad de HP.

ORDER POINTS

Los Order Points son puntos utilizados para comandos especiales de los Navis, y son fundamentales en las misiones de Liberación.

UTILIZAR PUNTOS PARA COMANDOS ESPECIALES

Cada comando especial utilizado gasta un Order Point. Puedes recuperar estos puntos liberando DarkPanels con objetos, etc.

TIPOS DE PANELES

Abajo hay algunos tipos de paneles que puedes ver durante las misiones de Liberación.

• NORMALPANEL

Te permite desplazarte de un lado a otro normalmente.

• DARKPANEL

No puedes desplazarte a través de estos. Utiliza el comando Liberate para ingresar en una batalla e intentar liberarlos.

• ITEMPANEL

Estos DarkPanels conceden elementos si puedes liberarlos.

• DARKHOLE

Estos paneles producen Guardians (Guardianes), y deben ser liberados.

• BONUSPANEL

Inicia un evento que puede ayudarte. El evento te determina un sistema de rueta.

MIEMBROS DEL EQUIPO



BRITOMAN
Comando de Liberación especial - Wide Sword 1
• Lanza tres paneles consecutivos.



MAGNETMAN
Comando de Liberación especial - Magnet Barrier
• Crea una barrera alrededor de todos los compañeros de su equipo para bloquear ataques enemigos.



DYRISHMAN
Comando de Liberación especial - Explosivos Liberatin
• Descarga una bomba sobre el terreno para liberar a los aliados.
INDIVIDUO ÚNICO Puede transformarse en un castor y usar el uso de Dark Panels para liberar.



NEPALMAN
Comando de Liberación especial - Napalm
• Produce un bombardeo que libera una zona de 8 paneles.



SORDMAN
Comando de Liberación especial - Fuego Sordo
• Busca una hilera de paneles directamente frente a él y libera al Panel 7 o Dark Panel con elementos más cercanos.



MEDON
Comando de Liberación especial - Twin Charmin
• Utiliza este comando para atraer al lado de los Panel 7 Dark Panel para liberar los caminos entre ellos.

PANTALLA DEL PET

Pulsa **START** en la pantalla de exploración para abrir la pantalla del PET.

CHIPFOLDER

La ChipFolder (Carpeta de Chips) contiene los Chips a utilizar en la batalla. Comienzas con una ChipFolder, que puedes editar o reestructurar como gustes. A medida que progresses el juego, puedes obtener una ChipFolder adicional, como así también una carpeta de respaldo. Si bien no puedes reestructurar tu carpeta de respaldo, puedes actualizarla al conseguirla de otras personas, etc.

• EQUIPAR CARPETAS

La carpeta que has equipado se llama **EQUIP**.

Para equipar una carpeta diferente, seleccionala, pulsa el botón **A**, y después selecciona la opción **EQUIP**.

• EDITAR CARPETAS

Selecciona la carpeta que deseas reestructurar, pulsa el botón **A**, y selecciona la opción **EDIT** (Editar). Esto te conducirá a la pantalla Folder Edit (Edición de carpeta).

PANTALLA FOLDER EDIT

En la pantalla Folder Edit, utiliza izquierda/derecha del + Panel de Control para conmutar entre la ChipFolder y tu carpeta de respaldo, con el objeto de intercambiar Chips entre éstas. Utiliza arriba/abajo del + Panel de Control para desplazarte en la lista de Chips. Selecciona un Chip y luego selecciona el Chip por el que deseas intercambiarlo. Esto intercambiará ambos Chips. También puedes pulsar el botón **A** dos veces seguidas para enviar ese chip. Y puedes pulsar **START** para reestructurar el orden de los Chips, utiliza los botones **L/R** cambiar de página.

RANKINGS DE BATTLECHIP

Los BattleChips están divididos en tres categorías de acuerdo a sus capacidades. Además hay Dark Chips que no se incluyen en el ranking normal, y el utilizarlos puede tener un efecto desfavorable sobre el Navi.

• **STANDARD CHIP** – Borde gris

• **MEGA CLASS CHIP** – Borde azul

• **GIGA CLASS CHIP** – Borde rojo

• **DARK CHIP** – Borde púrpura

REGLAS PARA EDITAR CARPETAS

• Asegúrate de colocar Chips en las 30 ranuras.

• Puedes colocar un máximo de 4 Chips iguales en una carpeta. Los Chips con el mismo nombre son considerados iguales, aunque el código sea diferente.

• Solo puedes colocar 5 Mega Class Chips, 1 Giga Class Chip, y 3 Dark Chips en una carpeta al mismo tiempo, y todos deben ser diferentes.

REGULAR CHIP

Los Regular Chips (CHIPs comunes) sólo pueden activarse en la lista Chip Select de la pantalla de selección. Pueden ser muy útiles si los incorporas adecuadamente a tu estrategia. En la pantalla Select, puedes elegir el Chip que quieras designar como Regular Chip y pulir SELECT. En todos los CHIPs de Jueves, o Jueves en Regular Chips, se aparece un borde amarillo. Significa que ya sido designado como Regular CHIP.

El tamaño de los datos del Chip es mayor que la Regular Memory Memory común, pero también puedes designar el Chip como Regular Chip. Si encuentras un chip que llamado "Regular Chip" puedes experimentar la cantidad de Regular Memory disponible.

BOUCHIPS

Los Bouchips son exclusivos en la pantalla de explicación del cibermundo. Hay muchos tipos de Chips que se pueden utilizar para ayudar a Megaman. Los puedes obtener de bandes, y de Mystery Data, ya diferentes de los BattleChips, sólo se pueden utilizar una vez.

DATA LIBRARY

La Data Library (Colección de datos) es una guía sobre los BattleChips. Los datos de los Chips que consigues son ingresados aquí automáticamente, y puedes verlos en cualquier momento. Los Chips están divididos por categorías. La primera página muestra los Regular Chips, hacia derecha del + Panel de Control para ver las páginas de los Mega Class Chips y los Giga Class Chips, como así también el PA Memo Lista de combinaciones. Los números a la derecha del nombre del Chip indican cuán raro es el chip, cuantos más números, más raro es el Chip. ¿Podrás recoger todos los Chips?

PA MEMO

Es una lista de combinaciones de Chips que has activado durante el juego hasta el momento.

MEGAMON

Aquí ver el estado de Megaman. A medida que el juego progresa, se agregan estadísticas.

NAVIGATION

Esta pantalla muestra el Navegaciones.

PANTALLA RECORD

Aquí puedes ver el tiempo record en el juego, además que con el nivel de Bashing Super hasta Navi Omega. Se muestran My Record (Mi record) y Total Record (Record total) con Total Record puedes comparar tus records con los de tus amigos para ver quien tiene el mejor tiempo de eliminación. Cuanto menor sea el tiempo de Total Record, mejores el nivel de ataque NavChip SP.

E-MAIL

Leer las correo electrónico y Lan. Indica los últimos actualizaciones de software en la lista de mensajes, y utiliza los botones L/R para cambiar de página en el mensaje seleccionado.

KEY ITEMS

Ver los objetos que posees y sus descripciones. Utiliza el + Panel de Control para desplazarte en la lista de objetos.

COMMUNICATION

Conectarse con amigos para luchar o intercambiar Chips. Mira la página 26 para más detalles.

SAVE

Guarda tu progreso en el juego. Desde la pantalla del menú, puedes seleccionar COLLECT para continuar tu partida desde el punto en que has guardado.



NAVICUSTOMIZER

Una vez que alcances un cierto punto en el juego, se agregará la función Navicustomizer a tu dispositivo PET. Utilízala para combinar programas y fortalecer las habilidades de tus Navis.

Accede al Navicustomizer desde la sección Megaman en la pantalla PET.

INSTALACIÓN DE PROGRAMAS

Utiliza el + Panel de Control para desplazarte hacia arriba/abajo en la lista de programas y seleccionar el que deseas instalar. También puedes utilizar los botones L/R para cambiar de página. Una vez que seleccionas el programa, el mismo aparecerá en el Memory Map (Mapa de memoria) para que lo coloques. Selecciona la ubicación para el programa y pulsa el botón A para instalarlo.

ELIMINAR PROGRAMAS

Para eliminar programas instalados en el Memory Map, pulsa izquierda del + Panel de Control para desplazar el cursor hacia el área del Memory Map. Cuando seleccionas un programa, aparecen las opciones RETURN (Volver) y MOVE (Mover). Selecciona RETURN para desinstalarlo y devolverlo a la lista. Al seleccionar MOVE, puedes mover el programa dentro del Memory Map para reestructurar la disposición. Pulsa SELECT para quitar todos los programas instalados.

REGLAS DE PROGRAMACIÓN

Hay cuatro reglas para instalar programas en el Memory Map.

- **REGLA 1**
Coloca las partes del programa de forma que se superpongan con la línea de comandos al menos una casilla.
- **REGLA 2**
No puedes colocar Plus Parts (con patrón cuadrado) en la línea de comandos.
- **REGLA 3**
No coloques partes para programas diferentes del mismo color una junto a la otra.
- **REGLA 4**
Combina programas de forma que tengas 4 programas de colores diferentes.

Por encima del Memory Map hay una barra que muestra los colores de los programas combinados.

RUN

Cuando hayas finalizado de configurar el programa, selecciona RUN (Ejecutar) (pulsa START para mover el cursor directamente a RUN). Cuando en la pantalla aparece "OK" (Aceptar), el programa estará compilado.

BUGS:

Cuando ejecutas el programa, si has cometido algún error en contra de las 4 reglas de programación, existirá un "Bug", o anomalía en el código del programa, que puede afectar negativamente al rendimiento de Megaman. Si tienes un Bug en tu programa combinado, puede suceder que Megaman no se mueva adecuadamente, o que sus HP disminuyan por sí solas. Si adviertes algo anormal, revisa rápidamente la ventana de emoción de Megaman para ver qué es lo que sucede.

FUINCIONES DE RED

Al pulsar el botón **Game Connect™** de tu consola **Play Advance™** se vendrá por separado, puedes conectarte a otros programas, compartir con otros jugadores de **Multi Battle™**, o incluso **LAN Play™**. Primero selecciona el modo de red que deseas utilizar y configúralo para jugarlo con tu otro jugador.

SELECCIÓN DE UN DISPOSITIVO

En esta pantalla, se muestran los dispositivos disponibles para jugar.

Cuando ingresas en la pantalla **Network Search** te preguntará si quieres guardar la partida. La partida se guardará automáticamente cuando finalices el intercambio en la batalla.

USO DEL CONECTOR INALÁMBRICO DE GAME BOY ADVANCE™

Enter Name and Comment

Realízalo puedes ingresar tu nombre y un comentario para mostrar cuándo se conectes con otros jugadores. Tu nombre puede tener hasta 5 caracteres, y el comentario hasta 11 caracteres.

CONTROLES

- Enter Name and Comment** – Mueve el cursor para seleccionar el otro jugador.
- Enter** – Confirma.
- Enter** – Esc. Retrocede.
- Enter** – Mover el cursor a la derecha.
- Enter** – Mover el cursor a la izquierda.
- START** – Mover el cursor a OK.
- SELECT** – No utilizar.

PANTALLA NETWORK

Primero selecciona si quieres ser anfitrión o cliente. Cuando lo pida selecciona modo. Espera a que la otra persona se una. Una vez conectados, el anfitrión mostrará el tiempo y comentario de la batalla y cualquier otro cliente, y el cliente mostrará el otro como posible anfitrión. Si hay una lista de posibles jugadores para conectarse, utiliza los botones **L/R** para desplazarte en la lista y selecciona **Enter** para conectarte.

NETBATTLE

Conéctate con un amigo y entranado en 2 modos de juego: Solitarios.

- Single Battle** (Batalla individual) – Comparten en partidas individuales.
 - Triples Battle** (Batalla triple) – Comparten por las mejores 2 batallas de 3.
- Después de seleccionar el modo, seleccionas el tipo de batalla.

FUNCIONES DE RED...(CONT.)

PRACTICE (Práctica)

Las victorias y derrotas no se cuentan.

BATTLE (Batalla)

Las victorias y derrotas cuentan en tus resultados, y el ganador puede coger un Chip del perdedor. (Se debe tener al menos 1 Chip que no sea Giga Class o Dark Chip en una de sus carpetas de respaldo para jugar en este tipo de batalla)

- La batalla comienza cuando ambos seleccionan el mismo modo y tipo de batalla.
- Reduce los HP de tu oponente a 0 para ganar la batalla.

El turno número 15 es el último de la batalla, y la partida finaliza aunque ambos lados aun tengan HP restantes. El jugador que haya producido más daño total en el otro gana, sin importar los HP restantes.

COMPARE (Comparar)

• COMPARE LIBRARY

Compara las colecciones de Chips con otros jugadores. Todos los datos en la colección de la otra persona que no estén en la tuya se agregan a tu colección.

• COMPARE RECORDS

Compara los tiempos record totales de eliminación y los actualiza con los mejores tiempos actuales. Cuanto mejor sean los tiempos en la lista Total Records (Récorde totales), más poderosos serán los Navi Chip SPs, así que compárate tus tiempos con amigos para hacer que tus Navis sean más poderosos.

TRADE (Intercambio)

• INTERCAMBIO DE BATTLEDIPS

Intercambia los Chips de tu carpeta de respaldo, uno a la vez (excepto los Giga Class Chips, que no se pueden intercambiar). Una vez que tú y tu amigo hayan seleccionado los Chips a intercambiar, de lo pedir que confirmes el intercambio. El proceso se completa cuando ambos seleccionan YES (SI). Si quieres regalar un Chip a alguien, selecciona el Chip y tu amigo selecciona NONE (Ninguno).

• INTERCAMBIO DE PROGRAMAS

Cuando hayas desbloqueado el NaviCustomizer, podrás intercambiar programas con otras personas. Una vez que tú y tu amigo hayan seleccionado los programas a intercambiar, se te pedirá que confirmes el intercambio. Selecciona YES (SI) para completar el proceso.



SECRETOS SOBRE LOS BATTLECHIPS

SECRETOS SOBRE LOS BATTLECHIPS

Combinar BattleChips y desarrollar una buena estrategia es la clave del éxito. La siguiente es información acerca de los Battle Chips que puedes ver así en la batalla:

SECRETOS DE ATACAR

El poder de ataque de un Chip depende de cuánto daño produce en un enemigo con un único ataque. Pero, además de su ataque, un Chip puede tener más efectos, pero así como hay que considerar los factores como el alcance o propagación de los ataques, dispone múltiples atributos elementales, etc. Así que en guerra no se centra en acorta del poder de ataque, y utiliza el poder de un Chip para todo. Algunas atracciones: El poder de ataque no se multiplica en los Chips de batalla.

TIPOS DE CHIPS

Hay 12 tipos de Chips:

Espada (Espada)	Evocación (Invocación)
Eléctrico (Eléctrico)	Break (Interrupción)
Wood (Madera)	Invencible (Invencible)
Flame (Fuego)	Wood (Madera)
Cursor (Cursor)	Break (Punto de Batalla)
Recovery (Recuperación)	Water (Agua)

Estos atributos también son importantes cuando ejecutas DubiSouls.

ATRIOS DOS ELEMENTALES

Quintora los tipos de Chips, así además de cuatro elementales: Flame, Water, Electric, y Wood. Cada uno de ellos tiene un efecto y debilidad, como se muestra en el diagrama. Si atacas a los enemigos que tiene un atributo elemental que es el mismo de los Chips, puedes realizar un ataque elemental produciendo el doble de daño.



CÓDIGOS DE LOS CHIPS

Los códigos de los Chips se actualizan con letras A-Z. En la pantalla de selección puedes elegir dos tipos de Chips diferentes al mismo tiempo. Siempre que llegas al mismo código. Este puede ser útil en la batalla. Además puedes ver códigos de Chips como "Galeónes". Estos son comodines y pueden seleccionarse junto a Chips con otros códigos.

PROGRAM ADVANCE

Cuando seleccionas una cierta combinación de BattleChips, se pueden fusionar y transformarse en un BattleChip completamente nuevo. Esto se llama Program Advance. Mejora de programación. Experimenta y descubre tantos como puedas. Cada Program Advance que descubres se guarda en la sección P.A. Memo de la rotación de datos de tu PET.

COMERCIANTES Y OBJETOS

CHIP TRADERS

Un Chip Trader (Comerciante de Chips) es una máquina que te da un nuevo Chip al sacar a cambio de algunos chips viejos que deseas intercambiar. Una vez que intercambias Chips por uno nuevo, el juego es guardado automáticamente, así que debes tener cuidado con lo que entregas.

NUMBER TRADERS

Esta es una máquina comerciante que se halla en el negocio de Higby. Ingresa un número de 8 dígitos, y si tienes el número correcto, puedes conseguir un Chip o un artículo (1 vez por número). Puedes encontrar pistas acerca de los números en todo tipo de lugares, así que intenta encontrar tantos como puedas.

BUG PIECE TRADERS

Es probable que en alguna parte del mundo haya un comerciante que te dará chips nuevos a cambio de fragmentos de Bugs.

ARTÍCULOS

Ahí hay algunos de los artículos que encontrarás y que te ayudarán en el transcurso del juego.

ARTÍCULOS POTENCIADORES DE MEGAMAN

HP Memory (Memoria de HP) – Aumenta 20 puntos los HP de Megaman.

OTROS ARTÍCULOS

P Code (Código P) - Elimina los cubos de seguridad. (La mayor parte de éstos los consigues de la gente).

CONSEJOS DE JUEGO

CONTROLA TUS HP

Después de las batallas no recuperas tus HP, así que no debes utilizar los elementos de recuperación o SubChips durante la batalla o antes de enfrentarte a otro enemigo. Además puedes recibir batones de HP en la pantalla de resultados, que también restituyen tus HP.

MANTÉN EL ESTADO FULL SYNCHRO

La ventana de emoción de Megaman vuelve a Normal cuando finaliza una batalla. Sin embargo, si acaba la batalla en estado Full Synchro, Megaman permanece en Full Synchro y también comienza la siguiente batalla de esa forma. Pero desaparecerá si te desconectas del ciber mundo o si llegas a una batalla con un jefe.

UTILIZA EL TERRENO A TU FAVOR

Aprovecha el terreno del campo de batalla para sacar ventaja. Por ejemplo, los paneles de césped se queman fácilmente, por lo que los ataques con llama son el doble de efectivos. También puedes utilizar ataques eléctricos contra enemigos en paneles de agua para duplicar la fuerza.

SERVICIO CHIPORDERING DE HIGSBY

En un cierto momento, el Sr. Higby comenzará a ofrecer un servicio de Chipordering (Encargo de Chips). Los Chips en Data Library se muestran en una lista, y todo lo que tienes que hacer es seleccionar un Chip que tenga al menos un nombre junto a él. Utiliza esto junto con la función Library Compare (Comparación de colecciones). Pero ten en cuenta que algunos Chips no se pueden pedir.

TERMINOLOGÍA

EXT

Extensión de 3 letras que sigue a un nombre de usuario para mostrar de qué tipo es. En el caso de la extensión "especialista", la extensión es "ext"

EXTENSION

Es el código que permite identificar a los Net Navis. Los Net Navis son programas que pueden identificar Navis por medio de señales y códigos cuando están conectados.

DELETE

Cuando un Navi es eliminado o borrado, no se pierde su nombre. Es por ello que los habitantes de el planeta con frecuencia durante las batallas en la red.

OPERATOR

El Operador (Operador) es la persona que envía señales e instrucciones a los Net Navis. Cuanto mayor es la confianza entre un Navi y su operador, más fácil será la batalla.

SERVER

Los Servers (Servidores) son ordenadores compartidos que la gente puede utilizar, almacenar de datos e información.

CROSSOVER BATTLES

El modo Crossover Battle ocurre en el modo de batalla con las conexiones de cable de red. Aquí, dos jugadores que tienen una copia de Battle 2 se conectan por cable de red. El juego de Kenner, y también entran en batalla Battle 2 y Battle 2. En el modo de juego el jugador más antiguo de Battle 2 y Battle 2 se conectan por separado y el jugador más nuevo con el cable Game Link de Battle 2 y Battle 2 se conectan por separado.

INGRESO AL MODO CROSSOVER BATTLE

Cuando el comando Ingresar al Modo Battle 2 y Battle 2 se muestra en la pantalla de inicio de Battle 2 y Battle 2.

BATTLE NETWORK 1 - LA OPCIÓN "CROSSOVER BATTLE"

aparecerá en la pantalla del menú.

BATTLE 2 - REGRESA LA VIGILANCIA ORDEN EN LA PANTALLA

Una para entrar la opción Crossover Battle (Battle 2 y Battle 2) que ingresa a la primera vez.

ORDEN CROSSOVER BATTLE - (L, R, L, R, R, R, R, L, L, SELECT, START, SELECT, START)

Este comando se muestra en la pantalla de inicio de Battle 2 y Battle 2.

PANTALLA DEL MENÚ - CUANDO SELECCIONAS CROSSOVER

Battle, pasará a la pantalla del Menú.

CROSSOVER BATTLE - TE LLEVA A LA PANTALLA

ENTRY (Ingresar) Change Name (Solo en versión BM)

Esto te permite actualizar el nombre y comentario mostrado en la pantalla ENTRY. Para Battle 2, el nombre que aparece será fijado del juego.

DESCRIPCION DEL MODO

Muestra una descripción ligada a Crossover Battle.

BATTLE 2 - BATTLE 2 se conecta a la pantalla de batalla. Ingresar a Battle 2 y Battle 2, estos comandos se muestran en la pantalla de inicio de Battle 2 y Battle 2. Los comandos de Battle 2 y Battle 2 se muestran en la pantalla de inicio de Battle 2 y Battle 2.

BATTLE NETWORK 2 - UNA VEZ QUE SE SELECCIONA

la opción Crossover Battle, aparecerá en la pantalla de inicio de Battle 2 y Battle 2. Los comandos de Battle 2 y Battle 2 se muestran en la pantalla de inicio de Battle 2 y Battle 2. Los comandos de Battle 2 y Battle 2 se muestran en la pantalla de inicio de Battle 2 y Battle 2.

BATTLE 2 - CUANDO UN USUARIO DE BATTLE NETWORK 1

señala una pantalla, el nombre y comentario de ese usuario aparecerá en la pantalla. Para el battle 2 y Battle 2, el nombre que aparece será fijado del juego.

CONTROLES PARA LA PANTALLA DE SELECCIÓN Y LA PANTALLA DE INTERVALO

Esta pantalla te permite seleccionar tus aliados para el próximo turno y estar preparado para la batalla. Además, si has bloqueado a tu oponente con éxito, puedes enviar al elemento Disturb (Perturbación) a tu oponente.

Controles de Battle Network 5

+ Panel de Control	- Mover cursor
Botón A	- Confirmar
Botón B	- Cancelar
Botón R	- Ver descripción del BattleChip
Botón L	- No utilizado
START	- Mover cursor a OK
SELECT	- Oculta temporalmente la pantalla de selección

Controles de Boktai 2

+ Panel de Control	- No utilizado
Botón A	- No utilizado
Botón B	- No utilizado
Botón R	- Seleccionar arma
Botón L	- Seleccionar Magia
START	- Finalizar intervalo
SELECT	- Activar/Desactivar bloqueo



PANTALLA DE ACCIÓN Y CONTROLES

Cuando hayas finalizado en las pantallas de selección / intervalo, el juego pasa a la pantalla de acción. Aquí los controles son ligeramente diferentes que la partida común, así que sigue leyendo.

Battle Network 5

+ Panel de Control	- Mover a Megaman
Botón A	- Utilizar BattleChip
Botón B	- Mega Buster (Mantener para cargar)
Botón R	- No utilizado
Botón L	- No utilizado
START	- No utilizado
SELECT	- No utilizado

BATALLAS

Las batallas ocurrirán de forma estándar para cada partida respectivamente.

GANAR

Cumple con los siguientes criterios para ganar la batalla

- Battle Network 5: Derrota primero a ShadeMan, o reduce los HP de Django a 0.
- Boktai 2: Derrota primero a ShadeMan, o reduce los HP de Megaman a 0.

DIFERENCIAS ENTRE LAS KINGSOVER BATTLES Y LAS PARTIDAS COMUNES

- **Battle Network 5** - La pantalla de selección de arma automática aparece cuando el indicador Counter está al máximo, y se pueden atacar con una Disturb.
- **Biktal 2** - Una vez que el indicador de batalla restante de la parte superior de la pantalla alcanza la pantalla normal (normalmente se abre automáticamente), las cartas salidas tienen prioridad en este modo, así que no hay indicador de No. Los efectos mágicos (Mintari) son diferentes a la pantalla común.
- **MAN Mode** - Una vez que alcanza el turno de tanto Battle Network 5 como Biktal 2, cuando el Man Mode (Modo máximo) que duplica el poder de ataque de ambas especies.

ELEMENTO DISTURB

Al atacar con éxito a GradeMan con un ataque específico, puedes enviar un elemento Disturb a tu oponente. Los elementos Disturb son enviados automáticamente desde la pantalla de Selección e Intervalo, y producen efectos dependiendo del color.

BATTLE NETWORK 5

- 1) Ataca a GradeMan con el BattleChip BarCan para enviar un elemento Disturb según la versión del Chip (ver tabla a continuación).
- 2) Usa un contraataque para enviar un elemento Disturb rojo.

BIKTAL 2

- 1) Ataca a GradeMan con un Enchant (atrás de muchos) para enviar un elemento Disturb según el arma al momento del ataque (ver tabla a continuación).
- 2) Ataca con un arma desde atrás para enviar un elemento Disturb rojo.

TABLA DE COLORES DE ELEMENTOS DISTURB

	Battle Network 5	Biktal 2
ELEMENTO DISTURB AMARILLO	BatCan1	Ataque encantado con lanza
ELEMENTO DISTURB AZUL	BatCan2	Ataque encantado con una espada
ELEMENTO DISTURB VERDE	BatCan3	Ataque encantado con un martillo
ELEMENTO DISTURB ROJO	Counter (Contraataque)	Ataque desde atrás
3 COLORES (AMARILLO, AZUL, VERDE)	BatCan4	

El elemento Disturb es enviado automáticamente cuando se ingresa a la pantalla de selección / Intervalo.

EFFECTOS DEL ELEMENTO DISTURB

El elemento Disturb enviado a tu oponente tiene los siguientes efectos. Varios elementos Disturb del mismo color pueden enviarse simultáneamente, duplicando los efectos.

	Battle Network 5	Boktai 2
ELEMENTO DISTURB AMARILLO	Tutty aparece en la arena del enemigo	Django recibe un estado anormal
ELEMENTO DISTURB AZUL	Mettaur aparece en la arena enemiga	Invoca a ShadeClaw
ELEMENTO DISTURB VERDE	Se restituyen los HP de ShadeMan	Se restituyen los HP de ShadeMan
ELEMENTO DISTURB ROJO	ShadeMan utiliza el movimiento especial DigNoise	ShadeMan utiliza el movimiento especial Wing-Storm

BLOQUEO

Los bloqueos te permiten desviar elementos Disturb de tu oponente cuando ingresas en la pantalla de selección / Intervalo. Sin embargo, sólo se puede utilizar un bloqueo por batalla.

CÓMO BLOQUEAR

- Battle Network 5 – Pulsa el botón Block (Bloquear) sin seleccionar OK para bloquear en la pantalla de selección.
- Boktai 2 – Coloca Blocking en ON (SI) para bloquear en la pantalla de Intervalo.

Ten cuidado, porque si intentas bloquear cuando no se ha enviado ningún elemento Disturb, gastarás tu único bloqueo.

PANTALLA DE RESULTADOS

Cuando finaliza la batalla aparece la pantalla de resultados.

La pantalla de resultados muestra al ganador/perdedor, el tiempo de juego para cada uno, los puntos Crossover de esa batalla, y el total de puntos Crossover.

PUNTOS CROSSOVER

Durante las batallas Crossover se ganan puntos Crossover. Ambos lados ganan puntos, y el que gana a más elementos Disturb recibirá más puntos. Estos puntos pueden utilizarse después en el juego.

PUNTOS CROSSOVER

- Battle Network 5:
Utiliza los puntos Crossover que hayas recolectado con el Tradir (Comerciante) de Boktai 2 que aparece en alguna parte del juego para adquirir Chips nuevos.
- Boktai 2:
Utiliza los puntos Crossover en alguna parte del juego para cambiarlos por armadura y equipo.

Una vez que abandones la pantalla de resultados, tu partida se guardará automáticamente.

NOTAS...

NOTAS...

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCAEU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCAEU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEFÄHRT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB WÄHREND ALF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWAHRFRIE ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SCELLO HA TUTTA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZIEGEL WAARBORST U, DAT DIT PRODUCT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET OUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOOG KWALITEITSCRIJVEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPIELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZIEGEL, ZODAT U VERZICERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA (HETT) GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPÄL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SÆIL GARANTERER AT NINTENDO HAR GODKJENT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTD EFTER DETTE SÆIL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TÄRPPÄ VÄRKLÄTTÄÄ, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TÄRPPÖSTÄ ÄINÄ TÄMÄ TÄRPPÄ ENNEN KUUN OSTAT PELJÄ-JÄ MUITA TARVIKKEITÄ, JÖTTÄ SAAT VÄRMAASTI GAME BOY-YHTENKÖPPIÄ TUOTTEITA.

SOMMARIO

- | | | | |
|----|-------------------------------------|----|---------------------------|
| 4 | Impostazione per più giocatori | 22 | Liberation Mission |
| 6 | Il mondo di Megaman Battle Network™ | 28 | Membri della squadra |
| 7 | Storia | 30 | Schermata PET |
| 8 | Personaggi | 34 | NaviCustomizer |
| 9 | Avvio del gioco | 36 | Funzioni di rete |
| 10 | Comandi di gioco | 40 | Segreti del BattleChip |
| 12 | Il Real World | 42 | Trader e oggetti |
| 12 | Jack-In | 43 | Suggerimenti di gioco |
| 13 | Il Cyber World | 44 | Terminologia |
| 14 | Internet | 45 | Modalità Crossover Battle |
| 14 | Battaglia: schermata Custom | | |
| 16 | Battaglia: schermata Action | | |
| 18 | Finestra Emotion | | |
| 19 | DubiSoul | | |
| 20 | ChaosUnison | | |
| 21 | Tipi di anime | | |



IMPOSTAZIONE PER PIÙ GIOCATORI

CONNESSIONI E IL MULTIGIOCO WIRELESS PER GAME BOY ADVANCE™



Gioca Game Boy Advance e
per Game Link per Game Boy Advance



Gioca Game Boy Advance e
attuatori wireless per Game Boy Advance

EDIZIONI DI RETE

CONTENUTE

Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™ e NINTENDO GAMECUBE™
GAME BOY PLAYER™ (due controller per NINTENDO GAMECUBE),
1 cartina di gioco di Megamax Battle Network™ 3
Cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ (AGB-005)

MODALITÀ SENSITIVE (BTU) (Battaglia Accrobatica)

CONTENUTE

Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™ e Nintendo Player
Two™ e Megamax™ NINTENDO GAMECUBE™
Megamax Battle Network™ 3
Edizione BTU: Soldati, Campo di Battaglia™
2 adattatori wireless per Game Boy Advance™ (AGB-005)

CONNESSIONE

1. Inserisci le cartine di gioco in entrambe le unità. Collega il cavo Game Link™.
2. Collega gli adattatori wireless per Game Boy Advance™ ai connettori di connessione esterna di ciascuna unità.
3. Accendi entrambe le unità.
4. Per maggiori informazioni sulle funzioni di rete e sulla modalità Chess or Battle, vedere rispettivamente le pagine 34 e 45.

NOTA: L'utilizzo del controller series BT Wireless per NINTENDO GAMECUBE™ può provocare un conflitto con l'adattatore wireless, con conseguenze e interferenze di segnale.



QUESTA CARSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNO
ADATTATORE PER PIÙ GIOCATORI CHE PUÒ PERMETTERE
GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE™ (AGB-
005) ADIACENTE.

IL MONDO DI MEGAMAN BATTLE NETWORK™

ANNO 2024

È l'era del network, resa possibile dai rapidi avanzamenti di Internet e dalle altre tecnologie di comunicazione: ognuno dispone di un computer portatile chiamato PET (Personal Terminal).

CHE COSA È UN PET?

Simili nell'aspetto a un cellulare molto evoluto, i PET svolgono funzioni di telefono e posta elettronica e possono anche trasformarsi in libro di testo o giornale. Tutto questo li rende degli oggetti molto utili per la vita moderna.

Come ciliegina sulla torta, all'interno di ogni PET è presente un programma IA umanoidale chiamato Net Navi in grado di eseguire qualunque tipo di attività per il suo proprietario.

CACCIA AL VIRUS!

La società in rete... Il mondo è un posto bellissimo in cui vivere ma le cose non sono sempre perfette a causa del dilagante virus del computer. Per proteggersi dai virus, le persone inseriscono nel proprio Net Navi dei programmi di dati per combattimento chiamati BattleChip, e lasciano che siano gli stessi Net Navi a combattere direttamente i virus. Questo processo è definito "Virus Busting" o "caccia al virus".

STORIA

È passato un mese dalla bottaglia con Nebula, il DarkChip Syndicate (associazione dei DarkChips). Una bottaglia per il futuro stesso della terra. Oggi Lan e i suoi amici sono andati a trovare il padre di Lan nel laboratorio di ricerca del Department of Science (Dipartimento di scienze), perché ci sono importanti novità.

Appena un attimo prima che il padre di Lan comunicasse le sue nuove informazioni, un misterioso gruppo di Navi si materializza dal niente e assume il comando di Internet! Si scopre che anche i computer del laboratorio sono stati sabotati e i sistemi vengono arrestati. Durante tutta la confusione e il caos, nel laboratorio, viene anche diffuso un gas anestetico. I presenti si addormentano uno dopo l'altro, anche il padre di Lan.

Fortunatamente Lan non era in zona mentre veniva diffuso il gas e riesce a restare sveglio e vigile un po' più a lungo. Mentre è a terra, in stato di semi-incoscienza Lan riesce a vedere il Dr. Regal, capo del Nebula, in piedi in mezzo ai corpi addormentati. Quindi Regal è ancora vivo!

"...Bene bene, Dr. Hikari..."

"Cosa ne facciamo dei suoi amici?"

"Confiscate loro i PET. Senza di loro saranno sicuramente in difficoltà."

Dopo avere preso i PET di tutti, Regal abbandona il Department of Science e questa è l'ultima cosa che Lan riesce a vedere prima di cedere all'effetto anestetico del gas.

PERSONAGGI



LAN HIKARI

Il fratello di F è uno della ACCC Elementary School, nella città di ACCC. Sembra essere un non tanto eccezionale, è assolutamente improbabile che Vesta Sustrup, Megaman o suo fratello siano il suo migliore amico e nella Navi Battle i due insieme sono diventati inattesi!

GLIDE

Questo studente di scuola elementare è anche un Navi Battle (Componenti della rete) finanziato dal governo e atteso è a capo del Team Platinum.

MAIL (Navi - Roll)

DEX (Navi - GutsMan)

YAI (Navi - Glide)



AVVIO DEL GIOCO

Nella schermata del titolo, premere **START** per visualizzare le informazioni del gioco. Se si preme il tasto **START** per la prima volta, si avvia il gioco e non è possibile tornare indietro. I menu **CONTINUE** (Dominus, Navi e SuperBattle).

NEW GAME (Nuova partita)

Avvia il gioco nella partita di default.

CONTINUE (continua)

Visualizza la partita dal punto in cui è stata salvata l'ultima volta.

CROSSOVER BATTLE (modalità crossover)

Selezionando questa opzione, il partita viene avviata in modalità Crossover Battle. Questa opzione è disponibile solo quando l'installazione è completata per **Dance Dance Revolution™** è collegata. Per maggiori informazioni sulla modalità Crossover Battle, vedere la pagina 45.

SDI RESET (Ripristina)

Premi **START** - **SELECT** e i pulsanti **A** e **B** contemporaneamente per il menu memoria durante il gioco per ripristinare le schede del personaggio. **Time Menu** (Menu Tempo) di questa opzione appare quando il gioco viene avviato dalla partita e consente una procedura rapida di reset per ripristinare.



IL REAL WORLD

Gioca nel mondo virtuale del Real World e Cyber World. Nel Real World giochi nel ruolo di Lan.

SPEAK / EXAMINE

Premi il pulsante A per parlare alle persone che hai davanti o per esaminare qualcosa nel mondo.

DASH

Tieni premuto il pulsante B mentre ti sposti usando la pulsantiera di comando o per andare più veloci della normale camminata.

TALK TO MEGAMAN (Parla a Megaman)

Premi il pulsante L in un punto qualsiasi del campo per parlare a Megaman all'interno del tuo PET (nel paese del Dr. Wily e negli altri) o dai nel tabù in cui ti blocchi o non c'è più nulla da fare.

JACK IN (ACCESSO)

La funzione di Jack In ti consente di entrare nel sistema del tuo PET per far accadere Megaman a tutti i tipi di dispositivi elettronici. Per eseguire il Jack In, posiziona il davanti a un computer o a un altro dispositivo elettronico e premi il pulsante R.

TRASMISSIONE DI MEGAMAN BATTLE NETWORK™ 5

Se si verifica un problema con un dispositivo elettronico, può essere dovuto a un virus o a un nemico Neo Geo. Ha provocato danni al tuo sistema. Quando questo si verifica, esegui il Jack In e invia Megaman nel Cyber World a prendersi cura del nemico. È possibile eseguire il Jack In in tutti i mondi se sono problemi da risolvere, quindi cerca in tutto il Real World luoghi a cui accedere e da esplorare.

IL CYBER WORLD

Nel Cyber World giochi nel ruolo di Megaman e sconfiggi i Boss, nemici ed enemies di cui parlano Lan e il sistema. Gioca una serie di giochi.

SPEAK / EXAMINE

Premi il pulsante A per parlare ai programmi o per esaminare qualcosa che hai trovato. Anche se ti è permesso di esaminare i Military Data (dati del mistero) sparsi ovunque.

DASH

Tieni premuto il pulsante B mentre ti sposti usando la pulsantiera di comando o per andare più veloci della normale camminata.

TALK TO LAN (Parla a Lan)

Premi il pulsante L in un punto qualsiasi del campo per parlare a Lan. Non avere dei buoni suggerimenti da darti nel caso in cui ti blocchi o non sappia dove andare.

JACK OUT

Premi il pulsante R per lasciare il Cyber World e tornare nel Real World dove puoi giocare nuovamente nel ruolo di Lan. Tieni presente, tuttavia, che ci sono situazioni nelle quali Megaman non può eseguire immediatamente il Jack Out.



INTERNET

Eseguendo il Jack In nel computer della stanza di Lan, puoi entrare nel mondo di Internet e accedere ed esplorare molte aree differenti.

SECURITY CUBE (Cubi di protezione)

Impediscono al virus di diffondersi in certe aree di Internet. Sono visibili all'accesso delle pagine Web delle persone ed avrà quindi bisogno del P Code (codice P) dei rispettivi proprietari per disattivarli e i Security Cube e avanzare.

SHOP (Negozii)

Parte a un NetDealer per visualizzare una schermata Shop. Sposta il cursore per evidenziare l'oggetto che desideri e premi il pulsante A per confermare. I chip e i programmi Navicust sono visualizzati in verde. Premi il pulsante R per visualizzare una descrizione dell'oggetto evidenziato.

VISION BURST (Visione)

Da qualche parte nel Cyber World esiste una versione del Real World del passato, digitalizzata e archiviata con una tecnologia estremamente avanzata. Nessuno ne conosce l'autore e perché l'abbia fatto.

BATTAGLIA: SCHERMATA CUSTOM (PERSONALE)

Quando incontri un nemico, viene visualizzata innanzitutto la schermata Custom, da cui puoi selezionare il BattleChip da inviare a Megaman.

SELEZIONE DEI BATTLECHIP

Dieci chip vengono scelti a caso dalla cartella e visualizzati nell'area Chip Select (Selezione chip). Seleziona uno di tali chip per inviarlo a Megaman: sposta il cursore sul chip da inviare e premi il pulsante A. Quando un chip è evidenziato, premi il pulsante R per visualizzare una descrizione del chip prima di inviarlo a Megaman.

REGOLE PER LA SCELTA DEI BATTLECHIP

Normalmente è possibile selezionare un solo chip alla volta. Tuttavia, nel caso in cui si verificano circostanze come quelle indicate a destra, potrai scegliere cinque chip in una volta sola e questo ti darà un notevole vantaggio. Il chip che non rientrano nel gruppo di quelli già selezionati vengono visualizzati in grigio nell'elenco di riferimento rapido.

INVIO DEI DATI

Una volta terminata la selezione dei chip, sposta il cursore su OK e premi il pulsante A. Verrà visualizzata la schermata di azione nella quale è possibile controllare Megaman durante la battaglia.

COMANDO UNITE (Unisci)

Questo comando ti consente di eseguire le funzioni DubGovi e ChessUnion. Dopo avere selezionato un chip che corrisponda all'anima nella quale desideri trasformarti, seleziona il comando Unite per trasformare il chip in DubiChip.

FINESTRA EMOTION (Emozioni)

Questa finestra mostra lo stato di sincronizzazione di Megaman. Inizialmente lo stato è NORMAL (Normale) ma aumenta fino ad arrivare a Full Synchron (Sincronia completa), se riesci a contraffaccare oppure diminuisce, se subisci un colpo. (Vedere a pagina 118.)

RUN AWAY (Fuga)

Premi il pulsante L per fuggire. Che tu ci riesca oppure no, dipende dalla tua fortuna. Ricorda che più il nemico è difficile da battere, più è difficile sfuggirgli.

BATTEGLIA: SCHERMATA ACTION (AZIONE)

Una volta selezionato il chip dalla schermata Custom, passi alla schermata Action dove puoi controllare Megaman e utilizzare i chip selezionati per sconfiggere i nemici.

ARTE DI ATTACCO

Megaman si sposta con i quadrati rosa, mentre il nemico si muove su quelli blu. Nessuno dei due può entrare nell'area dell'altro ma possono essere attaccati con attacchi speciali che li congelano, li fanno letteralmente esplodere.

BUSTER

Premi il pulsante B per colpire con il MegaBuster. Non ci sono limiti di munizioni e più sei vicini al nemico, più sarà facile attaccarlo con rapidità. Puoi anche tenere premuto il pulsante B per caricare il Buster e sparare un colpo ancora più potente.

UTILIZIO DEI CHIP

Premi il pulsante A per utilizzare i chip già inviati a Megaman dalla schermata Custom. Il Chip Data viene visualizzato sopra la testa di Megaman nella schermata e il nome dell'attacco consentito dal chip, insieme alla sua forza, viene visualizzato in basso a sinistra sullo schermo.

CUSTOM GAUGE

Una volta avviata l'azione, il Custom Gauge in cima alla schermata inizia a riempirsi lentamente. Quando è pieno, premi il pulsante L o R per accedere nuovamente alla schermata Custom. Quindi, anche se hai utilizzato tutti i chip, potrai selezionarne altri da inviare a Megaman.

SCHERMATA RESULT (RISULTATO)

Fino a 10 combattimenti ogni battaglia riesce, provocando la fine HP a 0. Una volta terminato il combattimento, viene visualizzata la schermata dei risultati nella quale puoi vedere la durata dell'azione, il tuo Busting Level, i vestiti e i minigioielli del nemico e i dati stat. acquisiti. Il Busting Level ti riferiscono ad una valutazione delle tue tecniche di eliminazione dei vari nemici durante quella sconfitta.

SEGRETI DEL BUSTING LEVEL

Con un Busting Level più alto è possibile ottenere Chip migliori nelle battaglie. Se il combattimento finisce in battaglia, può essere ricompensato con i chip utilizzati anche dai nemici. Puoi aumentare il tuo Busting Level sconfiggendo rapidamente i nemici, ma ci sono anche altri modi che dovrai scoprire da solo.

CONTRATTACCHI

Si verifica un contrattacco quando attacchi un nemico troppo nel momento in cui questo sta per attaccare te. Se il tuo contrattacco riesce, il nemico sarà momentaneamente paralizzato ed esposto ad ulteriori attacchi. Con un contrattacco andato a segno, la stats visualizzata nella finestra Emotion cambierà immediatamente in Full Synchro.



FINESTRA EMOTION (EMOZIONE)

In questa finestra viene indicato lo stato mentale di Megaman. Nel corso del gioco le sue emozioni cambiano. Di seguito ecco alcuni esempi.

NORMAL

Megaman comincia le battaglie in questo stato neutrale.

FULL SYNCHRO

Consente di vedere quando contraffaccare e raddoppia la forza d'attacco del primo chip che utilizzi in seguito. Utilizzando un chip con forza raddoppiata lo stato Full Synchro viene annullato.

WORRIED (Preoccupato)

Quando Megaman è in questo stato non può eseguire il DubiSoul.

ANGRY (Arrabbiato)

Megaman diventa un po' rosso e si fa più serio. In tale stato conferisce al chip che utilizza in quel momento una doppia forza.

EVIL (Molto arrabbiato)

Quando la rabbia si impossessa di Megaman, questi non può più eseguire DubiSoul. Potrebbe anche fare qualcosa di sorprendente, se sente di essere prossimo all'eliminazione.

Se Megaman viene infettato da un bug, la finestra Emotion comincia a lampeggiare, per indicare che c'è un problema.

DUBLSOUL

Man mano che progredisci nel gioco, le anime dei nemici contro i quali hai combattuto entrano in accordo a Megaman. Quando acquisisci un'anima, il contrassegno per quel Navi viene visualizzato nella schermata di Megaman nel PET e potrai unirti a quell'anima per eseguire un DubiSoul.

SPERGAZIONE

Esiste una categoria o un tipo di chip che corrisponde ad ogni anima. Seleziona il tipo di chip che corrisponde all'anima in cui vuoi trasformarti, quindi premi il comando Unite in basso a destra sulla schermata (nota che non puoi eseguire un DubiSoul con un Regular Chip (chip normale)). Questa operazione trasforma il chip in un DubiChip.

Seleziona OK e passa alla schermata Action. Il DubiSoul sarà attivato automaticamente.

Quando esegui un DubiSoul, Megaman cambia per assomigliare un po' di più al Navi a cui si unisce e con la trasformazione ne ottiene le abilità speciali. Dopo 3 turni, Megaman ritorna alla sua forma originale. Inoltre, Megaman non può unirsi alla stessa anima due volte nella stessa battaglia.



CHAOSUNISON

Ma prima che proseguire il gioco Megaman compie un nuovo potere, il cosiddetto Chaos Fusion, che gli consente di evolversi nel genere dell'oscurità e il titolo di Chaosron. Conoscilo con gli altri che sono in [Anno 10](#) e [Anno 11](#).

SPEDAZIONI

I Chaosron vengono creati alle stesse mode dei Chaosron, con la differenza che i Chaosron sono in grado di DarkChia.

DARKCHIP RICHIESTI PER I CHAOSUNISON

- FrostChia - DarkSword
- MagnetChia - DarkShield
- SynchroChia - DarkSword
- MagnetChia - DarkShield
- SearchChia - DarkShield
- MagnetChia - DarkShield

Dopo aver raccolto i ChaosChia, puoi prendere il controllo di per cercare il modo di ottenere i Dark Chip. Tuttavia, l'energia dell'oscurità si rivela quando il Chaosron si unisce al Chaosron. L'energia è la massima, se non si riesce il DarkChip che si trova sempre Megaman (sempre il suo nome è il Chaosron).

TIPICI DI ANIME

Drone di battaglia (il tipo di gioco) che appare nella versione 1000. Prodotto in Giappone 1000.

Anime: MegaMan
Chip: Magnet, DarkShield, DarkSword

Anime: Magnet
Chip: Magnet, DarkShield

Anime: Synchro
Chip: Magnet, DarkShield

Anime: Magnet
Chip: Magnet, DarkShield

Anime: Search
Chip: Magnet, DarkShield

Anime: Magnet
Chip: Magnet, DarkShield



LIBERATION MISSION (MISSIONE DI LIBERAZIONE)

È necessario sconfiggere i Darkloid nelle profondità delle diverse aree per liberare Internet dai blocchi del Nebula. La strada verso i Darkloid è però bloccata da diversi tipi di panel (pannelli), inclusi quelli imbevuti dell'energia dell'oscurità. Devi liberare ogni panel man mano che ti fai strada verso i Darkloid e, alla fine, liberare tutta l'area di Internet.

LIBERATION MISSION: VITTORIA

Completa una Liberation Mission liberando tutti i DarkHole e sconfiggendo i Darkloid che controllano l'area.

LIBERATION MISSION: SCONFITTA

Se i membri del tuo gruppo perdono conoscenza (l'indicatore HP arriva a 0), la missione termina con una sconfitta.

SVOLGIMENTO DI UNA LIBERATION MISSION

• FASE DEL GIOCATTORE

Controlla il tuo Navi man mano che liberi i panel e ti dirigi verso i Darkloid. Devi anche ricordarti di liberare tutti i DarkHole (buchi neri) che incontri sulla strada.

NOTA: una volta terminato di muovere tutti i membri del tuo gruppo, la fase termina e il comando passa all'altra parte.

• FASE DEI DARKLOID

In questa fase, i Guardian (guardiani) marcano in avanti, inseguendoti e attaccandoti.

COMANDI DELLE MISSIONI DI LIBERAZIONE



SCHERMATA DELLA BATTAGLIA: AZIONE

Quando sei circondato, utilizza i pulsanti L/R per cambiare direzione e combattere.



Nota: i comandi della schermata Custom sono gli stessi.

LIBERATION MISSION...CONTINUA

BATTAGLIE SEMPRE DIVERSE

Durante le missioni di liberazione le battaglie possono iniziare in modo diverso a seconda del livello del tuo personaggio. Andiamo a scoprirlo con Liberty Island.

LIBERTY ISLAND - SVANTAGGIO

Quando il tuo amico DarkPavel arriva a Navi, la battaglia comincia con un vantaggio per il giocatore più avanti (in questo caso me).

BATTAGLIA - SVANTAGGIO

Quando il tuo amico DarkPavel attacca il Navi, la battaglia comincia con un vantaggio per il giocatore di mezzo (in questo caso me). Maggiore è il numero di DarkPavel attaccati al Navi, maggiore è lo svantaggio. È anche possibile che il nemico cominci da nemici su entrambi i lati quindi fai attenzione.

LIBERATION BATTLE (battaglia di liberazione)

Le battaglie che si svolgono durante le Liberation Mission vengono dette "Liberation Battle".

Di seguito ti mostriamo alcune delle principali differenze tra le Battaglie di Liberazione e le Battaglie normali. Sono rimaste quasi intatte le meccaniche di differenza delle battaglie normali, nel livello di Liberazione viene valorizzata la differenza Custom, quindi il Custom è più importante.

3 TURNI - Nella battaglia di liberazione ogni battaglia finisce in 3 turni (milioni del processo del risultato che non esclude il tempo in 3 turni, non può essere quel senso).

LIBERAZIONE IN 1 TURNO - Se riesci a sconfiggere tutti i nemici nel primo turno della battaglia, metti a segno una liberazione in 1 turno, ovvero liberi quel paese e gli 8 paesi circostanti in un colpo solo.

MEMBRI DEL NAVI IN BATTAGLIA

Alle battaglie di liberazione possono partecipare anche Navi alleati. Ogni Navi ha un'abilità di combattimento diversa e tu potrai usarla ogni volta che combatterai. Possono essere disponibili anche chip speciali specifici per un Navi che vengono visualizzati solo quando combatterai con Navi. Questo potrebbe rivelarsi un'ottima risorsa strategica.

SE L'HP DEL TUO NAVI ARRIVA A 0

Se l'HP del tuo Navi arriva a 0, il Navi non potrà eseguire azioni durante le successive fasi del giocatore. Una volta terminata questa fase, il Navi recupera una piccola quantità di HP e sarà capace di spostarsi nuovamente.

LIBERATION MISSION...CONTINUA

SCHERMATA COMMAND

Premi il pulsante A nella schermata Field per aprire la schermata dei comandi.

LIBERATE

Utilizza questo comando per liberare il panel davanti a te. In base al tipo di panel, puoi contribuire la battaglia oppure si può verificare una situazione nella quale devi aiutare Megaman e i suoi amici. Nota che questo comando non funziona con i panel che non hanno bisogno di essere liberati.

COMANDI SPECIALI

I membri del tuo team dispongono di comandi speciali unici basati sulle abilità del loro Navi e che consentono di attaccare, proteggere gli amici e così via. Un saggio utilizzo delle loro abilità e dei comandi sarà di importanza cruciale, se vuoi veramente completare tutte le Liberation Mission. Nota che per ogni comando speciale che utilizzi, perdi un Order Point. Quando esaurisci gli Order Point, non potrai più utilizzare i comandi speciali.

PASS (Passaggio del turno)

Puoi riposarli e recuperare una parte di HP non facendo azioni durante il turno.

ORDER POINT

Gli Order Point sono punti utilizzati per comandi speciali del Navi e sono di importanza cruciale per le Liberation Mission.

UTILIZZO DEI PUNTI PER I COMANDI SPECIALI

Per ogni comando speciale utilizzato perdi un Order Point. Puoi recuperare questi punti liberando i DarkPanel con oggetti e così via.

TIPDI PANEL

Di seguito sono elencati alcuni tipi di panel che è possibile incontrare durante le Liberation Mission.

- **NORMALPANEL** (panel normale)
Può essere percorso normalmente.
- **DARKPANEL** (panel oscuro)
Non puoi spostarsi in questi panel. Utilizza il comando Liberate e cerca di liberarli.
- **ITEMPANEL** (panel oggetto)
Questi DarkPanel ti consentono di guadagnare oggetti quando li liberi.
- **DARKHOLE**
Questi panel producono Guardian e devono essere liberati.
- **BONUSPANEL** (panel bonus)
Attiva un evento che ti può aiutare. L'evento è stabilito da un sistema di roulette.

MEMBRI DELLA SQUADRA



PHOTON MAN
Comando speciale di liberazione
Nome: Photon (Spazio 11111)
• Libera un alleato in 10s



MAGNET MAN
Comando speciale di liberazione. Magnet Barrier
Barriera magnetica
• Crea una barriera attorno a tutti i membri della
squadra per bloccare gli attacchi nemici



IRON MAN

Comando speciale di liberazione. Explosive
Shield
• Lanciati verso un nemico per liberarlo
• ABILITÀ UNICA: può essere lanciato in volo verso
il nemico e tornare alla base



NAPALM MAN
Comando speciale di liberazione. Napalm
• Scateni un bombardamento al nemico per
liberare una fila di 5 pezzi



SEARCH MAN

Comando speciale di liberazione. Power Search
• Esige una ricerca nella fila di pezzi di liberazione
• Se non è a tua volta l'1.° Pezzo, il 1.° Trick Piece con
spazio 11111111



MEDDY

Comando speciale di liberazione. Meddy
• Usa questo comando in presenza di altri Pezzi tra
Meddy e un altro pezzo per liberare il pezzo in 10s

SCHERMATA PET

Premi **START** nella schermata Field per visualizzare la schermata **PET**.

CHIPFOLDER

Il ChipFolder è una cartella in cui conservare i chip da utilizzare in battaglia. All'inizio hai un ChipFolder, che puoi modificare o riorganizzare come preferisci. Man mano che il gioco progredisce, puoi ottenere altri ChipFolder e cartelle di backup. Non puoi riorganizzare la tua cartella di backup, ma puoi aggiornarla prendendola da altre persone e così via.

• INSERIMENTO DI OGGETTI NELLA CARTELLA

La cartella riempita viene contrassegnata come **EQUIP**. Per riempire un'altra cartella, seleziona una, premi il pulsante **A**, quindi seleziona l'opzione **EQUIP**.

• MODIFICA DELLE CARTELLE

Seleziona la cartella da riorganizzare, premi il pulsante **A**, quindi seleziona l'opzione **EDIT**. Viene visualizzata la schermata **Folder Edit** (Modifica cartella).

SCHERMATA FOLDER EDIT

Nella schermata **Folder Edit** premi i pulsanti **L/R** sulla pulsantiera di comando + per passare dal ChipFolder al backpack (cartella di inventario) e viceversa, per spostare i chip da uno all'altro. Premi i pulsanti **Su/Giù** sulla pulsantiera di comando + per spostarti tra i chip. Seleziona un chip da spostare, quindi seleziona uno con cui scambiarlo di posizione. In tal modo scambierai la posizione di entrambi i chip. Puoi anche premere il pulsante **A** due volte consecutive per inviare semplicemente quel chip. Inoltre, puoi premere **START** per riorganizzare l'ordine dei chip, utilizzare i pulsanti **L/R** per spostarti tra le pagine e molto altro ancora.

CATEGORIE DI BATTLECHIP

I BattleChip si dividono in tre categorie, a seconda delle loro abilità. Esistono anche dei Dark Chip che non rientrano nelle categorie normali e il loro utilizzo può avere un pesante effetto sul Navo.

• **STANDARD CHIP** - Bordo grigio

• **MEGA CLASS CHIP** - Bordo blu

• **GIGA CLASS CHIP** - Bordo rosso

• **DARK CHIP** - Bordo viola

REGOLE DI MODIFICA DELLA CARTELLA

- Assicurati di riempire di chip tutti i 30 slot.
- Puoi inserire al massimo 4 chip uguali nella stessa cartella. I chip con lo stesso nome sono considerati come se fossero lo stesso chip, anche se il codice è diverso.
- Puoi inserire solo un massimo di 5 Mega Class Chip, 1 Giga Class Chip e 3 Dark Chip contemporaneamente in una cartella, e devono essere tutti diversi uno dall'altro.

REGULAR CHIP

I Regular Chip vengono mostrati sulla schermata del menu. Se premi il tasto **OK** sulla schermata Custom, l'azione risultante mostrerà la ricerca in corso. Il risultato della tua ricerca è nella schermata Found. Premi il tasto **OK** e i chip si trasferiranno dal chip's menu alla pagina come Regular Chip e sono SELECT. Mentre i chip possono essere trasferiti in Regular Chip, se viene visualizzato un bordo attorno al chip, vuol dire che questo è un Mystery Chip. Premi Regular Chip e i bordi di tutti i chip che sono in gioco alla partita di Regular Memory (Memoria) vengono rimossi. Per il servizio di assistenza, vai su www.nintendo.com o chiama il numero 1-800-911-3636 con Regular Chip. Puoi anche chiamare la hotline di Regular Memory disponibile in certe regioni durante Record UP.

SURCHIP

SurChip vengono mostrati nella schermata Found del Cyber World. Esistono molti tipi di chip che possono essere usati per aiutare Megaman. Puoi ottenerli dagli Shop e dai Mystery Data e, a differenza dei BattleChip, possono essere utilizzati una volta sola.

DATA LIBRARY (LIBRERIA DATI)

La Data Library è una guida ai BattleChip. I dati relativi ai chip acquistati sono mostrati automaticamente qui, dove li puoi visualizzare in qualsiasi momento. I chip sono divisi per categoria. Nella prima pagina sono indicati i Regular Chip. Premi il pulsante R sulla sinistra dello schermo « per visualizzare le pagine relative alle categorie di chip Mega Class e Mega Class 2 e PA Memo. Gli asterischi a destra del nome del chip ne indicano la rarità. Maggiore è il numero degli asterischi, maggiore è la rarità del chip. Nel tuffo quello che ti serve per raccogliere i chip!»

PA MEMO

Consente di visualizzare un elenco di combinazioni di Program Advance (Avanzamento del programma) inviate finora nella partita.

RESTART

In questa sezione viene visualizzato lo stato di Megaman. Mostra anche il gioco in tempo, i tempi di risposta e altri dati relativi a quella partita.

NEW CUSTOMER

Questo schermo consente di visitare il NewCustomer (indirizzo di personalizzazione del New)

SCHEMATA RECORD

Consente di visualizzare il Game Time Record (Record del tempo di gioco) con cui hai battuto l'enemy al 100 per cento per ogni Rank. Vai su www.nintendo.com per saperne di più. Total Record (Record totale). Puoi ammirare il tuo record e Total Record (Record totale) del tuo amico e vedere chi ha il miglior tempo di eliminazione. Mostra il tempo del Total Record, maggiore sarà il potere di attacco del chip record di Rank.

E-MAIL

Leggi le e-mail indirizzate a Lan. Premi i pulsanti di gioco per spostarti negli elenchi dei messaggi e-mail e i pulsanti L/R per cambiare le pagine delle e-mail selezionate.

KEY ITEM (OGGETTI CHIAVE)

Visualizza gli oggetti in tuo possesso e la loro descrizione. Clicca la giacchetta in comando « per spostarti nell'elenco degli oggetti.

COMMUNICATION (COMUNICAZIONE)

Collega il sistema a quelli dei tuoi amici per sapere e scambiare chip. Per ulteriori informazioni, vedere la pagina 38.

SAVE (SALVA)

Salva i progressi della partita. Dalla schermata Title, puoi selezionare CONTINUE per riprendere il gioco dal punto in cui è stato salvato.

NAVICUSTOMIZER

Una volta raggiunto un certo punto del gioco, la funzione Navicustomizer viene aggiunta al dispositivo PET. Utilizzala per combinare i programmi e potenziare le abilità dei tuoi Navi.

Accedi alla funzione Navicustomizer dalla schermata Megaman nella schermata PET.

INSTALLAZIONE DEI PROGRAMMI

Premi i pulsanti **Sq/Dn** della pulsantiera di comando + per spostarti nell'elenco dei programmi e seleziona uno da installare. Puoi anche utilizzare i pulsanti **L/R** per spostarti tra le pagine dell'elenco. Una volta selezionato un programma, viene visualizzato per essere collocato nella Memory Map (Mappa della memoria). Seleziona un percorso per il programma e premi il pulsante **A** per installarlo.

RIMOZIONE DEI PROGRAMMI

Per rimuovere i programmi installati nella Memory Map, premi il pulsante Sinistra della pulsantiera di comando + per spostare il cursore nell'area Memory Map. Quando selezioni un programma, vengono visualizzate le opzioni **RETURN** (Indietro) e **MOVE** (Sposta). Seleziona **RETURN** per disinstallare il programma e per inserirlo nuovamente nell'elenco. Selezionando **MOVE**, puoi spostare il programma all'interno della Memory Map per riorganizzarla. Premi **SELECT** per rimuovere in una volta sola tutti i programmi installati.

REGOLE DI PROGRAMMAZIONE

Per installare i programmi nella Memory Map devono essere seguite quattro regole, elencate di seguito.

- **REGOLA 1**
Posiziona le Program Part (Parti di programmi) in modo che si sovrappongano alla Command Line (Riga di comandi) di almeno uno square (quadrato).
- **REGOLA 2**
Non puoi posizionare Plus Part (Parti plus) (con struttura square) sulla Command Line.
- **REGOLA 3**
Non mettere vicino parti dello stesso colore per programmi differenti.
- **REGOLA 4**
Combina i programmi in modo da avere 4 diversi colori di programmi.

Sopra la Memory Map è visualizzata una barra che mostra i colori dei programmi combinati.

RUN (Esegui)

Una volta terminata l'impostazione dei programmi, seleziona **RUN** (premi **START** per spostare il cursore direttamente su **RUN**). Quando nella schermata viene visualizzata "OK!", il programma è stato compilato.

BUG!

Quando esegui il programma, se hai commesso degli errori e non hai rispettato le quattro regole di programmazione, si verifica un bug, ovvero un'anomalia del codice del programma, che avrà un effetto negativo sulle prestazioni di Megaman. Se hai un bug nel programma combinato, Megaman potrebbe non riuscire a muoversi correttamente oppure il suo HP potrebbe diminuire senza motivo. Se noti qualcosa di anomalo, controlla immediatamente la finestra Emotion di Megaman per vedere cosa succede.

FUNZIONI DI RETE

Utilizzare il servizio di LIVE! con il mio PlayStation®2. Per vedere le condizioni di gioco, le regole, le informazioni, i commenti e le discussioni, vai su www.playstation.com/it e vai su "LIVE!". Per vedere le condizioni di gioco, le regole, le informazioni, i commenti e le discussioni, vai su www.playstation.com/it.

SELEZIONE DEI COMPAGNI

In questa schermata, puoi scegliere i compagni da usare. Quando viene mostrato lo schermo Network Play, il vertice chiacchia il tuo nome di partita. È possibile anche assegnare i compagni online anche al Network Play. Seleziona il tipo di battaglia in rete.

URLZZZ DELL'ADATTATORE WIRELESS PER HOME BOY ADVANCED™

Una Home and Connect indirizza anche le comunicazioni in questo schermo puoi inserire il nome e un commento da visualizzare (per te, colleghi e quei di altri giocatori). Il tuo nome può contenere fino a 4 caratteri, mentre il commento può includere fino a 11 caratteri.

COMANDI

PlayStation®2: Premere il tasto "X" (Sposta il cursore al destinatario nel messaggio).
PlayStation®2: Premere il tasto "X" (Sposta il cursore al destinatario).
PlayStation®2: Premere il tasto "X" (Sposta il cursore al destinatario).
PlayStation®2: Premere il tasto "X" (Sposta il cursore al destinatario).
PlayStation®2: Premere il tasto "X" (Sposta il cursore al destinatario).
PlayStation®2: Premere il tasto "X" (Sposta il cursore al destinatario).
PlayStation®2: Premere il tasto "X" (Sposta il cursore al destinatario).
PlayStation®2: Premere il tasto "X" (Sposta il cursore al destinatario).
PlayStation®2: Premere il tasto "X" (Sposta il cursore al destinatario).
PlayStation®2: Premere il tasto "X" (Sposta il cursore al destinatario).

SCHEMATA NETWORK

In un punto di accesso wireless, il tuo PS2 si collega alla rete. Quando una persona si connette, una volta scoperta la connessione, il tuo PS2 mostra il nome e il commento di tutti i giocatori online, mentre il client visualizza l'altra persona come partner host. Seleziona un amico o un partner per la connessione. Utilizza il pulsante L1 per passare nella lista e ammettere il nome a cui connetterti.

NETBATTLE (Battaglia in rete)

Collega il sistema a quello di un amico e presentati assieme in due difficoltà: possibilità di gioco.

Single Battle (Battaglia singola): lotta in un singolo match.

Triple Battle (Battaglia tripla): cerca di vincere 2 battaglie su 3.

Dopo avere selezionato la modalità di gioco, scegli il tipo di battaglia.

FUNZIONI DI RETE...CONTINUA

MODALITÀ PRACTICE (Pratica)

Vittorie e sconfitte non vengono contate.

MODALITÀ BATTLE (Battaglia)

Vittorie e sconfitte contano per i tuoi risultati e il vincitore prende un chip dal perdente. Devi avere almeno 1 chip oltre diversi dai chip Giga Class e Dark Chip in uno dei tuoi quattro backpack per giocare con questo tipo di battaglia.

- Quando entrambi i giocatori hanno selezionato la stessa modalità di gioco e lo stesso tipo di battaglia, il confronto può avere inizio.
- Riduci a 0 l'HP del tuo nemico per vincere la battaglia.

Il quindicesimo turno è il turno finale della battaglia e il match termina anche se alle due parti è rimasta parte dell'HP: il giocatore che ha inflitto più danni totali all'altro vince, indipendentemente dalla quantità di HP rimasti.

MODALITÀ COMPARE (Confronta)

- **COMPARE LIBRARY** (Confronta libreria)
Confronta la Data Library con altre persone. Qualsiasi voce presente nella libreria dell'altra persona e non nella tua, viene aggiunta alla tua libreria.
- **COMPARE RECORDS** (Confronta record)
Confronta i valori totali di Delete Time Record e aggiorna i record con i nuovi tempi migliori realizzati. Migliori i tempi elencati, più potenti saranno i chip speciali dei Navi, quindi condividi i tempi con i tuoi amici per rendere tutti i vostri Navi più forti!

MODALITÀ TRADE (Scambio)

- **BATTLECHIP TRADING** (Scambio di battlechip)
Scambia i chip del tuo backpack, uno alla volta (eccetto i Giga Class Chip che non possono essere scambiati). Quando tu e il tuo amico avrete selezionato i chip da scambiare, sarà necessario confermare lo scambio. Seleziona YES (Sì) per completare lo scambio. Se vuoi dare un chip a qualcuno senza ricevere niente in cambio, seleziona il chip mentre il tuo amico seleziona NONE (Nessuno).
- **PROGRAM TRADING** (Scambio di programmi)
Una volta sbloccata la funzione NaviCustomizer, potrai scambiare i programmi con altre persone. Una volta selezionati i programmi da scambiare, ti verrà chiesto di confermare lo scambio. Seleziona YES per completare lo scambio.



SEGRETI DEI BATTLECHIP

Per vincere e sopravvivere, i BattleChip ho elaborato una propria strategia. Di seguito vengono offerte informazioni utili a vincere.

POTENZA DI STACCO

La potenza di attacco di un chip determina i danni inflitti al nemico con un solo colpo. Una maggiore forza di attacco è sicuramente più efficace ma bisogna considerare anche altri fattori quali velocità, resistenza e distribuzione. Ogni singolo attributo elementare è di pari via. Quando non pensate solo alla potenza di attacco, ma aggiungete chip più adatti alla situazione. La potenza di attacco per i tipi di supporto non viene visualizzata.

TIP DI CHIP

Sono disponibili 12 tipi di chip:

Sword	Sabbia
Electric	Bravo
Wind	Invisibile
Flame	Wood
Cursor	Bonus point
Recovery	Water

Quando si esegue l'operazione **Pushdown** entrano in gioco anche questi attributi

ATTIBUTO ELEMENTALI

Quattro tipi di chip sono divisi in due elementi: Flame (Fuoco), Water (Acqua), Electric (Elettricità) e Wind (Vento). Ogni tipo possiede un colore particolare e un simbolo particolare come mostrato in figura. Se siete in un area di cui nessuno che presenta un attributo elementare contro il quale il vostro chip è più forte, il danno inflitto è doppio.



CODICI DEI CHIP

I codici dei chip sono visualizzati in forma di lettere. Nella schermata **Combo** puoi selezionare contemporaneamente due diversi tipi di chip, purché abbiano lo stesso colore. Per più rivelarsi utile in battaglia. Sono presenti inoltre alcuni codici di chip combinati da un colore (H) che funzionano come caratteri jolly, possono essere selezionati insieme a qualsiasi altro codice di chip.

PROGRAM ADVANCE

Quando selezioni una determinata combinazione di BattleChip, essi si possono fondersi e formare un nuovo BattleChip. Questa operazione viene chiamata "Program Advance". Prova più combinazioni possibili e scopri avanzamenti sempre diversi. Ogni Program Advance viene salvato nella sezione PA. Nella schermata della libreria di BattlePET.

TRADER E OGGETTI

CHIP TRADER

Il Chip Trader è un dispositivo che ti consente di scambiare alcuni vecchi chip con uno nuovo, scelto a caso. Questa operazione richiede molta attenzione perché una volta eseguita lo scambio, il gioco viene salvato automaticamente.

NUMBER TRADER

È un dispositivo all'interno di Higsby. Inserisci un numero di 8 cifre. Se è quello giusto, ottieni un chip o un oggetto (uno per ogni numero corretto immesso). Si possono trovare indizi su tali numeri ovunque, quindi cercane il più possibile.

TRADER DI BUG

È possibile che da qualche parte nell'universo ci sia un trader in grado di scambiare bug con nuovi chip.

OGGETTI

Di seguito sono elencati alcuni oggetti che ti aiuteranno nel corso del gioco.

OGGETTI PER IL POTENZIAMENTO DI MEGAMAN

Memoria HP: aumenta di 20 unità l'HP massimo di Megaman.

ALTRI OGGETTI

Codice P: consente di eliminare i Security Cube. Si ottiene soprattutto dalle altre persone.

SUGGERIMENTI DI GIOCO

ATTENZIONE ALL'HP

Dopo una battaglia l'HP non viene ripristinato. Quindi non dimenticare di usare oggetti per il ripristino di HP o SubChip, durante lo scontro o prima di affrontare un nuovo nemico. Per ripristinare l'HP sono disponibili anche le HP Ball (50% HP).

MANTIENI LO STATO FULL SYNCHRO

La finestra Emotion di Megaman torna normale al termine della battaglia. Tuttavia, se termini una battaglia in stato Full Synchro, Megaman rimane in questo stato e lo mantiene anche all'inizio della battaglia successiva. Tuttavia, lo stato verrà eliminato se esci dal Cyber World o se arrivi a scontrarti contro un boss.

SPRUTTA IL TERRENO DI BATTAGLIA A TUO VANTAGGIO

Usa bene il campo di battaglia per avere sempre la meglio. Ad esempio, i panel di erba prendono fuoco facilmente quindi gli attacchi con il fuoco sono doppiamente efficaci. Anche gli attacchi elettrici sferrati contro nemici su panel di acqua fanno un effetto doppio.

SERVIZIO DI RICHIESTA DEI CHIP DI HIGSBY

A un certo punto del gioco Mr. Higsby metterà a disposizione il servizio per la richiesta di chip. I chip nella Data Library vengono visualizzati in un elenco ed è sufficiente selezionarne uno che abbia almeno un nome. Usa questo servizio assieme alla funzione Library Compare. Alcuni chip, tuttavia, non possono essere richiesti.

TERMINOLOGIA

(3)

Elemento di 1 bit (o di 2 bit) che è il più piccolo elemento di informazione. Per le Mac OS il programma "sequillia" è "sequillia.1234".

TRAMISAGGIO

L'operazione di invio di informazioni dal computer al Net Network, o viceversa, o l'operazione di invio di informazioni da un computer a un altro computer. Per esempio, il download di dati da un server Web è un esempio di trasmissione di dati attraverso il canale di rete.

RESERVAZIONE

Un Net Network è costituito da un pool di risorse più o meno infinite. Ecco perché nelle battaglie in Rete i limiti dell'operatore o dell'hardware.

OPERATORE

Chiunque che invia segnali al computer al Net Network. Un buon esempio della battaglia opera come una fiducia tra Net e operatore.

SERVER

Computer (o gruppo di uffici) da cui proviene il servizio. Contengono informazioni da e per gli utenti.

MODALITÀ CROSSOVER BATTLE (BATTAGLIA INCROCIATA)

La modalità Crossover Battle è disponibile in modalità di rete quando entrambi i computer del sistema sono copie di Battle 2.0. I giocatori vengono assegnati a squadre e affrontano la battaglia in modo incrociato. Questa modalità richiede l'installazione di Battle 2.0 e Battle 2.0 Advanced. Per informazioni e per il download di Battle 2.0 e Battle 2.0 Advanced, visitate il sito www.apple.com/battle2.

AIUTTI AL GIOCO DELLA MODALITÀ CROSSOVER BATTLE
Collega l'opzione "Iniziazione Battle 2.0" nel menu "Game" e premi il tasto.

BATTLE NETWORK 1 - Il primo Crossover Battle viene visualizzato nella schermata del menu.

BATTLE 2 - Premendo i pulsanti "Game" nella schermata di Battle 2 per visualizzare l'opzione Crossover Battle, la schermata mostra il comando "Battle 2.0".

COMANDO CROSSOVER BATTLE - L, R, C, B, L, R, R, R, L, SELECT, START, SELECT, START

SCHERMATA MENU - Quando seleziona Crossover Battle, viene visualizzata la schermata Menu.

CROSSOVER BATTLE - VISUALIZZAZIONE DELLA SCHERMATA ENTRY - Inserimento dati - Change Name - Modifica nome (solo versione STD) - Change ID - Cambiare ID (aggiornare il nome e il commento visualizzati nella schermata ENTRY). Per Battle 2, il nome visualizzato è quello utilizzato nel gioco.

GAME DESCRIPTION - Descrizione del gioco - Mostra una descrizione della modalità Crossover Battle.

CONFIRM ENTRY - Conferma il comando di battaglia. C'è una copia di Battle 2 e sempre online e il gioco in Battle 2.4. Premi il tasto.

BATTLE NETWORK 1 - Quando premere i pulsanti "Game" nel menu "Game" nella schermata di Battle 2, il primo Crossover Battle viene visualizzato nella schermata di Battle 2.0. Premendo il tasto "Game" nella schermata di Battle 2.0, il primo Crossover Battle viene visualizzato nella schermata di Battle 2.0.

BATTLE 2 - Quando il sistema con Battle Network 2 è online e il gioco in Battle 2, il primo Crossover Battle viene visualizzato nella schermata di Battle 2.0. Premendo il tasto "Game" nella schermata di Battle 2.0, il primo Crossover Battle viene visualizzato nella schermata di Battle 2.0.

COMANDI PER LE SCHERMATE CUSTOM E INTERVAL (INTERVALLO)

Questa schermata consente di selezionare le armi da preparare per il turno successivo della battaglia. Inoltre, se l'avversario è stato bloccato correttamente, puoi rimandargli la Disturb (Icona di disturbo).

Comandi di Battle Network 5

Pulsantiera di comando - - Sposta il cursore

Pulsante A - Conferma

Pulsante B - Annulla

Pulsante R - Mostra la
descrizione del BattleChip

Pulsante L - Nessuna funzione

START - Sposta il cursore su OK

SELECT - Nascondi temporaneamente la
schermata Custom

Comandi di Boktai 2

Pulsantiera di comando - - Nessuna funzione

Pulsante A - Nessuna funzione

Pulsante B - Nessuna funzione

Pulsante R - Seleziona l'arma

Pulsante L - Seleziona la magia

START - Fine intervallo

SELECT - Attiva e disattiva il blocco



SCHERMATA ACTION E RELATIVI COMANDI

Una volta terminate le selezioni nella schermata Custom e Interval, viene visualizzata la schermata Action. I comandi per questa schermata sono leggermente diversi da quelli del gioco normale, quindi è necessario leggerli attentamente.

Battle Network 5

Pulsantiera di comando - - Sposta Megaman

Pulsante A - Utilizza il BattleChip

Pulsante B - MegaBuster (tieni premuto
per caricare il colpo)

Pulsante R - Nessuna funzione

Pulsante L - Nessuna funzione

START - Nessuna funzione

SELECT - Nessuna funzione

BATTAGLIE

Le battaglie avvengono in modo standard per ogni gioco.

VITTORIA

Per vincere una battaglia è necessario soddisfare i seguenti criteri:

- Battle Network 5: sconfiggi innanzitutto ShadeMan oppure riduci a 0 l'HP di Django
- Boktai 2: sconfiggi innanzi tutto ShadeMan oppure riduci a 0 l'HP di Megaman.

DIFFERENZE TRA LE PARTITE IN MODALITÀ CROSSOVER BATTLE E LE PARTITE NORMALI

- Battito Network 3: Quando il Custom sceglie il gioco, viene visualizzato automaticamente la Battle Network Custom nel menu delle opzioni di BattleSeal.
- Battle 3: quando il tempo è finito, il piazzale sulla parte superiore della schermata raggiunge il valore 0, che viene cancellato automaticamente la schermata di intervallo. Non sono previste restrizioni sui punti non, il presente a una indicazione 2. Sono. Anche le mappe sono diverse rispetto al gioco vero e proprio.
- Modalità MAX: il tempo ammissibile al turno 11, sia in Battle Network 3 che in Battle 2 viene attivata la modalità Max nella quale la forza di attacco vii quadruplica e di ShadeMan viene raddoppiata.

DISTURB ICON

Se si colpisce ShadeMan con un attacco specifico, è possibile inviare all'avversario una Disturb Icon. Le Disturb Icon vengono spedite automaticamente dalla schermata Custom e Interval e fanno effetti diversi a seconda del colore.

BATTLE NETWORK 3

- 1) Colpisce ShadeMan con il BattleChip di Can per inviare una Disturb Icon basata sulla versione del chip (vedi diagramma seguente).
- 2) Manda a segno un contrattacco per inviare una Disturb Non rossa.

BATTLE 2

- 1) Colpisce ShadeMan con un attacco Enchant attribuito per inviare una Disturb Icon basata sull'arma utilizzata al momento dell'attacco (vedi diagramma seguente).
- 2) Esegue un attacco immediato speciale per inviare una Disturb Non rossa.

DIAGRAMMA DEI COLORI DELLE DISTURB ICON

	Battle Network 3	Battle 2
DISTURB ICON GIALLA	BatCan1	Attacco magico con lancia
DISTURB ICON BLU	BatCan2	Attacco magico con spada
DISTURB ICON VERDE	BatCan3	Attacco magico con martello
DISTURB ICON ROSSA	Contrattacco	Un attacco alle spalle
3 COLORI (GIALLO, BLU, VERDE)	BatCan4	

La Disturb Icon viene inviata automaticamente una volta visualizzata la schermata Custom / Interval.

EFFETTI DELLE DISTURB ICON

Le Disturb Icon inviate dall'avversario hanno gli effetti indicati di seguito. È possibile inviare contemporaneamente più Disturb Icon dello stesso colore, con effetti raddoppiati.

	Battle Network 5	Boktai 2/CON
DISTURB ICON GIALLA	Nello spazio nemico viene visualizzata Taty	In Django viene rilevato uno stato anomalo
DISTURB ICON BLU	Nello spazio nemico viene visualizzata Metallaur	Viene evocato ShadeClaw
DISTURB ICON VERDE	L'HP di ShadeMan viene ripristinato	L'HP di ShadeMan viene ripristinato
DISTURB ICON ROSSA	ShadeMan usa la mossa speciale BigNoise	ShadeMan usa la mossa speciale Wing-Storm

BLOCCO

Il blocco consente di rinviare all'avversario una Disturb Icon quando viene visualizzata la schermata Custom / Interval. Tuttavia questa mossa è consentita una volta sola per battaglia.

COME ESEGUIRE IL BLOCCO

- Battle Network 5: premi il pulsante Block (Blocca) senza selezionare OK, per eseguire il blocco nella schermata Custom.
- Boktai 2: imposta la funzione di blocco su ON per eseguire il blocco nella schermata Interval.

Fai attenzione, perché se cerchi di eseguire il blocco quando non sono state inviate Disturb Icon, sprecherai inutilmente l'unica possibilità di blocco a tua disposizione.

SCHERMATA RESULT

Al termine della battaglia viene visualizzata la schermata Result, dove vengono mostrati il vincitore, lo sconfitto, il tempo di gioco di ognuno, i Crossover Point della battaglia e i Crossover Point totali.

CROSSOVER POINT (Punti crossover)

I Crossover Point sono i punti che si guadagnano nelle Crossover Battle. Entrambe le parti ottengono punti, ma ne riceve di più il vincitore o colui che ha inviato più Disturb Icon. Questi punti, poi, possono essere usati nel gioco effettivo.

CROSSOVER POINT

- Battle Network 5:
Usa i Crossover Point con il trader Boktai 2 visualizzato nel gioco per acquisire nuovi chip.
- Boktai 2:
Scambia i Crossover Point con armi ed equipaggiamento.

Quando esci dalla schermata Result, il gioco viene salvato automaticamente.

NOTE...

NOTE...

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories
de tranche d'âge:



Note: There are some
local variations!

Note: Il peut y avoir
quelques variations en
fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ
DE LANGAGE



DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION



DRUGS
LES DRUGUES



FEAR
LA PEUR



SEXUAL CONTENT
LE CONTENU SEXUEL



VIOLENCE
LA VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

Game Boy Advance Game Pak conforms to:

Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:

Game Boy Advance Game Pak en accord avec:

Game Boy Advance Game Pak getest volgens:

Game Boy Advance Game Pak cumple:

Game Boy Advance Game Pak è conforme a:

Game Boy Advance Game Pak oppfyller kraven enligh:

Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:

Game Boy Advance Game Pak täyttää seuraavat vaatimukset:

Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

- TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3

- EMC Directive (89/336/EEC)

The image features the Capcom logo, which consists of the word "CAPCOM" in a stylized, blocky font. The letters are primarily blue with a yellow outline and a slight 3D effect. The logo is positioned in the lower-left quadrant of the page. The background is a solid light blue color with several thin, white, curved lines that sweep across the frame from the top-left towards the bottom-right, creating a sense of motion or a stylized sky.

©CAPCOM CO., LTD. 2004. ALL RIGHTS RESERVED.