

# Mega Man Battle Network 2 FAQ/Walkthrough (Spanish)

by grayfox\_2510

Updated to v2.6 on Oct 6, 2002

Version 2.6 (español)  
MegaMan Battle Network 2

Octubre 6, 2002

Este FAQ/Walkthrough es copyright de Alan Quirino (grayfox\_2510@hotmail.com).

Fue traducido a Español por copyright 2002 de Trunks Vegita

(ss3growntrunks@yahoo.com)

Usted debe convenir estos términos para read/put en una página este documento:

1) usted no hace ningún crédito para esto, este trabajo es un resultado de muchas horas de gameplay y writting, satisfaga tan no roban.

2) usted guarda este documento exactamente como es, usted no debe cambiar cualquier cosa, fuente, número, NADA!!

3) si usted desea poner esto en su Web page, usted debe entrarme en contacto con primer refrán tan.

4) usted puede utilizar un cierto Info de este documento mientras le doy el permision para hacer así pues, pero solamente un párrafo pequeño.

5) si usted piensa o sabe a alguien estola de esto, éntreme en contacto con por favor, como dije, esto es el resultado, alguien trabajo duro y mucho tiempo, satisfacen, no roban tan.

6) si usted me siente faltó algo en esto o usted tiene una sugerencia, me entra en contacto con, pero no aceptaré el odiar-correo, yo apenas problably prohibiré sus adress del E-mail si usted lo hace tan.

7) responderé la mayoría de las preguntas referentes a este juego, \_ NO \_ se detalla adentro aquí, satisfago mientras tan el cheque primero, si la pregunta se detalla aquí, yo apenas problably borraré el correo, si no respondió estaba problably porque la pregunta fue detallada ya aquí, si usted insiste le prohibiré, y no intento hacer otra cuenta y no guardo el pedir!!!!

And if you mail me about something of this guide, please put "Megaman BN2" or the like as the subject...

Por favor, léalos.

+-----+  
-----+  
Contenido  
+-----+  
-----+

1. - Controles
2. - Walkthrough
  - 2,1. - Conseguir su ZLicense
  - 2,2. - ¡Excepto Yai!

- 2,3. - Conseguir el BLicense
- 2,4. - El acampar y bombas... No una buena mezcla
- 2,5. - Yumland y el ALicense
- 2,6. - Tijera y Navis
- 2,7. - Chng.bat y El Robo
- 2,8. - Computadora Madre
- 2,9. - Netopia, donde no está seguro su Cartera
- 2,10. - Dungeon y dragones... ¡Pero sin los dragones!
- 2,11. - Campos magnéticos y planos que se estrellan
- 2,12. - ¡Mi computadora dio vuelta en un congelador!!
- 2,13. - El final está cerca
- 2,14. - ¡El WWW está de vuelta!! (No-historia)
3. - Estilos
4. - Lista Comercial
5. - Trabajos
6. - Lista De la Tienda
7. - Localización De los Concursos
8. - Piel y búsqueda
9. - Localizaciones De RegUp (Ayuda)
10. - Localizaciones De SubMem
11. - Localizaciones De HPMemory
12. - Localizaciones De PowerUps
13. - Localizaciones De Bug Frags (Ayuda)
14. - Artículos
15. - Lista de Navi (ningunas estrategias)
16. - Avance Del Programa (P.A.) Lista
17. - Obstáculos y terrenos de la batalla
18. - Suplementos
19. - Lista De la Viruta
20. - Localizaciones De la Viruta
21. - Mini Estrategias
22. - Gracias/Copyright

```

+-----+
-----+
1. - Controles
+-----+
-----+

```

Lan de MUDANZA o Megaman:

-D-Pad

-- movimientos que su carácter en la dirección presionó.

-B Button

-- presione y sostenga para funcionar en la dirección presionada.

-- cancelaciones una selección.

-- cierra el menú o volutas al revés.

-A Button

-- confirma una opción.

-- entre en un submenu.

-- negociaciones alguien.

-L Button

-- negociaciones a Megaman (si Lan).

-- negociaciones al Lan (si Megaman).

-R Button

-- gatos adentro cuando es posible (cuando Lan).



Después de la charla pequeña del intro usted estará en escuela.

La charla Dex pero el profesor vendrá y usted comenzará la clase a donde usted conseguirá su tarjeta del informe. Después de que esta charla Dex otra vez y él hable de los "cuadrados netos" después de esto, el salga de escuela y a vaya a su casa, la sensación libremente a hablar con el individuo allí...

En su casa, la opinión hola a su mama entonces va arriba apenas a ser reganada sobre su tarjeta del informe, después alza con el gato sobre su computadora y usted hará su preparación que sea la clase particular para MBN2. Apenas siga las instrucciones...

Usted conseguirá un correo del refrán de Dex para apresurarse para arriba, hace su manera alrededor de área de la guarida hasta que usted alcanza el ent. cuadrado donde usted resolverá GutsMan y el rodillo, después de que la charla pequeña vaya a la deformación upper-left a alcanzar el cuadrado, vaya a la derecha y suba y hable con el verde Navi para comenzar el examen de ZLicense. Para conseguir la licencia haga esto:

- practique surf la red sin perder a un virus, éste se hace generalmente ya...
- encuentre el HeroData y el HopeData:
  - HeroData: Vaya a DenArea 3 y pase al norte a través de la única trayectoria y busque la cosa roja.
  - HopeData: Vaya a DenArea 1 y de la deformación el thet conduce a la PC del Lan pasa con el de derecha trayectoria TODO EL hallazgo de la manera hasta el HopeData.

¡Usted le conseguirá ZLicense después de esto!!  
¡Usted entonces recibirá un correo de Mayl con su código de la PC!  
Hable con el rodillo o GutsMan si usted desea, después el busto del virus mayor si usted tiene gusto, si no, del gato hacia fuera y usted recibe una llamada telefónica...

+-----+  
-----+  
2,2. - ¡Excepto Yai!  
+-----+  
-----+

Artículos: Rodillo R (Correo De Mayl)  
200Z (datos azules del misterio en el gas Comp1)  
Recov10 \* (BMD en el gas Comp1)  
V-Arma A (BMD en el gas Comp1)  
RegUp1 (BMD en el gas Comp2)  
HPMemory (BMD en el gas Comp2)

Artículos Dominantes: BugFrag (BMD en el gas Comp2)  
Aviente (armario del sitio de Yai)  
Código de la PC de Yai (su cama)

SubChips: MiniEnrg (BMD en el gas Comp2)

La llamada telefónica es de deslizamiento, él dirá que Yai ha durado demasiado en su baño y que el calentador accionado gas está actuando divertido entonces Mayl le telefonará, va a la casa de Yai a ver Mayl y Dex, después de que la charla Dex entre en pero usted tendrá que ir de todos modos...

En cuando usted entra, la puerta se trabará detrás de usted entonces que usted recibirá un correo de Mayl, con la viruta del "rodillo R" incluida, va todo derecho a ver Dex el piso y una porción del infierno del gas, gato en el poco

thingy a la izquierda para incorporar los comp del aire...

En los comp del gas entre abajo y a la izquierda ver un demonstration encendido falied tentativa en cómo evadir el aire del gas, de todas formas, medir el tiempo su movimiento así que usted evádalo y asga el BMD (datos azules del misterio) para "200 Zennys", después de siga la trayectoria y usted verá 2 más lanzadores de CyberGas, pasar con el que esta' al norte para un BMD con un "Recov10 \*" salte, después deje el gas soplarle y moverse diagonalmente con el siguiente. Siga la trayectoria pero la subsistencia que va abajo a alcanzar otro BMD con un "V-Arma" va detrás y habla con GutsMan si usted tiene gusto, después examina el CyberKnob a ella comienza a soplar CyberGas, después lo dejó soplarle a la otra plataforma. Y active el programa del ventilador (cosa verde).

Pues el Lan usted entonces ayudará a Dex, él después irá e intentará a abrir la puerta, después usted estará detrás con Megaman..

Apenas siga la trayectoria hasta que usted alcanza el gas Comp2...

En el gas Comp2 entran para arriba y usted encontrará deslizamiento, entonces deja el gas soplarle para encontrar un BMD con un "HPMemory" en él, entonces va de nuevo a donde está el deslizamiento, después a evadir los 2 sopladores del gas, entonces se mueve diagonalmente para evadir el gas y asir el BMD para un "BugFrag" entonces hágalo otra vez pero siga la trayectoria hacia abajo y asga el BMD para un "MiniEnrg" SubChip, entonces desactivan el soplador del gas así que usted va alrededor. Siga la trayectoria hacia arriba para alcanzar otro programa de la ventilación.

Pues el Lan va al sitio de Yai y busca el armario a la izquierda a su PC para un "ventilador" entonces va detrás y va al gas y usted lo soplará ausente, entonces usted hará igual en el gas dentro del butit del baño se volverá otra vez y usted estará detrás con Megaman...

Usted verá un Navi aparecer hacia fuera de muchos de gas, y ahora usted tiene que conseguirlo... Vaya abajo y a la derecha, giran el CyberKnob y déjelo soplarle, en el otro lado, evadir el primer gas y asir el BMD con un "RegUp1", entonces para ir a la izquierda y para girar el CyberKnob, deje el gas anterior soplarle detrás y después ir a la plataforma principal, EXCEPTO si usted tiene gusto y después hace frente al aviador:

\* Aviador \* Recompensa: 1000Z

-HP 300

- él tira a un cañón del viento cuando en la misma línea que usted.

- crea un tornado pequeño en cada línea que venga en usted a diversas velocidades.

Usted entonces activará el programa pasado del ventilador... Usted entonces controlará el Lan y usted estará en el sitio de Yai, después de que la charla, charla a Yai pero usted encuentre su código de la PC en lugar de otro...

Vaya de nuevo a su casa y duerma...

```
+-----+
-----+
2,3. - Conseguir el BLicense
+-----+
-----+
```

Artículos: RegUp1 (recompensa de conseguir BLicense)

Artículos Dominantes: Código de la PC De Dex (Golpe GutsMan)

Código de la PC De Ribitta (Golpe ToadMan)  
ExamCard (Centro Oficial)  
WalkProg (de un Navi púrpura, después de usted bátalo)  
NiceData (de un Navi verde, después de darle el WalkProg)  
BLicense (de la prueba Navi)

Por la mañana entra el Lan tendrá la idea de ir a acampar así pues, de ir a la casa de Yai y de examinar la puerta para encontrar una nota, después ir a la escuela y hablar con Mayl, después van a la casa de Dex y hablan con él... Desafortunadamente, nadie puede ir, usted entonces estará en el parque y usted recibirá un correo sobre la licencia, después va a la casa de Dex y desafía lo y GutsMan...

\*GutsMan\*

-HP 300  
- crea una onda de choque como el Mettles.  
- si usted está en su línea de derecha que él aparecerá en frente y que le golpeará.

Él entonces dará su código de la PC.

De todas formas, lleve el Metroline el puerto marina, allí, usted recibirá el correo de Dex, entonces desafían Ribitta si usted tiene gusto...

\*ToadMan\*

-HP 300  
- una melodía sale de él y viene a usted, paraliza cuando está tocada.  
- sale de la tierra y le golpea.  
- Tadpoles sale de los cojines y de la subsistencia del lirio que van en línea recta.  
- riegue el chapoteo cuando él aparece en un cojín del lirio, si cerca de él le golpea.

Ella entonces le dará su código de la PC, después incorporar el centro oficial y hablar con la señora en la recepción, respuesta "sí, soy!" y ella entonces deseará ver su ANIMAL DOMÉSTICO, selecto "sí" y usted conseguirá un "ExamCard". Pasa a través de la puerta a la izquierda y va abajo de las escaleras, charla al individuo detrás del escritorio entonces entra en el cuarto, gato adentro dondequiera que usted desee y usted recibirá un correo de Yai, la charla al Navi de comenzar su prueba...

- Batalla De 5 Supervivencias  
-Mettaur, Mettaur2, Mettaur2  
-Mettaur2, Canodumb, Bunny  
-Flamey, Flamey, Mettaur  
-Fishy, Beetank, BrushMan  
-Handy, Handy, Handy

- usted debe encontrar un Navi que necesite el helpand le ayude, así que vaya a ajustar ent. e ir al área 3, charla de la guarida a un Navi verde allí, él dice una estola del individuo del malo su "WalkProg" y él no puede caminar, acordó ayudarle y usted recibirá un correo de Mayl, entonces va al área 2 de la guarida y encuentra una púrpura Navi, charla a él para iniciar una batalla:

-HardHead, Beetank, Beetank

Bátalo y él le dará el WalkProg así que vaya de nuevo al otro Navi y délelo para recibir "NiceData", vaya detrás con la prueba Navi a continuar...

- Batalla De 5 Supervivencias  
-MettFire, Swordy  
-Ratty, Ratty

-Ratty, Ratty, Twisty  
-Yort, HardHead, MettFire  
-MettFire, Flamey, Puffy

Usted entonces recibirá el BLicense junto con un "RegUp1", usted después conseguirá el correo Chaud, de todas formas, Gato hacia fuera e irá a su casa y de dormirá...

+-----  
-----+  
2,4. - El acampar y bombas... No una buena mezcla  
+-----  
-----+

Artículos: RegUp1 (Red Del Oso)  
500 Zennys (Bomb Comp1)  
Cannon C (Bomb Comp1)  
600 Z (Bomb Comp2)  
HPMemory (Bomb Comp2)  
WideSwrd L (Bomb Comp2)  
PanlGrab L (Bomb Comp2)  
1500 Z (Bomb Comp 3)  
RegUp2 (Bomb Comp3)  
Recov50 N (Bomb Comp4)  
PowerUp (Bomb Comp4)  
Atk+10 \* (Bomb Comp4)  
3000 Z (Bomb Comp4)

Artículos Dominantes: Alumbrador (Camino Del Campo Del Valle De Okuden 1)  
Palillo (Camino Del Campo Del Valle De Okuden 1)  
Papel (Camino Del Campo Del Valle De Okuden 1)  
Binocs (Camino Del Campo Del Valle De Okuden 2)  
Cuchillo (Campo Del Valle De Okuden)  
Leña (Campo Del Valle De Okuden)  
Pescados (Campo Del Valle De Okuden)  
BugFrag (Bomb Comp4)

Usted entonces verá un acontecimiento el implicar de Chaud y de ProtoMan y de una cierta clase de amenaza de Gospel...

Por la mañana usted conseguirá un correo de Dex, salir y dirigir a la parada del autobús, delante de la casa de Dex, charla a cada uno y entonces usted irá al valle de Okuden donde Chaud le ensamblará...

Siga la trayectoria apenas que se bloqueará por algunas abejas, examínelas, después vaya abajo a la trayectoria de la roca y vaya toda la manera a la izquierda hasta el extremo de la pantalla, búsqueda alrededor de encontrar un "alumbrador" entonces para ir a la derecha y para examinar la trayectoria de derecha de rocas en el agua para encontrar un "palillo", después pase por encima a la trayectoria y busque el árbol a la derecha del individuo en una chaqueta roja para encontrar un "papel", entonces vaya de nuevo a las abejas y seleccione la 3ro respuesta para ir a través.

En la pantalla siguiente siga la trayectoria pero ahora ser atacado por un oso... Busque DETRÁS de la cascada para encontrar el "Binocs", ahora para ir de nuevo al oso y para utilizar el Binocs en él, usted lo descubrirá es falso, así que va a continuación y el gato adentro, primero va a la esquina suroriental a encontrar un BMD con un "RegUp1" en él, después habla con el programa y usted algunos virus:

-Sparky, Spikey2, Spikey2

Justo suprime ellos, y usted estar detrás con Lan, continuar conseguir a campo, hablar con Dex, él pedirá que usted encuentre una cierta inflamación, entonces hable con Mayl, ella necesitará un cuchillo del corte, entonces a Yai, que necesita pescados... Hable con la señora en la tienda de derecha para el "cuchillo", entonces con el viejo hombre toda la manera abajo y con la derecha para la "leña", y pasado, charla con el individuo en el centro de la trayectoria de la roca para los "pescados", dé cada qué pidieron, usted entonces comerá... Apenas para oír una explosión....

Ahora, vaya a abajo y a través de la trayectoria a la izquierda para alcanzar la presa, para seguir la trayectoria y para examinar la puerta, usted recibirá un correo de Chaud, miradas como usted tiene un trabajo de bomba-desactivacio'n...

Van de nuevo a campo a conseguir otro correo de Chaud, son 4 bombas a encontrar, alzan con el gato en el ANIMAL DOMÉSTICO en el centro de la trayectoria de la roca y usted estará en la bomba Compl1...

Usted recibirá otro correo de Chaud, yo las direcciones ahora dichas de la voluntad, movimientos del mal hará que las trayectorias estallan tan justo leyó esto: La izquierda, norte para un BMD con "500 Zennys" va detrás, a la izquierda, encima de, derecho, derecho, encima de, a la izquierda, abajo para un BMD con un "cañón C", a la izquierda y después va respaldo, entonces para arriba, examina el monitor para desarmar la bomba. Gato hacia fuera y examina la cantina cerca de la tienda de derecha, después la alza con el gato adentro en ella para estar en la bomba Comp2.

En aquí, vaya para arriba, encima para de un BMD con "600 Zennys", vaya detrás y a la derecha, abajo, a la derecha, encima de, encima de, a la izquierda, hasta la 2da pieza del detonador, van para arriba, a la derecha, encima de, asen el BMD para un "HPMemory", continúan para arriba, a la izquierda, abajo, izquierdo, izquierdo para un BMD con "WideSword L" entonces vaya detrás y abajo, abajo, a la izquierda, encima de, encima de, encima de y continúe al monitor desactivándolo. El monitor siguiente está detrás de la cascada.

Usted ahora estará en la bomba Comp3, irá plataforma del nanovatio (noroeste), del interruptor (sudoeste), del interruptor, del nanovatio y del cambio, irá el nanovatio, interruptor y asirá el BMD para "PanlGrab L", interruptor, SE, interruptor, nanovatio, nanovatio, nanovatio, NE, asirá el BMD para "Z 1500", irá detrás y las plataformas del SE, del NE, del nanovatio, del NE, del SE y del interruptor otra vez, ase el BMD para "RegUp2", va el nanovatio, NE, SE, NE, nanovatio para alcanzar la plataforma, desactiva la bomba y usted conseguirá una llamada del gato de Chaud hacia fuera. Y vaya a acampar Raod 1, y hable con el individuo en la chaqueta roja, selecta "pida otra vez" cuando está incitado, entonces "consiguen sospechoso" usted alzará con el gato automáticamente adentro.

En comp 4 de la bomba entran los interruptores, SE, plataformas del interruptor y asen el BMD para "Recov50 N", entran nanovatio, interruptor, interruptor, SE, NE, SE, interruptor, y las plataformas del interruptor, van SE, SE, NE, asen el BMD para "PowerUp", van el nanovatio, nanovatio, NE, plataformas del interruptor y la derecha de cambiar otra vez, asir el BMD para "BugFrag", entonces para cambiar plataformas, va SE, interruptor, SE, cambia otra vez... Va el NE, NE, nanovatio, ase el BMD para "Atk+10 \*" y va nanovatio y cambia otra vez, va el interruptor, nanovatio, ase el BMD para "3000 que Z" continúa NE entonces nanovatio y finalmente que sigue la trayectoria para alcanzar el monitor PERO excepto antes de que usted alcance el extremo, usted hará frente:

\*QuickMan\*

-HP 400

- los movimientos alrededor de RÁPIDAMENTE después paran y lanzan un bumerang,



generalmente en la línea que usted es.

- en vez de 1 bumerang, él lanzará 2 cuando punto bajo en el HP.
- desvía cualquier ataque al todavía estar parado.

Después de que usted lo suprima, Chaud arrestará Dave y usted será entrevistado con por Ribitta, usted tendrá otras de esas escenas oscuras...

+-----+  
-----+  
2,5. - Yumland y el ALicense  
+-----+  
-----+

Artículos: RegUp1 (Robusteza Del Juguete)  
3000 Z (Robusteza Del Juguete)  
HPMemory (Derrota GateMan (Sr. Famous))  
RegUp2 (recompensa de conseguir ALicense)  
Recov50 \* (individuo en centro oficial después de pasar una prueba)

Artículos Dominantes: BugFrag (debajo de un área de la guarida del puente 3)  
BadDataA  
BadDataB  
ALicense

Usted será en el parque en donde usted verá un globo con datos extranjeros pero Megaman lo traducirá, y usted decidirá su proyecto... El BTW, gato adentro a la robusteza del juguete y consigue el "RegUp1", y los "3000 Z", gato hacia fuera y va a su casa y gato en su computadora, hace su manera al área 3 (el nivel inferior) de la guarida y va toda la manera detrás, busca debajo del puente para encontrar un "BugFrag", entonces examina el cubo izquierdo para encontrar que usted necesita el ALicense...

Gato hacia fuera y desafío Dex si usted tiene gusto...

\*GutsMan V2\*

- HP 500
- crea una onda de choque como el Mettles.
- si usted está en su línea de derecha que él aparecerá en frente y que le golpeará.
- golpes el piso, agrietando TODOS sus paneles.
- tiros su sacador lentamente cuando en la misma línea.
- aplicaciones un AreaGrab cuando punto bajo en el HP.

Entonces va al puerto marina, incorpora el centro oficial, charla a la derecha del individuo delante de la entrada, él es Sr. Famous, lo desafía...

\*GateMan\*

- HP 600
- un cañón aparece fuera de él y de lanzamientos en usted.
- crea a 3 soldados autoguiados hacia el blanco del juguete (destruya éstos, yo no los piensan puede ser evitado).
- aplicaciones RemoGate cuando cerca de 200HP que bloquea sus ataques y movimientos up/Down junto con usted.
- RemoGate puede también atacar, pero puede ser destruido al atacar.

Usted conseguirá un HPMemory para ganar. Van abajo y hablan con el individuo detrás del escritorio, usted deben hacer 3 trabajos de tomar el examen, comprueban a tablero, usted deben hacer las misiones, los otros 2 no se requieren pero usted puede conseguir buenas cosas...

Compruebe la sección de los trabajos para saber si hay ayuda...

Después de usted termine las 3 misiones, hacen los otros 2 si usted haven't/like, de todas formas, habla otra vez con el individuo detrás del escritorio y él abre la puerta en el área de la computadora de la prueba, gato adentro, como Megaman, charla a la prueba Navi para comenzar su prueba de ALicense:

- Batalla De 5 Supervivencias

- Handy2, Handy2 (su fondo y sus líneas medias son imán)
- a pescado, Beetank, Beetank (patrón extraño del imán)
- Flappy2, Flappy2, Beetank (patrón extraño el veneno e hierba)
- Flappy2, de HardHead, HardHead (paattern extraño el veneno e hierba)
- CanDevil, HardHead, HardHead

- usted debe localizar y "castigue" a Navis malvado.

- vaya al área 2 de la guarida, siguen la trayectoria que usted lleva el área 1 de la guarida del alcance y usted verá un Navi púrpura debajo de un puente del nivel superior, charla para iniciar combate. Usted conseguirá BadDataA

-Ratty2, Ratty2, Flappy2

- vaya al área de Koto, usted debe ver un Navi púrpura en la trayectoria que usted lleva el cuadrado de Koto del alcance, charla al combate iniciado. Usted conseguirá BadDataB

-Puffy, Poofy, Shellgeek

Vaya de nuevo a la prueba Navi...

- Batalla De 5 Supervivencias

- Dominerd, Canodumb2, Canodumb2 (agujeros en blanco aquí y allí)
- Flappy2, Flappy2, Spooky2 (Upper/Bottom de su de derecha y de su extremo izquierdo son vacíos)
- Ratty, Ratty, Ratty (esquina vacía, ambas)
- Sparky (TODO rotura)
- Puffball, FullFire, Beetank2 (2 bloques)

¡Usted entonces conseguirá el ALicense, y un RegUp2!

Gato hacia fuera y charla al individuo detrás del escritorio para un Recov50 \*.

Vaya al área 3 de la guarida (más baja) y vaya al bloque a que usted necesitó el ALicense ir a través, pasan con él alcanzar Yumland...

+-----+  
-----+  
2,6. - Tijera y Navis  
+-----+  
-----+

Artículos: Navi+20 \* (BMD en Yumland 2)

Artículos Dominantes: BugFrag (detrás de un tablero cerca del Navi mercantil)

Una vez en Yumland que usted notará es totalmente vacío excepto para 3 Navis, de todas formas, sigue la trayectoria derecha a la subsistencia del nanovatio que va hasta que usted ve un callejón sin salida, va a la izquierda antes eso para alcanzar una plataforma, a ir a la izquierda y para incorporar el teleporter, va encima de la trayectoria a un tablero e izquierdo a alcanzar Yumland 2.

El que del en Yumland del vez de Una usted el excepto párrafo 3 Navis, formas de de todas, derecha que un que del hasta de la Virginia del que de subsistencia del nanovatio del la usted salida del pecado del callejón del un del ve, Virginia del vacío del totalmente del es del notará del trayectoria del la del sigue un

plataforma alcanzar del una de párrafos del eso de los antes del izquierda del la, un ir un teleporter incorporar del EL del izquierda y párrafo del la, Virginia encima de la trayectoria un izquierdo del tablero e del un un Yumland alcanzar 2.

Usted entonces estará en YumSq. Ent. Ahora incorpore el cuadrado de Yumland, pero como usted debe saber, es vacío. Usted entonces oirá algo, apenas sigue la trayectoria del th al rastro que suena... Usted incorporará el tablero del mensaje, EXCEPTO, charla al Navi, después de que algunas escenas que CutMan aparecerá, sí, usted deban luchar a ese individuo del scissor...

\* CutMan \* Recompensa: 2000Z

- HP 600 (hay rocas en el sqaure medio de ambas áreas)
- tiros un scissor que mantiene el ir círculos alrededor de su roca. Utilice AreaGrab.
- tentativas "de cortarle" con su tijera si en su panel de derecha.
- lanzamientos su tijera como bumerang que pudo atraparle con su tijera que circundaba.

After you beat CutMan, some more scenes happen....

```
+-----+
-----+
2,7. - Chng.bat y El Robo
+-----+
-----+
```

Artículos: PowerUp (labsuit del papá)

Artículos Dominantes: Batería (individuo en parque de ACDC)  
NoteData (señora en campo)  
YumKey (Navi en KotoSquare)  
Chng.bat (YumSquare)

Usted recibirá el correo de su papá, irá al centro oficial y utilizará inmediatamente el elevador para ir con él... En la oficina de su papá, compruebe su labsuit para saber si hay un "PowerUp", entonces, charla a su papá.

Usted debe localizar archivo de "Chng.bat", ir abajo y gato adentro, va a los tableros en el cuadrado, va el tablero de la calle donde usted fijará un mensaje sobre el "Chng.bat", gato hacia fuera, y a hace algunos trabajos.

Bien, haga 3 o 2 trabajos, entonces comprueban a tablero, el nuevo Info debe estar allí, pero ahora es lo que usted desea... Va la charla a poblar en Koto y los cuadrados de la guarida, hacen trabajos... Hasta el Info aparece...

... van al parque de ACDC y hablan con el individuo. Al parecer, ella (el programador) está en los campines en Okuden, usted conseguirá la "batería", irá a Okuden y a los campines, y hablará con la señora en la tienda extrema izquierda, usted le dará la batería y ella dirá "Chng.bat" que un amigo de ella lo sabe, usted debe ir a KotoSquare y usted conseguirá "NoteData". Entran al centro y al gato oficiales y van a KotoSquare, adentro, charla a un navi púrpura, él le dará el "YumKey", ir al cuadrado de Yumland y la cabeza a los tableros, ir toda la manera detrás y abrir la cerradura, ase el "Chng.bat", el intento a ir detrás pero un alarmar sonará, y usted no puede alzar con el gato hacia fuera, no va detrás sino que le atacarán varias veces:

- Mashy, Mashy, Puffball (TODA LA hierba)
- Sparky, Ratty, Ratty (el cuadrado medio la fila de middle/right y su fila de middle/left es el imán)

- Dominerd, Dominerd, Spooky2 (la MITAD está quebrada)  
- FullFire, Spikey2, Mettaur3 (TODOS LOS congelados, pero los middles son la lava)

Gato hacia fuera y va a su papá. Entonces más thingies sucederán... Otro alarmar entonces sonará, es Yumland, y son después de usted!!!... Nah, apenas embromando, infiltrated el cuadrado (Gospel) y usted debe ir los suprime...

+-----  
-----+  
2,8. - Computadora Madre  
+-----  
-----+

Artículos: 800 Z (BMD in Mother Comp1)  
HPMemory (BMD in Mother Comp1)  
Recov30 \* (BMD in Mother Comp1)  
Spreader P (BMD in Mother Comp2)  
RegUp1 (BMD in Mother Comp2)  
600 Z (BMD in Mother Comp2)  
Wrecker Q (BMD in Mother Comp2)  
Shotgun \* (BMD in Mother Comp3)  
PanlOut3 \* (BMD in Mother Comp3)  
Recov80 F (BMD in Mother Comp3)  
1000 Z (BMD in Mother Comp4)  
WideSwrd L (BMD in Mother Comp4)  
Hammer T (BMD in Mother Comp4)  
1400 Z (BMD in Mother Comp5)  
RegUp2 (BMD in Mother Comp5)

Artículos Dominantes: BugFrag (BMD en la madre Comp3)

SubChips: FullEnrg (BMD in Mother Comp5)

Entre abajo del elevador y del gato . Hable con el navi púrpura y usted luchará, una lucha del jefe aunque son virus...

-Goofball, HardHead2, HardHead2

Gato hacia fuera y va para arriba y habla con su papá, después sigue la trayectoria a la izquierda del elevador para alcanzar la sala de ordenadores de la madre, charla a los funcionarios allí, después de alguno... La charla extraña, la puerta del laser se abrirá, va a través, pero este vez que usted ayudará... Gato en...

Hable con el programa para ciertas pistas e Info

¿- cuáles son las 3 letras que falta? La curiosidad mató a los \_\_\_\_.

-- respuesta: Cat

Éntrelo y vaya a través, la trayectoria es bastante recto, incorpora el cuadrado azul que es un teleporter, guardan el staright que va para encontrar un BMD con "800 Z", van detrás y abajo y hablan con el Navi si usted tiene gusto y va detrás y abajo alcanzar otra vez otra cosa de la contraseña:

- miento en una cama, pero nunca duermo. ¿Cuáles son yo? -- respuesta: RIVER

Vaya a través, vaya abajo cuando usted ve el programa y va llanura recta para un BMD con "HPMemory", van detrás y a la izquierda, asen el BMD para un "Recov30 \*", después van detrás y suben.

¿- Waht es las 2 letras que falta? \_ et\_attler

-- respuesta: NETBATTLE

Siga la trayectoria y usted lanzará el programa de la puerta como, ir a través el Lan, y gato en el servidor siguiente. ProtoMan aparecerá repentinamente, después de que una cierta charla siga la trayectoria, primero vaya toda la derecha de la manera y abajo para un BMD con el "esparcidor P", va detrás, charla a todos los programas si usted tiene gusto... Después de, siga la trayectoria y hable con el programa:

- programe A es más honst que el programa B. Program B es más honesto que el programa C. Program D es más honesto que A.

- Programa D: AFBECD

- Programa C: ACEBDF

- Programa B: FEDCBA

- Programe A: URTGOK

-- respuesta: AFBECD

Después de imputting la respuesta, pase a través de la trayectoria a la izquierda de la "C" alcanzar un BMD con "RegUp1", pase detrás y a través de la trayectoria del NE. Y vaya a la derecha para una pista. Vaya detrás e izquierdo y otra pista, entonces entre la respuesta:

-2 manos, ningunos brazos. 1 cara, ninguna nariz. En su brazo.

¿- qué usted llama un cronómetro que usted puede usar?

-- respuesta: WATCH

Después asga el BMD para "600 Z", vaya abajo entonces del SE y consiga las pistas, y el BMD "camión de auxilio Q"

- la 2da letra es letra del L. 5to es letra del S. 10mo es R.

- la primera letra es letra del A. 4to es letra del O. 8vo es H.

- la 3ro letra es letra del M. 7mo es OS E de la letra de T. Last.

- haga 2 palabras de: "ere la polilla pasada"

-- respuesta: ALMOST THERE

Usted entonces alcanzará el programa del lanzamiento de la puerta donde están ShadowMan y ProtoMan... Usted entonces alzará con el gato hacia fuera, entra en la computadora de la madre... Siga la trayectoria para arriba y hable con el programa y asga el BMD "BugFrag", después vaya detrás y siga la trayectoria pero vaya abajo para un BMD "escopeta \*", guarde el ir y lleve la trayectoria del nanovatio otra pista, el thwn va de nuevo a donde están y consiguen todos los paneles otra pista.

-MASK WIG

-GEM KNIFE

- conecte las palabras, letras pasadas a primero, para esta llave.

-- respuesta: Puesto les en esta orden:

En el SW escriba WIG.

En el SE escriba GEM.

En el NW escriba MASK.

En el NE escriba KNIFE.

Usted alcanzará algo que dice:

"parte 1... USTED NO PUEDE AHORA ESCAPARSE!"

Continúe la trayectoria, para conseguir una pista:

Continúe a la derecha para otro panel:

"parte 2... EL MIEDO Y EL PELIGRO AGUARDAN!"

Entonces hasta un BMD "PanlOut3 \*" y otro panel y otra pista:

"parte 3... ¿cBeggining A PREOCUPARSE? ;cBuena SUERTE!

- lea la letra en los paneles
- lea la 3ro letra, tapa para basar.
- respuesta: UCA después \_RIGHT\_NCO

Entonces pase a través de la trayectoria izquierda superior para un BMD "Recov80 F" entonces van detrás y siguen la trayectoria mucho recta bonita a otro rompecabezas:

- un zorro marrón rápido... algo
- respuesta: JUMPS

Vaya a través a alcanzar a la madre Comp4 (sí, todavía hay más)... Consiga a pista comenzar derecho, y enciéndase, charla a los programas si usted tiene gusto :

- Itsy-bitsy
- 8 piernas
- enemigo de Muffet
- telas de las vueltas
- respuesta: SPIDER (duh!)

Vaya a través y guarde el ir recto e izquierdo a otro rompecabezas PERO tome la trayectoria superior e izquierdo para un BMD "Z 1000", vaya detrás y solucione el rompecabezas:

- ¿- qué Guillermo dijo a golpe con su flecha?
- respuesta: APPLE

Vaya a través y consiga otra pista:

- ¿- qué insecto comienza a bañarse, y termina encima de monótono?
- respuesta: B

Extraño... De todas formas, siga la trayectoria y vaya a la izquierda cuando usted puede y subsistencia que va para una pista, a ir detrás, a la derecha y subir para un BMD "WideSwrd L" y conseguir otra pista, entonces van detrás y toda la derecha de la manera

- programa 1: DNGVU
- programa 2: OTIEP
- cambie las indirectas de los programas para encontrar el mensaje. El mensaje es la contraseña. Programe 1, Programa 2, Programa 1, Programa 2, Programa 1, Programa 2, Programa 1, Respuesta Del Programa 2...
- : DONTGIVEUP (no dé para arriba)

Entonces asga el BMD "martillo T" entonces cambian las pantallas... El conseguir cansado de esto...

Apenas están comenzando 2 pistas...

- soy un animal.
- uso una máscara.
- respuesta: RACCOON

Después continúe a través de la trayectoria, vaya a la derecha cuando usted puede y tragarse para otro BMD "Z 1400", después vaya para arriba para otra pista, vaya a la izquierda y solucione el rompecabezas:

- as... ¿Cuáles son las 10 letras siguientes?  
-- respuesta: GIKMOQSUWY (2 por 2, G-"h"-I...)

Siga la trayectoria y vaya a la izquierda para una pista si usted tiene gusto, van toda la manera detrás y hasta el rompecabezas:

¿- DARETHEY SLAYME?  
- indirecta: 21, 18, 21, 16, 26, 25, 12, 16, 14, 23, 11  
-- systemahead (sistema a continuación)

Primero vaya para arriba y detrás para un teleporter con un BMD "RegUp2", y una pista, va detrás

-..... .. ABBABBAABAB ...  
- Programe A: STCLS  
- Programa B: YSEMOE  
-- respuesta: SYSTEMCLOSE (Sistema Cercano)

Casi allí, a la derecha para otra pista entonces para arriba para una indirecta en ShadowMan, un BMD "FullEnrg" y 2 pistas:

- PSECV WANIR NGURU OISNW  
- encuentre el que no pertenece. Cada uno es un pájaro.  
- pájaro negro, pájaro frío, pájaro del agua. ¿Usted ahora entiende?  
-- respuesta: VIRUS

¡Excepto! apenas a continuación está ShadowMan, después de que una cierta charla que usted luchará

\* ShadowMan \*  
- HP 800 (el campo de la batalla se cubre con la hierba)  
- crea falsificaciones alrededor para confundirle, golpean el verdadero para destruir las falsificaciones.  
- aplicaciones un fuego Jutsu que se quema la línea entera. Destruya una falsificación.  
- tiros 3 shurikens en usted. Separe del panel del cektelleo.  
- crea 2 copias de él cuando punto bajo en el HP que se muevan en su área y rayas verticales usted.

Entonces algunas escenas generalmente... Y otra escena "oscura"...

+-----+  
-----+  
2,9. - Netopia, donde no está seguro su Cartera  
+-----+  
-----+

Artículos: SilvFist I (nota del papá)  
Rodillo V2 R (de Mayl)  
ElecSword \* (PMD en refrigerador del hotel)  
HPMemory (busque el refrigerador del hotel)  
Quake2 W (Higsby)  
TreeBom1 \* (Higsby)  
SonicWav I (Higsby)  
Navi+20 \* (BMD en la radio de Raoul)  
10000 Z (SnakeMan De Forbeating De Señora Millions')

Artículos Dominantes: Pasaporte (Centro De Oficial)  
Boleto (En Correo del Hq De NetBattle)  
Radio (De Mayl)  
BugFrag (tablero) del horario del aeroplano  
BugFrag (refrigerador del hotel, BMD)  
MiniPet (en el intercambio para su ANIMAL DOMÉSTICO)  
RaulCode (código de Raoul para ganar contra ThunderMan)  
BugFrag (BMD en la radio de Raoul)  
BugFrag (BMD en Netopia 2)  
MiliCode (para SnakeMan de señora Millions' que bate)

Usted entonces aparecerá en su casa, usted recibirá el correo de los "cuartos principales de NetBattle"... Usted debe ir a Netopia, entra en el Metroline entonces que usted conseguirá otro correo, va al centro oficial, Sr. Famous del desafío, si usted le gana consigue otra carpeta.

De todas formas, hable con la señora detrás del contador y pida un pasaporte, pero usted debe ir al escritorio a la derecha, usted después conseguirá el "pasaporte", irá a la oficina de su papá y hablará con el científico delante de un monitor grande en el mismo cuarto que es la oficina del papá del rour, entonces para comprobar la computadora en la oficina de su papá para saber si hay "SilvFist I". Vaya abajo y al metroline y vaya al aeropuerto, vaya para arriba y hable con Mayl, ella dará le el "rodillo V2 R", y a "radio", charla a Chaud si usted tiene gusto y gato en el tablero del horario del aeroplano, consigue el "BugFrag", después toma la trayectoria a la izquierda, e intenta pasar a través del detector del metal para una cierta escena...

¡Usted conseguirá un correo en su "MiniPet nuevo", después para hablar con el individuo detrás del escritorio y para demostrarle su pasaporte y para ir a través, después algún individuo le golpeará, pero él realmente robó todos usted dinero!!

Usted debe tomar el concurso mientras que usted está aquí, charla al muchacho cerca del Regalo-Hace compras...

De todas formas, hable con Chaud con y seleccione "salen!" para recuperar Megaman... Entonces vaya a la puerta apenas para arriba de Chaud a subir al plano, entonces siguen la trayectoria y el individuo detrás del escritorio le insultará, no realmente, él es la lengua de Netopia, charla él y tranlaste de la voluntad de Megaman, le demuestra su pasaporte continuar el selecto la cosa de la reunión, pasa a través de la trayectoria y a habla con el individuo que parece el quién le robó, él es realmente él, charla a él dos veces para luchar:

-MegalianW, MegalianH, Snapper

Él le dará su parte posteriora del dinero, entonces intenta salir para ser escoltado "libremente" a la ciudad... Pero usted descubrirá... ¡cSe VAN SUS VIRUTAS!!! Excepto el que esta' en sus carpetas... De todas formas, lleve la trayectoria la izquierda y entre en la primera puerta que usted ve, ésta es el hotel, usted será en su sitio en donde usted tendrá una lucha con Megaman, fue de nuevo al parque y habló con Higsby, después de que vaya de nuevo a su sitio pero ahora a su pasaporte era... agradable robada... Busque el refrigerador para "HPMemory" entonces alzan con el gato adentro para encontrar un "BugFrag" en el BMD y un "ElecSwrd \*" en el PMD.

Salen del cuarto del hotel, y abajo donde usted encontrará Higsby otra vez, de la charla a él de conseguir "Quake2 W", de "TreeBom1 \*" y de "SonicWav I".



Vaya al parque y hable con el viejo hombre toda la manera con la izquierda y suba, él le dirá debe buscar su pasaporte y las virutas. Entre de nuevo a la ciudad y el callejón y hable con el cabrito.

Él le pedirá un "protector \*", buena sincronización...

De todas formas, él primero le dirá que sobre su pasaporte, ir toda la manera para arriba y hablar con el individuo debajo del anillo del baloncesto, usted DEBA luchar y ganar contra su ThunderMan:

\*ThunderMan\*

-HP 700

- hay 3 nubes que los choques usted si usted bloquea su trayectoria. NO PUEDE ser destruido.

- los lanzamientos 3 aprisa truenan en usted, movimiento lejos del panel del cekntelleo, si usted puede...

- las elec-bolas pequeñas de los tiros de las nubes en usted. Puede ser de cualquier dirección.

Después de que usted gane, usted conseguirá "RaulCode", después lo alza con el gato en la radio poco abajo. Después utilice el código y vaya a través, charla al navi si usted tiene gusto, él dice a alguien en el cuadrado debe saber sobre él, a pasar abajo y a la derecha a un tablero, después encima de la colina y a través del panel up-most y a tragar la otra cuesta, entonces guarde el pasar y a través del panel superior, asir otro "BugFrag", ir detrás y tomar la derecha de la trayectoria del tha de los paneles e ir a la izquierda, pasar a través de la trayectoria del NE el comerciante o nanovatio a continuar, a continuar a través de la trayectoria y a para hacer su manera a la colina nanovatio de usted, asga el GMD si usted desea y toma el teleporter, apenas sigue la trayectoria para alcanzar el NetSq. Ent. incorpore el cuadrado, hable con un Navi púrpura en el cuadrado verde, salga y vaya a la toma de Netopia 3 el panel de derecha que va abajo a encontrar un mal Navi púrpura, charla a la abajo, para luchar para su pasaporte:

-Null, Null, Void

¡Usted conseguirá su pasaporte detrás! Gato hacia fuera y charla a Jim otra vez (el cabrito). Usted debe ahora darle el "protector \*". él le dirá que una rumor que señora Millions compró algunas virutas, la busque en el almacén de la joyería. Ella es al la manera a la izquierda, charla a ella, selecto "me da mis virutas!" usted necesitará luchar su SnakeMan si usted las desea detrás...

\*SnakeMan\*

- HP 900 (su fila media es los cuadrados vacíos y no puede ser cambiada)

- las serpientes salen de la fila vacía media y lanzan en usted, 1 a la vez.

- de SnakeMan lanzamientos continuously en usted un par de secs.

- cuando el punto bajo en el HP, él se moverá a la fila que usted está encendido y que muerde en usted para el ALTO daño.

- SnakeMan ocultará en su tarro si usted está en la misma línea. Mueva up/Down entonces de nuevo a ataque.

¡Usted conseguirá sus virutas traseras!! y "MiliCode" y "10000 Z", van de nuevo al hotel y dormir.

Sale el cuarto del hotel la mañana próxima de conseguir un correo del "HQ de ONB" va al castillo y camina contra la pared con la cresta en él para encontrar la charla del HQ. del secreto a CADA UNO y la reunión comenzará. Una cierta clase de terremoto sucederá en el centro del breefing... Y todos bajarán a través de algunos agujeros. Usted entonces conseguirá una llamada....

+-----+  
-----+  
2,10. - Dungeon y dragones... ¡Pero sin los dragones!  
+-----+  
-----+

Artículos: Z 1000 (BMD en el castillo Comp1)  
HPMemory (BMD in Castle Comp1)  
Repair C (BMD in Castle Comp2)  
Sword S (BMD in Castle Comp2)  
SubMem (BMD in Castle Comp3)  
RegUp1 (BMD in Castle Comp3)  
1200 Z (BMD in Castle Comp3)  
LongSwrd L (BMD in Castle Comp4)  
PowerUp (BMD in Castle Comp4)  
Recov120 U (BMD in Castle Comp5)  
Invis2 Q (BMD in Castle Comp5)

Artículos Dominantes: CyberKey x10 (BMD en el castillo Comp1/1/2/2/3/3/4/4/5/5)  
BugFrag (BMD en el castillo Comp4)

SubChips: FullEnerg x3 (BMD en el castillo Comp2/4/5)

Siga la trayectoria casi que se matará, gato en la cosa en la pared... ¡Hable con el programa para conseguir un cierto Info en este lugar, yo no lo escribiré aquí ASÍ QUE HÁGALO! Siga la trayectoria, y vaya NE a guardar el ir, nanovatio es un callejón sin salida... Guarde el ir, no importa que la trayectoria usted elige, es un círculo o una clase de, hay "CyberKey" y "Z 1000" va detrás RÁPIDAMENTE a la puerta y utiliza el CyberKey.

¡En el área siguiente, siga la trayectoria y vaya NE y un Zambie vendrá después de usted, yikes! Siga la trayectoria y vaya a la derecha, espera, usted debe evadir el zombi... Para ahora, pase abajo a través de la trayectoria derecha para otro "CyberKey" entonces van de nuevo a donde usted evadió el zombi y va a la izquierda y sube para un "HPMemory", RÁPIDO van detrás y se mueven en el mismo dir. que el zombi para conseguir a la puerta. Active el interruptor más allá de la puerta.

Pues va el Lan a través y consigue otra llamada, después en el otro cuarto le atraparán, pero este vez el techo está viniendo abajo de... La princesa está allí, gato en el dispositivo de la trampa...

Dentro de se enciende, y toma la trayectoria del interruptor RÁPIDAMENTE para una "reparación C" va detrás y se mueve alrededor, toma la 2da trayectoria que usted ve o sigue al zombi y a vampiro, en la trayectoria siguiente usted ve espera, el zombi la tomará y el vampiro se encenderá, esperará e irá poco abajo, el vmpire tomará la otra trayectoria RÁPIDAMENTE se enciende o el zombi le conseguirá, conseguirá el "CyberKey" y pasará a través de la puerta cuando usted puede...

\_ ir para arriba aquí para uno "FullEnerg" si usted desear parte, ir abajo y guardar derecho hasta una esquina, ir para arriba y guardar derecho otra vez, ir para arriba para uno "CyberKey", usted deber ver bandido encender on, seguir él, pasar por izquierdo trayectoria después de que él salir out y conseguir "espada s", espera hasta que bandido salir away por ne trayectoria, no preocupar, solamente tomar izquierda curva, así que él poder no venir después usted, después de que él ir lejos ir abajo y a la derecha si él siempre estola usted para conseguir su dinero parte o dejar para encontrar trampa interruptor...

Enciéndase y la puerta se cerrará y otra llamada... Vaya encima de las escaleras y hable con Jennifer, vaya siguiente en y en el cuarto y anillo del fuego le

atrapará... Usted utilizará automáticamente la "radio" para alzar con el gato en...

Enciéndase y la puerta se cerrará y otra llamada... Vaya encima de las escaleras y hable con Jennifer, vaya onInside, apenas comenzando a un ladrón vendrá después de usted... Vaya abajo a evadirlo entonces van para arriba otra vez, asen el BMD que usted ve "SubMem", después van detrás y siguen a ladrón y asen el otro BMD para un "CyberKey" y RÁPIDAMENTE van a la puerta apenas a la izquierda de donde usted está... y en el cuarto y el anillo siguientes del fuego le atrapará... Usted utilizará automáticamente la "radio" para alzar con el gato en...

Dentro de, apenas comenzar a un ladrón vendrá después de usted... Vaya abajo a evadirlo entonces van para arriba otra vez, asen el BMD que usted ve "SubMem", después van detrás y siguen a ladrón y asen el otro BMD para un "CyberKey" y RÁPIDAMENTE van a la puerta apenas a la izquierda de donde usted está...

Un poco después de que el conseguir usted consiga otra llamada, va abajo y derecho la derecha y abajo cuando usted puede nada vendrá después de usted, conseguir "RegUp1", que va para arriba y lo espera hasta que el zombi y el ladrón pasan a través y sigue, cuando un vampiro aparece toma la trayectoria abajo y consigue el "CyberKey", y RÁPIDAMENTE va encendido y abajo o el ladrón le conseguirá, después de que él se encienda, espera hasta que él viene abajo y va para arriba para "Z 1200" y va abajo de RÁPIDO o el vampiro le conseguirá, pasa a la izquierda y a través de la puerta donde usted encontrará el interruptor...

¡Como El Lan AHORRA! Enciéndase y usted verá Raoul tostado, charla a él, y Chaud vendrá, y usted tendrá que lucharlo...

\*ProtoMan\*

-HP 800

- teleports un par de épocas después aparece en la esquina de la tapa o del fondo y hace una rebanada que envíe una onda en usted, movimiento a la tapa o el fondo de evadir.

- él entonces enfoca a veces adentro y le reduce radicalmente.

- enfoca adentro y le reduce radicalmente.

- se protege de algunos ataques con su protector.

- cuando el punto bajo en el HP él será más rápido.

¡Suprímalo, y Raoul le dirá es inocente y el agente doble verdadero es la princesa! Pase a través del NE de la trayectoria, vaya para arriba y usted la verá, usted utilizará la "radio" otra vez y gato adentro.

Mientras que va Megaman abajo, abajo otra vez y van FASTLY derecho, asga el "CyberKey" y trasero antes de que el vampiro le consiga, van de nuevo a donde usted comenzó y sube, encima de otra vez y el gancho agarrador FASTLY el "LongSwrd L" y RÁPIDAMENTE pasan abajo y a través de la puerta.

¡Aquí vaya encima y de donde está el sepulcro, a la derecha y después van para arriba, van \_ derecho \_ cuando aparece el bandido, y derecho y abajo para "FullEnrg", van encima de poco y esperan, cuando el bandido va RÁPIDO recto va a la izquierda a evadirlo, después abajo, un vamp aparecerá, pasa a la derecha y abajo a través de la primera trayectoria para la derecha de "BugFrag" entonces y sube y entonces izquierdo para "CyberKey", RÁPIDO vaya detrás y a la derecha! Usted debe poder al outrun el bandido, después ase el BMD para "PowerUp", después AYUNA encima y a través de la puerta. Vaya al área siguiente...

En aquí, abajo y a la derecha y después entre para arriba después de que aparezca el bandido, después vaya a la izquierda, encima de, derecho, abajo y a la derecha evadir el vamp, asir el "CyberKey" e ir para arriba, siga el vamp que apenas apareció y va abajo de entonces a la izquierda para un "FullEnrg", después siga a

bandido y a través de la puerta.

Vaya para arriba, EXCEPTO apenas en caso de que, a la derecha va un poco, apenas cuando el bandido y el zombi aparece vaya detrás y abajo evadirlos, ir a la derecha y subir DESPUÉS DE QUE el bandido venga abajo para "Recov120 U", entonces van abajo, después van abajo, abajo otra vez y toda la manera abajo para un "Invis2 Q", entonces para arriba otra vez y siguen a bandido, cuando aparece el vamp el zombi debe estar delante de usted, el zombi irá probablemente detrás y le conseguirá... Justo haga su manera alrededor, él es duro ahora... Cuando usted le consigue donde el zombi consiguió va espera hasta que él va para arriba y va al pecho, esperanzadamente los 2 vamps irán detrás alrededor y usted los evitará, después va para arriba y consigue el "CyberKey" y pasa abajo y a través de la puerta. EXCEPTO y un poco más futuro usted verá KnightMan, después de que la charla usted deba lucharlo:

\*KnightMan\*

-HP 800

- tiene viruta de StoneBod encendido. Él la llevará solamente apagado el ataque. Cada ataque cuando la piedra reparte 1HP.

- tiros su bola enorme en usted si en la misma línea.

- los lanzamientos al aire y a 3 pedazos de una azotea caen abajo. Si no en la misma línea.

- él saltará 1 delantero cuadrado y agrietará todos los paneles. TENGA MUY CUIDADO a este punto.

Entonces usted controlará el Lan otra vez y más charla, y Megaman dará vuelta a la trampa apagado, pero la princesa la comenzará otra vez, pero entonces ella se caerá... Y usted estará detrás en el cuarto de reunión.

Usted entonces estará detrás en su sitio del hotel, y es hora para usted de ir detrás, así que va al parque y comprueba la parada del autobús y selecciona el "pasillo de la salida", la lucha Chaud si usted tiene gusto, de todas formas, pase a través de la trayectoria derecha insertar su boleto e ir a través, y hable con el individuo detrás del escritorio, entonces apenas a bordo del plano...

+-----+  
-----+  
2,11. - Campos magnéticos y planos que se estrellan  
+-----+  
-----+

Artículos: HPMemory (detrás de las cortinas en plano de la clase NAL del negocio)  
SilvFist E (hombre en clase del negocio)  
Repare L (hombre en clase de economía)  
800 Z (BMD en el aire Comp1)  
3000 Z (BMD en el aire Comp3)  
GrassLne N (BMD en el aire Comp3)  
900 Z (Aire Comp4)  
Regup2 (Aire Comp4)  
LilBomb \*1(Aire Comp4)  
Barrera L (Aire Comp5)  
HPMemory (Aire Comp4)  
Z 1800 (Aire Comp5)  
Z 1000 (Aire Comp5)  
Recov120 S (Aire Comp5)  
RockCube \* (Aire Comp1)  
Z 2000 (Aire Comp1)  
RegUp1 (Aire Comp1)  
Spice2 N (Aire Comp1)  
Z 1500 (Aire Comp2)

HPMemory (Aire Comp2)  
HiCannon E (Aire Comp2)  
500 Z (Aire Comp2)

Artículos Dominantes: BugFrag (Clase Económica TV de NAL)  
PilotCap \  
Chopstck \\_ NAL airplane  
Thread /  
Whiskey /  
BugFrag (Aire Comp2)

SubChips: FullEnrg (Aire Comp3)

¡Entonces usted estará detrás con sus amigos... no! Usted todavía está en el plano... Usted entonces controlará el Lan después de que algo hable, vaya abajo y busque las cortinas para "HPMemory". Vaya abajo otra vez, y abajo de nuevo y usted estará en la carlinga, charla al individuo a la derecha y entonces una cierta turbulencia, le espero la vi el venir en el título de esta sección... De todas formas, usted irá de nuevo a su asiento, y usted entonces controlará el Lan otra vez, alzar con el gato en la TV aquí para encontrar un "BugFrag", después hablar con alguna gente alrededor, en charla de la clase del negocio con el hombre en el asiento upper-right para un "SilvFist E", después va de nuevo a clase de economía y habla mayor, charla al individuo a la izquierda de su asiento para una "reparación L", cuando usted habla con cada uno, la alarma del willa de Megaman que usted es tiempo del almuerzo. Usted entonces irá de nuevo a su asiento... Entonces su estómago lastimará, así que entre encima y del cuarto de baño, y una escena que implica una araña ocurrirá.

¡Usted debe encontrar a alguien que sepa sobre insectos, va a la clase del negocio y habla con el hombre en el asiento medio-derecho, la araña que usted oyó es alrededor la "araña del Rojo-ojo wooly", y es lethaly veneno!! Usted entonces oirá un grito ir toda la manera hasta donde está el cuarto de baño, usted verá a individuo en el piso, usted debe ahora encontrar a un doctor, yo le asume recuerda, si no leído sobre el SilvFist arriba, una vez que usted hable con él usted va de nuevo a wher que era el individuo, y ahora usted debe coger la araña...

Va de nuevo al individuo que le dijo sobre la araña, usted le dirá que y usted comience a hacer una trampa, pero usted necesita: Una caja, un palillo, secuencia y whisky.

- caja: Vaya a la carlinga y asga el sombrero del piloto.  
- palillo: Hable con la vieja señora además de un científico apenas a la derecha de su asiento.  
- secuencia: Charla a la señora cerca del cuarto de baño.  
- whisky: Charla al individuo negro en la 1ra clase y respuesta: ¡Ya de Hellz!  
entonces selecto:

-Chicky-chick BABY!  
-Make me go KABOOM!  
-Can ya digit LADY!  
-Oh my Lovefire!  
-Comin' to ra SOON!

Entonces vaya de nuevo al individuo del insecto. Y usted tendrá que ir a la 1ra clase a fijar la trampa, usted entonces la cogerá. Usted irá de nuevo a sus asientos... Después de un consejo más turbulencia, el capitán dice allí es un problema con el ala derecha... Y entonces usted debe ir a la carlinga, y hablar con el capitán. Usted entonces alzará con el gato adentro, y beleive yo, usted odiará este although del lugar que la música no es tan mala...

Pues Megaman usted será atacado por un cierto campo electromagnético, de todas formas, vaya abajo de y a través del azul después continúe y a través del azul otra vez, después derecho y abajo entonces izquierdo toda la manera y sube para "800 Z", pasa abajo y toma el azul, después abajo al símbolo plano, usted entonces estará en el aire Comp2.

Aquí vaya abajo y después teleport al aire Comp3. Siga la trayectoria y tome la derecha del azul abajo entonces y abajo entonces a la derecha con el el primer rojo y ascendente para "3000 Z", después vaya a la izquierda y lleve el azul y abajo donde está el rojo, pero ahora tome el de derecha, y pase a la derecha y abajo a través de la primera trayectoria que usted ve y después que sigue la trayectoria para alcanzar el desmagnetizador azul. Entonces vaya a la izquierda y abajo para un "FullEnrg", después para arriba con el rojo, e izquierdo toda la manera, y entonces a través de un campo rojo, va abajo y después endereza para un "GrassLine N", va respaldo y toma la trayectoria izquierda y va abajo y toma el rojo y sigue la trayectoria, para alcanzar el desmagnetizador rojo. Vaya encima de toda la manera e izquierdo a un lugar del neumático y fije el programa de la derecha... ¡Pero el programa que pilota ahora fallará!!!

Megaman otra vez, ir abajo y teleport para ventilar Comp2 y teleport para ventilar Comp4, ir abajo y tomar derecho rojo y abajo, entonces ir a la derecha y subir para "900 z", ir abajo y tomar azul después seguir trayectoria para arriba para "RegUp2", después ir detrás y a la izquierda para ir detrás donde usted empezar, tomar izquierdo azul, y ir abajo para uno "LilBomb \*", ir para arriba y tomar rojo y ir abajo pero tomar uno izquierda para uno azul campo seguir trayectoria todo manera abajo y usted alcanzar rojo desmagnetizador ir respaldo y derecho para "HPMemory", vaya a la izquierda y suba entonces van a donde usted encendió pero toma la trayectoria derecha, donde estaba el campo rojo y entonces para arriba para el desmagnetizador azul. Después va a donde usted comenzó y va a la izquierda entonces encima de arreglo del ro esto... Ahora está la presión de la cabina...

De nuevo, Megaman, va hasta esté en el aire Comp2 otra vez, pero usted irá al aire Comp5, para arriba y entonces irá a la derecha para la "barrera L", entonces tomará el rojo delante de usted para "Z 1800" e irá abajo, no tomará a wiht izquierdo de la trayectoria ningún campo en él y utilizará el rojo allí, irá abajo de las escaleras e irá a la derecha y tomará el campo azul de derecha para alcanzar el desmagnetizador azul. Vaya detrás y tome la trayectoria media para arriba después toman el rojo y van encima de las escaleras, van a la derecha a alcanzar el desmagnetizador rojo. Entonces vaya ascendente e izquierdo toda la manera hasta que usted ve un wiht "de BMD Z 1000", a la derecha y abajo y a la izquierda y a la izquierda y entonces va abajo de entonces a la izquierda para un "Recovl20 S", va a la derecha y traga toda la manera hasta que usted alcanza la primera área, va donde está y toma el programa una derecha de alcanzar dos veces el programa, lo fija a través... Y ahora está la válvula reguladora (que comienza a odiar estos...)...

Otra vez Megaman, va hasta esté en el aire Comp2 pero interruptor de nuevo al aire Comp1, va para arriba y toma el rojo para "RockCube \*", va abajo del azul y entonces de la derecha y traga las escaleras, después derecho, encima de y a la izquierda entonces para arriba otra vez y a la izquierda el ascendente toda la manera e izquierdo para "Z 2000", después va abajo y toma el rojo, para alcanzar el desmagnetizador rojo, después toma la parte posteriora del azul y va a la izquierda hasta que usted puede ir abajo, hace así que toda la manera abajo y a la izquierda alcanzar el desmagnetizador azul van detrás y a la derecha a donde están las escaleras y tomar la trayectoria del interruptor, va abajo y a la izquierda entonces abajo para "RegUp1" entonces toda la manera para arriba para "Spice2 N", después abajo y a la izquierda fijar este insecto... Pero todavía nos no hacen... Ahora está el programa del tren de aterrizaje... (no se preocupe, esto es el pasado)...

Megaman... Usted finalmente alcanzará la parte inferior del aire Comp2, irá abajo y tomará el azul, entonces va otra vez a la izquierda y toma el azul, debajo del puente está un "BugFrag", después la subsistencia va para arriba, toma el rojo y va a la derecha toda la manera y abajo para "Z 1500", va detrás y lleva el primer azul de derecho la izquierda, y va a la derecha a alcanzar el desmagnetizador azul. Va a la izquierda toda la manera para "HPMemory", después va a la derecha y sube y a la izquierda y abajo y a la izquierda toda la manera y sube otra vez al alcance donde comenzamos. Va a la izquierda y toma el rojo, después otro, después derecho y abajo entonces pasa a través de la 2da trayectoria que usted ve a la izquierda y traga toda la manera, entonces endereza toda la manera y sube para "HiCannon E", va detrás abajo de un litle a la izquierda y de up/right para un rojo, tak y va a la izquierda y toma otro rojo y alcanza el desmagnetizador rojo, va detrás abajo y a la izquierda para "500 Z", después va a la izquierda toda la manera y sube e izquierdo otra vez, después abajo, más a la izquierda a donde está un programa (no máquina, este vez los individuos verdes), AHORRE y vaya para arriba, donde usted luchará MagnetMan.

\*MagnetMan\*

-HP 1000

- crea 2 imanes, 1 en la línea superior y el otro en el fondo que viene en usted.

- crea una bola del imán que venga lentamente en usted, y le paralizará si le toca.

- Aplicaciones MagLine.

- cuando el punto bajo en el HP, él se reproducirá cuando en su misma línea y ambo espolón en usted.

- este ataque se aparea generalmente con los imanes...

Después de que usted lo suprima, el individuo del insecto cogerá el que esta' detrás de él y el programa será fijado automáticamente... Usted irá de nuevo a su asiento donde usted finalmente llegará... Dirija a la puerta a la izquierda para salir, encenderse y hablar con el individuo detrás del escritorio, usted entonces verá a dueño de MagnetMan que es arrestado... Vaya abajo y a la ciudad de ACDC, charla a Dex, Yai, Mayl y después vaya a su casa... Y para dormir...

+-----+  
-----+  
2,12. - ¡Mi computadora dio vuelta en un congelador!!  
+-----+  
-----+

Artículos: Roll V3 R (Mayl's Mail)  
HPMemory (Undernet 2)  
AntiRecv D (Doc)

Artículos Dominantes: FreePass (NAL Mail)  
RedFrag (Navi in Koto Areal)  
RedCure (Dad)  
BugFrag (Yumland 2)  
ONBACode (Netopia)  
HeatData (Grill in Okuden Camp)  
YeloCure (Doc)  
BluFragA (Green Navi in Netopia 2)  
BluFragB (Navi after deleting him)  
GateKeyD (Keymaker Navi)  
BugFrag (Undernet 3)  
GospelID (Navi after deletion)

Usted verá una escena con su papá... ¡Pero un terremoto ocurrirá repentinamente!!

Usted entonces será Lan otra vez, usted recibirá un cierto correo de Mayl, ahora usted debe mirar el rodillo del fro, usted conseguirá otro correo pero de NAL este vez, usted conseguirá un "FreePass".

Gato adentro, ver algunos thingies del hielo todo alrededor, usted puede romper solamente los blancos, hace su manera a Yumland pero usted no podrá ir incluso alcance él... Vaya de nuevo al área 2 de la guarida y hable un Navi rosado cerca del nivel superior y vaya a Koto Areal, cerca de la deformación que eso conduce a KotoSqr. Ent. es otro cristal blanco, lo rompe y habla con el Navi para conseguir "RedFrag". Gato hacia fuera y va a su papá. Hable con él que él hará que el "RedCure" con su "RedFrag", ahora alza con el gato adentro otra vez y va a Yumland.

En Yumland va al área 2 y va a la derecha dos veces entonces encima de, debajo de la colina es un "BugFrag", continúa ascendente e izquierdo dos veces entonces abajo, rompe el hielo rojo y sube entonces charla para rodar. Vaya al cuadrado y compruebe fuera del tablero de la calle, lea los postes del "doc." y salga del tablero, usted recibirá el correo de Mayl, que le agradecerá por rodillo del ahorro y ella le dará "rodillo la viruta de V3 R".

Usted debe ahora conseguir a NetSq. Ent. porque entonces solamente la entrada disponible para el Undernet está allí.

¿Hay una manera de abrir una trayectoria de la guarida Area3 y Yumland 2 en Netopia, pero para él usted necesita el ONBACode, dónde es él? Entre a Netopia (ciudad) y el HQ y hable con el individuo cerca del monitor y él le lo dará.

¡Vaya al área 3 de la guarida y vaya a Netopia, utilice los paneles para ir NE, después vaya a la izquierda hasta que usted ve una plataforma después utilizar el GsplCode (haga crimen de la lucha de la ayuda del trabajo "! a conseguir) y vaya abajo de la rampa entonces justa siguen los paneles y la cabeza al tablero del te entonces abajo y van a Netopia 2. Aquí destruya el hielo rojo SI usted desea, después dirige abajo y a la derecha al tablero entonces encima de entonces encima de la colina y traga el otro SE de la colina entonces a otra plataforma y a la izquierda y suba de donde está va el Navi a otro tablero nanovatio y suba la colina allí entonces van SE y teleport, siguen la trayectoria para alcanzar el NetSq. Ent. Tome la deformación en el upper-left para continuar o para ir al cuadrado para comprar Sub/Chips...

En Netopia 3 siga la trayectoria y cabeza con la derecha de 2 paneles a la izquierda e inscriba la deformación, para arriba y entonces entre a la izquierda y vaya al tablero y suba el uso de la rampa el panel extremo izquierdo entonces de continuar van a la derecha toda la manera y abajo a una plataforma con una deformación, utilizan los paneles y van abajo de rampa del th y a la izquierda entonces enderezan toda la manera y entran en otra deformación, siguen la trayectoria para alcanzar Undernet 1.

Utilice el panel y vaya para arriba y suba las escaleras, después vaya a la derecha y abajo y a través del panel que va a la derecha entonces siga la trayectoria para arriba y cómbese, en el nivel azul vaya abajo entonces de la derecha y suba las escaleras y siga la trayectoria para alcanzar el Undernet 2.

Aquí va encima de las escaleras y toma los de derecha para conseguir un "HPMemory" en el extremo después va detrás y toma las otras escaleras después va abajo y sube otro sistema de escaleras, en el uso llano verde el panel que va a la derecha dos veces y va abajo de las escaleras todo derecho, va abajo y utiliza el panel que va a la izquierda y traga este las escaleras después guarda el ir abajo y a la derecha entonces para arriba, a la derecha y sigue a una deformación, aquí apenas va a la derecha a conseguir al UnderSq. El uso ent. el NE de alcanzar el UnderSquare entonces habla con el segundo Navi que usted ve, él



es un informador, él le venderá un cierto Info para 10000Z usted debe pagar para proceder, él dice el Navi que lo sabe está en NetSquare y es púrpura y codicioso. Va tan de nuevo al cuadrado de Netopia, en el nivel verde, charla al Navi que está saltando, él conoce el quién sabe la palabra clave y dice que él fue a comprar una viruta...

Salga del cuadrado y de la cabeza a Netopia 2, adentro utiliza el deformación y va a la izquierda y traga una rampa entonces pasa a la derecha a través de un panel y guarda el ir a la derecha entonces NE a donde está el comerciante, y habla con el Navi púrpura, él desea un "ZapRing2 B" primero, le da uno y él le dirá que la palabra clave, así que vaya de nuevo al UnderSquare. Y dirija a los tableros, y examine a tablero de Undernet Info, y usted fijará automáticamente la palabra clave, salir e ir para arriba y hablar con anaranjado-como Navi, él es el doc.. Slect "Sí!" cuando él pide todo usted tiene, pero él tomar ellos pero él volver ellos en sec y dar usted "AntiRecv D", él necesitar "YellFrag" y "HeatData", él tiene ya el "YellFrag" así que usted debe buscar para el "HeatData", él lo dirá está en un cierto programa de la calefacción, va al valle de Okuden y al gato en la parrilla y habla con los programas, si dice algo como un amigo que está en Yumland, dirige a Yumland 2 y excepto el programa detrás de un hielo rojo, habla con él y va de nuevo a la parrilla y habla a ella otra vez para conseguir el "HeatData". ¡Cuando usted alza con el gato fuera de un terremoto sucederá, usted prisa del mus al doc.!!

Una vez que usted esté con el doc. seleccione "yep!" él entonces le dará el "YeloCure" que él también dice sobre un individuo en Netopia 2 que intentó muchas cosas para romperlo, así que usted debe buscarlo para. Tan dirige allí y ayuda verde Navi detrás de amarillo hielo, él es todo el interruptor de la manera, la charla él y él lo dirá perdió a su pequeño hermano, accept su petición de encontrarlo, a va al Undernet y donde está un Navi el ther que le dice qué manera le toma a Undernet 3 y bajo cuadrado, toma las escaleras izquierdas abajo, rompe el hielo y va al Undernet 3, aquí sigue la trayectoria y va cualquier manera, continúa encima de entonces habla con el Navi, él es el keymaker y el pequeño hermano, después de que usted hable con él, él le le dice necesidad 3 BlueFrag de hacer una curación para el hielo, va de nuevo a Netopia 2 y habla con el hermano mayor.

Él le dará "BluFragA", irá de nuevo a Undernet 3 y seguirá la trayectoria, un Navi aparecerá repentinamente abajo y taunt usted, pero él tiene un "BluFrag", usted entonces conseguirá el correo de Chaud, que él le dirá puede alcanzar Undernet 3 de Kotobuki, pero usted necesita una llave, así que va a NetSquare y habla con el Navi rosado, sí, el keymaker, él le dará el "GateKeyD", lo utiliza en DenArea 1 en la deformación bajo-izquierda, usted entonces estará en KotoSq. Ent. ¡Va abajo y se comba a UnderKoto, sigue la trayectoria y traga la rampa, utiliza el primer panel que va a la derecha entonces va a donde está y va el GMD abajo a otro panel que va abajo, lo utiliza entonces un panel a la izquierda y otro para arriba, las GE a la izquierda del PMD y entonces abajo y a la derecha alcanzar la plataforma, van a la derecha un poco para arriba y a la derecha alcanzar el Undernet 3!

Aquí siga la trayectoria y vaya interruptor, siguen la trayectoria pero van a la derecha cuando usted puede, a utilizar el GsplCode y a asir el "BugFrag", ir detrás y la subsistencia que va abajo entonces va a la derecha y habla con el Navi con la lucha:

-Fishy2, Fishy3 (Your right-most, their left-most rows are empty)

Él quiere la opinión que FreezeMan está moviendo ya hacia la destrucción del mundo... ¡Usted preguntará donde está el HQ de Gospel, él dirá está en KotoSquare!!! Él entonces caerá el "BluFragB", usted también encontrará "GospelID", usted entonces conseguirá el correo, ahora para apresurarse a KotoSquare, y va a la puerta extraña del laser, entonces apenas sigue la

trayectoria que destruye un poco de hielo amarillo, EXCEPTO después 3ro, usted entonces resolverá FreezeMan, después de una cierta charla...

\*FreezeMan\*

-HP 1000

- vueltas en un cristal de hielo que resisten un cierto daño antes de ser destruido.

- después de romper el hielo, él le sopla ausente por un tiempo limitado.

- gotas 3 Icicles a la vez.

- envía 3 ondas del hielo en usted, 1 después del otro.

Usted conseguirá el BluFrag pasado pero... ¡Se romperá, entonces el hielo se romperá en él debe poseer!! Usted después conseguirá el correo de su papá, lo alzará con el gato hacia fuera e irá a su hogar y hablará con su mama. Entonces vaya para arriba y vaya a dormir.

Usted entonces verá un acontecimiento extraño el implicar de ProtoMan. Y entonces una escena en centro oficial en el laboratorio.

¡Pues el Lan la mañana próxima usted conseguirá un correo, usted debe reinspeccionar KotoSquare!

+-----+  
-----+  
2,13. - El final está cerca  
+-----+  
-----+

Artículos: RegUp3 (Kotobuki vending machine)  
Recov150 T (Apart Comp1)  
HPMemory (Apart Comp?)  
RegUp (Apart Comp1)  
HiCannon \* (Apart Comp2)  
3000 Z (Apart Comp2)  
1200 Z (Apart Comp1)  
2000 Z (Apart Comp3)  
2000 Z (Apart Comp4)  
PowerUp (Apart Comp3)  
HPMemory (Apartment9F)  
RegUp1 (Gosp Server1)  
Recov150 T (Gosp Server1)  
10000 Z (Gosp Server1)

Artículos Dominantes: KotoPass (Dad)  
MagSuit (Dad)  
BugFrag (Console in Apartment1F)  
ElBit082  
ElBit232  
ElBit243  
ElBit253  
ElBit042  
ElBit271  
ElBit093  
ElBit201  
ElBitEv  
BugFrag (Apart Comp3)

SubChip: FullEnerg (Apart Comp4)

Vaya a KotoSquare y donde usted destruyó FreezeMan para algunos acontecimientos

extraños... Megaman sugiere para ir a la ciudad de Kotobuki, pero usted no sabe, así que vaya a su papá y pregúntele. Después de que cierta charla y música fresca, usted vayan a Kotobuki a terminar esto... Él le dará el "KotoPass" y el "MagSuit".

Vaya tan al metroline y utilice el KotoPass, usted verá una escena y una ciudad fresca Kotobuki es, gato en Soda-hace estallar la máquina de venta en el Koto-Centro comercial para un "RegUp3".

¡Incorpore el edificio y gato en la cosa de la consola para "BugFrag", después dirija al elevador, entonces Dex, Mayl y Yai saldrá! ¡Entonces entra al 2do piso y la puerta extrema izquierda y el gato adentro!

Como Megaman, siga la trayectoria del tha y cómbese en la deformación norteña y consiga "Recov150 T", entre detrás y la deformación izquierda, charla a los programas para el Info... Va abajo y consigue "ElBit082" va respaldo y guarda el ir para arriba para un "HPMemory", va detrás abajo y fija esto (examine la cosa púrpura), usted será detrás donde usted lr haber combado, entra otra vez, este vez que le enviarán a la localización correcta, ir abajo y a la izquierda entonces para arriba y a la derecha estar soplado ausente, seguir la trayectoria para "ElBit232", ir detrás y fijar esto, volver a entrar e ir abajo para un "RegUp1", ir detrás y re-se comba, cabeza a la izquierda y sube...

Usted ser en separado Comp2, aquí ir para arriba y subir otra vez y combar, ir encima entonces derecha y combar otra vez, ir a la derecha para "HiCannon \*", ir detrás y subir para "3000 z", deformación detrás y ir encima entonces derecha y ser soplar ausente separado Comp1, seguir trayectoria y ir a la izquierda para "1200 z", ir detrás abajo y ahora para uno deformación, tomar further-most llanura para "ElBitEV" ir detrás y seguir trayectoria y combar otra vez uno normal lugar, ir a la izquierda y tragar todo manera y combar otra vez, ir a la izquierda, abajo y a la derecha y seguir para alcanzar Comp3 separado.

Aquí ir para arriba y combar, ir abajo y combar otra vez, ir a la derecha y combar de nuevo, seguir trayectoria para "ElBit243", ir detrás y utilizar pedacito, combar adentro normal, seguir trayectoria y ir abajo para "ElBit253", pasar detrás por deformación y subir entonces uso pedacito, combar adentro normal y ir abajo para "2000 z", ir detrás y subir y combar para ser soplar ausente, aquí ir a la derecha y combar, aquí ir a la derecha y combar y ir a la derecha entonces abajo para "2000 z", después ir ascendente y derecho para "ElBit042" ir de nuevo deformación y siga la trayectoria, sople lejos y vaya abajo, sople lejos y vaya abajo y la deformación entonces va abajo y de nuevo a Comp2 separado.

Aquí abajo y después vaya para arriba y cómbese, vaya para arriba otra vez y cómbese, aquí fije el programa, re-combe y siga la trayectoria para "ElBit271", vaya detrás y vaya abajo de toda la manera y la deformación, va a la izquierda, abajo y a la derecha de nuevo a Comp3 separado.

Vaya para arriba y la deformación entonces va para arriba y se comba y va a la derecha y sube y se comba otra vez, fija el programa, re-se comba y va a la izquierda y consigue la deformación "ElBit093" detrás y fija el programa, re-se comba y va a la izquierda para "PowerUp" entonces va detrás y hasta Comp4 separado.

¡Aquí van para arriba y se comban, van abajo y a la derecha para un "FullEnrg", van detrás y abajo y warp/blow, van abajo y a la izquierda el ascendente para "BugFrag", van abajo y se comban a la izquierda de aquí, siguen la trayectoria para "ElBit201", van detrás y fijan el programa, re-se comban y LO AHORRAN! Usted enfrentará:

-QuickMan

-CutMan

Uno después del otro, bien, son bastante fáciles sin embargo... Entonces inserte el "ElBitEv" para hacer que el elevador trabaja, alzar con el gato hacia fuera e ir a solar 9 y a buscar la puerta extrema izquierda para "HPMemory", ahora van a solar 30 para ver una escena, entran en la puerta a la izquierda, y después de una escena, gato en el servidor...

Como Megaman va encima de entonces a la izquierda y sube las escaleras para "AreaGrab \*" (Yey!) vaya detrás abajo y dirija a la derecha del comienzo entonces encima de la trayectoria normal hacia "RegUp1", vaya detrás y suba las escaleras después vaya a la izquierda y entonces para arriba para "Recov150 T" vaya detrás a la izquierda y abajo entonces a la derecha a donde usted comenzó, dirija a la derecha y abajo hacia "10000 Z", van respaldo y entonces la derecha y tragan las escaleras la izquierda entonces abajo de, en la esquina EXCEPTO entonces a la izquierda para una escena, este vez que cerca le atacarán:

-KnightMan

-MagnetMan

-FreezeMan

¡Después de que usted los suprima usted destruirá un programa, cuando Lan, EXCEPTO! Ésta es su ocasión pasada de hacer tan... De todas formas, entre en la puerta y después de que una escena que usted alzará con el gato adentro. La trayectoria es delantera bastante recto, cuando usted alcanza una plataforma que aparecerán sus amigos... ¡cSuprímale!!! Después de que la escena no indicaré aquí, sus amigos estarán allí, Chaud incluido, después de que otra escena que usted entonces continuará, en el extremo usted resolverá el "SuperNavi" después de una escena, sí, usted conjeturaban a la derecha:

\*Bass\*

-HP 1000

- tiros una bola de la energía en usted.
- cargas y lanzamientos a la porción del infierno de bolas de la energía.

Entonces otra escena y entonces el jefe final verdadero del juego!!

\*Gospel\*

---USTED PUEDE LASTIMARLO SOLAMENTE CUANDO SU BOCA ES ABIERTO!---

-HP 2000

- envía una onda de choque de su boca.
- cargas que rompe todos los paneles.
- cabeza de las vueltas en un taladro y moscas en usted, solamente cuando en la misma línea.
- la materia aparece y mosca en usted, imanes de MagnetMan del ala.
- la vuelta principal en un Gospel Navi (aire, rápido, corte, sombra, caballero, imán) y hace un ataque.
- el viento sopla contra usted, haciéndole estancia en su fila de derecha.
- lanzamientos un fuego verde gigante. VAYA a su fila trasera a ser seguro.

Esto entonces accionará el extremo... Pero todavía le no hacen, usted debe ahora conquistar el bajo verdadero y el Internet de WWW...

+-----+  
-----+  
2,14. - ¡El WWW está de vuelta!! (No-historia)  
+-----+  
-----+

Primero de todos, consiga el S, SS y la licencia o usted de SSS no alcanzará lejos, muy bien, ahora va a Undernet 4 y usted debe ver una barrera, usted debe poder conseguir adentro si sus datos de la biblioteca están sobre 130, dentro de van a la derecha, encima, a la izquierda, encima y encima de otra vez a alcanzar otra barrera, usted debe ser Lv. 70 o más alto ir a través, usted luchará:

**\*PharaohMan\***

- HP 1200 (los cuadrados superiores e inferiores de su fila extrema izquierda son vacíos, no pueden ser cambiados)
- un ataúd utiliza una viruta de Ratton.
- un ataúd lanza un rayo verde en la línea que es.
- el hombre de Pharaoh crea un interruptor.
- si usted camina en él, la viruta de Anubis será utilizada (la caída de la estatua de A y keepspoisoning su área)
- las caídas enormes de un bloque, que entonces actuarán como obstáculo, repartirán daño si las tierras en usted.

Usted entonces alcanzará el WWW 2, aquí para ir abajo del panel la derecha del ir y para utilizar la trayectoria media, ir a la izquierda en el lugar más lejano que usted puede alcanzar y entonces utilizar los paneles que van a la derecha entonces deformación, vaya a la izquierda a otra barrera. Usted debe tener TODAS LAS virutas de V3 Navi excepto de PharaohMan, NapalmMan, PlanetMan, y bajo. Usted entonces luchará NapalmMan...

**\*NapalmMan\***

- HP 1400
- una ametralladora pequeña guardará el venir hacia fuera de un cuadrado y le atacará, si en la misma línea.
- cuando el punto bajo en el HP él enviará 2 ametralladoras.
- los tiros 3 granadas que hagan una quemadura cuadrada por un rato, entonces se convierten en un panel agrietado.
- le apuntará, después lanzan una viruta de BigBomb...

Usted entonces alcanzará el WWW 3, aquí para ir abajo y a la izquierda toda la manera que usted puede y tragar las escaleras entonces apenas siguen la trayectoria a un sistema gigantesco de escaleras, van encima de y a la izquierda está una trayectoria, lo lleva una deformación, aquí va encima de usted verá la barrera, usted debe tener datos de la biblioteca de 200+ a ir a través, usted entonces hará frente a PlanetMan:

**\*PlanetMan\***

- HP 1600 (todos sus cuadrados a excepción del centro donde él está son vacíos y no pueden ser cambiados) (su área tiene el panel central vacío y no puede ser cambiada)
- tiene 2 bolas elementales alrededor de él, cada uno tiene su propio ataque.
- él cambia 1 de los elementos.
- Aqua: Hace una torre del agua como el primer MBN.
- fuego: Hace una torre del fuego como el primer MBN.
- elec: Destraílla un ZapRing móvil LENTO.
- madera: ¿???
- un aeroplano aparece y mantiene la mudanza up/down mientras que tira en cada línea.
- los meteoritos aparecen de detrás usted.

¡Entonces cuando usted intenta salir del WWW 1 a través de la deformación que las tomas usted al Undernet 4, el bajo verdadero le atacarán!!

**\*Bass\* (VERDADERO!!)**

- el HP 2000 tiene una aureola de 100
- los lanzamientos ponen verde una bola de la energía.

- las cargas amarillean y los lanzamientos a la porción del infierno de bolas amarillas de la energía.
- las cargas rojas y hasta 6 bolas rojas de la energía pueden aparecer de ninguna parte un everytime alrededor 10 veces más rápido.
- las cargas azules y una bola azul de la energía aparece y subsistencia que hace un golpeteo dos veces.
- viene en la gama cercana y le ataca, destruyendo para arriba/abajo de los paneles de usted.
- el bass tomará abajo su barrera en este ataque.
- el bass regenerará su barrera a partir del tiempo al tiempo después de que usted la tome trague.

Después de eso, consiga datos de la biblioteca de 247/250 y vaya a WWW 3, usted encontrará BassDelux ramdomly:

\*BassDelux\*

El HP 2000 tiene una aureola de 150

- los lanzamientos ponen verde una bola de la energía.
- las cargas amarillean y los lanzamientos a la porción del infierno de bolas amarillas de la energía.
- las cargas rojas y hasta 6 bolas rojas de la energía pueden aparecer de ninguna parte un everytime alrededor 10 veces más rápido.
- las cargas azules y una bola azul de la energía aparece y subsistencia que hace un golpeteo dos veces.
- viene en la gama cercana y le ataca, destruyendo para arriba/abajo de los paneles de usted.
- el bass tomará abajo su barrera en este ataque.
- el bass regenerará su barrera a partir del tiempo al tiempo después de que usted la tome trague.

Las FELICITACIONES, después de que usted haya conseguido las 5 estrellas (véase secretos) intentar el modo duro. ¡Despejé ya, así que usted también lata!!

```

+-----+
-----+
3. - Estilos
+-----+
-----+

```

(gracias al máximo del DP por recordarme esto, thedplord@hotmail.com) usted puede tener 2 diversos estilos además el normal. Si usted tiene 2 y recibe 3ro, Hikari le preguntará si usted desea sobrescribir uno o no. Usted puede guardar el conseguir de diversos estilos incluso si usted está utilizando uno...

???-Guts Style: - se dobla su buster del ataque pero la velocidad será SIEMPRE 1.

- utilice su buster mucho para derrotar a sus enemigos.

???-Cust Style: - comienzo la batalla con 7 virutas en vez de 5.

- utilice los muchos de virutas QUE ATACAN de derrotar a sus enemigos.

???-Team Style: - usted puede poner 8 virutas de Navi en su carpeta en vez de 5.

- utilice sus virutas de Navi para derrotar a sus enemigos.

???-Shld Style: - usted puede producir un protector presionando B + <

- y comienzo con una barrera.
- utilice curativo y apoye las virutas mucho.

Hub Style: - ésta es toda la combinación de los 4 anteriores a menos que no haya

elemento.

- usted comienza con una barrera.
- usted puede poner 8 virutas de Navi en sus carpetas.
- usted comienza con 10 virutas.
- el ataque doble pero la velocidad es 1.
- puede producir un protector presionando B + < -.

Derrote todo el V3 fantasma Navis en la red con un "S" que revienta llano. Usted puede comprobar cuál usted derrotó ya hablando con la muchacha detrás de algunos árboles en el parque. El SP de Forte y de Forte no se requiere.

Elemento: Todos los estilos (excepto Hub) tienen elementos. Cada elemento cambiará su buster cargado y su debilidad también....

Heat-???? Style: - el ataque cargado es un flamethrower que afecta los 3 cuadrados delante de usted.  
- puede caminar sobre paneles del magma sin estar lastimado.  
- débil contra Aqua.  
- utilice las virutas del fuego para agregar este elemento a un estilo.

Elec-???? Style: - el ataque cargado es como ZapRing, usted paralizará a enemigos por un rato.  
- débil contra la madera.  
- utilice las virutas elec para agregar este elemento a un estilo.

Aqua-???? Style: - el ataque cargado es como viruta del pelele.  
- débil contra elec.  
- utilice las virutas de Aqua para agregar este elemento a un estilo.

Wood-???? Style: - el ataque cargado es como la viruta de Twister.  
- estando parado en paneles de la hierba le curará.  
- débil contra el fuego.  
- utilice las virutas de madera para agregar este elemento a un estilo.

Usando un estilo con cierto número de luchas usted lo levantará a V2 y entonces a V3. Las únicas diferencias sensibles entre V 1/2/3 son que su ataque cargado del buster ocupa de más daño de una versión más alta...

+-----+  
-----+  
4. - Lista Comercial  
+-----+  
-----+

1.-Boy en la parte del oeste superior de la ciudad de ACDC.  
Desea: DashAtk J  
Da: Esparcidor \*

2.-Boy en la estación de MarinHbr Metro.  
Desea: PoisMask S  
Da: VarSwrd B

3.-Boy en la trayectoria de Okuden (1ra pantalla).  
Desea: Invis1 \*  
da: Escape N y HP para arriba

4.-Lady en el centro oficial abajo.

Desea: El Escape N  
Da: Martillo Z

5.-Purple Navi en el cuadrado de Netopia.

Desea: El Martillo Z  
Da: SilvFist V

6. - Individuo blanco en callejón de la ciudad de Netopia.

Desea: PopUp D  
Da: Soplador P

7. - Muchacha blanca en la ciudad de Netopia.

Desea: SilvFist V  
Da: BigBomb \*

8.-Girl cerca del aeropuerto de Netopia Regalo-almacenan.

Desea: AquaAura A, FireAura R, WoodAura S, ElecAura L  
Da: UnderSht N

9. - Cabrito negro en la primera área de la clase en el aeroplano en la exhibición.

Desea: ShadoMn V1 S, ShadoMn V2 S, ShadoMn V3 S  
Da: AntiDmg S

10. - Señora negra dentro de la sala de ordenadores de la madre.

Desea: BigBomb \*  
Da: Carpeta #3

+-----+  
-----+  
5. - Trabajos  
+-----+  
-----+

Éstos van de abajo a arriba, así que No.1 es el trabajo más bajo en la lista...

1. - Ayuda De la Necesidad

¿"podría usted encuentran por favor a muchacha perdida, pariente el míos? Estoy esperando en la escuela en ACDC Town"

- recompensa: RegUp1

- la charla a la muchacha en escuela y ella pedirá encontrar a su primo, ir al puerto marina y hablar con la pequeña muchacha a la derecha de la furgoneta y de la ella de Ribitta pedirá que usted le diga cousing a para no preocuparse de ella. Vaya tan detrás y hable con la muchacha en escuela de ACDC.

2. - En el café

"estoy esperando en el café con una opinión del océano. Explicaré el trabajo a usted en persona. Hay un cierto peligro implicado, así que su Navi debe ser fuerte."

- recompensa: HPMemory

- primero, vaya y hable con un individuo cerca de la estación marina de Metroline del puerto y él explicará. Usted debe suprimir un Navi dentro del área 2, gato tan justo de la guarida adentro en la computadora de centro oficial y búsqueda alrededor del área 2 para un Navi púrpura, usted de la guarida debe ahorrar antes de que usted lo luce. Después de usted suprímalo gato hacia fuera y hable con el individuo para conseguir su recompensa.

3.-Mission 1

"realmente necesito ayuda. La discutiría algo en persona que en este tablero. Necesito ayuda de un buen buster del virus."



- recompensa: RegUp1  
- vaya a la ciudad y a la charla de ACDC a un individuo cerca de la parada del autobús. Él dirá que 3 Navis se escaparon en aplicaciones. Hay uno en el juguete en parque de ACDC. Otro en GBA. y el último de Dex está en la pizarra de la escuela. Después de que usted suprima la charla 3 al individuo otra vez para conseguir su recompensa.

#### 4.-Mission 2

"tengo una petición muy simple. ¡Primero, venga a KotoSquare! Reúnase una clase de Navi significar-que mira."

- recompensa: Recov30 \*  
- cabeza a KotoSquare y a la charla a un Navi significar-que mira. Él perdió un programa y pide que usted lo encuentre. Gato en la máquina del café en el centro y la charla oficiales a otro Navi significar-que mira, él le dará un programa y después intentará suprimirle. En lugar, usted lo suprime y va detrás y habla con el otro Navi en KotoSquare y él le dará su recompensa.

#### 5.-Mission 3

;"hallazgo de la ayuda un programa perdido! Venido a los campines del valle de Okuden para los detalles. Estoy estando parado en el centro del río."

- recompensa: HPMemory  
- la cabeza a los campines y a la charla del valle de Okuden al individuo que está parado en las rocas en el centro del río y del él pedirá que usted encuentre un programa perdido en las áreas de la guarida. Van al área 3 de la guarida y hablan con el programa. Después dirija de nuevo al individuo en Okuden y consiga su recompensa.

#### 6. - ¡Viruta por favor!

"nuestro programa de la calefacción de agua se revienta. No tenemos ninguna agua caliente. ¿Usted tiene porciones de virutas? ¿Puede usted darme un "FireSword F"? Por supuesto, le daré un "Slasher L" en vuelta. Estoy en el pasillo del centro, así que míreme allí. La primera persona que viene consigue las mercancías."

- recompensa: Slasher L  
- la caminata justa arriba y la charla a la mujer en la su derecha y le dan el FireSword F.

#### 7. - El pagar por adelantado

"pagaré por adelantado, con un artículo que usted no conseguirá a otra parte. ¡El trabajo es fácil, y la recompensa ahora es gran acto! ¡Si usted entonces está interesado apresúrese encima a Yumland 1! Mi Navi negro le está esperando allí."

- recompensa: GateKeyB  
- cabeza a Yumland 1 cerca de la salida que eso conduce a Yumland 2 y charla al Navi allí, él le dará el GateKeyB y le atacará. Justo suprimalo y le hacen.

#### 8. - Necesite un Cupid

;"he caído enojado en amor! ¡El problema es, soy demasiado tímido salir y decirlo! ¡Alguien me ayuda, por favor! Venga por favor a la entrada del camping."

- recompensa: 10000 Zennys  
- la charla al viejo hombre en la entrada del valle y del él de Okuden le dará una letra del amor para entregar a una vieja mujer cerca de las flores en el puerto marina. Hable con ella y vaya detrás y hable con el hombre en el valle de Okuden para conseguir su recompensa...

#### 9. - Para el orgullo masculino

"voy a NetBattle un individuo. El problema es, yo puede perder. ¿Puede alguien ayudarme hacia fuera aquí? Estoy esperando en la entrada del cuadrado. Por favor, excepto mi orgullo masculino de la vergüenza. Ayúdeme!!!"

- recompensa: RegUp2  
- vaya a la entrada cuadrada de la guarida y hable con el Navi en color de rosa. Después dirija a hable el valle de Okuden y gato en la estatua de Guardian y con

el Navi que está entrenando, apenas hacen su manera con las preguntas. Entonces hable con el Navi rosado otra vez y él deseará un "Satelit1 G". Después que usted conseguirá su recompensa.

10. - Trabajo detective

"Buscando a alguien. Si usted puede ayudar, venga a la ciudad de ACDC. Estoy esperando delante de la ardilla "

- recompensa: Twister Y

- vaya al parque de ACDC y hable con el individuo delante de la ardilla. Él pedirá que usted "espíe" en alguien, que lleve el Metroline el valle de Okuden y que vaya a la presa, charla al individuo negro allí y que vaya de nuevo a informe...

11. - ¡Véndame una viruta!

"estoy saliendo del país en un viaje y necesito una viruta fuerte. ¿Puede alguien venderme un "colector N"? Pagaré en efectivo. Estoy esperando en el aeropuerto de la guarida."

- recompensa: 50000 Zennys

- la cabeza al aeropuerto y a la charla al individuo en verde con el pelo amarillo, entonces justo lo vende su colector N.

12. - La ayuda nos reconcilia

"mi Navi funcionó lejos porque discutimos el día antes de último. ¿Puede alguien encuentran por favor mi Navi? Estoy esperando en la estación de la ciudad de ACDC. Por favor ayuda."

- recompensa: HPMemory

- la charla al muchacho y después dirige a YumSquare y habla con el Navi allí. Gato hacia fuera y charla al muchacho otra vez...

13. - Luche el crimen

"recientemente, un Navi repugnante ha estado causando problemas. Él escoge luchas con Navis ordinario, e incluso utiliza virus. Ahora él está después de mí, así que estoy en el funcionamiento. ¿Puede usted hacer algo sobre esto? Estoy esperando en un teléfono en alguna casa, en alguna parte."

- recompensa: GospCode

- va la casa de Yai y el gato en su teléfono. Hable con el Navi que es atacado y entonces con el mal Navi. Suprímalo...

14. - Ayude a la investigación

"con la ayuda de una estación de la TV, yo están investigando reventar del virus. Ayúdeme por favor con mi investigación. Su tarea es simple. Deseo medir los datos de su Navi mientras que usted suprime virus. Su recompensa será un artículo que le conozco apenas amaré. Apenas no culpe si su Navi consigue suprimido en lugar de otro;) Si usted acuerda hacer este trabajo, tape en la computadora de mi furgoneta."

- recompensa: PowerUp

- Gato en la furgoneta de Ribitta que está fuera del centro oficial y charla al Navi allí. Usted entonces tendrá una batalla redonda de la supervivencia 5.

15. - Por favor ayuda

"que tengo que el reventar del virus de Electopia es topnotch. ¿Puede usted conseguir librado de los cuatro bullies más repugnantes de Netopia? Son demasiado para que dirijamos solamente. Estoy esperando en la ciudad de Netopia, en Netopia. Gracias por su tiempo."

- recompensa: StepSwrd M

- vaya a la ciudad de Netopia y hable con la muchacha al lado del hotel. Después dirija a la entrada cuadrada de Netopia y hable y suprima 4 el malo Navis...

16. - Présteme efectivo

"la compañía que estoy en carga estoy en el borde de la bancarrota. Necesito

50000 zennys inmediatamente. Si el negocio toma otra vez, compensaré pronto, con interés. Si usted puede venir financieme, viene a la mansión grande en ACDC."

- recompensa: 100000 Zennys

- con si usted hace que 50000 Zennys vayan a la casa de Yai y hablar con el individuo allí, darle los 50000, entonces salida justa y entrar otra vez y hablar él otra vez y él le dan 100000 Zennys.

17. - Para desinsectar academics

"pertenezco a la sociedad del insecto de Electopia. Estoy buscando un insecto que estoy investigando para el simposio. Se llama el escarabajo de la guarida, y vive en Electopia. Es un insecto muy raro, y estoy teniendo apuro que encuentra uno. Estoy buscando a alguien para ayudarme a encontrar este insecto. Si usted puede ayudar, véame en el camping del valle de Okuden."

- recompensas: Recov200 M

- vaya a los campines y hable con el científico. Entonces van detrás 2 pantallas y encuentran el insecto en el extremo del puente de la roca cerca de un cabrito. Apenas vaya detrás y hable con el científico para acabar el trabajo.

18. - ¡Vuelva mi gema!

- recompensas: GoldFist Z

- va al almacén de la joya de Netopia y habla con la señora en la izquierda de los contadores, ella explicará la situación. La primera muchacha está en la trayectoria a la izquierda del castillo, lucha y la derrota, después habla con ella otra vez para conseguir la joya y una indirecta, ir a su sitio del hotel de encontrar al 2do miembro para derrotarla y para hablar con ella, 3ro está en la tapa del Dungeon del castillo de Netopia, donde la muchacha que KnightMan controlado era... Después de usted consiga las 3 joyas van de nuevo al almacén y hablan con la señora con el final....

+-----+  
-----+  
6. - Lista De la Tienda  
+-----+  
-----+

Den Area 1:	Chip: HPMemory	1000/2000Z
	Shotgun B	200Z
	LilBomb J	500Z
	Recov10 *	500Z
	Spreader Q	1000Z

Den Area 1:	Chip: Recov120 O	4000Z
(NumberMan)	Elec+40 *	5000Z
	CustSword B	7500Z
	AntiFire T	8000Z
	AntiElec H	9000Z
	AntiWatr W	10000Z
	Geddon1 S	10000Z
	Geddon2 Z	14000Z

Den Area 3:	Chip: HPMemory	3000/5000/8000Z
	Atk+10 *	600Z
	Spreader O	800Z
	Recov30 B	1000Z
	AreaGrab E	2000Z

Square:	Chip: CrossGun J	600Z
	WideSword L	800Z
	Recov30 H	1000Z
	Barrier B	1200Z
	SubChip: MiniEnrg	50Z

SneakRun 200Z  
Unlocker 4000Z

Koto Square 2: Chip: HPMemory 4000/8000/12000Z  
PowerUp 10000Z  
PanlGrab \* 1000Z  
Fire+40 \* 3000Z  
FireBlde R 3800Z  
AquaSwrd N 5000Z  
SubChip: MiniEnerg 50Z  
SneakRun 200Z  
Unlocker 4000Z  
BugFrag: CrossGun \* 1 Pcs  
Spreader M 1 Pcs  
Recov80 \* 2 Pcs  
AirShoes A 4 Pcs  
Atk+30 \* 8 Pcs  
ZeusHamr Z 16 Pcs

Yumland: Chip: RockCube \* 500Z  
ColdPnch B 800Z  
Spreader N 800Z  
Catcher T 2000Z

Netopia 2: Chip: Wind \* 2000Z  
Fan \* 2000Z  
Barrier \* 4000Z  
ZapRing1 \* 5000Z

Netopia 2: Chip: Recov120 O 4000Z  
(NumberMan) Elec+40 \* 5000Z  
CustSwrd B 7500Z

Net Square: Chip: HPMemory 8000/12000/16000Z  
PowerUp 10000Z  
Repair \* 2400Z  
WideSwrd \* 3000Z  
Hammer U 4000Z  
Jealousy J 10000Z  
SubChip: MiniEnerg 50Z  
FullEnerg 400Z  
SneakRun 200Z

Undernet 1: Chip: HPMemory 10000/15000/20000Z  
FullCust \* 5000Z  
Atk+20 \* 8000Z  
ElecBlde R 9000Z  
GrabRvng W 10000Z

UnderSquare: Chip: HPMemory 12000/16000/20000Z  
PowerUp 20000Z  
MagLine Q 8000Z  
LavaLine A 8000Z  
IceLine E 8000Z  
GrassLne R 8000Z  
SubChip: MiniEnerg 50Z  
FullEnerg 400Z  
Untrap 100Z

WWW 1: Chip: Trident E 20000Z

Tornado E 20000Z  
Mine S 20000Z  
FrntSmsr R 20000Z  
DblSnsr E 20000Z  
BblWrap R 20000Z  
GodStone Q 50000Z

Netopia Castle:

SubChip: MiniEnrg 50Z  
FullEnrg 400Z  
LocEnemy 10000Z

+-----+  
-----+  
7. - Localización De los Concursos  
+-----+  
-----+

1. - El cabrito cerca del Regalo-almacena en área de la salida de ACDC.  
¿- qué animal la diapositiva del parque de la ciudad de ACDC mira igualmente? - elefante  
¿- qué distingue el quiosco marina de la estación? - La Selección  
¿- cuántas tiendas están en camping del valle de Okuden? -3  
¿- dónde la camarera marina del café del puerto trabajó antes? - restaurante  
¿- elija la orden de los cañones A, de B, y de C, y qué usted consigue? - Cañón De Zeta -  
recompensa: Cañón \*

2.-Cienti'ficos en el laboratorio del secreto del castillo de Netopia.  
¿- cuál es el nombre de la demostración de la TV del Ribitta popular del anunciador? - Noticias del DNN  
¿- cuál es el nombre del virus rápido, rata-formado? - Ratty  
¿- qué avance ocurre cuando los esparcidos están en orden del alfabeto? - H-Estalle  
¿- qué forma es sistema de aire-supervisio'n del valle de Okuden? - guarda ¿- dónde está la estatua del dios antiguo de Melpos de guerra? - Casa De Yai - un gallo estaba parado en el pico de un granero. Puso un huevo. ¿Qué lado el huevo rodó abajo? ¿El lado izquierdo... o la derecha??? ;- no puede poner los huevos!  
¿- que tiene ataque más de gran alcance? LilBomb o HeatSprd. - la misma energía.  
¿- cuál es el nombre del operador de SnakeMan? - Señora Millions  
¿- qué madera el baño en la casa más grande de la ciudad de ACDC es? - ciprés  
¿- cuál está en el bote de basura en Netopia subterráneo? - Oso Del Teddy  
- GateKeyC, HPMemory

3. - Viejo hombre en los Dungeon de Netopian, cerca de la trampa que tira a flechas.  
¿- cuál es elemento de ShadowMan? - Ningún Elemento  
¿- cuál es el virus que tira a CannonBalls de su boca? - HardHead  
¿- cuál es el ataque combinado de ThunMan V3, Navi+40 y Navi+20? -240  
¿- quién es operador anterior de WWW? - Sr. Match  
¿- cuál es el nombre del hermano del gauss del operador de MagnetMan? - Electricidad De Gato  
¿- de estos Navis, quién es vulnerable a los ataques de madera? - MagnetMan  
¿- cuál es la temperature del refrigerador del hotel de Netopia? -3 grados C  
¿- cuál es el nombre de la historieta popular de la robusteza en Netopia? - RoboX  
¿- cuántas casas hay en ciudad de ACDC? -9  
¿- que el virus tiene la energía más alta del ataque? - Swordy3  
¿- cuál está en DenCity pero no en Netopia? - MetroLine  
¿- qué área puede usted entrar en el Undernet? - Netopia 3  
¿- dónde era el concurso? - Aeropuerto De la Guarida

¿- cuál es palabra clave de la madre Comp1 segundo? - RÍO

¿- quién es el líder de WWW? - Wiley

- RegUp3

+-----+  
-----+  
8. - Piel y búsqueda  
+-----+  
-----+

Éstas son personas "ocultadas" de su punto de vista, pero cuando usted descubre uno, le darán un regalo...

1.-En DenCity, cuando usted vuelve de Netopia, cheque detrás de una casa marrón para un cabrito.

- recompensas: protector 20x \*

(gracias "al Rogue" - iamthe\_rogue@yahoo.com)

2.-En Netopia, fuera del castillo hay una fila pequeña de árboles a la izquierda de la trayectoria. Golpee A cuando usted golpea algo...

- recompensas: SubMem

3.-En el rastro 2 (la misma pantalla del valle de Okuden donde está el oso) detrás de un árbol cerca del oso del thee.

- recompensas: RegUp1

4.-En puerto marina, detrás de una pared gigante en la sección más baja, usted puede ser que vea realmente el jefe de éste...

- recompensas: Geddon3

5.-En la sala de ordenadores de la madre, detrás del primer servidor, la charla al programa, ésta puede ser considerado poco.

- recompensas: Power Up

+-----+  
-----+  
9. - Localizaciones De RegUp (Ayuda)  
+-----+  
-----+

Hay 49. Lista de todas las localizaciones de RegUp:

Recibe el sistema de la selección de la viruta (le da 4MB)

Gas Comp

Yai's Phone

Bear Network

Okuden Valley Path 2 (2)

BLicense Exam

Reward of Job 1

Bear Machine

Bomb Comp 3 (2)

Broken Toy

Mission 1/ Job 3

CoffeeMachine

ALicense Exam (2)

Monitor

Mother Comp 2

Mother Comp 5 (2)

Reward of Job 9 (2)

Garbage Dump In Netopia alley (2)

Castle Comp 3  
Netopia Airport Gift-shop store computer (2)  
Air Comp 1  
Air Comp 4 (2)  
Reward of Job 12 (2)  
Undernet 1 (2)  
Undernet 6 (2)  
Yumland 1  
Gospel Network 1  
Reward of Quiz #3 (3)  
Kotobuki Town Vending Machine (3)  
Mansion 1 (2)  
Hide and Seek 3  
Getting S License  
Getting SS License  
Getting SSS License

+-----  
-----+  
10. - Localizaciones De SubMem  
+-----  
-----+

¿Hay 4? Éstos levantarán # de artículos que usted puede llevar igual.

Netopia Castle 3  
Undernet 3, behind a Block  
Purple Mystery Data in the WWW-3  
Hide and Seek 2

+-----  
-----+  
11. - Localizaciones De HPMemory  
+-----  
-----+

Lista de los lugares en donde usted puede encontrar las 45 mejoras de HPMemory:

Den Area 1 (Merchant) x2  
Den Area 3 (Merchant) x3  
Official Square (Merchant) x3  
Kotobuki Square (Merchant) x3  
Netopia Square (Merchant) x3  
Undernet 1 (Merchant) x3  
Undernet Square (Merchant) x3  
Gas Comp 2  
Yai's PC  
Mayl's Piano  
Bomb Comp 2  
Reward of Job 2  
Defeating GateMan V1  
Guardian Statue  
Reward of Mission 3/Job 5  
Mother Comp 1  
Hotel Refrigerator  
Netopia 3  
Castle Comp 1  
Curtains (NAL Airplane Business room)  
Air Comp 4  
Air Comp 2

Reward of Job 12  
Defeating HeatMan V1  
Undernet 1  
Undernet 2  
Mansion 2  
Mansion 9th Floor leftmost door (Lan's world)  
Exchange #3  
Reward of Quiz #2

+-----  
-----+  
12. - Localizaciones De PowerUps  
+-----  
-----+

Lista de lugares donde están los 12 PowerUps: (faltando 2)

Upper Den Area 3 (Merchant)  
Kotobuki Square (Merchant)  
Netopia Square (Merchant)  
Undernet Square (Merchant)  
Upper Den Area 3 (Purple Mystery Data)  
Bomb Comp 4 (Blue Mystery Data)  
Hikari Lab (On your Dad's Lab suit)  
Castle Comp 4 (In Netopia Castle Dungeon)  
Reward of Job 14  
UnderSquare  
Hide and Seek 5  
Mansion 3

+-----  
-----+  
13. - Localizaciones De Bug Frags (Ayuda)  
+-----  
-----+

Éstos se negocian en KotoSqaure para algunas virutas:

Den Area 1  
Den Area 2  
Doghouse  
Yai's House Statue  
Gas Comp 2  
Bomb Comp 4  
Yumland 1  
Yumland 2  
Control Panel  
Mother Comp 3  
Flight Board  
Hotel Refrigerator  
Netopia Castle Secret Lab board  
Mrs. Millions Bag  
Raoul's Radio  
Netopia 1  
Netopia 2  
Castle Comp 4  
NAL Airplane TV (Economy Class)  
Air Comp 2  
Undernet 1  
Undernet 2



Undernet 3  
Undernet 4  
Undernet 5  
Undernet 7  
Kotobuki Mansion ATM  
Mansion 3  
WWW 1  
WWW 3

+-----  
-----+  
14. - Artículos  
+-----  
-----+

Lista de todo el SubChips.

¡MiniEnerg- Cura 50HP! ; -50Z  
FullEnerg- cura a HP al máximo! -400Z  
SneakRun- para un cortocircuito mientras que, usted no encontrará ningún virus débil. -200Z  
Untrap- quita trampas en datos del misterio. -100Z  
LocEnemy- hace más fácil encontrar al enemigo que usted acaba de encontrar. -10000Z  
Unlocker- abre los datos del misterio seguridad-se protegen que. -4000Z

+-----  
-----+  
15. - Lista de Navi (ningunas estrategias)  
+-----  
-----+

La lista de todo el Navis, allí no es otra vez ninguna estrategia... El BTW, una versión aumentada repartirá más daño que más viejas versiones... Después de que usted bata el V2 de un "fantasma" Navi (neto), gato hacia fuera entonces adentro para encontrar el V3. Para el HP de un Navi en modo duro, agregue el 50% de su HP normal

AirMan V1: Encontrado en los comp 2 del gas en el extremo:

- HP 300
- él tira a un cañón del viento cuando en la misma línea que usted.
- crea un tornado pequeño en cada línea que venga en usted a diversas velocidades.

AirMan V2: Encontrado en el área 1 de la guarida, donde usted encuentra los datos verdes sobre la prueba de ZLicense.

- HP 500
- él tira a un cañón del viento cuando en la misma línea que usted.
- crea un tornado pequeño en cada línea que venga en usted a diversas velocidades.

AirMan V3: Encontrado ramdomly en el área 1 de la guarida.

- HP 700
- él tira a un cañón del viento cuando en la misma línea que usted.
- crea un tornado pequeño en cada línea que venga en usted a diversas velocidades.

+-----  
-----+  
GutsMan V1: Charla a Dex.  
- HP 300

- crea una onda de choque como el Mettles.
- si usted está en su línea de derecha que él aparecerá en frente y que le golpeará.

GutsMan V2: La charla a Dex después de usted avanza en la historia un poco.

- HP 500
- crea una onda de choque como el Mettles.
- si usted está en su línea de derecha que él aparecerá en frente y que le golpeará.
- golpes el piso, agrietando TODOS sus paneles.
- tiros su sacador lentamente cuando en la misma línea.
- aplicaciones un AreaGrab cuando punto bajo en el HP.

GutsMan V3: La charla a Dex después de usted avanza en la historia mayor.

- HP 800
- crea una onda de choque como el Mettles.
- si usted está en su línea de derecha que él aparecerá en frente y que le golpeará.
- golpes el piso, agrietando TODOS sus paneles.
- tiros su sacador lentamente cuando en la misma línea.
- aplicaciones 2 AreaGrabs cuando punto bajo en el HP.
- aplicaciones un Recov200 cuando punto bajo en el HP.

-----  
ToadMan V1: Charla a Ribitta en puerto marina.

- HP 300
- una melodía sale de él y los hogares a usted, paralizan cuando están tocados.
- sale de la tierra y le golpea.
- Tadpoles sale de los cojines y de la subsistencia del lirio que van en línea recta.
- riegue el chapoteo cuando él aparece en un cojín del lirio, si cerca de él le golpea.

ToadMan V2: La charla a Ribitta en puerto marina después de usted avanza en la historia un poco.

- HP 600
- una melodía sale de él y los hogares a usted, paralizan cuando están tocados.
- sale de la tierra y le golpea.
- Tadpoles sale de los cojines y de la subsistencia del lirio que van en línea recta.
- riegue el chapoteo cuando él aparece en un cojín del lirio, si cerca de él le golpea.

ToadMan V3: La charla a Ribitta en puerto marina después de usted avanza en la historia mayor.

- HP 900
- una melodía sale de él y los hogares a usted, paralizan cuando están tocados.
- sale de la tierra y le golpea.
- Tadpoles sale de los cojines y de la subsistencia del lirio que van en línea recta.
- riegue el chapoteo cuando él aparece en un cojín del lirio, si cerca de él le golpea.

-----  
QuickMan V1: En los comp pasados de la bomba (el que el individuo tiene).

- HP 400
- los movimientos alrededor de RÁPIDAMENTE después paran y lanzan un bumerang, generalmente en la línea que usted es.
- en vez de 1 bumerang, él lanzará 2 cuando punto bajo en el HP.
- desvía cualquier ataque al todavía estar parado.

QuickMan V2: En el área 1 de Koto, en la plataforma cerca de un bloque gurading datos azules del misterio.

- HP 600
- los movimientos alrededor de RÁPIDAMENTE después paran y lanzan un bumerang, generalmente en la línea que usted es.
- en vez de 1 bumerang, él lanzará 2 cuando punto bajo en el HP.
- desvía cualquier ataque al todavía estar parado.

QuickMan V3: Encontrado aleatoriamente en el área 1 de Koto.

- HP 800
- los movimientos alrededor de RÁPIDAMENTE después paran y lanzan 2 bumerangs en 3 líneas adyacentes.
- tiros un bumerang en una forma 8, soporte en el cuadrado de centro a evitar.
- ataques con su cabeza cuando el HP está abajo.
- desvía cualquier ataque al todavía estar parado.

-----  
GateMan V1: Charla a Mr.Famous en centro oficial.

- HP 600
- un cañón aparece fuera él y los lanzamientos de en usted.
- crea a 3 soldados autoguiados hacia el blanco del juguete (destruya éstos, yo no los piensan puede ser evitado).
- aplicaciones RemoGate cuando cerca de 200HP que bloquea sus ataques y los movimientos up/Down junto con usted.
- RemoGate puede también atacar, pero puede ser destruido al atacar.

GateMan V2: Hable con Mr.Famous en centro oficial una cierta hora más adelante.

- HP 800
- un cañón aparece fuera de él y de lanzamientos en usted.
- crea a 3 soldados autoguiados hacia el blanco del juguete (destruya éstos, yo no los piensan puede ser evitado).
- aplicaciones RemoGate cuando cerca de 300HP que bloquea sus ataques y movimientos up/Down junto con usted.
- RemoGate puede también atacar, pero puede ser destruido al atacar.

GateMan V3: Hable con Mr.Famous en centro oficial aún más tiempo más adelante.

- HP 1000
- un cañón aparece fuera de él y de lanzamientos en usted.
- crea a 3 soldados autoguiados hacia el blanco del juguete (destruya éstos, yo no los piensan puede ser evitado).
- aplicaciones RemoGate cuando cerca de 300HP que bloquea sus ataques y movimientos up/Down junto con usted.
- RemoGate puede también atacar, pero puede ser destruido al atacar.

-----  
CutMan V1: Encontrado en la matanza cuadrada de Yumland todo.

- HP 600 (hay rocas en el sqaure medio de ambas áreas)
- tiros un scissor que mantiene el ir círculos alrededor de su roca. Utilice AreaGrab.
- tentativas "de cortarle" con su tijera si en su panel de derecha.
- lanzamientos su tijera como bumerang que pudo atraparle con su tijera que circundaba.

CutMan V2: Encontrado en Yumland 2, debajo de la colina que le lleva al cuadrado de Yumland.

- HP 800 (hay rocas en el sqaure medio de ambas áreas)
- tiros un scissor que mantiene el ir círculos alrededor de su roca. Utilice AreaGrab.
- tentativas "de cortarle" con su tijera si en su panel de derecha.

- lanzamientos su tijera como bumerang que pudo atraparle con su tijera que circundaba.

CutMan V3: Encontrado ramdomly en el Yumland 2.

- HP 1000 (hay rocas en el sqaure medio de ambas áreas)
- tijera de los tiros 2 que mantiene el ir círculos alrededor de su roca. Utilice AreaGrab.
- tentativas "de cortarle" con su tijera si en su panel de derecha.
- lanzamientos su tijera como bumerang que pudo atraparle con su tijera que circundaba.

-----  
ShadowMan V1: Encontrado en la computadora de la madre en el extremo.

- HP 800 (el campo de la batalla se cubre con la hierba)
- crea falsificaciones alrededor para confundirle, golpean el verdadero para destruir las falsificaciones.
- aplicaciones un fuego Jutsu que se quema la línea entera. Destruya una falsificación.
- tiros 3 shurikens en usted. Separe del panel del cekntelleo.
- crea 2 copias de él en cuando punto bajo en el HP que se muevan su área y las rayas verticales usted.

ShadowMan V2: En la parte westmost de la plataforma del cekntelleo en Undernet 5.

- HP 1200 (el campo de la batalla se cubre con la hierba)
- crea falsificaciones alrededor para confundirle, golpean el verdadero para destruir las falsificaciones.
- aplicaciones un fuego Jutsu que se quema la línea entera. Destruya una falsificación.
- tiros 3 shurikens en usted. Separe del panel del cekntelleo.
- crea 2 copias de él en cuando punto bajo en el HP que se muevan su área y las rayas verticales usted.
- las aplicaciones la viruta de Muramasa, que reparte tanto daño el dueño han recibido en batalla.
- movimientos delante usted y rayas verticales de con su espada.

ShadowMan V3: Encontrado aleatoriamente en el Undernet 5.

- HP 1600 (el campo de la batalla se cubre con la hierba)
- crea falsificaciones alrededor para confundirle, golpean el verdadero para destruir las falsificaciones.
- aplicaciones un fuego Jutsu que se quema la línea entera. Destruya una falsificación.
- tiros 3 shurikens en usted. Separe del panel del cekntelleo.
- crea 2 copias de él en cuando punto bajo en el HP que se muevan su área y las rayas verticales usted.
- ¡aplicaciones la viruta de Muramasa, cuando punto bajo en el HP, para una matanza 1-hit!!
- movimientos delante usted y rayas verticales de con su espada.

-----  
ThunderMan V1: Hable con Raoul, después de que su pasaporte consiga robado.

- HP 700
- hay 3 nubes que los choques usted si usted bloquea su trayectoria. NO PUEDE ser destruido.
- los lanzamientos 3 aprisa truenan en usted, movimiento lejos del panel del cekntelleo, si usted puede...
- las elec-bolas pequeñas de los tiros de las nubes en usted. Puede ser de cualquier dirección.

ThunderMan V2: Charla a Raoul una cierta hora más adelante.

- HP 1000

- hay 3 nubes que los choques usted si usted bloquea su trayectoria. NO PUEDE ser destruido.

- los lanzamientos 3 aprisa truenan en usted, movimiento lejos del panel del cektelleo, si usted puede...

- las elec-bolas pequeñas de los tiros de las nubes en usted. Puede ser de cualquier dirección.

ThunderMan V3: Charla a Raoul aún más tiempo más adelante.

- HP 1300

- hay 3 nubes que los choques usted si usted bloquea su trayectoria. NO PUEDE ser destruido.

- los lanzamientos 3 aprisa truenan en usted, movimiento lejos del panel del cektelleo, si usted puede...

- las elec-bolas pequeñas de los tiros de las nubes en usted. Puede ser de cualquier dirección.

-----  
SnakeMan V1: Charla a señora Millions en el almacén de la joya.

- las serpientes del HP 900 (su fila media es sqaures vacíos y no puede ser cambiada)

- salen de la fila vacía media y lanzan en usted, 1 a la vez.

- de SnakeMan lanzamientos continuously en usted un par de secs.

- cuando el punto bajo en el HP, él se moverá a la fila que usted está encendido y que muerde en usted para el ALTO daño.

- SnakeMan ocultará en su tarro si usted está en la misma línea. Mueva up/Down entonces de nuevo a ataque.

SnakeMan V2: Charla a señora Millions una cierta hora más adelante.

- las serpientes del HP 1200 (su fila media es sqaures vacíos y no puede ser cambiada)

- salen de la fila vacía media y lanzan en usted, 1 a la vez.

- de SnakeMan lanzamientos continuously en usted un par de secs.

- cuando el punto bajo en el HP, él se moverá a la fila que usted está encendido y que muerde en usted para el ALTO daño.

- SnakeMan ocultará en su tarro si usted está en la misma línea. Mueva up/Down entonces de nuevo a ataque.

SnakeMan V3: Charla a señora Millions aún más tiempo más adelante

- las serpientes del HP 1500 (su fila media es sqaures vacíos y no puede ser cambiada)

- salen de la fila vacía media y lanzan en usted, 1 a la vez.

- de SnakeMan lanzamientos continuously en usted un par de secs.

- cuando el punto bajo en el HP, él se moverá a la fila que usted está encendido y que muerde en usted para el ALTO daño.

- SnakeMan ocultará en su tarro si usted está en la misma línea. Mueva up/Down entonces de nuevo a ataque.

El ser un estilo Elec-basado puede ayudarle al parayze cuando él sale de su tarro, pero su ataque bitting puede ser una 1 matanza golpeada si usted es elec.

-----  
ProtoMan V1: Charla a Chaud.

- HP 800

- teleports un par de épocas después aparece en la esquina de la tapa o del fondo y hace una rebanada que envíe una onda en usted, movimiento a la tapa o el fondo de evadir.

- él entonces enfoca a veces adentro y le reduce radicalmente.

- enfoca adentro y le reduce radicalmente.

- se protege de algunos ataques con su protector.

- cuando el punto bajo en el HP él será más rápido.

ProtoMan V2: Charla a Chaud una cierta hora más adelante.

- HP 1200
- teleports un par de épocas después aparece en la esquina de la tapa o del fondo y hace una rebanada que envíe una onda en usted, movimiento a la tapa o el fondo de evadir.
- él entonces enfoca a veces adentro y le reduce radicalmente.
- enfoca adentro y le reduce radicalmente.
- se protege de algunos ataques con su protector.
- cuando el punto bajo en el HP él será más rápido.

ProtoMan V3: Hable con Chaud incluso más adelante en el juego.

- HP 1500
- teleports un par de épocas después aparece en la esquina de la tapa o del fondo y hace una rebanada o 2 o 3 (swithing de fondo a la tapa y al revés) que envía una onda en usted, movimiento a la tapa o fondo de evadir.
- él entonces enfoca a veces adentro y le reduce radicalmente.
- enfoca adentro y le reduce radicalmente.
- se protege de algunos ataques con su protector.
- cuando el punto bajo en el HP él será más rápido.

-----

KnightMan V1: En Dungeon del castillo de Netopia, en el extremo.

- HP 800
- tiene viruta de StoneBod encendido. Él la llevará solamente apagado el ataque. Cada ataque cuando la piedra reparte 1HP.
- tiros su bola enorme en usted si en la misma línea.
- los lanzamientos al aire y a 3 pedazos de una azotea caen abajo. Si no en la misma línea.
- él saltará 1 delantero cuadrado y agrietará todos los paneles. TENGA MUY CUIDADO a este punto.

KnightMan V2: En una plataforma grande de la pieza del superior-oeste de Netopia 1.

- HP 1000
- tiene viruta de StoneBod encendido. Él la llevará solamente apagado el ataque. Cada ataque cuando la piedra reparte 1HP.
- tiros su bola enorme en usted si en la misma línea.
- los lanzamientos al aire y a 3 pedazos de una azotea caen abajo. Si no en la misma línea.
- él saltará 1 delantero cuadrado y agrietará todos los paneles. TENGA MUY CUIDADO a este punto.

KnightMan V3: Encontrado ramdomly en el Netopia 1.

- HP 1500
- tiene viruta de StoneBod encendido. Él la llevará solamente apagado el ataque. Cada ataque cuando la piedra reparte 1HP.
- tiros su bola enorme en usted si en la misma línea.
- los lanzamientos al aire y a 3 pedazos de una azotea caen abajo. Si no en la misma línea.
- él saltará 1 delantero cuadrado y agrietará todos los paneles. TENGA MUY CUIDADO a este punto.
- él rotará su bola alrededor de él si en la fila adyacente a él.

-----

MagnetMan V1: En los comp del aire.

- HP 1000
- crea 2 imanes, 1 en la línea superior y el otro en el fondo que los hogares en usted.
- crea una bola del imán que los hogares lentamente en usted, y le paralicen si

le toca.

- Aplicaciones MagLine.
- cuando el punto bajo en el HP, él se reproducirá cuando en su misma línea y ambo espolón en usted.
- este ataque se aparea generalmente con los imanes...

MagnetMan V2: En un callejón sin salida detrás de las escaleras que le llevan al UnderSquare en Undernet 2.

- HP 1400
- crea 2 imanes, 1 en la línea superior y el otro en el fondo que los hogares en usted.
- crea una bola del imán que los hogares lentamente en usted, y le paralicen si le toca.
- Aplicaciones MagLine.
- cuando el punto bajo en el HP, él se reproducirá cuando en su misma línea y ambo espolón en usted.
- este ataque se aparea generalmente con los imanes...

MagnetMan V3: Encontrado ramdomly en el Undernet 2.

- HP 1800
- crea 2 imanes, 1 en la línea superior y el otro en el fondo que los hogares en usted.
- crea una bola del imán que los hogares lentamente en usted, y le paralicen si le toca.
- Aplicaciones MagLine.
- cuando el punto bajo en el HP, él se reproducirá cuando en su misma línea y ambo espolón en usted.
- este ataque se aparea generalmente con los imanes...

-----

HeatMan V1: En el aeropuerto en el pasillo de la salida. Charla a Sr. Match.

- HP 900
- crea una onda del fuego esa los hogares en usted.
- las vueltas en una caja y gotas en el cuadrado usted es, dándole vuelta en un panel de la lava.
- las vueltas en pilares de una caja pero del fuego aparecen de la tierra.
- cuando punto bajo en el HP que él se moverá más rápidamente.

HeatMan V2: Iguales pero más adelante.

- HP 1100
- crea una onda del fuego esa los hogares en usted.
- las vueltas en una caja y gotas en el cuadrado usted es, dándole vuelta en un panel de la lava.
- las vueltas en pilares de una caja pero del fuego aparecen de la tierra.
- cuando punto bajo en el HP que él se moverá más rápidamente.

HeatMan V3: Iguales pero igualan más adelante.

- HP 1300
- crea una onda del fuego esa los hogares en usted.
- las vueltas en una caja y gotas en el cuadrado usted es, dándole vuelta en un panel de la lava.
- las vueltas en pilares de una caja pero del fuego aparecen de la tierra.
- cuando punto bajo en el HP que él se moverá más rápidamente.

-----

FreezeMan V1: En el HQ neto de Gospel en KotoSquare.

- HP 1000
- vueltas en un cristal de hielo que resisten un cierto daño antes de ser destruido.
- después de romper el hielo, él le sopla ausente por un tiempo limitado.

- gotas 3 Icicles a la vez.
- envía 3 ondas del hielo en usted, 1 después del otro.

FreezeMan V2: Callejón sin salida en la parte westmost del Undernet 7, intento justo para conseguir los datos verdes de M.

- HP 1200
- vueltas en un cristal de hielo que resisten un cierto daño antes de ser destruido.
- después de romper el hielo, él le sopla ausente por un tiempo limitado.
- gotas 3 Icicles a la vez.
- envía 3 ondas del hielo en usted, 1 después del otro.

FreezeMan V3: Encontrado ramdomly en el Undernet 7.

- HP 1400
- vueltas en un cristal de hielo que resisten un cierto daño antes de ser destruido.
- después de romper el hielo, él le sopla ausente por un tiempo limitado.
- gotas 3 Icicles a la vez.
- envía 3 ondas del hielo en usted, 1 después del otro.

-----  
PharaohMan V1: Está sobre Lv.70 y cabeza al final del WWW 1, él le luchará.

- el HP 1200 (los cuadrados superiores e inferiores de su fila extrema izquierda son vacíos, no pueden ser cambiados)
- un ataúd utiliza una viruta de Ratton.
- un ataúd lanza un rayo verde en la línea que es.
- el hombre de Pharaoh crea un interruptor.
- si usted camina en él, la viruta de Anubis será utilizada (caída de la estatua de A y keepspoisoning su área)
- un bloque enorme que las caídas, que entonces actuarán como obstáculo, repartirán daño si las tierras en usted.

PharaohMan V2: En un callejón sin salida en la pieza del oeste-ma's del WWW 1, cerca de los datos del misterio.

- el HP 1500 (los cuadrados superiores e inferiores de su fila extrema izquierda son vacíos, no pueden ser cambiados)
- un ataúd utiliza una viruta de Ratton.
- un ataúd lanza un rayo verde en la línea que es.
- el hombre de Pharaoh crea un interruptor.
- si usted camina en él, la viruta de Anubis será utilizada (caída de la estatua de A y keepspoisoning su área)
- un bloque enorme que las caídas, que entonces actuarán como obstáculo, repartirán daño si las tierras en usted.

PharaohMan V3: Encontrado ramdomly en el WWW 1 área.

- el HP 1800 (los cuadrados superiores e inferiores de su fila extrema izquierda son vacíos, no pueden ser cambiados)
- un ataúd utiliza una viruta de Ratton.
- un ataúd lanza un rayo verde en la línea que es.
- el hombre de Pharaoh crea un interruptor.
- si usted camina en él, la viruta de Anubis será utilizada (caída de la estatua de A y keepspoisoning su área)
- un bloque enorme que las caídas, que entonces actuarán como obstáculo, repartirán daño si las tierras en usted.

-----  
NapalmMan V1: Consiga todas las virutas de V3 Navi excepto los de Pharaoh, del napalm, del planeta y del bajo.

- HP 1400
- una ametralladora pequeña guardará el venir hacia fuera de un cuadrado y le



atacará, si en la misma línea.

- cuando el punto bajo en el HP él enviará 2 ametralladoras.
- los tiros 3 granadas que hagan una quemadura cuadrada por un rato, entonces se convierten en un panel agrietado.
- le apuntará, después lanzan una viruta de BigBomb...

NapalmMan V2: En la 2da trayectoria del ma's farest al más cercano.

- HP 1700
- una ametralladora pequeña guardará el venir hacia fuera de un cuadrado y le atacará, si en la misma línea.
- cuando el punto bajo en el HP él enviará 2 ametralladoras.
- los tiros 3 granadas que hagan una quemadura cuadrada por un rato, entonces se convierten en un panel agrietado.
- le apuntará, después lanzan una viruta de BigBomb...

NapalmMan V3: Encontrado ramdomly en el WWW 2 áreas.

- HP 2000
- una ametralladora pequeña guardará el venir hacia fuera de un cuadrado y le atacará, si en la misma línea.
- cuando el punto bajo en el HP él enviará 2 ametralladoras.
- los tiros 3 granadas que hagan una quemadura cuadrada por un rato, entonces se convierten en un panel agrietado.
- le apuntará, después lanzan una viruta de BigBomb...

-----  
Puede ser que sea ataque que falta porque nunca podía encontrar a este individuo otra vez...

PlanetMan V1: Los datos de la biblioteca deben estar sobre 200 virutas, entonces dirigen al final de WWW 3.

- HP 1600 (todos sus cuadrados a excepción del centro donde él está son vacíos y no pueden ser cambiados) (su área tiene el panel central vacío y no puede ser cambiada)
- tiene 2 bolas elementales alrededor de él, cada uno tiene su propio ataque.
- él cambia 1 de los elementos.
- Aqua: Hace una torre del agua como el primer MBN.
- fuego: Hace una torre del fuego como el primer MBN.
- elec: Destraílla un ZapRing móvil LENTO.
- madera: ¿???
- un aeroplano aparece y mantiene la mudanza up/down mientras que shoting en cada línea.
- los meteoritos aparecen de detrás usted.

PlanetMan V2: Callejón sin salida en el extremo de la escalera media de las 3 escaleras.

- HP 1800 (todos sus cuadrados a excepción del centro donde él está son vacíos y no pueden ser cambiados) (su área tiene el panel central vacío y no puede ser cambiada)
- tiene 2 bolas elementales alrededor de él, cada uno tiene su propio ataque.
- él cambia 1 de los elementos.
- Aqua: Hace una torre del agua como el primer MBN.
- fuego: Hace una torre del fuego como el primer MBN.
- elec: Destraílla un ZapRing móvil LENTO.
- madera: ¿???
- un aeroplano aparece y mantiene la mudanza up/down mientras que shoting en cada línea.
- los meteoritos aparecen de detrás usted.

PlanetMan V3: Encontrado ramdomly en el WWW 3 áreas.

- HP 2200 (todos sus cuadrados a excepción del centro donde él está son vacíos y

no pueden ser cambiados) (su área tiene el panel central vacío y no puede ser cambiada)

- tiene 2 bolas elementales alrededor de él, cada uno tiene su propio ataque.
- él cambia 1 de los elementos.
- Aqua: Hace una torre del agua como el primer MBN.
- fuego: Hace una torre del fuego como el primer MBN.
- elec: Destraílla un ZapRing móvil LENTO.
- madera: ¿???
- un aeroplano aparece y mantiene la mudanza up/down mientras que shoting en cada línea.
- los meteoritos aparecen de detrás usted.

-----  
Bass(Fake): Antes del jefe pasado del juego.

- HP 1000
- tiros una bola de la energía en usted.
- cargas y lanzamientos a la porción del infierno de bolas de la energía.

Bass(Real): Golpe Pharaoh, napalm, planeta e intento para salir del área de WWW.

- el HP 2000 tiene una aureola de 100
- los lanzamientos ponen verde una bola de la energía.
- las cargas amarillean y los lanzamientos a la porción del infierno de bolas amarillas de la energía.
- las cargas rojas y hasta 6 bolas rojas de la energía pueden aparecer de ninguna parte un everytime alrededor 10 veces más rápido.
- las cargas azules y una bola azul de la energía aparece y subsistencia que hace un golpeteo dos veces (véase abajo).
- viene en la gama cercana y le ataca, destruyendo los paneles up/down de usted.
- Bass tomará abajo su barrera en este ataque.
- Bass regenerará su barrera a partir del tiempo al tiempo después de que usted la tome trague.

BassDelux: Encontrado ramdomly en el WWW 3 áreas DESPUÉS de usted tienen 247/250 de las virutas.

- el HP 2000 tiene una aureola de 150
- los lanzamientos ponen verde una bola de la energía.
- las cargas amarillean y los lanzamientos a la porción del infierno de bolas amarillas de la energía.
- las cargas rojas y hasta 6 bolas rojas de la energía pueden aparecer de ninguna parte un everytime alrededor 10 veces más rápido.
- las cargas azules y una bola azul de la energía aparece y subsistencia que hace un golpeteo dos veces (véase abajo).
- viene en la gama cercana y le ataca, destruyendo los paneles up/down de usted.
- Bass tomará abajo su barrera en este ataque.
- Bass regenerará su barrera a partir del tiempo al tiempo después de que usted la tome trague.

\_\_\_\_\_  
|\_|\_|\_| Pattern: |9 4 3|      | - 1 6|      |6 1 -|      | - 1 6|  
|\_|\_|\_| Your area.      |8 5 2| Then | - 2 5| Then |5 2 -| Finally | - 2 5| And  
that's it  
|\_|\_|\_|      |7 6 1|      | - 3 4|      |4 3 -|      | - 3 4|  
\_\_\_\_\_

-----  
Gospel: El jefe ÚLTIMO de la historia.

- HP 2000
- envía una onda de choque de su boca.
- cargas las roturas todos los paneles.
- cabeza de las vueltas en un taladro y moscas en usted, solamente cuando en la misma línea.

- la materia aparece y mosca en usted, imanes de MagnetMan del ala.
- la vuelta principal en un Gospel Navi (aire, rápido, corte, sombra, caballero, imán) y hace un ataque.
- el viento sopla contra usted, haciéndole estancia en su fila de derecha.
- lanzamientos un fuego verde gigante. VAYA a su fila trasera a ser seguro.

+-----+  
 -----+  
 16. - Avance Del Programa (P.A.) Lista  
 +-----+  
 -----+

Ésta es una lista de todo el P.A. en todas las combinaciones posibles... Si el P.A. es formado por 3/5 de la misma viruta, el peine se enumera a la derecha, si es formado por 3/4 de DIVERSAS virutas, el peine se enumera hacia abajo...

1. Z-Canon1: Cannon A / B / C 5-second invisible cannon  
 Cannon B / C / D You can keep shooting for 5 seconds.  
 Cannon C / D / E Deals 40x3 (120) per shot
2. Z-Canon2: HiCannon C / D / E 5-second invisible cannon  
 HiCannon D / E / F You can keep shooting for 5 seconds.  
 HiCannon E / F / G Deals 60x3 (180) per shot
3. Z-Canon3: M-Cannon E / F / G 5-second invisible cannon  
 M-Cannon F / G / H You can keep shooting for 5 seconds.  
 M-Cannon G / H / I Deals 80x3 (240) per shot
4. H-Burst: Spreader M / N / O Powerful exploding shots  
 Spreader N / O / P 3x3 Shot.  
 Spreader O / P / Q 100x5 (500)
5. Z-Ball: CannBall O / P / Q 5-second invisible cannonball  
 CannBall P / Q / R You can keep throwing for 5 seconds.  
 CannBall Q / R / S 300 per shot
6. Z-Raton1: Ratton1 H / I / J 5-second invisible Ratton  
 Ratton1 J / I / K You can keep using Ratton1 for 5 secs.  
 Ratton1 I / K / L 70x3 (210) per hit
7. Z-Raton2: Ratton2 J / K / L 5-second invisible Ratton  
 Ratton2 K / L / M You can keep using Ratton2 for 5 secs.  
 Ratton2 L / M / N 80x3 (240) per hit
8. Z-Raton3: Ratton3 L / M / N 5-second invisible Ratton  
 Ratton3 M / N / O You can keep using Ratton3 for 5 secs.  
 Ratton3 N / O / P 90x3 (270) per hit
9. O-Canon1: Cannon A / B / C / D / E 10-second invisible cannon You can keep shooting for 10 seconds.  
 40x3 (120) per shot
10. O-Canon2: HiCannon C / D / E / F / G 10-second invisible cannon  
 You can keep shooting for 10 seconds.  
 60x3 (180) per shot
11. O-Canon3: M-Cannon E / F / G / H / I 10-second invisible cannon You can keep shooting for 10 seconds.  
 80x3 (240) per shot

12. M-Burst: Spreader M / N / O / P / Q Powerful exploding shots  
3x3 shot 100x10 (1000)
13. O-Ball: CannBall O / P / Q / R / S 10-second invisible cannonball You can keep throwing for 10 seconds.  
300 per hit
14. O-Raton1: Ratton1 H / I / J / K / L 10-second invisible Ratton You can keep using Ratton1 for 10 secs.  
70x3 (210) per hit
15. O-Raton2: Ratton2 J / K / L / M / N 10-second invisible Ratton  
You can keep using Ratton2 for 10 secs.  
80x3 (240) per hit
16. O-Raton3: Ratton3 L / M / N / O / P 10-second invisible Ratton  
You can keep using Ratton3 for 10 secs.  
90x3 (270) per hit
17. Arrows: DoubNdl C I Fires off 10 arrows of rage!  
TripNdl C or I Shots 10 arrows continously.  
QuadNdl C I 100x each arrow (1000)
18. UltraBmb: LilBomb O Q T Strongest bomb hits 9 panels!  
CrosBomb O or Q or T Throws a 3x3 bomb.  
BigBomb O Q T 400
19. LifeSrd1: Sword A L Y Gigantic 2 by 3 sword!  
WideSwrđ A or L or Y Creates a 2 -> for 3 ^/v sword.  
LongSwrđ A L Y 400
20. LifeSrd2: FireSwrđ H N R Gigantic 2 by 3 sword!  
AquaSwrđ H or N or R Creates a 2 -> for 3 ^/v sword.  
ElecSwrđ H N R 500
21. LifeSrd3: FireBlde F R Gigantic 2 by 3 sword!  
AquaBlde F or R Creates a 2 -> for 3 ^/v sword.  
ElecBlde F R 600
22. Punch: GutPunch B D Punch like a machine-gun  
ColdPnch B or D Flying punches in the same line.  
DashAtk B D 80x6 (80 per hit)
23. Curse: CrsShld1 A O P 3-line curse shield!  
CrsShld2 A or O or P Curse Shield attacks 3 lines.  
CrsShld3 A O P 500 per hit
24. TimeBom+: TimeBom1 G K Z Gigantic time bomb!  
TimeBom2 G or K or Z Super TimeBomb.  
TimeBom3 G K Z 500
25. HvyStamp: Quake1 Q W Stomps on 1 enemy!  
Quake2 Q or W Super Quake on closest enemy.  
Quake3 Q W 800
26. PoisPhar: PoisMask U W Pharaoh's stronger poison  
PoisFace U or W Poisoning even FASTER.  
Anubis U W 1x### per hit
27. Gater: Wind G G G Various things out of a gate!

Fan G or G or G Different projectiles may come out...

GateMan G V2 G V3 G 300x3 (900)

28. GtsShoot: Guard \* \* \* GutsMan throws MegaMan!  
DashAtk G or G or G GutsMan throws MegaMan across the line.  
GutsMan G V2 G V3 G 400

29. BigHeart: HolyPanl R R R Roll's heart does full heal!  
Recov300 R or R or R Super Roll attack, full recovery.  
Roll R V2 R V3 R 300

30. BodyGrd: DropDown S S S ShadowMan shoots shurikens!  
AntiDmg S or S or S 18 stars distributed in Active Time.  
ShadoMan S V2 S V3 S 100x? (100 each star)

31. 2xHero: CustSword B B B MegaMan & ProtoMan teamed up!  
VarSword B or B or B 18 swipes and 18 shots.  
ProtoMan B V2 B V3 B 70x? (70 each swipe/shot)

32. Darkness: Bass V3 X Double darkness attack!  
AntiNavi X MEGA damage on all enemy panels.  
Fire /Aqua /Elec /Wood Gspl X 3000 !!!

+-----+  
-----+  
17. - Obstáculos y terrenos de la batalla  
+-----+  
-----+

Lista de todos los paneles y de los obstáculos:

Paneles:

Normal: Normal, ningún Des/ventajas.

Agrietado: Cuando algo camina en él entonces se mueve lejos hace un quebrado artesonan.

Quebrado: Nada puede suceder en tapa en él. Se recupera después de cerca de 10 secs o de usar la viruta de la reparación.

Imán: Éstos le arrastrarán adentro si usted está en una línea adyacente.

Vacio: Este panel NO SE PUEDE cambiar, él comienza como él, él termina como él.

Fuego: Esto se quemará le el momento que usted camina en él y después que desaparece.

Congelado: Usted se deslizará más allá de esto en el mismo dir que usted caminó él de.

Hierba: Esto curará todos los elementos de madera. Usar un ataque del fuego lo cambiará en un normal.

Veneno: Esto drenará lentamente a su HP cuando usted está en él.

Santo: Parte en dos el daño recibido por el quién está parado en él.

Obstáculos: Cada obstáculo puede ser destruido, pero algo es más duro que otros, yo enumerarán un aprox. de su HP en dificultades:

\*: 10-50 HP  
\*\*: 50-100 HP  
\*\*\*: 100-200 HP  
\*\*\*\*: 200+ HP

Roca: Roca común. \*\*\*\*

Cubo Del Hielo: Bloque de hielo común o generado por los virus. \*\*\*

Bomba: Ataca todos los paneles en el lado que es, encendido con ataques del fuego. \*\*\*

TimeBmb: Bomba hecha por el Handys o las virutas de TimeBmb. \*\*

TimeBmb+: Bomba hecha por el PA de TimeBmb+. \*\*\*\*

Staff: Generado por las virutas de Meteo. \*

Vela: Apareado con los virus de la vela o hecho con la viruta de la vela. \*\*

Bloque De piedra: Generado por la viruta de RockCube. \*\*\*

Bomba Del Sensor: Generado por las virutas de Frnt/Dbl Snsr. \*\*

Prisma: Hecho con la viruta del prisma. Se descolora en 10 secs. \*\*\*\*

Windbox: Generado con la viruta del viento. \*

Extractor de vacío: Generado con la viruta del ventilador. \*\*

Anubis: Generado con la viruta de Anubis. \*\*\*

Estatua De Pharaoh: Generado con el PA de PoisPhar. \*\*\*\*

+-----+  
-----+  
18. - Suplementos  
+-----+  
-----+

---Folders:

# 1: Comience con.  
# 2: Bata a Sr. Famous para que la primera vez lo consiga.  
# 3: Negocie un BigBomb \* a una señora negra en el cuarto de los comp de la madre.

---Estrellas:

Amarillo: Suprima Gospel y vea el conclusión.

Verde: Derrote el Navis, el Pharaoh, el napalm, el planeta y Bass ocultados.

Rojo: Consiga las 250 virutas.

Púrpura: Consiga las 10 virutas secretas. (251-260)

Azul: Tenga 31 P.A. (oscuridad (32) no requerida).

---Licencias S-SS-SSS:

Usted necesitará estas licencias si usted desea alcanzar lejos en las áreas de WWW.

S: - usted debe batir 10 batallas duras en una fila sin la recuperación entre cada uno.

SS: - usted debe encontrar el ArmyData, para conseguirlo, usted debe ir al WWW 1 área, y encuentra una deformación que las tomas usted al centro del área 1 de la guarida, consigan a ArmyData y hacia fuera, entonces alcen con el gato adentro otra vez y charla al navi otra vez para guardar el ir con la prueba.

- usted debe batir 4 "el negro" Navis, en ESTA orden, en Yumland 2, entonces Netopia 3, Undernet 6, UnderKoto.

- Entonces 20 batallas en una fila!!

SSS: - usted debe encontrar el Navi principal... Usted debe buscar algunos lugares para conseguir pistas para guardar el ir...

- busque la muestra del café en puerto marina.

- en la presa, toda la manera detrás en algunas "maderas", hay científico.

- después vaya al aeroplano en la exhibición y busque la púrpura thingy en la carlinga.

- vaya a los Dungeon del castillo de Netopia, y en la tapa, charla a la muchacha.

- después vaya al callejón y busque el 2do dumpster de izquierda a derecha.

- entonces busque alrededor del cuadrado de Yumland.

- busque el piano de Mayl, charla al Navi púrpura allí.

- vaya con su papá pero excepto antes de que usted hable con él. En cortocircuito, él es el amo de Navi, y usted tendrá que luchar una batalla de la resistencia pero con Navis...

-GutsMan V2

-ToadMan V2

-GateMan V2

-ThunderMan V2

-SnakeMan V2

-HeatMan V2

-ProtoMan V2

- después vaya de nuevo al examen Navi y tenga una batalla de la resistencia 30 del!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

---Modo Dificil:

Después de que usted tenga 5 estrellas, en la pantalla principal, destaque el "nuevo juego" y presione: - < - < - - > < - - > < - - > - > o izquierda, izquierda, derecho, izquierda, derecho, izquierda, derecho, derecho -

¡Usted saldrá normalmente, o de la CERO! Usted no puede negociar, ni incluso tiene acceso al comando de la red. Los enemigos son más de gran alcance y tienen HP adicional del cerca de 50%.

El modo duro excepto voluntad aparece debajo de su archivo normal... (corregido cerca: Richard Huang) cuando usted/si el final el modo duro, usted consigue la viruta de "Snctuary" o del "santuario" en su archivo normal...

---Consiga a virutas 251-260:

Usted debe tener un amigo con MMBN2.

De todas formas, usted y su amigo deben tener por lo menos 3 de las 5 estrellas, después usted debe luchar him/her, derrota su Megaman en S que revienta llano, usted convence mejor a him/her que pierda en propósito entonces al revés, después de que un par (17+) de triunfos usted pudiera conseguir una viruta del 251-260.

---Virutas 261-265:

Usted puede conseguir solamente SP de GateMan, virutas de Fire/Aqua/Elec/Wood Gospel si usted vive en Japón o usted posee un Gameshark o los similares.

--- 8 virutas de Navi cuando se permiten solamente 5 (Nader Jawad, mavrick236@hotmail.com)

Esta voluntad del truco permite que usted tenga 8 virutas de Navi con cualquier estilo con excepción de????-Equipo o el cubo, primer, equipa un estilo del equipo, elemento no importa, después equipa sus virutas del favorito 8, espera hasta que usted consigue otro estilo y sobrescribe a equipo que usted tiene y actualmente con, usted tendrá 8 virutas de Navi con el estilo usted tiene, PERO,

usted NO PODRÁ cambiar ninguna viruta de Navi...

+-----+  
-----+  
19. - Lista De la Viruta  
+-----+  
-----+

TERMINE la lista de todas las virutas:

###-Nombre-Daño-Elemento-Codigos Possibles-Rareza-Descripción

001-Cannon-040-Norm-A B C D E \*--Cannon for attacking 1 enemy  
002-HiCannon-060-Norm C D E F G \*--Cannon for attacking 1 enemy  
003-M-Cannon-080-Norm E F G H I \*--Cannon for attacking 1 enemy  
004-Shotgun-030-Norm B F H J N \*--Explodes 1 square behind  
005-V-Gun-030-Norm A F G L P \*--Explodes 2 diagonal squares  
006-CrossGun-030-Norm H J M Q S \*--Explodes 4 diagonal squares  
007-Spreader-030-Norm M N O P Q \*--Creates a large explosion  
008-Bubbler-040-Aqua-B G H P R \*--Explodes 1 square behind  
009-Bub-V-040-Aqua-C D J N S \*--Explodes 2 diagonal squares  
010-Bub Cross-040-Aqua-K O P T V \*--Explodes 4 diagonal squares  
011-BubSprd-040-Aqua-E F I L M \*--Creates a large explosion  
012-HeatShot-050-Heat-B G H P R \*--Explodes 1 square behind  
013-Heat-V-050-Heat-C D J N S \*--Explodes 2 diagonal squares  
014-HeatCros-050-Heat-K O P T V \*--Explodes 4 diagonal squares  
015-HeatSprd-050-Heat-E F I L M \*--Creates a large explosion  
016-MiniBomb-050-Norm-B E G L O \*--Throws a bomb 3 squares  
017-LilBomb-050-Norm-F J O Q T \*--Bomb that explodes vertically  
018-CrosBomb-060-Norm-D J O Q T \*--Bomb that explodes in a cross  
019-BigBomb-070-Norm O Q T V Y \*--Bomb with a 9-square explosion  
020-TreeBom1-100-Wood-B G H P R \*--Tree seed! Water for a PowerUp!  
021-TreeBom2-120-Wood-C D J N S \*--Tree seed! Water for a PowerUp!  
022-TreeBom3-150-Wood-K O P T V \*--Tree seed! Water for a PowerUp!  
023-Sword-080-Norm-A K L S Y \*--Cut enemy in front! Range is 1  
024-WideSwrd-080-Norm-A C L K Y \*--Cut enemy in front! Range is 3  
025-LongSwrd-080-Norm-A I L O Y \*--Cut enemy in front! Range is 2  
026-FireSwrd-100-Heat-F H N R U \*--Flame sword cuts 3 vertical  
027-AquaSwrd-100-Aqua-A H N R W \*--Water sword cuts 3 vertical  
028-ElecSwrd-100-Elec-E H N R V \*--Electric sword cuts 3 vertical  
029-FireBlde-090-Heat-F H P R Z \*--Flame sword cuts 2 horiz.  
030-AquaBlde-090-Aqua-A F J R Z \*--Water sword cuts 2 horiz.  
031-ElecBlde-090-Elec-E F M N R \*--Electric sword cuts 2 horiz.  
032-StepSwrd-150-Norm-D H M Q U \*--Two steps, then use a wide sword  
033-Kunail-040-Norm-E I L P S \*--Kunais up and down 1 square  
034-Kunai2-040-Norm-D F J Q R \*--Kunais up and down 2 squares  
035-Kunai3-040-Norm-C G H K N \*--Kunais up and down 3 squares  
036-CustSwrd-???-Norm-B G K Q T \*--Cust Gauge = Attack Strenght  
037-Muramasa-???-Norm-N O T U W \*--Sword that uses HPs to attack  
038-VarSwrd-160-Norm-B L N T Z \*--A magical, shifting sword  
039-Slasher-180-Norm-A D H L Q \*--Cuts while A Button is held!  
040-Shockwav-040-Norm-H J L R U \*--Shock goes through enemies  
041-Sonicwav-060-Norm-E I M S W \*--Shock goes through enemies  
042-Dynawave-090-Norm-G N Q T V \*--Shock goes through enemies  
043-Quake1-090-Norm-A M P Q W \*--Attack cracks the floor  
044-Quake2-110-Norm-B G N Q W \*--Attack cracks the floor  
045-Quake3-130-Norm-C E O Q W \*--Attack cracks the floor  
046-GutPunch-070-Norm-B D H K N \*--Pucnh that pushes 1 sqaure  
047-ColdPnch-070-Aqua-B D L P S \*--Ice punch pushes 1 square  
048-DashAtk-090-Norm-B D G J L \*--Dash right through enemies!



049-Wrecker-080-Norm-O Q S U W \*----Can break 3rd square ahead  
050-CannBall-150-Norm-O P Q R S \*-----Can break 3rd square ahead  
051-DoubNdl-050-Norm-A C F I J \*--2 volleys of needles  
052-TripNdl-050-Norm-C I M T V \*--3 volleys of needles  
053-QuadNdl-050-Norm-C H I P U \*----4 volleys of needles  
054-Trident-060-Norm-E I K O T \*-----3 volleys of spears  
055-Ratton1-070-Norm-H I J K L \*--A crawling rat that turns once  
056-Ratton2-080-Norm-J K L M N \*-- -A crawling rat that turns once  
057-Ratton3-090-Norm-L M N O P \*----A crawling rat that turns once  
058-FireRat-200-Norm-B F G H R \*-----Amazing when lit with fire  
059-Tornado-020-Norm-E J L M Q \*-----8-hit tornado 2 ahead  
060-Twister-020-Wood-N O T U Y \*----8-hit tornado 2 ahead  
061-Blower-020-Heat-P R T W Z \*----8-hit tornado 2 ahead  
062-Burner-150-Heat-A B F L S \*----Enevelopes you with flames!  
063-ZapRing1-020-Elec-A M P Q W \*--Paralyzing electric rings!  
064-ZapRing2-030-Elec-B G N R S \*--Paralyzing electric rings!  
065-ZapRing3-040-Elec-C E O T Z \*----Paralyzing electric rings!  
066-Satelit1-060-Elec-G O Q U W \*--A floating & spinning satellite  
067-Satelit2-080-Elec-H J K P R \*--A floating & spinning satellite  
068-Satelit3-100-Elec-L S T Y Z \*----A floating & spinning satellite  
069-Spice1-100-Wood-A C G Q T \*--Unhealthy powder on all grass  
070-Spice2-120-Wood-B E H J N \*--Unhealthy powder on all grass  
071-Spice3-140-Wood-D K M P Q \*----Unhealthy powder on all grass  
072-MagBomb1-080-Elec-F G J M N \*--Stops the enemy in its tracks  
073-MagBomb2-100-Elec-B D I R T \*--Stops the enemy in its tracks  
074-MagBomb3-120-Elec-H K O Q S \*----Stops the enemy in its tracks  
075-Yo-Yo1-040-Norm-C E R T V \*--A 3-square yo-yo attack!  
076-Yo-Yo2-050-Norm-A G J K N \*--A 3-square yo-yo attack!  
077-Yo-Yo3-060-Norm-D I M S Y \*----A 3-square yo-yo attack!  
078-CrsShld1-130-Norm-A O P S Z \*--Guard then bite into the enemy  
079-CrsShld2-170-Norm-A O P T V \*--Guard then bite into the enemy  
080-CrsShld3-210-Norm-A O P U W \*----Guard then bite into the enemy  
081-Hammer-100-Norm-R T U V Z \*-----Hammer for smashing things!  
082-ZeusHamr-200-Norm-J K O V Z \*-----Damage all if panel  
083-Lance-090-Wood-O P T V Y \*----A lance through back line  
084-BrnzFist-100-Norm-B N O R S \*--Fist of death!  
085-SilvFist-140-Norm-E I L S V \*----Fist of death!  
086-GoldFist-180-Norm-D G L O Z \*-----Fist of death!  
087-PoisMask-???-Norm-D S U W Z \*--Poison 1 panel with A Button!  
088-PoisFace-???-Norm-P Q U W Y \*----Spread poison w/ A Button!  
089-Whirlpl-???-Norm-A C E G I \*--Whirlpool kills weak enemies!  
090-Blckhole-???-Norm-B D F H J \*--Black hole kills weak enemies!  
091-Meteor9-060-Heat-C E L S V \*--Magic wand shoots 9 meteors  
092-Meteor12-080-Heat-A C F J W \*--Magic wand shoots 12 meteors  
093-Meteor15-100-Heat-D G H R Z \*----Magic wand shoots 15 meteors  
094-Meteor18-150-Heat-B G I K O \*-----Magic wand shoots 18 meteors  
095-TimeBom1-070-Norm-C G K M Z \*--An area-wide time bomb!  
096-TimeBom2-120-Norm-F G K O Z \*--An area-wide time bomb!  
097-TimeBom3-200-Norm-E G K P Z \*----An area-wide time bomb!  
098-LilCloud-070-Aqua-C G I K N \*--Rain cloud goes back and forth  
099-MedCloud-090-Aqua-D H J L O \*--Rain cloud goes back and forth  
100-BigCloud-110-Aqua-Q R T V W \*----Rain cloud goes back and forth  
101-Mine-300-Norm-L N R S V \*-----Place mine in enemy area  
102-FrntSnsr-100-Norm-H M Q R T \*-----Automatic dynamite device  
103-DblSnsr-100-Norm-E J P W Y \*-----Diagonal dynamite device  
104-Remobit1-080-Elec-E G J K N \*--Generates remobit in enemy area  
105-Remobit2-080-Elec-B F I R U \*--Generates remobit in enemy area  
106-Remobit3-080-Elec-A L M T Y \*----Generates remobit in enemy area  
107-AquaBall-010-Aqua-A B Q T W \*----Pops when it hits something  
108-ElecBall-010-Elec-E H J K V \*----Pops when it hits something

109-HeatBall-010-Heat-C F R S U \*--\*-Pops when it hits something  
110-Geyser-200-Aqua-A B D L S \*--\*-Geyser if there is no panel  
111-LavaDrag-200-Heat-F G O R Y \*--\*-Summons a nasty lava dragon!  
112-GodStone-150-Norm-E I L Q U \*--\*-Summons a God Stone!  
113-OldWood-100-Wood-C M S T W \*--\*-Summon Old Wood!  
114-Guard-???-Norm-\*--\*-Repels the enemy's attacks  
115-PanlOut1-???-Norm-A B D L S \*--\*-Destroy 1 panel in front  
116-PanlOut3-???-Norm-C E N R Y \*--\*-Destroy 3 panels in front  
117-LineOut-040-Heat-F H J Q Y \*--\*-Destroy 1 line of panels!  
118-Catcher-???-Norm-F I J N T \*--\*-Sends UFO to steal a chip  
119-Mindbndr-???-Norm-D I M N T \*--\*-Enemy loses control  
120-Recov10-???-Norm-A C E G L \*--\*-Recovers 10HP  
121-Recov30-???-Norm-B D F H M \*--\*-Recovers 30HP  
122-Recov50-???-Norm-C E G I N \*--\*-Recovers 50HP  
123-Recov80-???-Norm-D F H J O \*--\*-Recovers 80HP  
124-Recov120-???-Norm-O Q S U W \*--\*-Recovers 120HP  
125-Recov150-???-Norm-N P R T V \*--\*-Recovers 150HP  
126-Recov200-???-Norm-M N U V W \*--\*-Recovers 200HP  
127-Recov300-???-Norm-O R V W Z \*--\*-Recovers 300HP  
128-PanlGrab-???-Norm-B H K L P \*--\*-Steals 1 enemy square!  
129-AreaGrab-???-Norm-E L R S Z \*--\*-Steals left edge from enemy  
130-GrabRvng-???-Norm-A L P S W \*--\*-Punishes for stolen panels  
131-Geddon1-???-Norm-C K L Q S \*--\*-Cracks all panels!  
132-Geddon2-???-Norm-J M R T Z \*--\*-Breaks all empty squares!  
133-Geddon3-???-Norm-E J N P Y \*--\*-Turns all panels to swamp!  
134-Escape-???-Norm-F H J L N \*--\*-Escapes from some enemies  
135-AirShoes-???-Norm-A J O V Z \*--\*-Stand on empty square  
136-Repair-???-Norm-A C E L P \*--\*-Fixes your side's panels  
137-Candle1-???-Norm-C F I M V \*--\*-Places a healing candle  
138-Candle2-???-Norm-A G J L T \*--\*-Places a healing candle  
139-Candle3-???-Norm-B E H N W \*--\*-Places a healing candle  
14-RockCube-???-Norm-B D G M V \*--\*-Places a stone cube in front  
141-Prism-???-Norm-B C L N Q \*--\*-Shoots all over after it hits  
142-Guardian-???-Norm-O P U V Z \*--\*-Statue punishes when hit  
143-Wind-???-Norm-G J O Q T \*--\*-WindBox blows at enemy area  
144-Fan-???-Norm-A G L N Y \*--\*-VacuumFam sucks from enemy area  
145-Anubis-???-Norm-H K M U W \*--\*-Anubis poisons enemy area  
146-SloGauge-???-Norm-\*--\*-Cust Gauge slows down for battle  
147-FstGauge-???-Norm-\*--\*-Cust Gauge speeds up for battle  
148-FullCust-???-Norm-\*--\*-Cust Gauge is always full!  
149-Invis1-???-Norm-A F L R U \*--\*-Invisible for a while  
150-Invis2-???-Norm-B H M Q V \*--\*-Invisible for a while  
151-Invis3-???-Norm-C G K P W \*--\*-Invisible for a while  
152-DropDown-???-Norm-A C F Q S \*--\*-Invisible until you attack!  
153-PopUp-???-Norm-D I J T W \*--\*-Invisible except for attack!  
154-StoneBod-???-Norm-C E S T W \*--\*-Stone body takes only 1HP damage  
155-Shadow1-???-Norm-B G H L R \*--\*-Only sword attacks hurt you  
156-Shadow2-???-Norm-D E J M T \*--\*-Only sword attacks hurt you  
157-Shadow3-???-Norm-C F K N V \*--\*-Only sword attacks hurt you  
158-UnderSht-???-Norm-H J N R W \*--\*-Lethal hit reduced to just 1HP!  
159-Barrier-???-Norm-B E L S T \*--\*-Nullify damage one time!  
160-BblWrap-???-Aqua-I J Q R W \*--\*-Water barrier reforms  
161-LeafShld-???-Wood-A D R S W \*--\*-Next attack heals you  
162-AquaAura-???-Aqua-A E I M Q \*--\*-Repels attacks under 10  
163-FireAura-???-Heat-B F N J R \*--\*-Repels attacks under 40  
164-WoodAura-???-Wood-C G J O S \*--\*-Repels attacks under 80  
165-ElecAura-???-Elec-D H L P T \*--\*-Repels non wood attacks under 100  
166-LifeAur1-???-Norm-B G I O Q \*--\*-Repels all attacks under 100  
167-LifeAur2-???-Norm-D F J N R \*--\*-Repels all attacks under 150  
168-LifeAur3-???-Norm-E H K M T \*--\*-Repels all attacks under 200

169-MagLine-???-Norm-A E I M Q \*--\*-Changes your line to magnet  
170-LavaLine-???-Norm-A F J M R \*--\*-Changes your line to lava  
171-IceLine-???-Norm-B E J N Q \*--\*-Changes your line to ice  
172-GrassLine-???-Norm-B F I N R \*--\*-Changes your line to grass  
173-LavaStge-???-Norm-D H M U V \*--\*-Changes all panels to lava  
174-IceStage-???-Norm-A C E I S \*--\*-Changes all panels to ice  
175-GrassStg-???-Norm-B D H P R \*--\*-Changes all panels to grass  
176-HolyPanl-???-Norm-C E H L R \*--\*-Makes all panels holy  
177-Jealosity-???-Norm-E J O R U \*--\*-More chips means more damage  
178-AntiFire-200-Heat-F L K P T \*--\*-Punishes enemy for using fire  
179-AntiElec-200-Elec-E H N U Y \*--\*-Punishes enemy for using elec  
180-AntiWatr-200-Aqua-A D Q W Z \*--\*-Punishes enemy for using aqua  
181-AntiDmg-100-Norm-C J M R S \*--\*-Fake pain and throw shurikens!  
182-AntiSwrd-100-Norm-D H I M T \*--\*-Punishes for using swords  
183-AntiNavi-???-Norm-K L O T X \*--\*-Take the enemy's Navi away  
184-AntiRecv-???-Norm-B D M P W \*--\*-Punish the recovery of HPs!  
185-Atk+10-???-Norm-\*--\*+10 to selected AtkChip!  
186-Atk+20-???-Norm-\*--\*+20 to selected AtkChip!  
187-Atk+30-???-Norm-\*--\*+30 to selected AtkChip!  
188-Fire+40-???-Norm-\*--\*+40 to Fire AttackChip  
189-Aqua+40-???-Norm-\*--\*+40 to Aqua AttackChip  
190-Wood+40-???-Norm-\*--\*+40 to Wood AttackChip  
191-Elec+40-???-Norm-\*--\*+40 to Elec AttackChip  
192-Navi+20-???-Norm-\*--\*+20 to selected NaviChip!  
193-Navi+40-???-Norm-\*--\*+40 to selected NaviChip!  
194-Roll-060-Norm-R \*--\*-Attacks 1 enemy then heals you  
195-Roll V2-080-Norm-R \*--\*-Attacks 1 enemy then heals you  
196-Roll V3-100-Norm-R \*--\*-Attacks 1 enemy then heals you  
197-GutsMan-050-Norm-G \*--\*-Creeps and smashes panels!  
198-GutsMan V2-070-Norm-G \*--\*-Creeps and smashes panels!  
199-GutsMan V3-090-Norm-G \*--\*-Creeps and smashes panels!  
200-ProtoMan-120-Norm-B \*--\*-Swings sword at enemy face  
201-ProtoMn V2-160-Norm-B \*--\*-Swings sword at enemy face  
202-ProtoMn V3-200-Norm-B \*--\*-Swings sword at enemy face  
203-AirMan-040-Norm-A \*--\*-Shoots air twisters in a line  
204-AirMan V2-070-Norm-A \*--\*-Shoots air twisters in a line  
205-AirMan V3-100-Norm-A \*--\*-Shoots air twisters in a line  
206-QuickMan-050-Norm-Q \*--\*-Boomerang attacks whole row  
207-QuickMn V2-070-Norm-Q \*--\*-Boomerang attacks whole row  
208-QuickMn V3-100-Norm-Q \*--\*-Boomerang attacks whole row  
209-CutMan-150-Norm-C \*--\*-Scissor attacks one square  
210-CutMan V2-200-Norm-C \*--\*-Scissor attacks one square  
211-CutMan V3-300-Norm-C \*--\*-Scissor attacks one square  
212-ShadoMan-060-Norm-S \*--\*-Splits and shoots 3 shurikens!  
213-ShadoMn V2-070-Norm-S \*--\*-Splits and shoots 3 shurikens!  
214-ShadoMn V3-080-Norm-S \*--\*-Splits and shoots 3 shurikens!  
215-KnightMn-160-Norm-K \*--\*-Smashes enemies in circle!  
216-KnightMn V2-210-Norm-K \*--\*-Smashes enemies in circle!  
217-KnightMn V3-260-Norm-K \*--\*-Smashes enemies in circle!  
218-MagnetMn-130-Elec-M \*--\*-Bipolar tackle on 1 enemy  
219-MagnetMn V2-140-Elec-M \*--\*-Bipolar tackle on 1 enemy  
220-MagnetMn V3-150-Elec-M \*--\*-Bipolar tackle on 1 enemy  
221-FreezeMn-050-Aqua-F \*--\*-Rains icicles on enemies  
222-FrzMan V2-060-Aqua-F \*--\*-Rains icicles on enemies  
223-FrzMan V3-070-Aqua-F \*--\*-Rains icicles on enemies  
224-HeatMan-100-Heat-H \*--\*-Flame attack! Range is 3  
225-HeatMan V2-130-Heat-H \*--\*-Flame attack! Range is 3  
226-HeatMan V3-160-Heat-H \*--\*-Flame attack! Range is 3  
227-ToadMan-100-Elec-T \*--\*-Shocking melody paralyzes!  
228-ToadMan V2-140-Elec-T \*--\*-Shocking melody paralyzes!

239-ToadMan V3-180-Elec-T	*-*****-Shocking melody paralyzes!
230-ThunMan-080-Elec-T	*-***-Thunder attack 3rd line
231-ThunMan V2-130-Elec-T	*-*****-Thunder attack 3rd line
232-ThunMan V3-180-Elec-T	*-*****-Thunder attack 3rd line
233-SnakeMan-030-Wood-S	*-***-Main attack and snakes!
234-SnakeMn V2-040-Wood-S	*-*****-Main attack and snakes!
235-SnakeMn V3-050-Wood-S	*-*****-Main attack and snakes!
236-GateMan-040-Norm-G	*-***-3 soldiers charge forward!
237-GateMan V2-040-Norm-G	*-*****-4 soldiers charge forward!
238-GateMan V3-040-Norm-G	*-*****-5 soldiers charge forward!
249-PharoMan-240-Norm-P	*-*****-Laser-shooting coffin etc
240-PharoMn V2-270-Norm-P	*-*****-Laser-shooting coffin etc
241-PharoMn V3-300-Norm-P	*-*****-Laser-shooting coffin etc
242-NapalmMn-220-Heat-N	*-*****-Bombs that even break panels!
243-NaplmMn V2-240-Heat-N	*-*****-Bombs that even break panels!
244-NaplmMn V3-260-Heat-N	*-*****-Bombs that even break panels!
245-PlanetMn-070-Wood-P	*-*****-Planet smashes 1 enemy!
246-PlnetMn V2-080-Wood-P	*-*****-Planet smashes 1 enemy!
247-PlnetMn V3-090-Wood-P	*-*****-Planet smashes 1 enemy!
248-Bass-050-Norm-F	*-*****-Air-burst attack on all lines!
249-Bass V2-060-Norm-F	*-*****-Air-burst attack on all lines!
250-Bass V3-070-Norm-X	*-*****-Air-burst attack on all lines!

Virutas Ocultadas

###-Nombre-Daño-Elemento-Codigos Possibles-Rareza-Descripción

251-BgRedWav-220-Heat-F H P R S	*-*****-Heat chip Creates a lava wave!
252-FreezBom-180-Aqua-A I J Q U	*-*****-Aqua chip Tosses ice bomb!
253-Sparker-100-Elec-C E G K V	*-*****-Elec chip A Button to spark!
254-GaiaSwrd-200-Wood-D L N W Y	*-*****-Wood chip Steals atk from chip!
255-BlkBomb-200-Heat-B F G P R	*-*****-Exploding firebomb attack!
256-FtrSword-100-Norm-A I L S Y	*-*****-Normal sword. 3 spaces fwd
257-KngtSwrd-150-Norm-F J K M Q	*-*****-Normal sword. 3 spaces fwd
258-HeroSwrd-200-Norm-E N O T Z	*-*****-Normal sword. 3 spaces fwd
259-Meteors-040-Heat-B H O R V	*-*****-Shooting stars shot at enemy!
260-Poltrgst-???-Norm-E P R U W	*-*****-Items are thrown at the enemy!

VIRUTAS ESPECIALES (solamente obtenibles si en Japón y posee un MBN2 japonés, o con un gameshark)

###-Nombre-Daño-Elemento-Codigos Possibles-Rareza-Descripción

261-GateSP-300-Norm-G	*-???????-Cannon of another dimension!
262-AquaGspl-600-Aqua-X	*-???????-Gospel's breath of water!
263-ElecGspl-600-Elec-X	*-???????-Gospel's electric breath!
264-FireGspl-600-Heat-X	*-???????-Gospel's breath of fire!
265-WoodGspl-600-Wood-X	*-???????-Breath of wood that slices!

Viruta adicional (consígala después de batir el modo difícil de este juego)

###-Nombre-Daño-Elemento-Codigos Possibles-Rareza-Descripción

266-Snctuary-???-Norm-A C E L S	*-???????-Turns your panels holy!
---------------------------------	-----------------------------------

+-----+  
-----+  
20. - Localizaciones De la Viruta  
+-----+  
-----+

###--Nombre-----Virus---Localizacion

001	Cannon	Canodumb1	Den Areas 1/2/3
002	HiCannon	Canodumb2	Airplane TV
003	M-Cannon	Canodumb3	Apartment Complex, WWW 2
004	ShotGun		Den Area 1 Netdealer
005	V-Gun		Den Area 2 GMD
006	CrossGun		Square Netdealer
007	Spreader		Den Area 1/2 Netdealers
008	Bubbler	Shrimpy	Mother Comp
009	Bub-V	Shrimpy2	Netopia Castle Net
010	BubCross	Shrimpy3	Undernet 1/2/3
011	BubSprd	Puffy	Undernet 7
012	HeatShot	Spikey	Bomb Comp
013	Heat-V	Spikey2	Duty-free Shop, Vending Machine (Kotobuki City)
014	HeatCros	Spikey3	Apart Comp2
015	HeatSprd	Buffy	Undernet 5
016	MiniBomb	Beetank	Dex's computer
017	LilBomb	Beetank	Dex's computer
018	CrosBomb	Beetank2	Netopia 2/3, Airplane TV
019	BigBomb	Beetank3	Undernet 4/6, WWW 1
020	TreeBom1	KillPlant	Mother Comp2
021	TreeBom2	KillWeed	UnderKoto
022	TreeBom3	KillFleur	Undernet 5
023	Sword		GMD Den Area 2
024	WideSwrd	Swordy	KotoArea
025	LongSwrd	Swordy	KotoArea, Mother Comp1
026	FireSwrd	Swordy2	KotoArea
027	AquaSwrd	Swordy3	Castle Comp3 and 4, Mother Comp1
028	ElecSwrd		Ribbitta's Van BMD
029	FireBlde		KotoSquare Netdealer
030	AquaBlde		UnderKoto Netdealer
031	ElecBlde		Undernet 1 Netdealer
032	StepSwrd		Complete request 15
033	Kunail	Snapper	Apart Comp 2/3
034	Kunai2	Snapper2	Undernet 5
035	Kunai3	Snapper3	WWW 3
036	CustSwrd		NumberMan Netdealer
037	Muramasa	ShadoMnV3	Undernet 5
038	VarSwrd		Undernet 7 GMD, Trade 2
039	Slasher		Complete Request 6
040	Shockwav	Mettaur	Den Areas 1/2/3
041	Sonicwav	Mettaur2	Yumland 1/2, Hotel Refrigerator
042	Dynawave	Mettaur3	Undernet 3, Autolock (Kotobuki), WWW Area 1
043	Quake1	Flappy	Den Area 2/3
044	Quake2	Flappy2	Hotel Refrigerator
045	Quake3	Flappy3	Undernet 1/2
046	GutsPnch	GutsMan	Dex's house/Kotobuki (Dex)
047	ColdPnch		Yumland 2 Netdealer
048	DashAtk	Fishy	Bomb Comps, Broken Toy
049	Wrecker		Yumland 1 GMD
050	CannBall	HardHeads	UnderKoto, Undernet 7 GMD
051	DoublNdl	Shellgeek	Mother Comp4, Flight Board
052	TripNdl	ShellNerd	Mrs. Millions Purse
053	QuadNdl	Eggnerd	Duty-free Shop
054	Trident		WWW Area 1 Netdealer
055	Ratton1	Ratty	Netopia Area 1 and 2, VendingMach. (Kotobuki)
056	Ratton2	Ratty2	Apart Comps, WWW 2 GMD
057	Ratton3	Ratty3	WWW 2/3, WWW 2 GMD

058	FireRat		Yumland 1 PMD
059	Tornado		WWW 1 Netdealer
060	Twister		Complete Request 10
061	Blower		Trade 6
062	Burner	Fishy2	Undernet 4/5
063	ZapRing1	Bunny	Den Area 2/3
064	ZapRing2	TuffBunny	Netopia 1/2/3, Statue at NetCastle
065	ZapRing3	MegaBunny	Vending Machine (Kotobuki)
066	Satelit1	Sparky	Mother Comp2, Yumland 1/2, Airplane Network
067	Satelit2	Sparkler	Airplane TV
068	Satelit3	Sparkanoid	Autolock (Kotobuki), WWW 1
069	Spice1	Mosh	Mother Comps
070	Spice2	Moshy	Undernet 6
071	Spice3	Mushy	WWW 3
072	MagBomb1	Magneaker	Airplane Network 3
073	MagBomb2	Manmacker	Undernet 6
074	MagBomb3	Magnoid	WWW 1/2
075	Yo-Yo1	Yort	Apart Comps
076	Yo-Yo2	Yurt	Undernet 6
077	Yo-Yo3	Yart	WWW 3
078	CrsShld1	Dominerd	Castle Comps
079	CrsShld2	Dominerd2	UnderKoto
080	CrsShld3	Dominerd3	Undernet 7
081	Hammer		NetSquare Netdealer, Trade 4
082	ZuesHamr		BugFrag Shop
083	Lance		WWW 3 GMD
084	BrnzFist		Yumland 1 PMD
085	SilvFist		Trade 5
086	GoldFist		Complete Request 18
087	PoisMask	PuffBall	Mother Comp 4/5
088	PoisFace	PoofBall	Apart Comp2, WWW 2
089	WhirlPl	Null	Undernet 1/2/3
090	Blckhole	Void	Undernet 7
091	Meteor9	MettFire	Bomb Comp4, Mother Comp3
092	Meteor12	FullFire	Castle Comps, Vending Machine (Kotobuki)
093	Meteor15	DeathFire	Undernet 2/3/6
094	Meteor18	Mole2	WWW 3
095	TimeBom1	Handy	Bomb Comp 1/2
096	TimeBom2	Handy2	Airplane Network 2
097	TimeBom3	Handy3	Apart Comp4
098	LilCloud	Cloudy	Netopia 1/2/3
099	MedCloud	Cloudy2	Undernet 1/2/3
100	BigCloud	Cloudy3	Undernet 5/6
101	Mine		WWW 1 Netdealer, Retro Chip Trader
102	FrntSnsr		WWW 1 Netdealer, Retro Chip Trader
103	DblSnsr		WWW 1 Netdealer, Retro Chip Trader
104	Remobit1	Twisty	Raoul's Radio
105	Remobit2	Twisty2	UnderKoto, Undernet 4
106	Remobit3	Twisty3	Autolock (Kotobuki)
107	AquaBall	Octon	Wide Monitor (Official Center)
108	ElecBall	Octor	Statue at NetCastle
109	HeatBall	Octavian	Undernet 7
110	Geyser		Yumland 2 PMD
111	LavaDrag	LavaDrag	Apartment Complex F24 Net
112	GodStone		WWW 1 Netdealer
113	OldWood		WWW 2 PMD
114	Guard	Mettaur	Den Area 1/2/3
115	PanlOut1		ACDC School Desk
116	PanlOut3		Chip Trader
117	LineOut	Flamey	Gas Stove (Okuden), Bomb Comps

118	Catcher	RedUFO	Airplane Network
119	Mindbndr		UnderKoto Netdealer, Undernet 4 GMD
120	Recov10		Den Area 1 Netdealer
121	Recov30		Square Netdealer
122	Recov50		Netopia 1 BMD
123	Recov80	Spooky3	Undernet 1/2/3/5
124	Recov120	Spooky3	Undernet 1/2/3/5
125	Recov150	Spooky3	Undernet 1/2/3/5
126	Recov200		Complete Request 17, Undernet 6 GMD
127	Recov300		Undernet 7 BMD
128	PanlGrab		KotoSquare Netdealer
129	AreaGrab		Den Area 3 Netdealer
130	GrabRvng		Undernet 1 Netdealer
131	Geddon1		NumberMan Netdealer
132	Geddon2		NumberMan Netdealer
133	Geddon3		Hide and Seek #4
134	Escape		
135	AirShoes	Mole2	WWW 3, BugFrag Shop
136	Repair		NetSquare Netdealer
137	Candle1	CanDevil	Castle Comp5
138	Candle2	CanDevil2	Undernet 6
139	Candle3	CanDevil3	WWW 2
140	RockCube		Yumland 2 Netdealer, Undernet 6 GMD
141	Prism		Netopia 1 BMD
142	Guardian		Autolock (Kotobuki) PMD
143	Wind	WindBox	Netopia 2 Netdealer, Raoul's Radio
144	Fan	VacuumFan	Netopia 2 Netdealer, Raoul's Radio
145	Anubis	PharoMnV3	WWW 1
146	SloGauge		UnderKoto Netdealer
147	FstGauge		UnderKoto Netdealer
148	FullCust		Undernet 1 Netdealer, WWW 3 GMD
149	Invis1	Spooky1	Yumland 1/2
150	Invis2	Spooky2	Mother Comp 2/3/4/5, Castle Comp
151	Invis3	Spooky3	Undernet 1/2/3/5
152	DropDown	Popper3	WWW 2
153	PopUp	Mole	Undernet 6
154	StoneBod	KnghtMnV3	Netopia 1
155	Shadow1	Shadow	Castle Comps
156	Shadow2	RedDevil	Apart Comps
157	Shadow3	BlueDemon	WWW 1
158	UnderSht		Trade 8
159	Barrier		Square Netdealer, WWW 3 GMD
160	BublWrap		WWW 1 Netdealer
161	LeafShld	Popper2	Undernet 5
162	AquaAura	MegalianA	Undernet 4
163	FireAura	MegalianH	Undernet 4
164	WoodAura	MegalianW	Undernet 7
165	ElecAura	MegalianE	Undernet 7
166	LifeAur1	Scuttle	WWW 1/3
167	LifeAur2	Scuttlest	WWW 3
168	LifeAur3	BassDelux	WWW 3
169	MagLine		UnderSquare Netdealer
170	LavaLine		UnderSquare Netdealer
171	IceLine		UnderSquare Netdealer
172	GrassLne		UnderSquare Netdealer
173	LavaStge		WWW 1 BMD
174	IceStage		KotoArea BMD
175	GrassStg		WWW 3 BMD
176	HolyPanl	BrushMan	Undernet 4
177	Jealosity		NetSquare Netdealer

178	AntiFire		NumberMan Netdealer (Undernet 5)
179	AntiElec		NumberMan Netdealer (Undernet 5)
180	AntiWatr		NumberMan Netdealer (Undernet 5)
181	AntiDmg		Trade 9
182	AntiSwrd		Undernet 7 PMD
183	AntiNavi		WWW 3 PMD
184	AntiRecv		UnderKoto PMD
185	Atk+10		Den Area 3 Netdealer
186	Atk+20		Undernet 1 Netdealer
187	Atk+30		BugFrag Shop
188	Fire+40		KotoSquare Netdealer
189	Aqua+40		???
190	Wood+40		???
191	Elec+40		NumberMan Netdealer (All)
192	Navi+20		Yumland 2 BMD
193	Navi+40		WWW 3 BMD
194	Roll		Mayl
195	RollV2		Mayl
196	RollV3		Mayl
197	GutsMan	GutsManV2	Dex's house/Kotobuki (Dex)
198	GutsManV2	GutsManV3	Dex's house/Kotobuki (Dex)
199	GutsManV3	GutsManV3	Dex's house/Kotobuki (Dex)
200	ProtoMan	ProtoMnV2	Okuden Dam/Airport/Outside NetCastle (Chaud)
201	ProtoMnV2	ProtoMnV3	Okuden Dam/Airport/Outside NetCastle (Chaud)
202	ProtoMnV3	ProtoMnV3	Okuden Dam/Airport/Outside NetCastle (Chaud)
203	AirMan	AirManV2	Den Area 1
204	AirManV2	AirManV3	Den Area 1
205	AirManV3	AirManV3	Den Area 1
206	QuickMan	QuickMnV2	KotoArea
207	QuickMnV2	QuickMnV3	KotoArea
208	QuickMnV3	QuickMnV3	KotoArea
209	CutMan	CutManV2	Yumland 2
210	CutManV2	CutManV3	Yumland 2
211	CutManV3	CutManV3	Yumland 2
212	ShadoMan	ShadoMnV2	Undernet 5
213	ShadoMnV2	ShadoMnV3	Undernet 5
214	ShadoMnV3	ShadoMnV3	Undernet 5
215	KnightMn	KnghtMnV2	Netopia 1
216	KnghtMnV2	KnghtMnV3	Netopia 1
217	KnghtMnV3	KnghtMnV3	Netopia 1
218	MagnetMn	MagntMnV2	Undernet 2
219	MagntMnV2	MagntMnV3	Undernet 2
220	MagntMnV3	MagntMnV3	Undernet 2
221	FreezeMn	FrzManV2	Undernet 7
222	FrzManV2	FrzManV3	Undernet 7
223	FrzManV3	FrzManV3	Undernet 7
224	HeatMan	HeatMnV2	Den Airport (Mr. Match)
225	HeatManV2	HeatManV3	Den Airport (Mr. Match)
226	HeatManV3	HeatManV3	Den Airport (Mr. Match)
227	ToadMan	ToadManV2	Marine Harbor (Ribitta)
228	ToadManV2	ToadManV3	Marine Harbor (Ribitta)
229	ToadManV3	ToadManV3	Marine Harbor (RIbitta)
230	ThunMan	ThunManV2	Netopia Underground (Raoul)
231	ThunManV2	ThunManV3	Netopia Underground (Raoul)
232	ThunManV3	ThunManV3	Netopia Underground (Raoul)
233	SnakeMan	SnakeMnV2	Netopia City (Mrs. Millions)
234	SnakeMnV2	SnakeMnV3	Netopia City (Mrs. Millions)
235	SnakeMnV3	SnakeMnV3	Netopia City (Mrs. Millions)
236	GateMan	GateManV2	Official Center Lobby (Mr. Famous)
237	GateManV2	GateManV3	Official Center Lobby (Mr. Famous)



238	GateManV3	GateManV3	Official CenterLobby (Mr. Famous)
239	PharoMan	PharoMnV2	WWW 1
240	PharoMnV2	PharoMnV3	WWW 1
241	PharoMnV3	PharoMnV3	WWW 1
242	NapalmMn	NaplmMnV2	WWW 2
243	NaplmMnV2	NaplmMnV3	WWW 2
244	MaplmMnV3	NaplmMnV3	WWW 2
245	PlanetMn	PlnetMnV2	WWW 3
246	PlnetMnV2	PlnetMnV3	WWW 3
247	PlnetMnV3	PlnetMnV3	WWW 3
248	Bass	RealBass	WWW 1
249	BassV2	BassDelux	WWW 3
250	BassV3	BassDelux	WWW 3

Las virutas que 251-266 no es obtenible por los virus miran la lista de la viruta (sobre esto) en cómo conseguirlos, o sus nombres o lo que...

```

+-----+
-----+
21. - Mini Estrategias
+-----+
-----+

```

Aurora Doble: (contribuido por Mjmjr2@aol.com)

Muy simple, pero de todos modos. Comience consiguiendo cualquier viruta de la aureola de la vida, mejor si es 2 o 3, luchan el Brushmans hasta que usted consigue una viruta santa del panel, utiliza la viruta en batalla, y mientras que está parado en ella, utilizan su viruta de la aureola, ésta debe concederle un protector doble:

```

-Life Aura 1 = 200
-Life Aura 2 = 300
-Life Aura 3 = 400

```

Usando la aureola 2 de la vida usted será invencible contra BassDelux, a menos que usted se mueva del panel santo, para el mejor uso de los resultados con una viruta del santuario.

```

+-----+
-----+
22. - Gracias/Copyright
+-----+
-----+

```

Gracias a:

```

-Alan Quirino
--Por escribir este FAQ y por haberme dado permiso para trasladarlo al idioma Español.
---grayfox_2510@hotmail.com

-Richard Huang
--Corregir un error que se hizo en la seccion de modo difícil.
---richardh777@hotmail.com

-Nader Jawad
--El truco de las 8 virutas de navi cuando solamente se permiten 5.
---mavrick236@hotmail.com

```

-Dp Max  
--Por recordar de una información acerca de los estilos.  
---thedplord@hotmail.com

-The Rogue  
--El tiempo en que se puede conseguir el primer Piel y búsqueda.  
---iamthe\_rogue@yahoo.com

-(No se sabe)  
--La mini estrategia de la doble aurora.  
---Mjmjr2@aol.com

Copyright:

Este FAQ/Walkthrough es un copyright de Alan Quirino (grayfox\_2510@hotmail.com). Originalmente escrito en Ingles.

Este Faq/Walkthrough trasladado al Español es un Copyright 2002 de Trunks Vegita (ss3growntrunks@yahoo.com).

Usted debe convenir estos términos para read/put en una página este documento:

1) usted no hace ningún crédito para esto, este trabajo es un resultado de muchas horas de gameplay y writting, satisfaga tan no roban.

2) usted guarda este documento exactamente como es, usted no debe cambiar cualquier cosa, fuente, número, NADA!!

3) si usted desea poner esto en su Web page, usted debe entrarme en contacto con primer refrán tan.

4) usted puede utilizar un cierto Info de este documento mientras le doy el permission para hacer así pues, pero solamente un párrafo pequeño.

5) si usted piensa o sabe a alguien estola de esto, éntreme en contacto con por favor, como dije, esto es el resultado, alguien trabajo duro y mucho tiempo, satisfacen, no roban tan.

6) si usted me siente faltó algo en esto o usted tiene una sugerencia, me entra en contacto con, pero no aceptaré el odiar-correo, yo apenas problably prohibiré sus adress del E-mail si usted lo hace tan.

7) responderé la mayoría de las preguntas referentes a este juego, \_ NO \_ se detalla adentro aquí, satisfago mientras tan el cheque primero, si la pregunta se detalla aquí, yo apenas problably borraré el correo, si no respondió estaba problably porque la pregunta fue detallada ya aquí, si usted insiste le prohibiré, y no intento hacer otra cuenta y no guardo el pedir!!!!

And if you mail me about something of this guide, please put "Megaman BN2" or the like as the subject...

Por favor, léalos.

-----Fin del Documento-----