

- 5.5 - Shadow/Ground Style.
- 5.6 - Bug Style.
- 6. Serenade Time Trials.
- 7. Jefes.
 - 7.1 - Localización.
 - 7.2 - Estrategias.
- 8. Walkthrough.
 - * - Localización de jefes.
 - 8.1 - Hipnotismo magnético (vs FlashMan).
 - 8.2 - Terror animal (vs BeastMan).
 - 8.3 - La burbuja (vs BubblMan).
 - 8.4 - El torneo (vs DesertMan).
 - 8.5 - Sala de operaciones (vs PlantMan).
 - 8.6 - Llamas a mí (vs FlamMan).
 - 8.7 - Los Ranks (vs DrillMan).
 - 8.8 - La WWW (vs Alpha).
 - 8.9 - El nocturno [fuera de historia] (vs DarkMan).
 - 8.10 - Samurai [fuera de historia] (vs JapanMan).
 - 8.11 - Rank 1 [fuera de historia] (vs Serenade).
 - 8.12 - Renacer [fuera de historia] (vs BassGS).
- 9. Secretos.
- 10. FAQ (preguntas frecuentes).
- 11. Información legal.
- 12. Créditos.
- 13. Información de contacto.

* Actualizaciones *

* (20 de marzo, 2006): agregadas localizaciones para enemigos omega del Virus Breeder y códigos para errores del Navi Customizer.

* (6 de diciembre, 2006): agregadas las ubicaciones de las versiones omega del Virus Breeder restantes e información respecto a este sistema.

* (22 de abril, 2007): agregados varios detalles sobre los jefes.

* (22 de octubre, 2008): agregadas unas notas en Virus Breeding y sobre Punk como una estrategia contra Serenade.

* (20 de febrero, 2009): agregadas dos preguntas frecuentes y la ubicación de un HPMemory en la guía.

* (9 de noviembre, 2009): agregadas preguntas frecuentes y un dato contra DesertMan.

* (24 de septiembre, 2010: se hizo lo siguiente:

- Rectificación de la ubicación de los chips Anubis y Spice3.
- Agregada una estrategia alterna para BassGS.
- Corregido el HP de BeastManB.
- Agregadas dos preguntas frecuentes.

* (19 de abril, 2011): agregadas dos preguntas frecuentes.

1. Diferencias Blue/White Version.

Sinceramente no vale la pena hacer una guía para cada juego para que compartan

las mismas raíces, sólo cambian unos cuantos detalles los cuales serán mencionados a continuación.

== Giga Chips ==

Esta es la diferencia que siempre ha existido desde la división de versiones en los juegos de la serie Battle Network. Aquí viene un listado de los chips, su versión y un breve método de obtención.

Nombre	Versión	Obtención
FoldrBak *	Blue	Mercader en Undernet 2, 200 Bugfrags
Bass+ X	Blue	Vence a BassGS
DarkAura A	Blue	Completa los Serenade Time Trials
DeltaRay Z	Blue	Batalla cable link, 3 estrellas c/u, batalla real
AlphArmO V	Blue	Vence a Alpha O

Nombre	Versión	Obtención
NavRcycl *	White	Mercader en Undernet 2, 200 Bugfrags
Bass X	White	Vence a BassGS
Serenade S	White	Completa los Serenade Time Trials
Balance Y	White	Batalla cable link, 3 estrellas c/u, batalla real
AlphArmE V	White	Vence a Alpha O

== Styles ==

También hay una diferencia de un Style por juego; mientras en el Blue se tiene el Shadow Style (muy peculiar) en el White se tiene el Ground Style.

En pocas palabras, el Shadow Style ofrece tres bloques del Navi Customizer además de que puede hacerse invisible por unos segundos. El Ground Style agrieta los paneles que se encuentran frente a Mega.

== Tiendas ==

La localización de las tiendas no varía en los juegos, lo que varía es la mercancía que se vende en cada uno.

== Normal Chips ==

Bueno esto no es tan importante pero aún así lo menciono; cada versión tiene códigos diferentes de chips, es decir, en uno puedes encontrar un (Nombre) K y en otro puedes encontrar un (Nombre) Y.

Muchos preguntan cuál es el mejor juego de ambos, por 1 sólo chip yo prefiero la versión Blue y ese se llama FoldrBak *, con ese chip puedes batallar hasta que pierdas, no se te acabarán los chips a menos de que uses éste como Add.

Y prácticamente esas son las diferencias, continuemos.

2. Chips de batalla.

Créditos en esta sección.

- * WooHoo0 por su información acerca de localización de chips.
- * Aldo Cáceres: por rectificar la ubicación de los chips Anubis y Spice3.

En esta sección vienen dos tipos de listados, el primero contiene la información general acerca de los chips, como es usual: nombre, poder, elemento, descripción. En el segundo viene, además del nombre del chip, el nombre del enemigo del que se obtiene y el área en donde se puede encontrar.

* NOTA: en todo fólder siempre debes tener 30 chips. Los datos proporcionados abajo fueron obtenidos sin la modificación de algún programa del Navi Customizer.

Abreviaciones:

- [ID]: número de chip.
- [Pow]: poder.
- [Elem]: elemento.
- [Rank]: rango (el dado en la librería).
- [None]: ninguno.
- [Fire]: fuego.
- [Aqua]: agua.
- [Elec]: electricidad.
- [Wood]: madera.

@@@ 2.1 - Standard Chips.

- == Capacidad máxima en el fólder: 30 chips.
- == Total: 200.

ID	Nombre	Pow	Elem	Rank	Descripción
001	Cannon	040	None	*	Cañón que ataca a 1 enemigo
002	HiCannon	060	None	**	Cañón que ataca a 1 enemigo
003	M-Cannon	080	None	***	Cañón que ataca a 1 enemigo
004	AirShot1	020	None	*	Manda hacia atrás a 1 enemigo
005	AirShot2	030	None	**	Manda hacia atrás a 1 enemigo
006	AirShot3	040	None	**	Manda hacia atrás a 1 enemigo
007	LavaCan1	090	Fire	*	Dispara lava desde área
008	LavaCan2	120	Fire	**	Dispara lava desde área
009	LavaCan3	150	Fire	***	Dispara lava desde área
010	Volcano	150	Fire	****	Dispara lava desde tu área
011	Shotgun	030	None	*	Explota 1 cuadro detrás
012	V-Gun	030	None	*	Explota 2 cuadros diagonales
013	SideGun	030	None	*	Explota arriba y abajo en golpe
014	Spreader	030	None	**	Crea una larga explosión
015	Bubbler	060	Aqua	*	Explota 1 cuadro detrás
016	Bub-V	060	Aqua	**	Explota 2 cuadros diagonales
017	Bublside	060	Aqua	***	Explota arriba y abajo en golpe
018	HeatShot	040	Fire	*	Explota 1 cuadro detrás
019	Heat-V	040	Fire	**	Explota 2 cuadros diagonales
020	HeatSide	040	Fire	***	Explota arriba y abajo en golpe
021	MiniBomb	050	None	*	Avienta una bomba 3 cuadros adelante
022	SnglBomb	050	None	*	Lanza gran bomba 3 cuadros adelante
023	DublBomb	050	None	**	Lanza 2 bombas 3 cuadros adelante
024	TrplBomb	050	None	***	Lanza 3 bombas 3 cuadros adelante
025	CannBall	160	None	***	Rompe el 3° cuadro de enfrente
026	IceBall	120	Aqua	***	Congela el 3° cuadro de enfrente
027	LavaBall	140	Fire	***	Lanza lava al 3° cuadro de enfrente
028	BlkBomb1	120	Fire	**	Bomba de fuego golpea 3° cuadro
029	BlkBomb2	170	Fire	***	Bomba de fuego golpea 3° cuadro
030	BlkBomb3	220	Fire	****	Bomba de fuego golpea 3° cuadro

031	Sword	080	None	*	Corta al enemigo de frente, rango: 1	
032	WideSword	080	None	**	Corta al enemigo de frente, rango: 3	
033	LongSword	080	None	***	Corta al enemigo de frente, rango: 2	
034	FireSword	130	Fire	***	Fuego, corta 3 cuadros adelante	
035	AquaSword	150	Aqua	***	Agua, corta 3 cuadros adelante	
036	ElecSword	130	Elec	***	Eléctrico, corta 3 cuadros adelante	
037	BambSword	140	Wood	***	Madera, corta 3 cuadros adelante	
038	CustSword	¿?	None	***	Poder = barra	
039	VarSword	160	None	****	Una espada mágica cambiante	
040	AirSword	100	None	***	WideSword con ataque de aire	
041	StepSword	130	None	****	Dos pasos, luego usa WideSword	
042	StepCros	130	None	****	Dos pasos, luego usa ataque cruzado	
043	Slasher	240	None	***	Corta mientras presionas A	
044	ShockWav	060	None	*	Ola a través de enemigos	
045	SonicWav	080	None	**	Ola a través de enemigos	
046	DynaWave	100	None	***	Ola a través de enemigos	
047	BigWave	190	None	****	Ola que agrieta paneles	
048	GutPunch	080	None	*	Puñetazo que empuja 1 cuadro	
049	GutStrgt	100	None	**	Puñetazo con rango de 2 cuadros	
050	GutImpct	160	None	*	Puñetazo que empuja 1 cuadro	
051	DashAtk	090	None	*	Corre a través de enemigos	
052	Burner	130	Fire	***	Te envuelve en una flama	
053	Condor	180	None	****	Carga que destruye enemigos	
054	Burning	150	Fire	****	Ataque de fuego en forma de cruz	
055	ZapRing1	020	Elec	*	Anillo eléctrico paralizante	
056	ZapRing2	040	Elec	**	Anillo eléctrico paralizante	
057	ZapRing3	060	Elec	***	Anillo eléctrico paralizante	
058	IceWave1	080	Aqua	*	Crea una ola de 2 cuadros de ancho	
059	IceWave2	100	Aqua	**	Crea una ola de 2 cuadros de ancho	
060	IceWave3	140	Aqua	***	Crea una ola de 2 cuadros de ancho	
061	Yo-Yo1	040	None	*	Ataque de yoyo 3 cuadros enfrente	
062	Yo-Yo2	050	None	**	Ataque de yoyo 3 cuadros enfrente	
063	Yo-Yo3	060	None	***	Ataque de yoyo 3 cuadros enfrente	
064	AirStrm1	050	None	*	Crea 3 torbellinos	
065	AirStrm2	060	None	**	Crea 3 torbellinos	
066	Airstrm3	070	None	***	Crea 3 torbellinos	
067	Arrow1	100	Elec	*	Abeja vuela en diagonal	
068	Arrow2	130	Elec	**	Abeja vuela en diagonal	
069	Arrow3	160	Elec	***	Abeja vuela en diagonal	
070	Ratton1	080	None	*	Rata que gira 1 vez	
071	Ratton2	100	None	**	Rata que gira 1 vez	
072	Ratton3	120	None	***	Rata que gira 1 vez	
073	FireRatn	230	None	***	Se activa al golpearse con fuego	
074	Wave	080	Aqua	***	Crea una ola que se mueve 3 cuadros	
075	RedWave	090	Fire	***	Crea una ola de 3 cuadros de lava	
076	MudWave	100	Wood	***	Ola de lodo avanza 3 recuadros	
077	Tornado	020	None	**	Tornado de 8 hits 2 cuadros enfrente	
078	Spice1	080	Wood	*	Polvo peligroso en todo el pasto	
079	Spice2	110	Wood	**	Polvo peligroso en todo el pasto	
080	Spice3	140	Wood	***	Polvo peligroso en todo el pasto	
081	Shake1	090	None	*	Agitación vertical 3 cuadros frente	
082	Shake2	110	None	**	Agitación vertical 3 cuadros frente	
083	Shake3	140	None	***	Agitación vertical 3 cuadros frente	
084	NoBeam1	200	None	**	Dispara si hay algo detrás	
085	NoBeam2	260	None	***	Dispara si hay algo detrás	
086	NoBeam3	300	None	****	Dispara si hay algo detrás	
087	Hammer	100	None	**	Martillo impacta enfrente	
088	Geyser	200	Aqua	****	Géiser 3 cuadros enfrente	
089	Rope1	050	Wood	*	Enreda enemigos adyacentes	
090	Rope2	070	Wood	**	Enreda enemigos adyacentes	

091	Rope3	090	Wood	***	Enreda enemigos adyacentes	
092	Boomer1	060	Wood	*	Boomerang rodea el terreno	
093	Boomer2	080	Wood	**	Boomerang rodea el terreno	
094	Boomer3	100	Wood	***	Boomerang rodea el terreno	
095	PoisMask	---	None	*	Envenena área presionando A	
096	PoisFace	---	None	**	Esparce veneno presionando A	
097	RockArm1	100	None	*	Paraliza enemigo con terremoto	
098	RockArm2	150	None	**	Paraliza enemigo con terremoto	
099	RockArm3	200	None	***	Paraliza enemigo con terremoto	
100	CrsShld1	160	None	*	Protégete y muerde al enemigo	
101	CrsShld2	210	None	**	Protégete y muerde al enemigo	
102	CrsShld3	260	None	***	Protégete y muerde al enemigo	
103	Magnum1	120	None	*	Cursor destruye panel	
104	Magnum2	150	None	**	Cursor destruye panel	
105	Magnum3	180	None	***	Cursor destruye panel	
106	Plasma1	030	Elec	*	Lanza ataque eléctrico	
107	Plasma2	060	Elec	**	Lanza ataque eléctrico	
108	Plasma3	090	Elec	***	Lanza ataque eléctrico	
109	RndmMetr	100	Fire	***	Meteoros destruyen enemigos	
110	HoleMetr	100	Fire	***	Meteoros destruyen cuadro	
111	ShotMetr	100	Fire	***	Meteoros caen enfrente	
112	Needler1	030	None	*	Avanza con A, alto para atacar	
113	Needler2	040	None	**	Avanza con A, alto para atacar	
114	Needler3	050	None	***	Avanza con A, alto para atacar	
115	Totem1	100	Fire	*	Crea un tótem que lanza fuego	
116	Totem2	140	Fire	**	Crea un tótem que lanza fuego	
117	Totem3	180	Fire	***	Crea un tótem que lanza fuego	
118	Sensor1	100	Elec	***	Sensor que vigila cuadro de frente	
119	Sensor2	130	Elec	***	Vigila cuadro de frente o diagonal	
120	Sensor3	130	Elec	***	Vigila cuadro de frente o diagonal	
121	MetaGel1	090	Aqua	*	Ataque de gel roba 1 panel	
122	MetaGel2	130	Aqua	**	Ataque de gel roba 1 panel	
123	MetaGel3	170	Aqua	***	Ataque de gel roba 1 panel	
124	Pawn	090	None	***	Ataca presionando botón A	
125	Knight	150	None	***	Brinca enfrente y ataca	
126	Rook	---	None	***	Te protege de ataques	
127	Team1	010	None	**	Fortalece cuando aliado es golpeado	
128	Team2	---	None	**	HP aliado se recupera si se hiere	
129	TimeBomb	150	None	***	Una bomba de tiempo de ancho de área	
130	Mine	300	None	***	Coloca una mina en el área enemiga	
131	Lance	130	Wood	***	Lanzas salen de la última línea	
132	Snake	030	Wood	***	Serpiente sale de agujero en área	
133	Guard	---	None	*	Repela ataque enemigo	
134	PanlOut1	---	None	*	Destruye 1 panel enfrente	
135	PanlOut3	---	None	*	Destruye 3 paneles enfrente	
136	PanlGrab	---	None	*	Roba un cuadro enemigo	
137	AreaGrab	---	None	**	Roba columna izquierda del enemigo	
138	GrabBack	040	None	***	Restaura paneles robados	
139	GrabRvng	080	None	****	Restaura paneles robados	
140	RockCube	---	None	*	Coloca un cubo de roca enfrente	
141	Prism	---	None	***	Prisma se dispara al azar	
142	Wind	---	None	*	Caja de aire, empuja enemigo atrás	
143	Fan	---	None	*	Aspiradora jala a los enemigos	
144	Fanfare	---	None	***	No tomas daño por un tiempo	
145	Discord	---	None	***	Confunde enemigos con música	
146	Timpani	---	None	***	Paraliza enemigos con música	
147	Recov10	---	None	*	Recupera 10 HP	
148	Recov30	---	None	*	Recupera 30 HP	
149	Recov50	---	None	**	Recupera 50 HP	
150	Recov80	---	None	**	Recupera 80 HP	

151	Recov120	---	None	***	Recupera 120 HP
152	Recov150	---	None	***	Recupera 150 HP
153	Recov200	---	None	****	Recupera 200 HP
154	Recov300	---	None	****	Recupera 300 HP
155	Repair	---	None	*	Repara los paneles de tu área
156	SloGauge	---	None	***	Barra se desacelera en batalla
157	FstGauge	---	None	***	Barra se acelera en batalla
158	Panic	---	None	***	Confunde al enemigo si tú lo estás
159	Geddon1	---	None	***	Agrieta todos los paneles
160	Geddon2	---	None	****	Remueve los paneles vacíos
161	Geddon3	---	None	****	Envenena todos los paneles
162	CopyDmg	---	None	***	Duplica el daño en el 2° enemigo
163	Invis	---	None	***	Invencible por unos segundos
164	Shadow	---	None	***	Sólo ataques de espada te hieren
165	Mole1	---	None	*	Ataca por debajo del suelo
166	Mole2	---	None	**	Ataca por debajo del suelo
167	Mole3	---	None	***	Ataca por debajo del suelo
168	Airshoes	---	None	***	Puedes pararte en cuadros vacíos
169	Barrier	---	None	*	Nulifica 10 HP de daño
170	Barr100	---	None	**	Nulifica 100 HP de daño
171	Barr200	---	None	***	Nulifica 200 HP de daño
172	Aura	---	None	***	Repela ataques debajo de 100
173	NrthWind	---	None	****	Viento que remueve auras, etc.
174	Mettaur	¿?	None	*****	Convoca a un Mettaur a pelear
175	Bunny	¿?	None	*****	Convoca a un Bunny a pelear
176	Spikey	¿?	None	*****	Convoca a un Spikey a pelear
177	Swordy	¿?	None	*****	Convoca a un Swordy a pelear
178	Jelly	¿?	None	*****	Convoca a un Jelly a pelear
179	Mushy	¿?	None	*****	Convoca a un Mushy a pelear
180	Momogra	¿?	None	*****	Convoca a un Momogra a pelear
181	KillrEye	¿?	None	*****	Convoca a un KillrEye a pelear
182	Scuttlst	¿?	None	*****	Convoca a un Scuttlest a pelear
183	Hole	---	None	****	Abre un agujero al mundo oscuro
184	HolyPanl	---	None	**	Crea un panel sagrado enfrente
185	LavaStge	---	None	***	Cambia los paneles a lava
186	IceStage	---	None	***	Cambia los paneles a hielo
187	GrassStg	---	None	***	Cambia todos los paneles a pasto
188	SandStge	---	None	***	Cambia todos los paneles a arena
189	MetlStge	---	None	***	Cambia todos los paneles a metal
190	Snctuary	---	None	****	Cambia tus paneles a sagrados
191	AntiDmg	100	None	***	Crea una trampa y avienta estrellas
192	AntiSwrd	100	None	***	Véngate del daño de espadas
193	AntiNavi	---	None	****	Quita las navis enemigas
194	AntiRecv	---	None	***	Castiga la recuperación de HP
195	Atk+10	---	None	*	+10 Atk para el chip seleccionado
196	Fire+30	---	None	**	+30 de ataque para chip de fuego
197	Aqua+30	---	None	**	+30 de ataque para chip de agua
198	Elec+30	---	None	**	+30 de ataque para chip eléctrico
199	Wood+30	---	None	**	+30 de ataque para chip de madera
200	Navi+20	---	None	**	+20 para el navi chip seleccionado

/ ID	Nombre	Obtención	\
001	Cannon	Vence a Canodumb en ACDC 1	
002	HiCannon	Vence a Canodumb2 en Yoka 1-2	
003	M-Cannon	Vence a Canodumb3 en el tanque de ACDC	
004	AirShot1	Viene en el fólder inicial	
005	AirShot2	Rombos verdes claros en Beach 1-2	
006	AirShot3	En el NumberMan Trader en la tienda de Higsby (15789208)	

007	LavaCan1	Vence a Volcano en Secret Area 2-3 y Undernet3	
008	LavaCan2	Vence a Volcaner en Secret Area 2-3	
009	LavaCan3	Vence a Volcanest en Secret Area 3	
010	Volcano	Vence a Volcanest con un Custom Style en Secret Area 3	
011	Shotgun	Rombos verdes claros en ACDC Areas	
012	V-Gun	Rombos verdes claros en ACDC Areas	
013	SideGun	Rombos verdes claros en ACDC Areas	
014	Spreader	Rombos verdes claros en ACDC Areas	
015	Bubbler	Vence a Shrimpy en Yoka 1-2	
016	Bub-V	Vence a Shrimpy2 en Undernet2	
017	Bublside	Vence a Shrimpy3 en Undernet7	
018	HeatShot	Vence a Spikey en la casa del perro de Lan	
019	Heat-V	Vence a Spikey2 en la casa del perro de Lan	
020	HeatSide	Vence a Spikey3 en Undernet7 y casa del perro de Lan	
021	MiniBomb	Viene en el fólder inicial	
022	SnglBomb	Vence a Beetle en Beach 1-2	
023	DublBomb	Vence a Deetle en Hades Isle	
024	TrplBomb	Vence a Geetle en Secret Areas	
025	CannBall	Vence a Hardhead en Hospital Area	
026*	IceBall	Vence a Coldhead en la consola de eliminación en Hades	
027*	LavaBall	Vence a Heatheads en la puerta de SciLab al Lab de virus	
028	BlkBomb1	Rombo azul en la consola de eliminación en Hades Isle	
029	BlkBomb2	Rombo azul en Undernet2	
030	BlkBomb3	Bugfrag Trader en Yoka 1 por 90 Bugfrags	
031	Sword	Viene en el fólder inicial	
032	WideSwrd	Viene en el fólder inicial	
033	LongSwrd	Vence a Swordy en SciLab Areas	
034	FireSwrd	Vence a Swordy2 en Hospital Areas	
035	AquaSwrd	Vence a Swordy3 en Secret Areas	
036	ElecSwrd	En la tienda del ACDC Square	
037	BambSwrd	En la tienda del ACDC Square	
038	CustSwrd	En la tienda del ACDC Square	
039	VarSwrd	En la tienda del Beach Square	
040	AirSwrd	En la tienda del Under Square	
041	StepSwrd	Premio en una tarea de SciLab	
042	StepCros	Con el Bugfrag Trader en Undernet	
043	Slasher	Premio en una tarea de SciLab	
044	ShockWav	Vence a Mettaur en ACDC Areas	
045	SonicWav	Vence a Mettaur2 en Yoka Areas	
046	DynaWave	Vence a Mettaur3 en la TV del hotel de Yoka	
047	BigWave	S-Rank a un Mettaur3 con un Custom Style	
048	GutPunch	Rombo azul en la PC de Dex	
049	GutStrgt	Rombos verdes claros en Beach Areas	
050	GutImpct	Bugfrag Trader en Yoka 1, cuesta 100; tarea de SciLab	
051	DashAtk	Vence a Fishy en SciLab Area	
052	Burner	Vence a Fishy2 en Yoka1	
053	Condor	Vence a Fishy3 en Undernet1	
054	Burning	S-Rank a Fishy2 con un Custom Style	
055	ZapRing1	Vence a Bunny en ACDC Areas	
056	ZapRing2	Vence a HiBunny en Undernet Areas	
057	ZapRing3	Vence a MegaBunny en WWW 1	
058	IceWave1	Vence a Pengi en la máquina expendedora en SciLab	
059	IceWave2	Vence a Pengu en la máquina expendedora en SciLab	
060	IceWave3	Vence a Penga en Hospital 5, equipa el programa Fish	
061	Yo-Yo1	Vence a Yort en Beach Areas	
062	Yo-Yo2	Vence a Yurt en Undernet Areas	
063	Yo-Yo3	Vence a Kart en Secret Areas	
064	AirStrm1	Vence a SnoBlow en Beach Areas	
065	AirStrm2	Vence a LoBlow en la gárgola en Hades Isle	
066	Airstrm3	Vence a MoBlow en Secret Areas	

067	Arrow1	Vence a Elebee en WWW Area	
068	Arrow2	Vence a Elewasp en Secret Area 2	
069*	Arrow3	Vence a Elehornet en la PC del director de la escuela	
070	Ratton1	Vence a Ratty1 en SciLab 1	
071	Ratton2	Vence a Ratty2 en Undernet7	
072	Ratton3	Vence a Ratty3 en Secret Area 1	
073	FireRatn	Rombo morado cerca de BowlMan/MistMan	
074	Wave	Vence a Jelly en WWW Areas	
075	RedWave	Vence a Heatjelly en Undernet 7	
076	MudWave	Vence a Earthjelly en Secret 2	
077	Tornado	Rombo azul en Yoka 1	
078	Spice1	Vence a Mushy en la cama del hospital	
079	Spice2	Vence a Mashy en la cama del hospital	
080	Spice3	Vence a Moshy en Secret Areas y Zoo Comp (con jungle)	
081	Shake1	Vence a Heavy en Undernet 5	
082	Shake2	Vence a Heavier en la consola escondida de WWW	
083	Shake3	Vence a Heaviest en Secret Areas	
084	NoBeam1	Vence a NO1 en Secret Area 1	
085	NoBeam2	Vence a NO2 en Secret Area 2	
086	NoBeam3	Vence a NO3 en Secret Area 3	
087	Hammer	Rombo azul en Zoo 4	
088	Geyser	Rombo morado en la consola oculta del zoológico	
089	Rope1	Vence a Viney en Hospital Areas	
090	Rope2	Vence a Viner en Undernet	
091	Rope3	Vence a Vinest en WWW Areas, equipa el programa Jungle	
092	Boomer1	Vence a Boomer en SciLab Areas	
093	Boomer2	Vence a Gloomer en Undernet Areas	
094	Boomer3	Vence a Doomer en Secret Areas	
095	PoisMask	Vence a Puffball en Undernet Areas	
096	PoisFace	Vence a Poofball en Hospital Areas	
097	RockArm1	Vence a Crasher en SciLab Areas	
098	RockArm2	Vence a Crasher2 en la camioneta de DNN en Beach	
099	RockArm3	Vence a Breaker en Secret Areas	
100	CrsShld1	Vence a Dominerd en Undernet Areas	
101	CrsShld2	Vence a Dominerd2 en las consolas de WWW	
102	CrsShld3	Vence a Dominerd3 en Secret Area 3	
103	Magnum1	Vence a Basher en WWW Areas	
104	Magnum2	Vence a Smasher en Secret Area 3	
105	Magnum3	Trasher en el tanque de ACDC, equipa el programa Oilbody	
106	Plasma1	Vence a Plasma en la PC del director de la escuela	
107	Plasma2	Vence a PlasmaBall en WWW Areas	
108	Plasma3	Vence a PlasmaGlobe en Secret Area 3	
109	RndmMetr	Vence a Metrid en Undernet 1	
110	HoleMetr	WWW Areas	
111	ShotMetr	Secret Areas	
112	Needler1	Needler en Hospital Areas	
113	Needler2	Nailer en el tanque de ACDC	
114	Needler3	Needlest en Secret Area 3	
115	Totem1	Vence a Totem en Hospital Areas	
116	Totem2	Vence a Totam en Undernet 5	
117	Totem3	Vence a Totem en Secret Area 1	
118	Sensor1	Vence a KillerEye en Undernet	
119	Sensor2	Vence a DemonsEye en Undernet	
120	Sensor3	Vence a JokersEye en Secret Area	
121	MetaGell	Vence a Slimey en Yoka Areas	
122	MetaGel2	Vence a Slimer en la máquina expendedora en el hospital	
123	MetaGel3	Vence a Slimest en Secret Areas	
124	Pawn	Tienda en Undernet 4	
125	Knight	Tienda en el Under Square	
126	Rook	Rombos verdes claros en Secret Areas	

127	Team1	Teamy en el panel de control de la sala de edición en DNN	
128	Team2	Teamy en el panel de control de la sala de edición en DNN	
129	TimeBomb	Tienda en el Beach Square	
130	Mine	Rombos verdes claros en Secret Areas	
131	Lance	Rombo azul en Undernet 3	
132	Snake	Recibe de Higsby	
133	Guard	Vence a Mettaurs en ACDC Areas	
134	PanlOut1	Rombos verdes claros en ACDC Areas	
135	PanlOut3	Rombo azul en ACDC 3	
136	PanlGrab	En la tienda del ACDC Square	
137	AreaGrab	Tienda en el Yoka Square	
138	GrabBack	Rombo azul en SciLab 2	
139	GrabRvng	Premio de una tarea de SciLab	
140	RockCube	Tienda en el SciLab Square	
141	Prism	Gana apostando en SciLab 4 veces seguidas	
142	Wind	Vence a Windbox en Yoka Areas	
143	Fan	Vence a Fanbox en Undernet Areas	
144	Fanfare	Vence a Trumpy en Beach Areas	
145	Discord	Vence a Tuby en Undernet Areas	
146	Timpani	Vence a Piccolo en WWW Areas	
147	Recov10	Tienda en ACDC 2	
148	Recov30	Rombo azul en Zoo 3	
149	Recov50	Rombos verdes claros en SciLab y Yoka Areas	
150	Recov80	Rombos verdes claros en Beach Areas	
151	Recov120	Rombo azul en Hospital 1	
152	Recov150	Rombo azul en WWW Areas	
153	Recov200	Rombo azul en Undernet 4	
154	Recov300	Premio de tarea 25 en SciLab	
155	Repair	Rombo azul en el teléfono de Yai	
156	SloGauge	Premio de tarea en SciLab	
157	FstGauge	Premio de tarea en SciLab	
158	Panic	Rombo morado en ACDC 1	
159	Geddon1	Rombo azul en Zoo Comp	
160	Geddon2	Bajo planta en Hospital Area 3	
161	Geddon3	Rombo azul en Secret Area 1	
162	CopyDmg	Rombo azul en Zoo 2	
163	Invis	En la tienda del ACDC Square	
164	Shadow	Vence a Shadow en Secret Area 2	
165	Mole1	Vence a Momogra en Hades	
166	Mole2	Vence a Momogro en Undernet 7	
167	Mole3	Vence a Momogru en Secret Areas	
168	Airshoes	Rombo azul en la puerta del Virus Lab	
169	Barrier	Tienda en ACDC 2	
170	Barr100	Tienda en Beach Square	
171	Barr200	Premio de tarea en SciLab	
172	Aura	Undernet 6, accesa desde DNN	
173	NrthWind	Tienda en Secret Area 2	
174	Mettaur	Virus Breeding	
175	Bunny	Virus Breeding	
176	Spikey	Virus Breeding	
177	Swordy	Virus Breeding	
178	Jelly	Virus Breeding	
179	Mushy	Virus Breeding	
180	Momogra	Virus Breeding	
181	KillrEye	Virus Breeding	
182	Scuttlst	Virus Breeding	
183	Hole	Rombo azul en Secret Area 3	
184	HolyPanl	Vence a Brushman en Undernet 5	
185	LavaStge	Recibe de Mr. Match en la historia	
186	IceStage	Intercambia por FireSwd P afuera del Yoka Inn	

187	GrassStg	Tienda del Square en ACDC	
188	SandStge	Rombos verdes claros en Undernet 3	
189	MetlStge	Compra en Beach Square	
190	Snctuary	Rombo azul en Secret Area 3	
191	AntiDmg	Tienda en el SciLab Square	
192	AntiSwrd	Cambia por Shadow J con el tipo en la sala de edición DNN	
193	AntiNavi	Rombo azul en Secret Area 2	
194	AntiRecv	Premio de tarea en SciLab	
195	Atk+10	Tienda de ACDC 2	
196	Fire+30	Rombo azul en la consola de león en el SPA	
197	Aqua+30	Premio de tarea en SciLab	
198	Elec+30	Zoo Area	
199	Wood+30	Tienda de Bugfrags en Yoka 1	
200	Navi+20	Tienda de Bugfrags en Undernet 2	

(26): Requiere el programa Fish.
(27): Requiere el programa Oilbody.
(69): Requiere el programa Battery.

@@@ 2.2 - Mega Chips.

== Capacidad máxima en el fólдер: 5 chips (junto con 25 Standard).
== Total: 85.

/ ID	Nombre	Pow	Elem	Rank	Descripción	\
01	Muramasa	¿?	None	*****	Poder = cantidad de HP perdido	
02	HeroSwrd	180	None	****	Espada legendaria corta tres cuadros	
03	ZeusHamr	250	None	*****	Daña a todos en cualquier panel	
04	StandOut	220	Fire	***	Calor, manda fuego a agujero	
05	Salamndr	300	Fire	****	Calor, manda fuego a agujero	
06	WatrLine	180	Aqua	***	Agua, saca agua de un agujero	
07	Fountain	240	Aqua	***	Agua, saca agua de un agujero	
08	Ligtning	160	Elec	***	Eléctrico, daña objeto en área	
09	Bolt	210	Elec	***	Eléctrico, daña objeto en área	
10	GaiaSwrd	100	Wood	***	Madera, toma poder del siguiente chip	
11	GaiaBlad	100	Wood	****	Madera, toma poder del siguiente chip	
12	Meteors	040	Fire	****	Tira varios meteoros a tierra	
13	Guardian	---	None	*****	Estatua castiga al ser golpeada	
14	Anubis	¿?	None	*****	Anubis envenena a los enemigos	
15	GodStone	150	None	****	Convoca una piedra desde agujero	
16	OldWood	100	Wood	****	Convoca madera desde agujero	
17	Jealousy	100	None	***	Más daño si el enemigo tiene chips	
18	Poltrgst	---	None	*****	Objetos lanzados al enemigo	
19	LifeAura	---	None	****	Repele ataques bajo 200	
20	FullCust	---	None	***	La barra se llena instantáneamente	
21	Atk+30	---	None	***	+30 ataque para chip seleccionado	
22	Navi+40	---	None	***	+40 ataque a navi chip seleccionado	
23	Roll	020	None	***	Ataca a un enemigo y te cura	
24	Roll2	030	None	****	Ataca a un enemigo y te cura	
25	Roll3	040	None	*****	Ataca a un enemigo y te cura	
26	GutsMan	050	None	***	Se acerca para destruir paneles	
27	GutsMan2	070	None	****	Se acerca para destruir paneles	
28	GutsMan3	090	None	*****	Se acerca para destruir paneles	
29	GutsMan4	100	None	*****	Se acerca para destruir paneles	
30	ProtoMan	160	None	***	Se mueve para cortar al enemigo	
31	ProtoMn2	180	None	****	Se mueve para cortar al enemigo	
32	ProtoMn3	200	None	*****	Se mueve para cortar al enemigo	
33	ProtoMn4	220	None	*****	Se mueve para cortar al enemigo	

34	FlashMan	050	Elec	***	Flash que paraliza a los enemigos
35	FlashMn2	070	Elec	****	Flash que paraliza a los enemigos
36	FlashMn3	090	Elec	*****	Flash que paraliza a los enemigos
37	FlashMn4	120	Elec	*****	Flash que paraliza a los enemigos
38	BeastMan	040	None	***	Ataque de garras 3 cuadros enfrente
39	BeastMn2	050	None	****	Ataque de garras 3 cuadros enfrente
40	BeastMn3	060	None	*****	Ataque de garras 3 cuadros enfrente
41	BeastMn4	070	None	*****	Ataque de garras 3 cuadros enfrente
42	BubblMan	020	Aqua	***	Dispara varios tiros de agua
43	BubblMn2	020	Aqua	****	Dispara varios tiros de agua
44	BubblMn3	020	Aqua	*****	Dispara varios tiros de agua
45	BubblMn4	020	Aqua	*****	Dispara varios tiros de agua
46	DesrtMan	120	None	***	Lanza puños al enemigo
47	DesrtMn2	140	None	****	Lanza puños al enemigo
48	DesrtMn3	160	None	*****	Lanza puños al enemigo
49	DesrtMn4	180	None	*****	Lanza puños al enemigo
50	PlantMan	020	Wood	***	Enredaderas dañan a todo enemigo
51	PlantMn2	030	Wood	****	Enredaderas dañan a todo enemigo
52	PlantMn3	040	Wood	*****	Enredaderas dañan a todo enemigo
53	PlantMn4	050	Wood	*****	Enredaderas dañan a todo enemigo
54	FlamMan	120	Fire	***	Flamas dañan a todos los enemigos
55	FlamMan2	150	Fire	****	Flamas dañan a todos los enemigos
56	FlamMan3	180	Fire	*****	Flamas dañan a todos los enemigos
57	FlamMan4	210	Fire	*****	Flamas dañan a todos los enemigos
58	DrillMan	070	None	***	3 taladros vuelan a los enemigos
59	DrillMn2	090	None	****	3 taladros vuelan a los enemigos
60	DrillMn3	110	None	*****	3 taladros vuelan a los enemigos
61	DrillMn4	130	None	*****	3 taladros vuelan a los enemigos
62	MetalMan	100	None	***	Puño de hierro destruye 1 panel
63	MetalMn2	130	None	****	Puño de hierro destruye 1 panel
64	MetalMn3	160	None	*****	Puño de hierro destruye 1 panel
65	MetalMn4	190	None	*****	Puño de hierro destruye 1 panel
66	KingMan	140	None	***	Mueve arriba 3 cuadros y ataca 4 vías
67	KingMan2	170	None	****	Mueve arriba 3 cuadros y ataca 4 vías
68	KingMan3	200	None	*****	Mueve arriba 3 cuadros y ataca 4 vías
69	KingMan4	240	None	*****	Mueve arriba 3 cuadros y ataca 4 vías
70*	MistMan	090	None	***	Aparece de niebla y ataca
71*	MistMan2	110	None	****	Aparece de niebla y ataca
72*	MistMan3	130	None	*****	Aparece de niebla y ataca
73*	MistMan4	150	None	*****	Aparece de niebla y ataca
74'	BowlMan	100	None	***	Alinea pinos para chuza
75'	BowlMan2	120	None	****	Alinea pinos para chuza
76'	BowlMan3	140	None	*****	Alinea pinos para chuza
77'	BowlMan4	160	None	*****	Alinea pinos para chuza
78	DarkMan	030	None	***	Crea 3 cuevas en área enemiga
79	DarkMan2	030	None	****	Crea 3 cuevas en área enemiga
80	DarkMan3	030	None	*****	Crea 3 cuevas en área enemiga
81	DarkMan4	030	None	*****	Crea 3 cuevas en área enemiga
82	JapanMan	040	None	***	Múltiples ataques con lanza
83	JapanMn2	045	None	****	Múltiples ataques con lanza
84	JapanMn3	050	None	*****	Múltiples ataques con lanza
85	JapanMn4	055	None	*****	Múltiples ataques con lanza

/ ID	Nombre	Obtención
01	Muramasa	Coloca en el NumberMan Trader con Higsby el # 50098263
02	HeroSword	Coloca en el NumberMan Trader con Higsby el # 03284579
03	ZeusHamr	Cambia en Hades Isle por GrabBack K
04	StandOut	Tienda de Higsby

05	Salamndr	Coloca en el NumberMan Trader con Higsby 65497812
06	WatrLine	Tienda de Higsby
07	Fountain	Coloca en el NumberMan Trader con Higsby el # 88543997
08	Ligtning	Tienda de Higsby
09	Bolt	Coloca en el NumberMan Trader con Higsby el # 54390805
10	GaiaSwrd	Tienda de Higsby
11	GaiaBlad	Coloca en el NumberMan Trader con Higsby el # 33157825
12	Meteors	Tienda de Bugfrags en Undernet 2
13	Guardian	Rombo azul en Undernet 7
14	Anubis	Higsby: 80000 Z (Blue); 100 Bugfrags en Undernet2 (White)
15	GodStone	Tienda de Bugfrags en Undernet 2
16	OldWood	Tienda en el Under Square
17	Jealousy	Consola en la sala de edición en DNN
18	Poltrgst	Sótano del hospital, tras el árbol de la vida
19	LifeAura	Scuttlest en Secret Area 3
20	FullCust	Tienda de Bugfrags en Undernet 2
21	Atk+30	Tienda en Undernet 4
22	Navi+40	Con el maestro de las preguntas en Hades Isle
23	Roll	Recibe de Mayl
24	Roll2	Recibe de Mayl
25	Roll3	Recibe de Mayl
26	GutsMan	Reta a Dex a batalla
27	GutsMan2	Reta a Dex a batalla
28	GutsMan3	Reta a Dex a batalla
29	GutsMan4	Reta a Dex a batalla
30	ProtoMan	Reta a Chaud a batalla
31	ProtoMn2	Reta a Chaud a batalla
32	ProtoMn3	Reta a Chaud a batalla
33	ProtoMn4	Reta a Chaud a batalla
34	FlashMan	Derrota a FlashMan
35	FlashMn2	Derrota a FlashMan
36	FlashMn3	Derrota a FlashMan
37	FlashMn4	Derrota a FlashMan
38	BeastMan	Derrota a BeastMan
39	BeastMn2	Derrota a BeastMan
40	BeastMn3	Derrota a BeastMan
41	BeastMn4	Derrota a BeastMan
42	BubblMan	Derrota a BubblMan
43	BubblMn2	Derrota a BubblMan
44	BubblMn3	Derrota a BubblMan
45	BubblMn4	Derrota a BubblMan
46	DesrtMan	Derrota a DesertMan
47	DesrtMn2	Derrota a DesertMan
48	DesrtMn3	Derrota a DesertMan
49	DesrtMn4	Derrota a DesertMan
50	PlantMan	Derrota a PlantMan
51	PlantMn2	Derrota a PlantMan
52	PlantMn3	Derrota a PlantMan
53	PlantMn4	Derrota a PlantMan
54	FlamMan	Derrota a FlamMan
55	FlamMan2	Derrota a FlamMan
56	FlamMan3	Derrota a FlamMan
57	FlamMan4	Derrota a FlamMan
58	DrillMan	Derrota a DrillMan
59	DrillMn2	Derrota a DrillMan
60	DrillMn3	Derrota a DrillMan
61	DrillMn4	Derrota a DrillMan
62	MetalMan	Reta a Tamako a batalla
63	MetalMn2	Reta a Tamako a batalla
64	MetalMn3	Reta a Tamako a batalla

65	MetalMn4	Reta a Tamako a batalla	
66	KingMan	Reta a Tora a batalla	
67	KingMan2	Reta a Tora a batalla	
68	KingMan3	Reta a Tora a batalla	
69	KingMan4	Reta a Tora a batalla	
70*	MistMan	Derrota a MistMan (White) / Intercambia vía cable link (B)	
71*	MistMan2	Derrota a MistMan (White) / Intercambia vía cable link (B)	
72*	MistMan3	Derrota a MistMan (White) / Intercambia vía cable link (B)	
73*	MistMan4	Derrota a MistMan (White) / Intercambia vía cable link (B)	
74'	BowlMan	Derrota a BowlMan (Blue) / Intercambia vía cable link (W)	
75'	BowlMan2	Derrota a BowlMan (Blue) / Intercambia vía cable link (W)	
76'	BowlMan3	Derrota a BowlMan (Blue) / Intercambia vía cable link (W)	
77'	BowlMan4	Derrota a BowlMan (Blue) / Intercambia vía cable link (W)	
78	DarkMan	Derrota a DarkMan	
79	DarkMan2	Derrota a DarkMan	
80	DarkMan3	Derrota a DarkMan	
81	DarkMan4	Derrota a DarkMan	
82	JapanMan	Derrota a JapanMan	
83	JapanMn2	Derrota a JapanMan	
84	JapanMn3	Derrota a JapanMan	
85	JapanMn4	Derrota a JapanMan	

(*): En versión White este jefe existe en lugar de BowlMan, sus chips en la versión Blue se consiguen a través de cable link o en un Chip Trader.

('): En versión Blue este jefe existe en lugar de MistMan, sus chips en la versión White se consiguen a través de cable link o en un chip Trader.

@@@ 2.3 - Giga Chips.

== Capacidad máxima en el folder: 1 chip (junto con 4 Megs y 25 Standard).

== Total: 20.

(*) - Exclusivo versión White.

(') - Exclusivo versión Blue.

Habrà quien diga que hay chips que faltan en los Giga, especialmente por BASSGS. Quiero aclarar que este chip sólo fue distribuido por Capcom, así que no se puede obtener de otra manera que con Gameshark, Code Breakers o Action Replay Codes; aunque hace un desorbitante 700 de daño, sería el que más daño hace en un solo chip además de AlphArm0.

Los chips V5 se obtienen en un modo especial que se podría denominar como modo difícil; para conseguir estos chips sólo se requiere eliminar a las navis, no se requiere ningún rango en batalla; para poder activar el modo difícil primero hay que tener las primeras 5 estrellas:

1°: pasa el juego por primera vez.

2°: completa la librería de Standard Chips.

3°: completa la librería de Mega Chips.

4°: vence a BassGS.

5°: completa los Serenade Time Trials.

Al tener esto, en el menú de título selecciona CONTINUE; sostén el botón izquierda y luego presiona R, R, L, R, L, R, L, L (nota que las estrellas se juntaron más) y con esto podrás enfrentar a las Omega Navis.

Para ver a Alpha Omega necesitas tener las 7 estrellas:

6°: completa la librería de PA's.

7°: elimina a todas las Omega Navis.

/ ID	Nombre	Pow	Elem	Rank	Descripción
01'	FoldrBak	---	None	*****	Restaura todos los chips y fólдерes
01*	NavRcycl	---	None	*****	Llama al último navi chip usado
02'	Bass+	550	None	*****	Chip oscuro, destruye todo panel
02*	Bass	090	None	*****	Chip oscuro, explota por 3 cuadros
03'	DarkAura	---	None	*****	Chip oscuro, repele ataques bajo 300
03*	Serenade	100	None	*****	Chip oscuro, poder sagrado a adelante
04'	DeltaRay	220	None	*****	Usa botón A hasta para 3 ataques
04*	Balance	---	None	*****	Ambos HP reducidos a la mitad
05'	AlphArmO	500	None	*****	Lanza un cohete gigante
05*	AlphArmE	050	None	*****	3 niveles de ataque eléctrico
06	GutsMan5	120	None	*****	Se acerca para destruir paneles
07	ProtoMn5	240	None	*****	Se mueve para cortar al enemigo
08	FlashMn5	150	Elec	*****	Flash que paraliza a los enemigos
09	BeastMn5	080	None	*****	Ataque de garras 3 cuadros enfrente
10	BubblMn5	020	Aqua	*****	Dispara varios tiros de agua
11	DesrtMn5	210	None	*****	Lanza puños al enemigo
12	PlantMn5	060	Wood	*****	Enredaderas dañan al enemigo
13	FlamMan5	240	Fire	*****	Flamas dañan a todos los enemigos
14	DrillMn5	150	None	*****	3 taladros vuelan a los enemigos
15	MetalMn5	250	None	*****	Puño de hierro destruye 1 panel
16	KingMan5	280	None	*****	Mueve arriba 3 cuadros y ataca 4 vías
17	MistMan5	170	None	*****	Aparece de niebla y ataca
18	BowlMan5	180	None	*****	Alinea pinos para chuza
19	DarkMan5	030	None	*****	Crea 3 cuevas en área enemiga
20	JapanMn5	060	None	*****	Múltiples ataques con lanza

/ ID	Nombre	Obtención
01'	FoldrBak	Cómpralo por 200 Bugfrags al vendedor en Undernet 2
01*	NavRcycl	Cómpralo por 200 Bugfrags al vendedor en Undernet 2
02'	Bass+	Vence a BassGS
02*	Bass	Vence a BassGS
03'	DarkAura	Completa los Serenade Time Trials
03*	Serenade	Completa los Serenade Time Trials
04'	DeltaRay	Batalla real con cable link, al azar, requiere 3 estrellas
04*	Balance	Batalla real con cable link, al azar, requiere 3 estrellas
05'	AlphArmO	Vence a AlphaO
05*	AlphArmE	Vence a AlphaO
06	GutsMan5	Derrota a GustManO
07	ProtoMn5	Derrota a ProtoMnO
08	FlashMn5	Derrota a FlashMnO
09	BeastMn5	Derrota a BeastMnO
10	BubblMn5	Derrota a BubblMnO
11	DesrtMn5	Derrota a DesrtMnO
12	PlantMn5	Derrota a PlantMnO
13	FlamMan5	Derrota a FlamManO
14	DrillMn5	Derrota a DrillMnO
15	MetalMn5	Derrota a MetalMnO
16	KingMan5	Derrota a KingManO
17	MistMan5	Derrota a MistManO
18	BowlMan5	Derrota a BowlManO
19	DarkMan5	Derrota a DarkManO
20	JapanMn5	Derrota a JapanMnO

Esto suena raro pero es verdad, MistManO y BowlManO se encuentran tanto en la

versión Blue como en la White, por ser Giga Chips no se pueden intercambiar entre versiones, por lo que ambos tuvieron que ser colocados en el juego. Esto no significa que los Mega Chips se consiguen de la misma manera.

3. Program Advances (PA).

Créditos en esta sección:

* Zidanet_129 por su guía temprana de los PA.

Como en cada guía de Mega Man Battle Network, tengo que mencionar qué son estas maravillas. Los Program Advance (PA) son una combinación de ciertos chips (generalmente 3) en cierto orden, lo que hace que en lugar de utilizarse cada chip por separado se usa un ataque más avanzado que es mucho más fuerte; estos ataques son muy útiles en batallas contra jefes o contra virus difíciles (si ya se, los jefes son virus), por lo que es recomendable planear un buen fólder para cierto PA.

Como requisito indispensable para iniciar un Program Advance se requieren ciertos aspectos:

- * Tener los chips que integran el PA listos para ser escogidos.
- * Tener el código y chip requerido para el PA, si no se tiene el código exacto el PA no funciona.
- * Seleccionar el PA en el mismo orden en el que se pide, de lo contrario no se activa.

* NOTA: ve también que después de un PA puedes poner chips como Atk+10, Atk+30, etc.

También puedes poner chips que consigues haciendo un S-Rank a ciertos enemigos para recibir los chips *, los cuales te sirven como comodines; con estos chips * (como Cannon *) puedes hacer también PA, sólo debes sustituirlo por el cualquier chip pero debe seguir teniendo orden, por ejemplo (con Z-Canon1):

- Activación:
 - Cannon A-B-C
 - Cannon B-C-D
 - Cannon C-D-E

Colocando el Cannon * las cosas podrían quedar así, aunque puedes hacer muchas variaciones:

- Activación:
 - * Cannon *-B-C
 - * Cannon A-*-C
 - * Cannon A-B-*

Ahora la lista y requerimientos para cada PA:

- * (Nombre).
- Activación:
- Poder:
- Descripción:

- * Z-Canon1.
 - Activación:
 - Cannon A-B-C
 - Cannon B-C-D
 - Cannon C-D-E

- Poder: 40 cada golpe.
- Descripción: Mega Man es invencible por 5 segundos y puede utilizar el cañón infinitamente.

* Z-Canon2.

- Activación:
· HiCannon H-I-J
· HiCannon I-J-K
· HiCannon J-K-L
- Poder: 60 cada golpe.
- Descripción: Mega Man es invencible por 5 segundos y puede utilizar el cañón infinitamente.

* Z-Canon3.

- Activación:
· M-Cannon O-P-Q
· M-Cannon P-Q-R
· M-Cannon Q-R-S
- Poder: 80 cada golpe.
- Descripción: Mega Man es invencible por 5 segundos y puede utilizar el cañón infinitamente.

* Z-Punch.

- Activación:
· GutPunch B-C-D
· GutPunch C-D-E
· GutPunch D-E-F
- Poder: 80 cada golpe.
- Descripción: Mega Man es invencible por 5 segundos y puede utilizar puñetazos infinitamente.

* Z-Strght.

- Activación:
· GutStrgt O-P-Q
· GutStrgt P-Q-R
· GutStrgt Q-R-S
- Poder: 100 cada golpe.
- Descripción: Mega Man es invencible por 5 segundos y puede utilizar puñetazos infinitamente.

* Z-Impact.

- Activación:
· GutImpct G-H-I
· GutImpct H-I-J
· GutImpct I-J-K
- Poder: 160 cada golpe.
- Descripción: Mega Man es invencible por 5 segundos y puede utilizar puñetazos infinitamente.

* Z-Varibl.

- Activación:
· VarSwrd B-C-D
· VarSwrd C-D-E
· VarSwrd D-E-F
- Poder: 160 cada golpe.
- Descripción: Mega Man es invencible por 5 segundos y puede utilizar la VarSwrd infinitamente.

* Z-Yoyol.

- Activación:

- Yo-Yo1 C-D-E
- Yo-Yo1 D-E-F
- Yo-Yo1 E-F-G
- Poder: 40 cada golpe.
- Descripción: Mega Man es invencible por 5 segundos y puede utilizar yoyos infinitamente.

- * Z-Yoyo2.
- Activación:
 - Yo-Yo2 H-I-J
 - Yo-Yo2 I-J-K
 - Yo-Yo2 J-K-L
- Poder: 50 cada golpe.
- Descripción: Mega man es invencible por 5 segundos y puede utilizar yoyos infinitamente.

- * Z-Yoyo3.
- Activación:
 - Yo-Yo3 M-N-O
 - Yo-Yo3 N-O-P
 - Yo-Yo3 O-P-Q
- Poder: 60 cada golpe.
- Descripción: Mega Man es invencible por 5 segundos y puede utilizar yoyos infinitamente.

- * Z-Step1.
- Activación:
 - StepSwrd L-M-N
 - StepSwrd M-N-O
 - StepSwrd N-O-P
- Poder: 130 cada golpe.
- Descripción: Mega Man es invencible por 5 segundos y puede utilizar la StepSwrd infinitamente.

- * Z-Step2.
- Activación:
 - StepCros P-Q-R
 - StepCros Q-R-S
 - StepCros R-S-T
- Poder: 130 cada golpe; 260 si el enemigo está en el centro de la cruz.
- Descripción: Mega Man es invencible por 5 segundos y puede utilizar la StepCros infinitamente.

- * BubSprd.
- Activación:
 - Bubbler C-D-E
 - Bub-V D-E-F
 - BublSide E-F-G
- Poder: 300 total.
- Descripción: al explotar este PA en un enemigo se esparcirá como un chip Spreader causando el mismo daño a los que estén en el rango de explosión.

- * HeatSprd.
- Activación:
 - HeatShot H-I-J
 - Heat-V I-J-K
 - Heatside J-K-L
- Poder: 300.
- Descripción: al explotar este PA en un enemigo se esparcirá como un chip Spreader causando el mismo daño a los que estén en el rango de explosión.

* H-Burst.

- Activación:

- Spreader M-N-O
- Spreader N-O-P
- Spreader O-P-Q

- Poder: 100 por golpe, 5 golpes.

- Descripción: este PA al explotar en un enemigo causa 4 golpes más en el rango de explosión, si se usa en el centro del campo daña a todos causando 500 de daño.

* LifeSwrd.

- Activación:

- Sword L, WideSwrd L, LongSwrd L
- Sword E, WideSwrd E, LongSwrd E
- Sword Y, WideSwrd Y, LongSwrd Y

- Poder: 400.

- Descripción: un gran sablazo que tiene un rango de 2x3 causando 400 de daño a quien esté cerca.

* ElemSwrd.

- Activación:

- FireSwrd N, AquaSwrd N, ElecSwrd N, BambSwrd N
- FireSwrd P, AquaSwrd P, ElecSwrd P, BambSwrd P

- Poder: 150 por golpe, 4 golpes.

- Descripción: 4 sablazos de WideSwrd, cada uno con su poder elemental, también afecta en cuanto a debilidades, por lo que se podría hacer más de 600 daño por los 4 golpes.

* EvilCut.

- Activación:

- StepSwrd P, HeroSwrd P, StepCros P

- Poder: 150 cada golpe, golpes dependen de la posición del enemigo; máximo 4.

- Descripción: camina dos bloques hacia enfrente y usa las espadas que componen este PA.

* HyperRat.

- Activación:

- Ratton1 A, Ratton2 A, Ratton3 A
- Ratton1 C, Ratton2 C, Ratton3 C
- Ratton1 F, Ratton2 F, Ratton3 F

- Poder: 500.

- Descripción: Mega Man lanza un ratón muy veloz.

* TimeBom+.

- Activación:

- TimeBomb J-K-L
- TimeBomb K-L-M
- TimeBomb L-M-N

- Poder: 500.

- Descripción: una bomba de tiempo que al terminar el conteo explota con un rango de todo el campo.

* GelRain.

- Activación:

- MetaGel1 B-C-D
- MetaGel2 E-F-G
- MetaGel3 S-T-U

- Poder: 150 cada golpe, golpes dependen de la posición del enemigo; máximo 6.

- Descripción: un grupo de 6 geles caen desde arriba, cada uno roba los

paneles en los que hayan caído excepto los ocupados por enemigos.

* EverCrse.

- Activación:

· CrsShld1 C, CrsShld2 C, CrsShld3 C

· CrsShld1 L, CrsShld2 L, CrsShld3 L

- Poder: 100 cada golpe, máximo 15 golpes.

- Descripción: Mega Man convoca un Curse Shield y en base a ese bloquea ataques enemigos y si esto pasa, el escudo va por el enemigo mordiéndolo hasta que muera, puede disiparse rápidamente si no encuentra enemigos.

* MomQuake.

- Activación:

· RockCube *, RockCube *, GodStone S

- Poder: 200 cada golpe, muchos golpes.

- Descripción: la pantalla se agita bruscamente y rocas empiezan a caer desde arriba, puede ser una buena opción en fólderres de tipo S.

* PoisPhar.

- Activación:

· PoisMask A, PoisFace A, Anubis A.

- Poder: 1 cada golpe.

- Descripción: convocas a la estatua de Anubis la cual empieza a dañar a los enemigos quitándoles 1HP rápidamente; la estatua desaparece hasta que el enemigo la destruya o muera.

* BodyGrd.

- Activación:

· AntiDmg M, AntiNavi M, Muramasa M.

- Poder: 100 cada golpe, 18 golpes en total.

- Descripción: anillos ninja caen desde arriba persiguiendo al enemigo a donde vaya, después de 18 veces se acaba eso; la batalla no para al usar este PA.

* 500Barr.

- Activación:

· Barrier E, Barr100 E, Barr200 E.

· Barrier R, Barr100 R, Barr200 R.

- Poder: 0.

- Descripción: crea un escudo que absorbe 500 de daño.

* BigHeart.

- Activación:

· HolyPanl R, Recov300 R, Roll R

· HolyPanl R, Recov300 R, Roll2 R

· HolyPanl R, Recov300 R, Roll3 R

- Poder: 50 cada golpe, 9 golpes.

- Descripción: Roll ataca de la manera usual, después cura 300 HP.

* GtsShoot.

- Activación:

· Guard *, DashAtk G, GutsMan G

· Guard *, DashAtk G, GutsMan2 G

· Guard *, DashAtk G, GutsMan3 G

· Guard *, DashAtk G, GutsMan4 G

- Poder: 300.

- Descripción: GutsMan aparecerá detrás de Mega, lo aventará y al chocar con el enemigo hace una explosión en +.

* DeuxHero.

- Activación:

- CustSwrd B, VarSwrd B, ProtoMan B
- CustSwrd B, VarSwrd B, ProtoMn2 B
- CustSwrd B, VarSwrd B, ProtoMn3 B
- CustSwrd B, VarSwrd B, ProtoMn4 B

- Poder: 70 cada golpe, 8 golpes.

- Descripción: ProtoMan aparece para pelear junto a Mega Man para dañar todo panel enemigo.

* 2xHero.

- Activación:

- Slasher B, CustSwrd B, VarSwrd B, ProtoMan B
- Slasher B, CustSwrd B, VarSwrd B, ProtoMn2 B
- Slasher B, CustSwrd B, VarSwrd B, ProtoMn3 B
- Slasher B, CustSwrd B, VarSwrd B, ProtoMn4 B

- Poder: 70 cada golpe, 10 golpes.

- Descripción: ProtoMan aparece para pelear junto a Mega Man, para dañar todo panel enemigo; nota que los sablazos azules no son elementales.

* PrixPowr.

- Activación:

- Team1 *, Team2 *, KingMan5 K.
- Team1 *, Team2 *, MistMan5 M.
- Team1 *, Team2 *, BowlMan5 B.

- Poder: 300, varios golpes posibles.

- Descripción: BowlMan aparece y lanza a 2 MistMan en líneas enemigas (300 de daño cada MistMan) luego aparece KingMan y hace su ataque que tiene efecto en forma de + (otros 300 de daño).

* MstrStyl.

- Activación:

- Salamndr *, Fountain *, Bolt *, GaiaBlad *.

- Poder: 100 cada golpe, 1+X golpes (siendo X el HP del enemigo).

- Descripción: Mega Man se transforma en 3 diferentes Styles, luego se acerca al enemigo más cercano para atacar 8 veces, cada vez con un ataque diferente; si el enemigo muere antes de los 8 golpes o al ejecutar el último irá hacia el siguiente enemigo, termina con una gran explosión en todo el campo.

4. Tareas.

Créditos en esta sección:

- * BF_Gamer por la completa guía de las SciLab Requests.
- * Thunderbird por proporcionar información acerca de localización de virases.
- * Nicolás Redigonda, por datos del Virus Breeder.
- * Alex Loayza: por añadir un dato un tanto esencial en el Virus Breeding.
- * bingo_03_: por agregar una nota sobre Virus Breeding.

Esta sección está dividida en dos partes; una que es la sección de las tareas de SciLab, las cuales no todas son obligatorias en la historia, pero para abrir ciertas puertas en la red, la otra es para el Virus Breeding.

Te preguntará qué es Virus Breeding, pues bien, es cuando te encuentras en cierto punto de la red (sea fuera o dentro del Internet) a unos virus, los cuales se encuentran en todas su variantes; por decir, en un lugar te encuentras a un Virus y en batalla debes combatir contra un Swordy1, Swordy2, Swordy3. Una vez que hayas eliminado a estos virus, en SciLab hay un puerto de red el cual te lleva a un criadero de virus; los virus que encuentres estarán disponibles en esa red para que sean alimentados y criados, además de que puedes recibir el chip que te permite convocar a un virus a pelear de tu lado

(para eso debes hablar con el tipo que está al lado del criadero).

@@@ 4.1 - SciLab Requests.

Van en orden de aparición.

=====

1. Please deliver this

=====

- Mensaje: ¿Alguien puede hacer un envío por mí? No es peligroso así que cualquiera puede hacerlo; soy la navi roja que se encuentra entre el ACDC Square y el Cyber Metro, ven a verme y te diré lo demás.
- Solución: la manera más sencilla de hacerlo es entrar a la red por el laboratorio de virus en SciLab, ve al Cyber Metro en camino a ACDC, sigue el camino hasta poder girar a la derecha, en donde encontrarás a la navi roja. Ella necesita entregar a su esposo unas herramientas pero ella no puede hacerlo vaya que discutieron esa mañana. Sal de allí y ve hacia la escuela al salón 5A y ve a la red, ve totalmente derecho hasta encontrar una navi y habla con ella; en seguida regresa con la navi roja y reclama tu premio.
- Premio: Yo-Yo1 D.

=====

2. My navi is sick

=====

- Mensaje: ¡Hola! Mi navi se está sintiendo bajo la temperatura, aparentemente necesito un "Recov30 *" para arreglarlo. ¿De casualidad alguien tiene un "Recov30 *"? Pagaré una recompensa a quien me ayude a encontrar ese chip, estaré esperando en la estación de SciLab.
- Solución: ve a la estación del metro en SciLab (mundo real) y dale a la niña su Recov30 *, los cuales puedes conseguirlos mayormente en los rombos verdes de las zonas de SciLab (en la red).
- Premio: Reg-Up3

=====

3. Help me with my son!

=====

- Mensaje: EM, esto es algo embarazoso, pero estoy teniendo problemas con mi hijo; no puedo hablar de eso aquí, ¿así que podrías venir a la estación de Yoka?, preferiría a alguien habilidoso en batallas.
- Solución: ve a la estación del metro en Yoka y habla con la mujer parada cerca de la salida, después ve y entra en la computadora de Lan, dirígete hacia ACDC 3 y verás una navi morada justo después de entrar a la zona; entonces habrá una pelea [Mettaur2, Fishy, Boomer], al terminarla regresa con la mujer y obtendrás tu premio.
- Premio: SpinYllw.

=====

4. Transmission Error

=====

- Mensaje: ¡Envié algunos datos al lugar equivocado! Necesito que alguien lo borre, de lo contrario habrá problemas. Venga al laboratorio de virus en SciLab y te informaré.
- Solución: ve al laboratorio en SciLab y habla con el científico en la esquina, después ve al zoológico y examina el panel educativo de los flamencos; allí habrá una batalla [Yort, Ratty, Ratty2], en seguida vuelve con el científico y obtendrás la recompensa.
- Premio: HPMemory.

=====

5. Chip Prices.

=====

- Mensaje: Necesito saber el precio que está pidiendo un rival por un chip, si lo averigua, esto podría ponerse feo; veme en el ACDC Square.

- Solución: En el ACDC Square habla con la navi que se encuentra en la parte superior derecha de la zona, después ve al SciLab Square y habla con la navi morada y luego regresa con la navi en el ACDC Square. Vuelve con la navi morada en SciLab y de nuevo otra vez con la de ACDC, entonces te dará finalmente el premio.

- Premio: Slasher B.

=====

6. I'm broke?!

=====

- Mensaje: yo sé que esto no es algo que preguntar a un perfecto extraño, ¿pero por favor puede alguien prestarme 8000 Zennys? Perdí mi cartera en Yoka y no sé qué hacer. Prometo devolverte el dinero, espero en el vestíbulo del hotel.

- Solución: ve al vestíbulo del hotel en Yoka y habla con el tipo a la derecha de la entrada, sal del edificio y habla con él de nuevo; en seguida ve a Yoka1 y ve que hay dos navis, una robando a la otra, entonces tendrás que pelear [Shrimpy2, Ratty2, Spikey2]. Entonces Lan obtendrá CashData, entonces dásela al tipo en el hotel quien te dará tu premio.

- Premio: 8000 Zennys, HPMemory.

=====

7. Rare chips for cheap!

=====

- Mensaje: por ciertas razones, necesito deshacerme de un chip raro. Estoy dentro de un teléfono, el primero en encontrarme gana el chip.

- Solución: ve a la casa de Yai y entra en su teléfono, entonces enfrentarás a un virus [2 Twinner] a los cuales los debes matar al mismo tiempo, ella te da el premio después de derrotar al virus,

- Premio: 10000 Zennys.

=====

8. Be my boyfriend

=====

- Mensaje: ¡Quiobo! ¿Alguien de ustedes tiene una navi hombre que sea lindo, listo, guapo y fuerte? Estoy muy ocupada para explicar, veme en el Beach Square lo más pronto posible.

- Solución: ve al Beach Square, habla con la chica de allí y responde a las preguntas:

1. Yeah, that drama.
2. My own Cybermetro.
3. Uh, sure?

Lan entonces recibe su premio.

- Premio: StepSwrd O.

=====

9. Will you deliver?

=====

- Mensaje: ¡Oh mi espalda adolorida! Tengo que entregar este chip de aquí, pero sería maldito si no soy muy viejo para esto. ¿Podría alguien ser un encanto y entregarlo por mí? Estoy esperando en la parte baja de la calle dividida enfrente del hotel.

- Solución: ve a Yoka y recibe TimeBomb N de la viejita bajo la rampa que lleva al hotel de Yoka, ve a DNN y toma el camino hacia el estudio para ver a un hombre de negocios, a él dale el chip. Regresa con la viejita quien te dará Invis *, así que ve al ACDC Square para darle el chip a la navi roja, regresa con la viejita y obtén tu premio.

- Premio: Aqua+30 *

=====
10. Look for friends (Tora)
=====

- Mensaje: me gustaría que alguien me ayudara a buscar a un viejo amigo. Si puedes ayudarme, ven a verme al parque de ACDC.
- Solución: ve al parque de ACDC y habla con el tipo de la playera verde, ve a Yoka 1 y por el calentador de agua y sigue el camino usando el programa Press para ir por el camino estrecho; toma la derecha y habla con la navi, después ve al zoológico y habla con el científico que se encuentra a la derecha después de entrar; habla con el tipo del parque y recibe la recompensa.
- Premio: Reg-Up3.

=====
11. Stuntment Wanted! (Tora)
=====

- Mensaje: ¿Así que crees que eres bueno? ¡Pruébalo! DNN está buscando a unas pocas navis acrobáticas para "Cyber Corps: NetRangers" Para detalles ven a Beach 1, este podría ser tu gran debut.
- Solución: ve a Beach 1, ve por el camino movible, baja la rampa y sigue el camino naranja hasta ver a la navi, habrá unas peleas de supervivencia, así que graba antes de continuar.
1°: [Yort, HardHead]
2°: [Spikey2, Mettaur2]
3°: [Fishy, Spikey2, Shrimpy]
4°: [Beetle, Beetle]
5°: [Shrimpy, Shrimpy, Boomer]
- Premio: HPMemory.

=====
12. Riot Stopped (Tora)
=====

- Mensaje: hay una pandilla de navis que están esparciendo virus por la estación de TV, están locos porque perdieron en N1. No puedo con ellos sólo, así que si puedes ayudar, veme en vestíbulo de la estación.
- Solución: ve al vestíbulo de la estación de DNN y habla con el tipo a la derecha de la entrada, en seguida tendrás que ir a unos lugares y destruir virus.
1°: Panel de control subiendo las escaleras [Fishy, Fishy, Momogro]
2°: Consejero de batalla en la estación [Swordy2, Swordy, Momogro]
3°: Camioneta de DNN [Slimer, Slimer, Momogro]
Vuelve con el tipo, habla con él y recibe tu premio.
- Premio: Tally.

=====
13. Gathering Data (Tora)
=====

- Mensaje: Estoy buscando por unos datos importantes que perdí, no puedo hablar mucho aquí; ven a la sala de maestros en la escuela de ACDC.
- Solución: ve a la escuela y luego a la parte inferior de la sala de maestros, habla con el tipo; luego a SciLab1 y en la parte alta, por la puerta de la WWW y habla con la navi de por allí. Después ve a ACDC 2, por el rectángulo blanco para obtenerlo de regreso, pero tienes que darle un Yo-Yo G para obtenerlo de vuelta. Dáselo y luego regresa para tu recompensa.
- Premio: SloGauge *

=====
14. Somebody, please help!
=====

- Mensaje: Estimados señores: un compañero maestro me informó de su foro; cierta computadora está infectada con un virus, busco la ayuda de un eficiente mata virus. Espero en la oficina del director en la escuela de ACDC.

- Solución: ve a la oficina del director en la escuela, habla con la mujer y luego entra en la computadora del director. Sigue derecho hasta toparte con un programa, entonces ve hacia la izquierda y sigue hasta encontrarte con una cosa roja en la pared, la cual dice "Mix me in to make black", selecciona "Red". Ve al área 2, ve al rectángulo rojo y toma el camino superior derecho, examina la estatua que dice "It floats" y selecciona "Wooden"; regresa al rectángulo y toma el camino superior izquierdo y checa la pantalla. Sal de allí y habla con la mujer para obtener el premio.

- Premio: AntiRecv B.

=====

15. Looking for condor

=====

- Mensaje: nuestro cóndor no ha vuelto de regreso todavía, ¿podría alguien encontrarlo y regresarlo al zoológico? Venga a la parte frontal de la cabaña de pericos en el zoológico, te informaré con los detalles allí.

- Solución: ve al zoológico y al entrar ve a la derecha, allí habla con la mujer, quien te dice que veas al cuidador del hospital. Ve al segundo piso del hospital y entra en el antiguo cuarto de Mamoru y habla con el viejo para recibir la Old Doll. Ve al parque de ACDC y presiona A en la resbaladilla, Lan pondrá la muñeca allí, entra en algún edificio y sal para ver al cóndor; Lan lo atraparé, así que regrésalo al zoológico y recibe el premio.

- Premio: SubMem.

=====

16. Help with rehab

=====

- Mensaje: soy un oficial, pero necesito a alguien que me ayude con rehabilitación. No vas a batallar conmigo, sólo verte batallar para así recuperar mis instintos como cazador de virus; si tienes el tiempo, ven a verme en la televisión del hospital.

- Solución: ve al hospital y entra en la televisión del vestíbulo, ve a la esquina superior derecha para enfrentar una batalla de supervivencia.

1°: [QuakerO]

2°: [VineyO]

3°: [Eleballo]

4°: [Puffballo]

- Premio: Humor (programa NC), WWW-ID.

=====

17. Old Master

=====

- Mensaje: soy una navi usada y últimamente me he estado acordando de mi viejo dueño, ahora soy operado por otra persona, así que no puedo verla. ¿Puede alguien verla por mí? Estoy en la máquina expendedora en SciLab, por favor ven para más información.

- Solución: ve y entra en la máquina expendedora de SciLab y habla con la navi en la esquina inferior derecha, después ve a la sala de maestros en la escuela de ACDC y checa los libros acostados a un lado de la gráfica en la pared para encontrar "Future dream: to become a waitress", entonces ve a Beach y en la cafetería habla con la mesera; ahora regresa con la navi y recibe tu premio.

- Premio: GrabRvng Y.

=====

18. Catching gang members

=====

- Mensaje: ha habido mucha actividad de maleantes recientemente en Yoka.

¿Puede alguien con habilidades mantener la paz? Habla con el programa en Yoka para más información.

- Solución: ve al Yoka Square y habla con el programa a la derecha de la entrada principal, ahora ve más o menos a la parte baja de Yoka 1, pero justo antes de llegar allí habla con la navi morada y habrá pelea [Fishy2, Ratty3]. Ahora sigue el camino como si fueras a la parte superior de Yoka 1 y encontrarás la navi arriba del camino, con él habrá otra batalla [Fishy2, Doomer]; ve a la parte alta de Yoka, luego a la izquierda y sigue hasta el gran rectángulo, en donde habrá otra pelea [Fishy2, Metrod]. Ahora ve bajo el camino que tomaste cuando perseguías a BubbleMan y lo encontrarás, pelearás [Fishy2, Fishy, Trumpy]. Ahora regresa al Square y ve por tu premio.

- Premio: ExpMemry

=====

19. Please adopt a virus!

=====

- Mensaje: EH... probablemente no me creas, pero obtuve unos virus inofensivos; son lindos, pero no puedo quedármelos. Si los quieres, ven a SciLab 2, habrá una prueba para ver si los puedes crecer perfectamente.

- Solución: ve a SciLab2 y ve a la entrada del Square, después ve a la derecha, luego al sur y después hacia la izquierda. Habla con la navi, pero tendrás que darle 50 Bugfrags.

- Premio: Bunny, TuffBunny, MegaBunny para el Virus Breeder.

=====

20. Legendary Tomes

=====

- Mensaje: ven a la isla de Hades.

- Solución: ve a la isla de Hades y entra en la máquina, sigue el camino superior derecho que está comprimido para llegar con la navi, después de hablar sal de ahí y ve al Under Square; sube la rampa y luego baja por la que se encuentra en la parte derecha para hablar con la navi que te dará el tomo por 7000 Zennys. Tómalo y luego ve a Undernet 6, una vez allí toma los dos caminos movibles hacia arriba y habla con la navi y habrá batalla [Twinnest, Twinnest, N.O]. Tras conseguir este ve a Undernet 3 y toma el camino por donde se encontraba FlamMan y verás a una navi, a quien le tendrás que dar el chip Magnum A para obtener el tomo, dáselo y sal. Ahora ve al salón de maestros en la escuela de ACDC, examina la estatua cerca de la pared y obtendrás 30000 Zennys; vuelve con el tipo y dale sus tomos para recibir FstGauge *.

=====

21. Hide and seek!

=====

- Mensaje: necesitamos alguien que sea ESO en un juego de escondidillas; sin embargo, este no es un juego común y corriente de escondidillas, aquél que sea encontrado por ESO debe entregar un chip. Como estamos buscando a alguien que sea ESO, no tienes nada que perder. Estaremos esperando enfrente de la máquina de tickets en el zoológico.

- Solución: ve a Yoka y habla con el tipo en la entrada del zoológico (no adentro, sino afuera, al norte de Mr. Famous), después de la charla ve al Zoo Comp entrando enfrente de la jaula del panda. En ese lugar, en cada zona encontrarás 1 navi, en total son 4, al encontrarlos sal y habla con el niño en la entrada.

- Premio: Sword E, WideSwrd E, GutPunch E, Barrier E, GutImpact H.

=====

22. Finding the blue navi

=====

- Mensaje: queremos conocer a esa navi MegaMan que ganó en torneo de N1; después de verlo pelear somos sus más grandes admiradores. No te tienes que

quedar mucho, ven a visitarnos. Esperamos en Undernet 2.

- Solución: ve a Undernet 2, avanza hasta el cruce, luego toma la izquierda, sube un poco y sigue hacia la izquierda y toma el transporte; luego avanza y ve hacia arriba, continúa hacia el este y encontrarás una navi verde en un recuadro, habla con ella y habrá pelea [Spikey3, Metrod, HardHed0]. Luego recibirás tu premio.

- Premio: HPMemory.

=====

23. Give your support

=====

- Mensaje: no puedo ser específico, pero algo muy malo está pasando. Cazadores de virus, vengan lo más rápido posible a la montaña en la isla de Hades.

- Solución: ve a la isla de Hades y ve a la máquina en donde se organizó el primer round del N1; allí habla con el científico, luego habrá unas peleas de supervivencia.

1°: [Mettaur3, TuffBunny, Eleshere]

2°: [Ratty3, Swordy3, Doomer]

3°: [Slimest, Pengon, Shrimpy3]

4°: [Yurt, LoBlow, Trumpy0]

5°: [Totun, GoofBall, Vinert]

6°: [Spikey3, Fishy2, Metrodo]

7°: [Elehornet, Swordy3, Scuttlest]

Luego vendrá el premio.

- Premio: 30 Bugfrags.

=====

24. Stamp collecting

=====

- Mensaje: ¿quieres entrar al concurso de colección de estampas? Discutiré los detalles en persona, por favor ven al segundo piso en el hospital.

- Solución: ve al segundo piso del hospital y habla con la enfermera, luego ve a ACDC 1 entrando desde la PC de Lan, allí ve a la derecha y luego a la izquierda y habla con el programa; ahora ve a SciLab1, sigue el camino hacia el gran cuadro y habla con el programa para una estampa. Ahora ve a la parte superior de Beach 2 y toma el camino hacia abajo, luego ve a la derecha y encontrarás al programa que te dará otra estampa; en seguida ve a Yoka 2 y sigue el camino normal, no puedes perder a este programa de vista, también te da una estampa. En seguida regresa a ACDC 1 con el programa, después de hablar con él vuelve con la enfermera que te dará el premio.

- Premio: StepCros Q.

=====

25. Help with a will

=====

- Mensaje: no puedo descifrar el testamento de mi padre, ¿puede alguien ayudarme con este problema? Primero tengo que entregar el testamento, veme enfrente del salón 5A en la escuela de ACDC.

- Solución: ve con la niña que se encuentra en la mera esquina del corredor que lleva a los salones, ella te dará "Will" en donde puedes ver los lugares a los que tienes que ir si es que lo lees al revés (abajo a arriba). Primero ve a la ardilla en ACDC 3, examínalo y habrá una batalla [Totem0, Musió, Needler0], luego ve al hotel de Yoka y examina la armadura para otra batalla [Heavy0, Basher0, Volcano0]; en seguida ve al calentador de agua en Yoka 1 para otra batalla [Pengi0, Slimero, Jelly0], después ve a la isla de Hades y sube la montaña, allí examina la gárgola para otra batalla [KllrEye0, Elebee0, Momogra0]. Ahora toca algo realmente feo, tienes que eliminar a BeastMan (V3) para poder continuar, para eso debes matar a la V2 que se encuentra en SciLab y la V3 en la casa del perro de Lan, pero para encontrarlo necesitas tener equipado el programa del NC Sneakrun o tener ese efecto de un Subchip. Cuando

esté muerto, ve a Undernet 4, ve hasta la zona verde y abre el cubo de seguridad (requiere que mates a BeastMan V3) y ve hacia el pilar, examínalo y recibirás una foto. Regresa con la niña y recibe el premio.

- Premio: Recov300 R.

@@@ 4.2 - Virus Breeding.

En total para el Virus Breeding son 10 especies de virus de los cuales sólo 1 se consigue mediante una tarea de SciLab (consulta la tarea 19) y 2 de ellas son de la misma familia.

Alex Loayza añade:

Para poder encontrar a los virus omega, requieres alimentar a cada familia encontrada previamente con 100 bugfrags.

bingo_03_ agrega:

Para poder acceder al Virus Breeder necesitas hablar primero con el señor que está justo al lado.

=====

Mettaur

=====

Después de conseguir la WWW-ID (consulta las tareas de nuevo) ve a ACDC 1 y abre la puerta de la WWW y busca en la esquina inferior derecha, allí batallarás [Mettaur, Mettaur2, Mettaur3].

=====

Bunny

=====

Como mencioné, esto tiene que ver con la tarea número 19, favor de consultarla. Los requerimientos, 50 Bugfrags. No hay pelea con estos virus.

=====

Swordy

=====

Ellos se esconden en Undernet 1, al entrar ve completamente derecho y a la misma altura que la penúltima rampa hay una desviación hacia la izquierda, sigue por allí hasta llegar a una esquina en donde encuentras a los virus. En pelea [Swordy, Swordy2, Swordy3] sólo Swordy 2 y Swordy3 son elementales, procura tener eso en cuenta, además de unos cuantos AreaGrab's o GrabRvng.

=====

Spikey

=====

Ellos se encuentran fuera del Internet, pero sí en alguna red; para enfrentarlos ve a la isla de Hades y sube la montaña, justo en donde están las gárgolas (abajo del maestro de las preguntas) y entra en la gárgola. Allí verás que hay una red algo escondida que te lleva a Undernet 2, desde el inicio ve derecho y voltea en el segundo camino a la derecha y busca en la esquina superior, allí están los virus. En batalla [Spikey, Spikey2, Spikey3] los Styles de madera pueden sufrir un poco, los chips de agua al igual que esos Styles son buenos, también Roll para deshacerse de Spikey sin problemas.

=====

Jelly

=====

Ellos están cerca de la entrada de Undernet en Beach 2. Llega a Beach desde Beach Square, desde allí puedes ir a la zona inferior de Beach 2 y ve camino hacia el transporte a Undernet, justo antes encontrarás una zona cuadrada, desde allí ve hacia el oeste y llegarás a una intersección, cerca de allí

puedes ver una puerta, acércate y encontrarás a los virus. En batalla trata de eliminarlos sin contratiempos para no encontrarte en una situación muy difícil, también nota que HeatJelly es vulnerable a los ataques de agua.

=====

Mushy

=====

Este se encuentra en SciLab, desde el Cyber metro, sube la rampa y continúa hasta llegar a una intersección, continúa hacia la izquierda, avanza y luego gira otra vez a la izquierda para comenzar a ir hacia el sur, para llegar a una especie de puesto, los virus se encuentran en la esquina derecha de ese cuadro. En batalla trata de quitarles la ventaja de los paneles de pasto con algún otro chip de cambio de paneles o con GutsMan.

=====

Momogra

=====

Ellos se encuentran en el zoológico, específicamente en el Zoo Comp 4 y me atrevo a decir que son los más sencillos de hallar. Para eso, entra a Zoo Comp 4 y ve hacia el servidor en donde se encontraba BeastMan, allí examina el servidor y encontrarás a los virus. En batalla debes tener cuidado vaya que los virus permanecen en sus agujeros hasta que se les antoja atacar (y por detrás, pero todavía), aún así chips como GutsMan los dañan mientras se encuentran en sus agujeros.

=====

KillrEye

=====

Ellos también se encuentran en una red secundario y si están algo escondidos, su localización es School 1 (entra por la computadora del director). Una vez aquí ve camino al transporte para School 2, pero justo antes de llegar puedes notar una pantalla tipo servidor allí; busca en la parte izquierda de ese servidor para encontrarlos. En batalla verás que ocupan las filas superiores en inferior, por lo que es recomendable que prepares primero el ataque y esperes a que miren hacia otro lado; es bueno matar a los de arriba primero.

%% Para los siguientes virus necesitas tener 1 estrella (vence a Alpha) %%

=====

Scuttlst

=====

Ellos se encuentran en Secret Area1, para llegar allá debes ir al servidor de Undernet y presionar A frente al agujero. Una vez en Secret 1, ve hacia la izquierda hasta llegar a la esquina, allí se encuentran los virus. En batalla pues si vas a requerir chips fuertes para romper sus auras de 100 HP (significa que ataques menos a 100 no les harán nada a menos de que no tengan aura); si gustas puedes dejar esta batalla cuando hayas conseguido el chip NrthWind que les quita las auras a todos los personajes.

=====

Scuttlst2

=====

Ellos también están en una Secret Area, pero ellos son la Secret Area 3. Al entrar a Secret 3, puedes notar una puerta (puedes ya tenerla abierta y ya completaste todas las tareas de SciLab), ábrela y ve por el camino compreso, en la primera intersección ve hacia la derecha y en la segunda también, después de eso sigue derecho y llegarás a un callejón en donde se encuentran los virus. Esta vez, tienen un aura de 200 HP, aquí sí recomiendo el chip NrthWind con lo que podrías terminarlos rápido con un PA LifeSwrd.

La siguiente información fue provista por Nicolás Redigonda:

Al alimentar a cada familia del Virus Breeder con 100 bugfrags se puede buscar al "jefe" de la familia, el cual viene siendo la versión omega de la familia. Para ello hay que hablarle al Mr. Prog y así recibir una pista. A continuación la ubicación de los enemigos (hace falta MushyO).

MettaurO: pizarrón del salón de 5A.

BunnyO: cama del hospital, en donde se encontraba internada Yai.

SpikeyO: Zoo Comp 2, segundo cruce en forma de 8.

SwordyO: dispositivo detrás de la jaula de los pandas.

MomogreO: final de Yoka 1, en donde estaba BubbleMan.

KillereyeO: dispositivo en la puerta de entrada al laboratorio de virus.

JellyO: dispositivo a la izquierda de las aguas termales en el hotel de Yoka.

ScuttleO: pasaje secreto en la entrada de la WWW Base, donde estaba el programa Collect.

MushyO: en el tercer piso del hospital en el la puerta junto al ascensor, te metes ahí y vas un cuadro a la derecha y uno abajo, ahí esta.

Una vez que estos virus hayan sido derrotados, aparecerán al utilizar el chip de la familia.

5. Styles.

Créditos en esta sección:

* Zidanet_129 por su tabla analítica de Styles.

Los Styles han venido apareciendo desde el Mega Man Battle Network 2 (en sí, las armaduras del BN1 no cuentan como Style), éstos son "armaduras" para Mega Man que le varían poder, elemento, debilidad y apariencia (sólo en batalla). Hay 6 diferentes tipos de Styles.

Para conseguir un Style es preciso usar cierto tipo de chips que se identifiquen con el Style y por cierto número de batallas, abajo una pequeña tabla que indica el número de batallas que se requieren para los Styles (recuerda aplicar lo necesario para que con las batallas obtengas tu Style, consulta eso más abajo).

Tipo	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Lvl Max
Custom	80 batallas	120 batallas	160 batallas	N/A
Guts	50 batallas	100 batallas	160 batallas	N/A
Team	50 batallas	100 batallas	180 batallas	N/A
Shield	50 batallas	80 batallas	180 batallas	N/A
Shadow	120 batallas	200 batallas	N/A	N/A
Ground	50 batallas	50 batallas	50 batallas	120 bat
Bug	50 batallas	100 batallas	150 batallas	N/A

== Sólo puedes tener 1 Style a la vez ==

Si tienes el Style equipado y subes de nivel el Style, se te presentarán dos opciones:

"Keep Upgrading the current Style: con esta opción vas a seguir elevando el nivel del Style.

"See Another Style Next Time": con este te quedarás con el Style pero tendrás la oportunidad de cambiarlo la próxima vez que haya un cambio de Style.

Una vez que hayas alcanzado el nivel máximo de un Style (MAX), no te presentarán si quieres seguir subiendo el Style, la próxima vez habrá un cambio de Style; pero no creas que esto le dirá adiós al Style que tanto prefieres, sino que hay una variante la recibir el Style:

"Replace the current Style": con esta opción quitas el Style viejo y colocas el recién obtenido, no se hereda el nivel.

"Keep the current Style": te quedas con tu Style, no afecta su nivel ni nada.

Antes de empezar con los diferentes tipos de Styles, quiero colocar información acerca de los elementos:

== Heat Style ==

- Propiedad: fuego.
- Debilidad: agua.
- Arma principal: lanzallamas.
- Daño de arma: 50 (V1), 80 (V2), 100 (V3).
- Ventajas:
 - Inmunidad en paneles de lava.
 - El lanzallamas puede golpear a varios enemigos además de causar doble daño a enemigos parados en paneles de pasto o enemigos de elemento madera.
- Desventajas:
 - Lanzallamas tarda bastante en cargar.
 - Mega Man no se puede mover al usar el lanzallamas.

== Aqua Style ==

- Propiedad: agua.
- Debilidad: electricidad.
- Arma principal: disparo de agua.
- Daño de arma: 40 (V1), 60 (V2), 80 (V3).
- Ventajas:
 - No se resbala en paneles de hielo.
 - El arma carga muy rápido.

== Elec Style ==

- Propiedad: electricidad.
- Debilidad: madera.
- Arma principal: anillo eléctrico.
- Daño de arma: 20 (V1), 30 (V2), 40 (V3).
- Ventajas:
 - El arma principal puede paralizar a los enemigos.
- Desventajas:
 - El arma tarda un poco en cargar.

== Wood Style ==

- Propiedad: madera.
- Debilidad: fuego.
- Arma principal: tornado pequeño.
- Daño de arma: 10 (V1), 15 (V2), 20 (V3).
- Ventajas:
 - Te recuperas en paneles de pasto.
 - El arma principal puede golpear hasta 8 veces al mismo enemigo y paralizar.
- Desventajas:
 - El rango del arma está restringido a 2 paneles.
 - Al estar usando el arma no te puedes mover.

Ahora una descripción de cada Style y su posible método de obtención:

@@@ 5.1 - Custom Style.

El Custom Style mejora la comunicación entre Mega Man y Lan brindando la posibilidad de recibir más chips en batalla sin necesidad de usar el comando Add.

- Ventajas:

- Mega Man comienza con 6 chips en lugar de 5.
- Al hacer S-Rank Mega Man puede obtener chips *.
- Usa programas azules en el NC.
- Genera los siguientes programas:
 - * Custom +1 (Azul) [Nivel 2]
 - * Custom +1 (Amarillo) [Nivel 3]
 - * Custom +2 [Nivel 4]
- Posible método de obtención: usa combos de chips frecuentemente, no principalmente PA's aunque también sirven.

@@@ 5.2 - Team Style.

El Team Style permite a Mega Man comunicarse mejor con los datos de las Navis para así ayudarse mejor en batalla.

- Ventajas:

- Los fólderres pueden tener 1 Mega Chip extra.
- Al eliminar a las versiones Beta (V3) de los jefes con un S-Rank, Mega Man puede conseguir posiblemente las V4 de los jefes.
- Usa programas verdes en el NC.
- Genera los siguientes programas:
 - * MgaFldr1 (verde) [Nivel 2]
 - * MgaFldr1 (amarillo) [Nivel 3]
 - * MgaFldr2 (verde) [Nivel 4]
- Posible método de obtención: frecuentemente usa Mega Chips, los Navi Chips son muy recomendables.

@@@ 5.3 - Guts Style.

El Guts Style le proporciona a Mega Man fuerza infinita y muy buena defensa.

- Ventajas:

- El poder del Megabuster es duplicado.
- Presionando el botón B rápidamente causará que se produzcan varios disparos como si fuera una metralleta.
- Usa programas rojos en el NC.
- Genera los siguientes programas:
 - * SuprArmr [Nivel 2]
 - * BrakChrg [Nivel 3]
 - * BrakBstr [Nivel 4]
- Posible método de obtención: usa bastante el Megabuster, especialmente para matar enemigos.

@@@ 5.4 - Shield Style.

El Shield Style proporciona un escudo para defenderse mejor.

- Ventajas:

- Un escudo protege al Mega Man desde el principio de cada pelea.
- Después de equipar los programas generados por este Style, Mega Man puede bloquear ataques enemigos con sus brazos, escudo o escudo reflector, dependiendo del programa.
- Con un buen timing, el escudo o escudo reflector puede absorber el ataque

enemigo y convertirlo en HP.

- Usa programas azules en el NC.
- Genera los siguientes programas:
 - * Block [Nivel 2]
 - * Shield [Nivel 3]
 - * Reflect [Nivel 4]
- Posible método de obtención: frecuentemente usa chips de recuperación y defensa (evita el Invis, ese cuenta para el Shadow)

@@@ 5.5 - Shadow/Ground Style.

El Shadow Style es muy extraño, es el estilo ninja en el cual Mega Man se enfoca en ataques indirectos (única versión Blue).

- Ventajas:
 - Sin el programa WeapnLvl+1, el Megabuster recargado hace que Mega Man se vuelva invisible (efecto Invis) por uno o dos segundos.
 - Con el programa WeapnLvl+1, el Megabuster recargado hace que Mega Man haga disparos elementales basados en el elemento del Style.
 - Usa programas rojos en el NC.
 - Genera los siguientes programas:
 - * FlotShoes [Nivel 2]
 - * ShadowShoes [Nivel 3]
 - * AntiDmg [Nivel 4].
- Posible método de obtención: usa cualquiera de los chips AntiDmg, Invis o Shadow en cada batalla.

El Ground Style te permite agrietar paneles, pero además también te permite cambiar los paneles a tu conveniencia dependiendo del elemento de tu Style.

- Ventajas:
 - Instalando unos programas en el NC Mega Man puede cambiar los paneles a su conveniencia.
 - El Megabuster puede agrietar los paneles que toca.
 - Usa programas verdes del NC.
 - Genera los siguientes programas:
 - * SetSand [Nivel 2].
 - * SetGreen [Nivel 3].
 - * SetLava [Nivel4].
- Posible método de obtención: usa chips de cambio de paneles como LavaStge, GrassStg, MetalStg o IceStage al igual que Geddon.

@@@ 5.6 - Bug Style.

El Bug Style nació a partir de los bugs y utiliza los mismos bugs.

- Ventajas:
 - Al comienzo de batalla, el Style genera varios bugs:
 - Benéficos:
 - * Barr100.
 - * Invis.
 - * 10 Chips a escoger.
 - * Megabuster al máximo.
 - Maléficos:
 - * Consumo de HP incontrolable, también puede ocurrir mientras estás en selección de chips.
 - * Movimiento incontrolable de Mega Man hacia arriba o abajo.
 - Usa programas grises en el NC.
 - Genera los siguientes programas:
 - * BugStopper [Nivel 2]

* DarkLicense [Nivel 3]

- Posible método de obtención: pelea mientras tengas bugs en el NC, es decir, incumplir con alguna de las 3 reglas en el NC.

6. Serenade Time Trials.

Créditos en esta sección:

* Shadowboy por su buena guía de consejos.

Estos Time Trials son simples batallas contra jefes, pero la restricción en estas batallas es que sólo puedes usar el Extra Fólder, además de que tienes que eliminar a los enemigos en un tiempo dado, todos menores a 1 minuto; algo un tanto difícil por el HP elevado de los personajes, por eso habrá que ir y venir de Secret Area a los tipos que tienen el Extra Fólder.

== Para los Serenade Time Trials debes de haber vencido a Serenade y a BassGS en Secret Area 3, después de eso encuentras a tres tipos en el mismo lugar que donde se encontraba Serenade, al hablar con ellos empezarán los Time Trials ==

Como dije, cada jefe tiene su propio límite de tiempo para ser eliminado (por eso son Time Trials), a continuación vienen los tiempos, localización y recomendaciones para los jefes.

** NOTA: todos los jefes vienen en su versión alfa (que sería la V2). **

** NOTA 2: no es por nada pero tener el Custom Style con 2 bloques de Custom 2 en el NC son una de las mejores opciones para pelear; porqué, pues porque con eso tienes disponibles 10 chips, que son una tercera parte de tu fólder, así tienes más posibilidades de sacar un PA además de chips benéficos. También procura meter unos cuantos HP+x si es que no está alto tu HP y saca todo WeapnLvl+x, Speed+x, Charge+x, Atk+x. También el programa AirShoes es muy recomendado al igual que FstGauge.

** NOTA 3: antes de pelear con BassGS necesitas haber terminado todas las tareas de SciLab, ese es el requerimiento de la puerta. Cuando te encuentres con el Bugfrag Trader, dale 300 (o sea alimentarlo 30 veces), luego sal de la red (incluyendo Undernet) y regresa a ese punto del Bugfrag Trader para encontrar y pelear con BassGS.

Los fólder es los puedes conseguir en:

N1-FolderA: isla de Hades, el primero que encuentras.

N1-FolderC: isla de Hades, de parte de un científico.

FamFolder: vestíbulo de DNN después de matar a Alpha.

App. Fólder: hombre junto a la máquina guardiana.

Leyenda:

* App. Fólder: Apprentice Fólder.

En el mismo lugar donde se encontraba la puerta que te llevaba a pelear con Serenade habrá tres tipos, el de la izquierda tiene a DarkMan.

* DarkMan.

- Tiempo: 45 Segundos.

- Fólder recomendado: App. Fólder.

- Recomendación: usa el combo de Prism y HeatSprd, eso debería hacerle buen daño al enemigo.

El siguiente tiene a JapanMan.

* JapanMan.

- Tiempo: 40 Segundos.
- Fólдер recomendado: N1-FolderC.
- Recomendación: usa 2 AreaGrab's o PanlGrab, luego 4 PanelOut, en seguida espera el chips Snake y métele Atk+10 y Wood+30.

El siguiente tiene a ProtoMan.

* ProtoMan.

- Tiempo: 45 Segundos.
- Fólдер recomendado: N1-FolderC / App. Fólдер.
- Recomendación: pues aquí es más recomendable App. Fólдер ya que ProtoMan también cuenta con AreaGrab's y eso puede arruinarte la estrategia, así que usa el mismo combo de Prism y HeatSprd.

Ahora en camino hacia Secret Area 2. Una vez allí ve hacia el transporte que se encuentra en la parte suroeste del nivel (eso me suena a mapas), allí se encuentra la navi que tiene a BowlMan/MistMan.

* BowlMan.

- Tiempo: 45 Segundos.
- Fólдер recomendado: N1-FolderC.
- Recomendación: el combo con Prism no es útil, en cambio el de las serpientes lo es.

* MistMan.

- Tiempo: 45 Segundos.
- Fólдер recomendado: App. Fólдер.
- Recomendación: el combo de Prism es útil esta vez, también procura evadir el tacleo de MistMan para así hacer que RndmMetr haga buen daño.

Ahora sigue enfrente y voltea a la izquierda en el camino oculto para llegar con KingMan.

* KingMan.

- Tiempo: 40 Segundos.
- Fólдер recomendado: App. Fólдер.
- Recomendación: el combo con las serpientes es imposible ya te siempre te están bloqueando los ataques, por lo cual es muy bueno seguir con la táctica del combo Prism.

Sigue hacia el norte y encontrarás también en un cuadro, junto al transporte a MetalMan.

* MetalMan.

- Tiempo: 20 Segundos.
- Fólдер recomendado: App. Fólдер / FamFolder / N1-FolderC.
- Recomendación: pues con los tres es sencillo, sólo que con el N1 fólдер puede ser algo tedioso por los engranes en la fila central.

Toma ese transporte y llegarás con la navi que tiene a GutsMan.

* GutsMan.

- Tiempo: 15 Segundos.
- Fólдер recomendado: App. Fólдер / N1-FolderC.
- Recomendación: la misma de siempre, el combo con Prism o el de las serpientes; pero el mejor es el de las serpientes si es que tienes el programa AirShoes en tu NC vaya que su ataque que destroza tus paneles te da la ventaja

y podrías hacer un récord de menos de 5 segundos.

Ahora vamos a Secret Area 1. Todas las navis se encuentran en el cuadro gigantesco del centro. Al llegar al cuadro, el primero que ves tiene a FlamMan.

* FlamMan.

- Tiempo: 45 Segundos.
- Fólдер recomendado: N1-FolderC.
- Recomendación: este aunque sea más difícil que los demás es la mejor opción.

El que está a la izquierda tiene a PlantMan.

* PlantMan.

- Tiempo: 40 Segundos.
- Fólдер recomendado: FamFolder/App. Fólдер.
- Recomendación: esos fólдерes contienen chips de fuego que le bajarán buena cantidad de vida al jefe.

Hasta arriba en la esquina encontrarás al que tiene a FlashMan.

* FlashMan.

- Tiempo: 10 Segundos.
- Fólдер recomendado: N1-FolderC/FamFolder.
- Recomendación: puede parecer difícil pero a lo mejor es usar los programas Custom 2 y el Custom Style para obtener rápido los PanelOut y luego las serpientes, aunque con 2 de ellas él muere vaya que el elemento de las serpientes lo debilita rápidamente.

Justo a la derecha se encuentra BeastMan.

* BeastMan.

- Tiempo: 30 Segundos.
- Fólдер recomendado: App. Fólдер.
- Recomendación: de nuevo el combo con Prism, la mejor alternativa.

A la derecha está BubblMan.

* BubblMan.

- Tiempo: 40 Segundos.
- Fólдер recomendado: App. Fólдер.
- Recomendación: de nuevo el combo, el problema es el agujero y la roca en su área.

A la derecha está DesertMan.

* DesertMan.

- Tiempo: 45 Segundos.
- Fólдер recomendado: App. Fólдер/FamFolder.
- Recomendación: el fólдер de N1 apesta por las manos, en sí estos dos son buenas opciones, trata de usar lo fuerte primero.

Al otro extremo de donde está DesertMan está DrillMan.

* DrillMan.

- Tiempo: 45 Segundos.
- Fólдер recomendado: N1-FolderC/N1-FolderA.
- Recomendación: aquí más que nada lo necesario es la combinación con las serpientes; también el fólдер N1-FolderA es bueno vaya que tiene buena combinación de espadas a tu favor, es muy buena opción. Aquí lo mejor es tener

el programa FstGauge en el NC.

== El premio al terminar los Serenade Time Trials es Serenade S (White) o DarkAura A (Blue) ==

7. Jefes.

Créditos en esta sección:

- * MegaBusterX por proporcionar datos en localización y estrategias.
- * Gustavoom91 por varias adiciones.
- * Pablo Leban por un detalle de BowlMan.
- * locuas432: por un dato contra DesertMan.
- * Aldo Cáceres: por una estrategia alterna para BassGS.
- * Luis Avan: por corregir el HP de BeastManB.

@@@ 7.1 - Localización.

En los mapas de Megaboy vienen las localizaciones de casi todas las navis en su V2.

Para encontrar a las navis alfa (V2) se requiere vencer primero a las V1 (en historia mayormente) y para las beta (V3) se requiere eliminar a las V2.

Recuerda que para obtener las V4 de los jefes requieres del Team Style.

Leyenda:

V1: primera batalla.

V2: segunda batalla, mejor conocidas como las versiones alfa (opcionales).

V3: tercer batalla, mejor conocidas como las versiones beta (opcionales).

· FlashMan:

V1: última parte de la computadora del director.

V2: ACDC 3, callejón sin salida por la entrada al Square.

V3: aparición al azar en ACDC 2; utiliza el programa Battery del NC para encontrarlo más rápido.

· BeastMan:

V1: parte final de Zoo Comp 4.

V2: SciLab 1 en el área inferior, en el callejón sin salida junto a la salida a SciLab 2 (que lleva al Cyber metro).

V3: aparición aleatoria en la casa del perro de Lan, se requiere a fuerzas usar un SneakRun (ya sea Subchip o programa del NC)

· BubblMan:

V1: Yoka 1, zona inferior.

V2: Yoka 1 por el Bugfrag Trader, pequeño camino que termina en callejón sin salida (requiere usar el programa Press).

V3: aparición al azar en Beach 1 (debes estar en daño muy grave para que aparezca).

· DesertMan:

V1: Torneo N1.

V2: Beach 1, área superior, callejón sin salida cerca del transporte.

V3: aparición aleatoria en la televisión del hotel de Yoka.

· PlantMan:

V1: última parte del Hospital.

V2: Undernet 4, parte inferior derecha del área, en un callejón sin salida

cerca del transporte.

V3: aparición al azar en Hosp. Comp 3, usa el programa Jungle del NC para encontrarlo rápido.

· FlamMan:

V1: Undernet 3, parte final.

V2: callejón sin salida en Undernet 5, parte inferior derecha del área; el callejón sin salida se encuentra en la parte derecha del mapa antes de los pisos de 3 flechas.

V3: aparición al azar en Yoka 1, usa el programa Oil Body del NC para encontrarlo más rápido.

· BowlMan/MistMan:

V1: consola de DNN.

V2: consola de DNN.

V3: consola de DNN.

· DrillMan:

V1: en Undernet 5, en la parte noroeste.

V2: Undernet 6, detrás del Bugfrag Trader.

V3: aparición aleatoria en la red de Hades.

· ProtoMan: (requiere vencer a Alpha primero)

V1: habla con Chaud en la isla de Hades.

V2: habla con Chaud en la isla de Hades (requiere vencer a DarkMan en Secret 1).

V3: habla con Chaud en la isla de Hades (requiere vencer a JapanMan en Secret 2).

· KingMan:

V1: habla con Tora en las oficinas de DNN.

V2: habla con Tora en las oficinas de DNN.

V3: habla con Tora en la base de la WWW.

· Punk (sólo versión Blue):

V1: habla con Mr. Famous afuera del zoológico en Yoka.

V2: habla con Mr. Famous afuera del zoológico en Yoka.

V3: habla con Mr. Famous afuera del zoológico en Yoka.

· GutsMan:

V1: habla con Dex en el parque.

V2: habla con Dex cuando lo visite Chisao.

V3: habla con Dex en la base de la WWW.

· MetalMan:

V1: habla con Tamako afuera del hotel de Yoka.

V2: habla con Tamako en el estudio de DNN.

V3: habla con Tamako afuera del hotel de Yoka.

· DarkMan: (requiere vencer a Alpha y tener 140 Standard Chips):

V1: detrás de la puerta en Secret 1 que pide 140 Standard Chips.

V2*: Secret 1, en la parte oeste en un callejón sin salida.

V3: aparición al azar en Undernet 6 (debes incumplir una de las 3 reglas del NC).

* Requiere Hammer, para encontrarlo se puede darle 50 Bugfrags al guardia en la parte este o vencer a FlamMan V3 y abrir su cubo de seguridad. El programa se encuentra en un rombo azul.

· JapanMan: (requiere tener 1 Giga Chip)

V1: tras la puerta en Secret 2 que pide 1 Giga Chip.

V2: En Secret 2 detrás del mercader.

V3: aparece al azar en la red de la armadura en el hotel de Yoka.

· Serenade: (requiere tener los 200 Standard Chips y Hammer)

- Tras la última puerta en Secret 3, requiere todos los Standard Chips.

· BassGS: (requiere 300 Bugfrags y hacer todas las tareas de SciLab).

- Al entrar en Secret 3 abre la puerta y sigue por el camino hasta llegar a un Bugfrag Trader, aliméntalo 30 veces (300 Bugfrags) para que se vea una mini escena, después de eso sal de Secret Área y del Undernet. Reentra y vuelve al Bugfrag Trader para enfrentarse a Bass.

Tips para encontrar a ciertas navis beta:

FlashMan V3: una navi en el Square de ACDC dice que el guardia de la puerta siente una luz brillante cuando toma una siesta.

FlamMan V3: en Yoka 1 una navi dice que está muy caliente, y no es por el calentador de agua.

BeastMan V3: en la casa del perro de Ian uno de los programas dice que una bestia puede estar cerca.

BubblMan V3: una navi cerca del transporte en Beach 1 dice que una navi buzo aparece a aquellos con poco HP.

DesertMan V3: una navi oficial en el Square de Yoka dice que a DesertMan le gusta la arena, y la TV está llena de paneles de arena.

Para cuando se vayan a enfrentarse a las Omega Navis (consulta la sección de secretos) se deben encontrar en ciertos lugares, pero toma en cuenta que antes de enfrentarlos debes destruir a unos Omega Virus.

* FlashMan: Principal PC 2, donde estaba el que tenía el rango 7.

* BeastMan: en Zoo Comp 3, justamente donde estaba el programa SneakRun.

* BubblMan: Yoka 2, en donde se encontraba un HPMemory.

* DesertMan: En la camioneta de la DNN, esquina superior.

* PlantMan: callejón sin salida en Hospital 3.

* FlamMan: Undernet 3, justo en la flama superior izquierda en donde apareció por primera vez.

* DrillMan: en donde se encontrabapor primera vez.

* GutsMan: Dex HP, esquina inferior izquierda.

* MetalMan: callejón sin salida en Tamako HP.

* MistMan/BowlMan: consola de batalla en DNN.

* KingMan: 2° piso de DNN en la computadora.

* ProtoMan: red de Hades, esquina inferior derecha de la parte inferior.

* DarkMan: esquina superior izquierda de Secret 1.

* JapanMan: Secret 2, en donde se encontraba el chip AntiNavi M.

* Serenade: en Secret 3 en donde peleaste por primera vez.

* Bass: en Secret 3 en donde se encontraba el programa HubBatch.

* NOTA: todas las navis dan su chip V5 excepto Serenade y Bass. Además, no hay nada de Punk.

@@@ 7.2 - Estrategias.

* (Nombre).

- HP.

- Elemento.

- Debilidad.
- Chips recomendados.
- Estrategia.
- Premio.

* FlashMan.

- HP: 300.
- Elemento: electricidad.
- Debilidad: madera.
- Chips recomendados: BambSwrd, Roll, AreaGrab, PanlOut3.
- Estrategia: pues este enemigo está muy fácil, en especial si conseguiste BambSwrd vaya que le hace el doble de daño dejándole míseros 20 HP, los cuales los bajas con cualquier chip; ahora, si no compraste ese valiosísimo o no le pudiste conectar un buen golpe, puedes bajarle su energía a 100-130 con chips cualquiera, lo digo porque generalmente cuando tiene ese HP empieza a hacer ataques más severos. En esta parte comienza a utilizar AreaGrab o PanlOut3 (o ambos, primero AreaGrab y luego PanlOut3) para así cuando convoque los focos no puede hacerte nada con sus shocks, sin embargo, todavía puede mandarte ese rayo molesto que hace en toda la batalla. No suele ser difícil esta pelea.
- Premio: Zennys (generalmente 1000).

* FlashManA.

- HP: 500.
- Elemento: electricidad.
- Debilidad: madera.
- Chips recomendados: GutsMan, Roll, PanlOut3, AreaGrab, BambSwrd, Barrier.
- Estrategia: esta batalla es un tanto más dura, vaya que tiene más HP, pero aún así BambSwrd es lo suficientemente fuerte para hacer que su HP baje drásticamente. También puedes (aunque no se muy efectivo) usar el chip GrassStg que venden en el Square y usar chips de fuego (puedes conseguirlos de virus en la PC de Dex) para así causarle buen daño. Esta vez, Barrier es una buena opción para cuando convoque los focos, vaya que no causan daño, por lo que la barrera no se rompe y no te paraliza y así el enemigo no puede usar sus rayos para golpearte. Recuerda también que PanlOut3 es buena opción si es que prefieres no recibir daño si va a paralizarte.
- Premio: Zennys/FlashMan F.

* FlashManB.

- HP: 700.
- Elemento: electricidad.
- Debilidad: madera.
- Chips recomendados: Geddon2, Geddon1, Panlout3, Snake + Wood+30, AreaGrab.
- Estrategia: ahora es la mejor forma de vencer a FlashMan, tienes dos opciones, una es traer equipado el fólder N1-FldrC y la otra es tener un Geddon2, unos cuantos AreaGrab y Snake. Si usas Geddon2, con un AreaGrab sólo necesitas usar 1 vez el chip Snake, si usas el chip Geddon2 sin ningún AreaGrab entonces requieres al menos de integrarle al chip Snake un Atk+10 para matarlo usando el chip Snake una vez. Si estás usando el chip N1-FldrC entonces va a ser necesario sacar primero unos AreaGrab, luego usar PanlOut3 para después usar la furia de los Snake.
- Premio: FlashMan2 F, FlashMan3 F, FlashMan F, Zennys.

* GutsMan.

- HP: 300.
- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Chips recomendados: Roll, PanlOut3, PanlOut1.
- Estrategia: lo más frustrante de esta batalla es que el enemigo agrieta tus paneles cuando se le antoja, ya sea toda tu área o sólo una fila, pero puedes aventajarte de esta opción para evadir daño. Si peleas con espadas, pégate a

tu columna derecha y cuando aparezca GutsMan retírate para evitar el puñetazo y luego vuelve para usar la espada. El motivo del uso de PanlOut es porque si ves, GutsMan golpea el suelo y una ola va hacia el final ve la fila, entonces aprovechando que con PanlOut quitas paneles pues no podrá hacerte daño; si usas PanlOut3 mejor vaya que evitas que dañe tu área entera, pero la desventaja de esto es que no podrás usar espadas hasta que vuelvan los paneles.

- Premio: GutsMan G.

* GutsManA.

- HP: 700.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: GutsMan, Roll, PanlOut3, Panlout1.

- Estrategia: pues este GutsMan está un poco más tardado, vaya que frecuentemente anda destruyendo tus paneles, dificultando la movilidad y la posibilidad de golpearlo con alguna espada. Aunque puedes aplicar las mismas técnicas, como destruir paneles frontales para evitar que use sus ataques como olas y que agriete paneles. También puedes aplicarle la misma que él hace, puedes usar el chip GutsMan para restringir su movimiento y hacer que se quede en un panel único.

- Premio: Zennys/GutsMan2 G.

* GutsManA (Hades).

- HP: 700.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: AreaGrab, PanlOut3, Snake + Wood+30 + Atk+10.

- Estrategia: la misma estrategia que he venido recomendando desde el principio, usa Snake. Esta vez es relativamente sencillo vaya que GutsMan te facilita la pelea agrietando todos tus paneles, por lo que sólo debes esperar los chips de Snake y el Wood+30 con el Atk+10.

- Premio: ninguno.

* GutsManB (CopyMan).

- HP: 900.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: Snake + Wood+30, LifeSword PA.

- Estrategia: como en veces anteriores he dicho, la estrategia de Snake es muy efectiva en esta batalla y más si tienes equipados los AirShoes (programa del NC), también las LifeSword son muy útiles. Lo que más debe ser de cuidado con los puñetazos, en realidad bajan un demonio de daño (150 cada uno) y más cuidado se debe tener cuando tiene poco HP, vaya que usa su PA Z-Punch el cual le da libertad de lanzar todos los puños que se le antoje por bastante tiempo siendo invencible mientras tiene el efecto del PA, cuando se le vaya puedes seguir.

- Premio: Zennys, GutsMan G, GutsMan2 G, GutsMan3 G, GutsMan4 G [ninguno (CopyMan)].

* MetalMan.

- HP: 500.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: GutsMan, GutsMan2, PanlOut3, Snake.

- Estrategia: este enemigo tiene dos ataques muy básicos, lo que te complica la batalla son los dos engranes que se encuentran en la fila intermedia, que te quitan movilidad. GutsMan es muy efectivo en esta batalla, como verás el enemigo anda por todos los paneles aunque no sea al estilo FlashMan ni GutsMan, pero le quitará más movilidad; si usas GutsMan y te sale el chip

Snake (si es que fuiste por él) estarás de suerte, la verdad es que sale 1 serpiente por cada espacio vacío que haya en el campo y las serpientes van hacia el enemigo, causando 40 de daño por cada serpiente; para esta táctica tan útil PanlOut3 es muy efectivo también, para quitar paneles de tu área y así hacer más ofensiva. Para los ataques no debes preocuparte mucho, siempre que se traslada a un panel diferente lanza unos cohetes al aire que irán cayendo en el panel que tú estés, después de eso tira un engrane que va por la parte exterior del escenario, es decir que sólo los paneles centrales te sirven para esquivar ese ataque (idéntico al de un Boomer).

* NOTA: el chip Snake sólo sirve para los cuadros dentro de tu área, por lo que los de la suya no sirven, para eso AreaGrab es bueno.

- Premio: MetalMan M.

* MetalManA.

- HP: 800.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: CannBall, Boomer, GutsMan2.

- Estrategia: con este fólder la batalla se hace un poco más complicada porque está muy mal balanceado, aunque si entras a la de pasto puedes aventajarte por los chips de fuego que contiene el fólder, con los cuales puedes hacer doble de daño si es que el enemigo sigue estando en un panel de pasto. Usa CannBall para reducir su movilidad o para atascar a un engrane. Recuerda sus ataques, primero lanza misiles y luego lanza el engrane por los paneles exteriores, incluye uno nuevo en el cual él llega y golpea el panel agrietándolo (como el chip).

- Premio: MetalMan M.

* MetalManB.

- HP: 1200.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: CannBall, Boomer, GutsMan, Invis.

- Estrategia: nada nuevo en comparación con la V2, sólo más daño y más HP.

Utiliza de nuevo los Boomer, utiliza también chips de onda como RockArm que suelen ser buenos para atontarlo un poco; los Invis chips también son bienvenidos, son buena opción para cuando estés muy encerrado a causa de sus engranes en el centro.

- Premio: MetalMan M, MetalMn2 M, MetalMn3 M, MetalMn4 M, Zennys.

* Punk.

- HP: 800.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: GutsMan, GutsMan 2, PanlOut3.

- Estrategia: para este jefe destruirle sus paneles es una gran opción vaya que se mueve mucho. GutsMan es la mejor opción aunque PanlOut3 también es muy buena opción, sólo que GustMan brinda mejores ventajas que PanlOut3. Trata de combinar tus chips con unos PA para incrementar la efectividad y recibir muchos más Zennys de premio. Lo que más odiarías de este tipo es cuando invade tu área hecho una bola utilizando el zigzag, eso es realmente frustrante. También puede rodear tu área como si fuera un boomerang del enemigo Boomer, es casi de la misma velocidad.

- Premio: Zennys.

* PunkA.

- HP: 1000.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: Geddon1, Geddon2, LavaStge, PanlOut3, GutsMan.

- Estrategia: Punk sigue teniendo los mismos ataques que en su versión anterior, sólo que ahora es un poco más rápido que antes además de que sus ataques tienen más poder (como toda navi V2). Para eliminarlo trata de usar buenos PA, algo como LifeSword, EvilCut o cosas así.

- Premio: Zennys.

* PunkB.

- HP: 1600.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: Geddon2, GutsMan, Snake + Wood+30, AreaGrab.

- Estrategia: esta versión de Punk es la más fuerte de todas y por consiguiente la más frustrante, primero que ve que Punk ahora tiene más velocidad, eso hará difícil que los disparos y que los chips de distancia sean muy difíciles de usar. Lo que debes incluir a la fuerza en tu fólder son chips que agrieten los paneles, algo como GutsMan, PanlOut3 o Geddon2 (éste último el mejor). Si usas Geddon2 entonces puedes usar el combo con Snake, con unos cuantos AreaGrab para que te adueñes de más área y así puedas convocar más serpientes. Para esto también puedes el N1-FldrC, la desventaja es que no tiene un Geddon sino que cuenta con puros PanlOut3 y CannBall.

- Premio: Zennys.

* BeastMan.

- HP: 500.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: Geddon1, Repair, GutsMan, GutsMan2, Snake.

- Estrategia: este enemigo se mueve demasiado, es por eso que recomiendo el uso de Geddon1, pero no lo uses a menos de que tengas el Repair, de lo contrario tú también te verás afectado, pero combinado con el Snake sirve de maravilla; GutsMan también tiene el mismo efecto, sólo que es mejor aplicable en su zona, pero en la tuya también es bueno si vas por el Snake. En esta batalla vas a tener que ver muy bien los movimientos enemigos, como verás luego desaparecerá y caerá en tu zona haciendo un ataque con sus garras. Hay otro movimiento en el cual se coloca en tu área y arqueando la espada, cuando hace esto es que va a hacer un ataque en diagonal, es fácil saber a donde va vaya que generalmente se coloca en los extremos, así que quitarse del camino es fácil, aunque puede atraparte infragante. Ya cuando su vida está baja verás que desaparece por un momento y sale una garra en el extremo de abajo yendo en diagonal hacia arriba, otra haciendo lo mismo para abajo seguida de un ataque recto de la cabeza de BeastMan, este ataque es rápido por lo que habrá que tener buena movilidad.

- Premio: Zennys.

* BeastManA.

- HP: 700.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: Geddon1, Repair, GutsMan, GutsMan2, Snake.

- Estrategia: el jefe sigue teniendo las mismas habilidades que antes, como desaparecer y caer en cierta zona con un ataque de garras, sólo que la variante en ese ataque es que generalmente cuando no le queda mucha vida sale detrás de ti; también tiene de nuevo la embestida en diagonal, ésta no cambia en nada desde la pelea anterior. El ataque si puede ser algo complicado es el ataque que hace cuando tiene poca energía, en el que se divide y salen las garras en diagonal y la cabeza en recta; este ataque lo puede hacer hasta 3 veces seguidas, así que hay que tener buena movilidad para evitar eso.

- Premio: BeastMan B.

* BeastManB (rank 8).

- HP: 1000 (gracias a Luis Avan por confirmarlo).
- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Chips recomendados: Geddon2, Snake + Wood+30, LifeSwrd PA.
- Estrategia: esta batalla es aún más difícil que la anterior (pues obvio XP), es más rápido, más fuerte, más letal. La estrategia que recomiendo de nuevo es la de Snake, es la que más me ha servido. Aquí también puedes intentar los combos con espadas, lo que necesitas para eso son unos AreaGrab y unas cuantas espadas para hacer el LifeSwrd al menos dos veces, lo demás queda para derribarlo con otros chips.
- Premio: BeastMan B, BeastMn2 B, BeastMn3 B, BeastMn4 B, Zennys.

* BubblMan.

- HP: 500.
- Elemento: agua.
- Debilidad: electricidad.
- Chips recomendados: AreaGrab, Geddon1, Repair, GutsMan, GutsMan2, Snake, LifeSwrd (PA).
- Estrategia: la batalla más difícil hasta el momento y uno de los jefes más hartantes también; la pelea contra este jefe se caracteriza por tener gran cantidad de obstáculos, si te fijas hay un agujero en el centro del campo del cual NO PUEDES APODERARTE con AreaGrab ni PanlGrab, de ese agujero salen burbujas ya sean solas o con algún enemigo. El enemigo se queda en la parte trasera moviéndose entre filas, desafortunadamente no tenemos ningún chip (aún) que haga que el enemigo venga hasta nuestra columna más cercana. También nota que el enemigo está protegido en la fila superior por una roca, en la cual se esconderá muy frecuentemente y desde allí te lanzará un enemigo que tiene la misma trayectoria que una bomba de un Ratty (enemigo ratón). Entonces, si ves bien las posibilidades el uso de espadas queda descartado, a menos que puedas utilizar el PA LifeSwrd, sólo que requieres de un espacio extra (usa un AreaGrab o PanlGrab). Entonces, GutsMan es muy buena opción para dejarlo encerrado en un panel, también de nuevo la técnica de Geddon1 junto con Snake es extremadamente útil. Nada más piensa, un AreaGrab más Geddon1, rápida movilización hasta quedar con 1 solo panel y después Snake con uno o dos Atk+10 = 11 hits (si quedaste en un panel) de a 50 (60 si tienes 2 Atk+10) = 550 ó 660 de daño, suficiente para matarlo. Otra buena táctica es usar un AreaGrab y luego usar el PA LifeSwrd, preferiblemente cuando el enemigo haya sufrido antes 100 de daño para no meternos en problemas. El problema cuando tiene poco HP es que se envuelve en una burbuja y empieza a disparar lanzas hacia ti (3 para ser exacto) además de que ahora en las burbujas del agujero también pueden salir enemigos y es muy difícil darle por todas las burbujas que salen, aunque su burbuja la puedes romper con un solo tiro del Megabuster.
- Premio: Zennys.

Gustavoom91 sugiere los siguientes chips:

- Scuttls + Elec+30.
- FlashMan + Elec+30.

* BubblManA.

- HP: 800.
- Elemento: agua.
- Debilidad: electricidad.
- Chips recomendados: AreaGrab, Geddon1, Repair, GutsMan, GutsMan2, Snake, LifeSwrd (PA).
- Estrategia: esta pelea es aún más difícil que las anteriores, por lo que te recomiendo que apliques un buen fólder. La técnica recomendada pero difícil de ejecutar es la de Snake, vaya que al ejecutar Geddon1 sus burbujas pueden dejarte encerrado y vaya que las burbujas hacen mucho más daño ahora. Lo que recomiendo es primero bajarle 300 HP con lo que se pueda, si al menos es con 5 paneles destrozados puedes hacerlo bien si tienes el chip Snake combinado con

un Wood+30 (compra del mercader de Bugfrags que se encuentra cerca por 40 de ellas) y un Atk+10 (daño igual a 400), entonces ya quedas bien para la siguiente vez ejecutar una LifeSword; es mucho muy riesgoso, pero con ello podrás vencer.

- Premio: BubblMan B.

* BubblManB.

- HP: 1200.

- Elemento: agua.

- Debilidad: electricidad.

- Chips recomendados: RockCube, FlashMan3 + Elec+30, Plasma, Rook, Pawn.

- Estrategia: esta versión realmente es difícil, no sólo porque el enemigo tiene más HP y hace mucho daño con sus ataques, sino porque te encuentras con poco HP, así que por esta ocasión es bueno poner chips de recuperación (preferiblemente Recov300). Para este es recomendable que pongas 3 RockCube para que las horribles burbujas no pasen hacia tu zona y te puedas curar; lo mismo puedes hacer con Rook o Pawn. Chips eléctricos son la única opción, asegúrate de tener un Elec+30 y comprar otros cuantos de estos con Higsby; FlashMan en cualquiera de sus versiones es realmente útil, especialmente si se combina con el chips Elec+30. Para no destruir los RockCube te recomiendo que uses PA a distancia, como BodyGrd o algo más extremo pero con un gran riesgo en el fólдер: Master Style.

- Premio: Zennys, BubblMan B, BubblMn2 B, BubblMn3 B, BubblMn4 B.

* KingMan.

- HP: 800.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: GutsMan2, BeastMan, AreaGrab, StepSword, BubblMan, Geddon1, PanlOut1.

- Estrategia: lo frustrante de la pelea es que como notarás tiene dos peones cubriendo su última columna atacando con un rango de 2 y un caballo que te va persiguiendo por toda tu área pero que además al tocar un panel provoca una ola. El enemigo siempre se queda en la última columna, tal vez el PA LifeSword no sea la mejor elección vaya que necesitarías un AreaGrab y luego quitarte por un segundo al caballo, aunque si sacas dos de esos (si ya empezaste a balancear bien el fólдер) pues ya muere. Una táctica no muy buena pero que sirve con efectividad es la de Snake, vaya que si bien notas el caballo cuando cae en un panel vacío (obviamente tú tendrías que estar en uno agrietado y salir antes de que caiga) el caballo desaparecerá, quitándote un gran estorbo. Lo malo de la pelea es que en algún momento se le ocurrirá cambiar de planes y hará un plan B, en el cual puede convocar a 2 caballos al ataque y 1 peón a defender, o robarte 1 columna y dejar los 2 peones y el caballo.

- Premio: Zennys.

* KingMan (Torneo).

- HP: 800.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: GutsMan2, BeastMan, AreaGrab, StepSword, BubblMan, Geddon1, PanlOut1.

- Estrategia: lo frustrante de la pelea es que como notarás tiene dos peones cubriendo su última columna atacando con un rango de 2 y un caballo que te va persiguiendo por toda tu área pero que además al tocar un panel provoca una ola. El enemigo siempre se queda en la última columna, tal vez el PA LifeSword no sea la mejor elección vaya que necesitarías un AreaGrab y luego quitarte por un segundo al caballo, aunque si sacas dos de esos (si ya empezaste a balancear bien el fólдер) pues ya muere. Una táctica no muy buena pero que sirve con efectividad es la de Snake, vaya que si bien notas el caballo cuando cae en un panel vacío (obviamente tú tendrías que estar en uno agrietado y

salir antes de que caiga) el caballo desaparecerá, quitándote un gran estorbo. Lo malo de la pelea es que en algún momento se le ocurrirá cambiar de planes y hará un plan B, en el cual puede convocar a 2 caballos al ataque y 1 peón a defender, o robarte 1 columna y dejar los 2 peones y el caballo.

- Premio: Ninguno.

* KingManA.

- HP: 1000.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: Geddon2, AreaGrab.

- Estrategia: esta pelea es un poco más frustrante, primero habrá que equiparnos bien en el NC, al menos requerimos el AirShoes y el BrakChrg (necesitas el error si no tienes el Style debido). Ahora, verás que la pelea es muy similar a la anterior, sólo que ahora se pone más difícil al ejecutar el Plan B, esta vez convoca a 2 caballos y coloca una torre en el camino, ésta es indestructible además de que estará allí para bloquearte los ataques hacia KingMan; afortunadamente esta torre es lenta, así que puedes usar los chips de disparo justo antes de que llegue la torre. La estrategia aquí a fuerzas requiere un Geddon2 o al menos el 1, la razón es que como mencioné en la batalla anterior, si el caballo trata de caer sobre ti y tu te mueves para remover el panel entonces el caballo caerá, con la magia de AirShoes esto sirve para Geddon2, pero otro muy recomendable es Geddon1 además de que tiene más compatibilidad con los chips.

- Premio: KingMan K.

* KingManB.

- HP: 1500.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: PlantMan, ProtoMan, DeuxHero PA, 2xHero PA.

- Estrategia: esta es una batalla muy dura, no sólo porque ahora el enemigo tiene mucho más HP, sino que ahora tiene dos versiones del Plan B; esto realmente es un dolor de cabeza, especialmente si te gusta batallar entre columnas alejadas. Para este todavía puedes usar Geddon, pero es más riesgoso por las versiones del Plan B, especialmente si aplica la 2 en la que convoca 2 torres. Aquí la efectividad es usar el chip PlantMan desde el inicio, realmente hace milagros vaya que paraliza a KingMan y te previene de ataques tempranos de sus caballos y demás. Lo mejor en esta batalla para que no te aplique el Plan B es atacar desde tu columna más a la derecha y estar moviéndote arriba y abajo, así evitarás muchas desgracias. PA como DeuxHero o 2xHero aunque sean muy tramposos son realmente efectivos para ayudarte con KingMan.

- Premio: Zennys, KingMan K, KingMan2 K, KingMan3 K, KingMan4 K.

* DesertMan.

- HP: 800.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: agua.

- Chips recomendados: BubblMan, BeastMan, Roll2, GrassStg, LavaStge, MetalStg, StepSword, HeroSword.

- Estrategia: el N1-FldrC que tanto vengo recomendando no es tan bueno aquí ya que las manos del enemigo te impiden una buena apertura de paneles, aunque lo puedes hacer con los paneles que te quedan. Un chip de cambio de paneles como GrassStg, LavaStge y MetalStg son altamente recomendados, si notas los paneles son de arena y no son tan convenientes pero puedes usar uno de estos a tu total conveniencia; otro PA que te puede servir mucho es el Z-Step1, aunque es un PA tipo Zeta (esos son malísimos) es muy efectivo ya que te permite pasar a través de las manos y golpear al enemigo, este te permite usar la StepSword cuantas veces quieras en 5 segundos. Otro bueno también es el PA LifeSword

(escoge entre uno u otro, prefiero LifeSword), nada más que requieres de un AreaGrab justo cuando el panel central esté vacío o tener a DesertMan en una posición entre el rango del PA. Cuidado con las manos, no son tan peores como los caballos pero pueden encerrarte en cierta ocasión y causar bastante daño, también si no te pueden localizar las manos (ya sea por el efecto de un AreaGrab o un obstáculo) se harán bloques y caerán encima de ti, desafortunadamente no se quedan allí sino que vuelven a su estado normal.

- Premio: Zennys.

* DesertMnA.

- HP: 1200.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: agua.

- Chips recomendados: BubblMan, BeastMan, Roll2, GrassStg, LavaStge, MetalStg, StepSword, HeroSword.

- Estrategia: la pelea es la misma de antes, el mayor problema es que tiene más HP lo que hace la pelea más tardada. Esta vez nota que sus ataques son mucho más dañinos y que los bloques que se hacen de sus manos ahora paralizan más tiempo cuando estrellan en el suelo. Usa las mismas tácticas que para el anterior.

- Premio: DesertMan D.

* DesertMnB.

- HP: 1600.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: agua.

- Chips recomendados: BubblMan, IceStage.

- Estrategia: lo primero a hacer es poner chips de agua en tu folder al igual que el Aqua+30, especialmente si llevas alguna versión de BubblMan o varias de él, sólo que si tiene su obstáculo entonces te servirá de poco el chip a menos de que destruyas la barrera o golpees a DesertMan para que se mueva y así uses el chip. El PA BodyGrd es realmente bueno, pero para hacerlo más efectivo y más sencillo de usar es necesario usar algún chip de agua o alguna que lo paralice para que reciba mucho más daño. IceStage es una buena opción si tienes un Aqua Style, y también si tienes chips eléctricos en tu folder que le causarían el doble de daño por tener un escenario de agua. Otro PA también bueno (pero de los tramposos) es el 2xHero.

- Premio: Zennys, DesertMan D, DesertMn2 D, DesertMn3 D, DesertMn4 D.

* locuas432 agrega:

"Al enfrentarme a este jefe descubrí que el aqua style era muy útil permitiendo petrificar la cabeza cuando se realizaba un disparo cargado."

* PlantMan.

- HP: 1000.

- Elemento: madera.

- Debilidad: fuego.

- Chips recomendados: Totem1, Rook, RockCube, Invis *, HeatSprd (PA), LavaStge, Pawn.

- Estrategia: la clave para vencer al jefe es usar los chips de fuego, en especial los Totem1 (espero que hayas guardado algunos), pero la gran desventaja al usarlo es uno de sus ataques y de los más frecuentes que hace. También en esta batalla puedes intentar el PA HeatSprd que es efectivo 100% contra el jefe vaya que le baja 600 HP de un jalón, sin contar si tiene Atk+10. Otro chip realmente efectivo es LavaStge vaya que convierte todos los paneles en lava, la desventaja es que si no tienes un Style de fuego requerirías de un Repair * para quitar los paneles de tu área también. En la pelea los chips de bloqueo son muy bueno, por ejemplo Rook (del Fldr2 de Tora), RockCube * o Pawn (también del Fldr2), éste último ofrece la opción de atacar además de proteger, excelente si utilizas un AreaGrab. Para sus ataques

el que más usa es lanzar disparos de una especie de púas, para ese ataque es conveniente usar los chips de bloqueo. Pero también puede hacer un ataque en el cual convoca una liana al campo que va recorriendo tus paneles hasta encontrarte, al hacer eso succionará tu HP hasta que te golpeen o que logres liberarte; la conveniencia de mantener al jefe tendido mientras hace ese ataque es que puedes usar chips como Totem1 y así no gastar uno que lo puede destruir con uno de sus ataques. Ya para el final se reserva un par de flores, la rosa al florear escupe un polvo que te confunde, la amarilla te paraliza.

- Premio: Zennys.

* PlantManA.

- HP: 1300.

- Elemento: madera.

- Debilidad: fuego.

- Chips recomendados: Totem2, HeatSprd PA, LavaStge, FlamMan, Fire+30.

- Estrategia: este es ligeramente más difícil, pero no tanto para alarmarse.

Lo que debes observar muy bien en la pelea son las lianas que te persiguen, son mucho más dañinas y rápidas que la vez pasada y deben ser muy bien observadas. LavaStge ya sea en chip o en programa del NC son mucho muy recomendables (xD), lo mismo con FlamMan con el chip Fire+30 o éste mismo adjunto al HeatSprd PA. Trata de utilizar los chips Totem, además de atacar y hacer buen daño también te recuperan si es que no son destruidos antes. También nota que las flores que convoca salen mucho más rápido que la otra vez.

- Premio: PlantMan P.

* PlantManB.

- HP: 1700.

- Elemento: madera.

- Debilidad: fuego.

- Chips recomendados: Totem3, HeatSprd PA, LavaStge, FlamMan, Fire+30.

- Estrategia: este sí es difícil, para este a fuerzas es recomendable el Fire+30 con FlamMan, también el HeatSprd es muy recomendable. Asegúrate de tener buena movilidad para así evadir fácilmente las lianas y sus disparos que hace, son más rápidos y fuertes que nunca. Si vas a usar chips de FlamMan usa preferiblemente los V2 o V3, aunque V4 estaría mejor. Fóldereres como FamFoldr o AppFldr (fóldereres extra) son buenos para este enemigo, además no están tan mal balanceados y contienen buenos chips de fuego.

- Premio: PlantMan P, PlantMn2 P, PlantMn3 P, PlantMn4 P, Zennys.

* FlamMan.

- HP: 1000.

- Elemento: fuego.

- Debilidad: agua.

- Chips recomendados: BubSprd PA, AreaGrab, StepSword, BubblMan.

- Estrategia: este jefe es demasiado molesto por las dos velas que tiene en su parte trasera, esas velas se encargan de darle escudo (flama verde), recuperarlo (flama roja) o convocar pequeñas flamas a que te impidan un poco de movilidad (flama naranja). El PA BubSprd es bueno vaya que le baja 600 de daño, un LifeSword le bajaría los 400 que le faltan. Otro buen chip es el de BubblMan, baja 40 de daño (100 si tienes el Aqua+30 incluido) le podrías bajar hasta 500 de HP, suficiente para acabarlo si hiciste el BubSprd y muy efectivo si tienes la LifeSword.

- Premio: Zennys.

* FlamManA.

- HP: 1400.

- Elemento: fuego.

- Debilidad: agua.

- Chips recomendados: StepSword, BubSprd PA, LifeSword PA, BubblMan + Aqua+30.

- Estrategia: es una pelea un poco más complicada, nada diferente a la anterior. Sigue manteniendo las dos velas en su última columna y se tornan del mismo color, sólo que a veces la combinación es más hartante vaya que puede ponerte una roja y una amarilla, o dos rojas o una amarilla y una verde, cosa que no me gusta en lo absoluto. Ten en tu fólder muy buenos chips de agua, unos cuantos AirShot para derribar las velas más fácilmente y un buen Megabuster.

- Premio: FlamMan F.

* FlamManB.

- HP: 1700.

- Elemento: fuego.

- Debilidad: agua.

- Chips recomendados: StepSwrd, BubSprd PA, BubblMan, Aqua+30, AirShot.

- Estrategia: mucho más difícil que la versión anterior, ahora las velas son mucho más rápidas para encender y más tardadas para apagar. También sus ataques se han vuelto muy fuertes, Wood Styles, cuidado en esta batalla, seguramente van a necesitar quitarse el Wood Style o usar una barrera/aura o el PA 500Barr. BubblMan es realmente efectivo, especialmente si se combina con el Aqua+30; para esta el BubblMan3 es mucho muy útil, aunque sigue haciendo el mismo daño son más disparos que hace esto una gran cura contra el fuego.

- Premio: Zennys, FlamMan F, FlamMan2 F, FlamMan3 F, FlamMan4 F.

* Bass (Undernet 3).

- HP: 1000.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: ninguno.

- Estrategia: sólo muere, esta pelea no la puedes ganar.

- Premio: ninguno.

Pablo Leban agrega:

"Cuando BowlMan te tira los pinos les puedes disparar, así los pinos saldrían volando y al mismo tiempo esquivarlos."

* BowlMan (sólo Blue).

- HP: 1000.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: PanlOut3, Invis, CrsShld.

- Estrategia: este jefe no es un problema (todavía), aunque si tiene unos ataques que son muy frustrantes. Uno de sus ataques consiste en tomar y empezar a disparar pinos hacia ti por todas las filas, en esto prepárate a moverte rápido hacia arriba y abajo, aunque son rápidos no son imposibles de esquivar; para que deje de hacer este ataque es recomendable que justo antes de que comience a hacerlo lo golpees con algún chip fuerte que lo desconcentre y le interrumpa. También habrá otro ataque en el que levantará 3 pinos en tu zona (si bajo de sale alguno recibirás daño) y unos momentos después lanzará una bola de boliche, la cual irá por tus filas hasta chocar con los pinos que volarán directamente a ti, eso no es nada bueno. Para esta pelea chips como Invis son realmente buenos especialmente para evitar el lanzamiento de pinos, también CrsShld es bueno en ese asunto y mejor porque también ataca a BowlMan; como opción para cuando trate de derribar los pinos que aparecen en tu zona PanlOut3 es lo mejor, sólo lo usas en su área y listo, te ahorras ese ataque, además los pinos en tu área los va a quitar lanzando más pinos hacia ti. Geddon puede no ser de lo mejor, requerirías al menos de AirShoes (programa del NC) para poder moverte con libertad (especialmente con Geddon2).

- Premio: Zennys.

* BowlManA (sólo Blue).

- HP: 1300.
- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Chips recomendados: Invis, NoBeam, CrsShld, PanlOut3.
- Estrategia: la batalla es lo mismo de la vez pasada, esta vez agrega los pinos dorados que son mucho más duros y por consiguiente más dañinos, hace más pronto el ataque del lanzamiento de bola y eso. Usa mucho Invis, CrsShld también es muy buena recomendación; El NoBeam es realmente bueno si se combina con el programa del NC AntiDmg, vaya que con el NoBeam podrás paralizar al enemigo y con eso puedes implicar fácil unos 200-300 de daño, además con el AntiDmg equipado sólo es cuestión de que lo uses cuando esté usando la ametralladora de pino con lo cual le devolverás el ataque y pues así parará de hacerlo.
- Premio: BowlMan B.

* BowlManB (sólo Blue).

- HP: 1700.
- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Chips recomendados: Invis, NoBeam, CrsShld, PanlOut3.
- Estrategia: realmente este tipo si es de cuidado, su ametralladora es extremadamente rápida, hay que tener mucha habilidad para ir arriba y abajo y así esquivar los pinos, realmente la mejor opción en esa parte es algún Invis o Shadow. Para lo demás CrsShld es muy bueno, al igual que la combinación del NoBeam con el programa AntiDmg como lo recomendé para la batalla anterior.
- Premio: BowlMan B, BowlMan2 B, BowlMan3 B, BowlMan4 B, Zennys.

* MistMan (sólo White).

- HP: 1000.
- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Chips recomendados: LifeSword PA, Invis, AreaGrab, LavaStge.
- Estrategia: este jefe está algo raro, es vulnerable la lámpara pero no su forma material (la de genio), aún así habrá que matarlo. Lo primero es que veas que se anda moviendo, indica que el chip LavaStge es realmente bueno (nada más que para más seguridad combínalo con un Repair *), también nota que lo que más hace es que en cierto momento MistMan se materializa y te embiste. Otro de sus ataques es convocar a unas nubes venenosas, para lo cual MistMan puede aparecer en cualquiera (generalmente las que están detrás de ti) y te golpea; cuando no tiene mucho HP convoca una especie de fantasmas, los cuales te quitan HP cuando te tocan, pero no te dejan efecto secundario, lo malo es que te quitan demasiada movilidad.
- Premio: Zennys.

* MistmanA (sólo White).

- HP: 1300.
- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Chips recomendados: StepSword, MetalMan, MetaGel.
- Estrategia: no hay mucho que decir, es lo mismo pero más fuerte.
- Premio: MistMan M.

* MistManB (sólo White).

- HP: 1600.
- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Chips recomendados:
- Estrategia: no hay mucho que decir, es lo mismo pero más fuerte.
- Premio: MistMan M, MistMan2 M, MistMan3 M, MistMan4 M, Zennys.

* DrillMan.

- HP: 600.
- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Chips recomendados: MetaGel + Aqua+30, Totem, RockArm, Magnum.
- Estrategia: como verás, el enemigo no cuenta con mucho HP, pero sus escudos los recompensan. Mira que DrillMan siempre ataca en forma de taladro, es decir que todo chip de disparo como AirShot, Cannon, etc., son inútiles en esta batalla. Los chips efectivos en esta batalla son MetaGel, pero para hacer que MetaGel sirva debes activar el chip justo cuando DrillMan se encuentre en su última columna, es decir, si un MetaGel cae sobre el taladro, entonces no servirá de nada, pero si lo activas justo cuando el cuerpo pase por el panel a robar, entonces aplicarás daño; trata de combinar este chip con Aqua+30 para efectuar más daño. Otra clase de chips efectivos son los de ondas, como Totem, sólo que si usas este chip debes hacerlo rápido para que DrillMan no lo destruya, lo mismo pasa con RockArm.
- Premio: Zennys.

* DrillManA.

- HP: 900.
- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Chips recomendados: MetaGel + Aqua+30, Totem, RockArm, Magnum.
- Estrategia: lo mismo de la vez anterior, como siempre más rápido y más fuerte que su primera versión. Para este es muy recomendable que tengas el programa BrakChrg (necesitas un error si no tienes el Style debido) para así penetrar al cabeza de taladro. Lo mismo de la vez pasada sirve aquí, MetaGel, Totem, RockArm y Magnum, éste último muy bueno si es que usas un GrassStg. También recuerda que las espadas sirven, especialmente el PA LifeSwrd.
- Premio: DrillMan D.

* DrillManB.

- HP: 1200.
- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Chips recomendados: MetaGel + Aqua+30, Totem, RockArm, Magnum.
- Estrategia: dos palabras: mucha velocidad. Esta pelea es realmente un dolor si no tienes el BrakChrg, es realmente más fácil si tienes ese programa. Para este también el PA 2xHero que mucho nos salva contra las beta navis es muy bueno, habrá que premiar a los genios de Capcom por este PA xD.
- Premio: DrillMan D, DrillMn2 D, DrillMn3 D, DrillMn4 D, Zennys.

* Bass.

- HP: 1000.
- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Chips recomendados: chips fuertes con los que se puedan hacer combos.
- Estrategia: pues aquí ya vas a tener que probar tu habilidad para crear fólderres vaya que tienes que balancear uno en el que mantengas un balance pero a la vez combines poder con fluidez. Aquí mis recomendaciones son fólderres tipo B (para meter chips como BubblMan o BeastMan que son muy buenos) o uno tipo G en el cual puedes meter a GutsMan, Yoyo's, Magnum2, RockArm2 y otros chips que te dan una buena opción en batalla. Otro que también recomiendo altamente es un fólder para el PA LifeSwrd, es realmente bueno hacer uno de este tipo, sólo que recuerda poner chips de más de 100 de daño para no perder. En la pelea nota que Bass tiene un aura de 100, es decir que todos los ataques con un ataque menor a 100 serán anulados, pero los que sean iguales o mayores a esa cantidad podrán destruirla y dejar a Bass descubierto, desafortunadamente el aura se regenera. En el momento de atacar cuida tus pasos, el tipo se mueve mucho y de pronto se detiene para atacar con un

disparo algo fuerte; esto no es nada comparado con la lluvia de disparos que va desde su campo al tuyo y tienes que moverte y tratar de adivinar para así salir ileso. En el caso de la lluvia hay dos tipos de esa, una es relativamente corta y la ejecuta después de haber hecho un disparo simple, pero la otra lluvia que es más prolongada y cerrada la hace después de recargar su brazo (ésta es la señal, chips Invis aquí son requeridos mucho). Ya quedándole poco HP podrá ir a tu área y golpear el suelo quitando los paneles a los que golpea, si tú te encuentras en uno de esos recibirás mucho daño además de que sólo se agrietará tu panel. Otra buena opción en el fólger es el código B, siempre da buenos resultados.

- Premio: Zennys.

Gustavoom91 agrega:

"Para Alpha, trata de sacarle el escudo y luego usa los Shakes (cualquier versión)."

* Alpha.

- HP: 2000.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: los mismos que para Bass.

- Estrategia: hombre, esta es la pelea más difícil hasta este momento, un verdadero dolor de cabeza. Para entrar aquí al menos requieres más de 1500 HP, unos buenos chips que sean distancia (nada de chips con 1 de rango) y mucha agilidad; como vienes de Bass, esto si es realmente un reto. Lo primero que debes notar es su escudo rosado, ese escudo está cubriendo su núcleo el cual es su punto débil, pero para alcanzar el núcleo necesitas forzar el núcleo con chips y eso es lo más difícil porque Alpha no se queda con las manos cruzadas. Al comenzar tendrás unos segundos antes de que Alpha comience a atacar con sus brazos, en la columna en la que estés irá una garra por toda la columna, terminando con la columna otra garra se presentará en tu misma fila y también atacará, así como los ataques de Omega del Zero 3, sólo que más 3d. Pero ese no es su único ataque, terminando de hacer toda la combinación cruzada de sus garras sacará unas ametralladoras de sí y empezará a disparar; no te confíes y corre porque aunque no parece que estás siendo dañado, si ves tu HP en realidad está bajando por las balas aunque no haya efecto alguno, por eso corre. También puede sacar un rayo que impactará en el panel central de la última columna (siendo la de la derecha á última) agrietando todos los paneles a su alrededor. Ya cuando no tenga mucho HP verás que sacará un misil, cuidado ya que cuando impacta en tu área explota en las dos primeras columnas dejando la última como única opción para quedarse. Te deseo una buena pelea y aplica los conocimientos que tengas aquí, los necesitarás.

- Premio: ninguno.

* ProtoMan.

- HP: 1000.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: Pawn, Invis, LavaStge, PlantMan.

- Estrategia: de nuevo contra ProtoMan, la pelea que más se ha repetido en la serie del Battle Network al igual que la de GutsMan. Primero observa que ProtoMan antes de atacar se la pasa en su área, si tratas de atacarlo colocará su escudo y si golpeas ese escudo entonces parecerá detrás de ti para usar una espada. La pelea también se caracteriza porque ProtoMan se aproxima a ti y usa una espada justo enfrente de ti con el rango de un WideSword, también puede hacer ataques con su espada estilo HeroSword que abarcan toda la fila (si es que no has usado algún AreaGrab). Lo que recomiendo es usar el chip Pawn en la fila central de su área, no la tuya, así bloquearás sus ataques al igual que Pawn te cubrirá de los que guste hacer; pero no te confíes, ya que aunque Pawn esté cubriendo los ataques no significa que ProtoMan no puede

contraatacar poniéndose detrás de ti.

- Premio: ProtoMan B.

* ProtoManA.

- HP: 1200.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: Pawn, Invis, 2xHero, LavaStge, PlantMan.

- Estrategia: lo mismo de la vez pasada, más HP y más poder como es usual, pero incluye un nuevo ataque llamado Delta Ray (sí, el mismo del Giga Chips en el Blue). Para que ProtoMan ejecute este ataque antes de ejecutarlo se va a escuchar como un clic, esto te permitirá reconocer el momento en el que va a hacer el Delta Ray; justamente al escuchar el clic presiona Start (para ver en donde estás y a donde te moverás), entonces trata de llegar a la esquina inferior izquierda en donde quedarás a salvo de cualquier ataque de ProtoMan, ya que va a ir a 3 lugares para usar WideSword con 200 de daño cada uno, esos lugares son la esquina superior derecha, la central izquierda y la inferior derecha, todas de tu área.

- Premio: ProtoMn2 B.

* ProtoManB.

- HP: 1600.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: Pawn, Invis, 2xHero, LavaStge, PlantMan.

- Estrategia: mucho más difícil que otras versiones, este sí se puso rudo. Para este recomiendo mucho no usar el Buster, tener algunos Invis preparados, usar a PlantMan para paralizarlo y así poder usar la furia de los chips. En la pelea LavaStge lo recomiendo ampliamente, ya que como ProtoMan camina en todos y cada uno de sus paneles entonces recibirá aproximadamente 450 de daño, también el PA 2xHero combinado con un Atk+30 le hace 1000 de daño limpiecito y utilizando otros chips deberías eliminarlo.

- Premio: ProtoMan B, ProtoMn2 B, ProtoMn3 B, ProtoMn4 B, Zennys.

* DarkMan.

- HP: 1400.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: AreaGrab.

- Estrategia: este es el primero jefe guardián de Serenade. Primero nota que el tipo siempre que se mueve cambia de color, su cambio de color indica el elemento con el que atacará, desafortunadamente él no es perjudicado por el elemento y sus debilidades siguen siendo las mismas: ninguna. Mira que este tipo trae ataques repetidos de algunos enemigos, para el elemento fuego trae un ataque de FlamMan, para el de agua el ataque de los Penga y para el eléctrico el de los KillrEye. En tu fólder asegúrate de tener chips de espada o que sean cortantes (como Yoyo) vaya que en cierto momento convocará a una sombra (el mismito enemigo Shadow) que sólo puede ser herido con espadas y chips cortantes. Después en cierto tiempo verás que abre 3 agujeros en tu campo, de los cuales saldrán murciélagos y no podrás parar el efecto de los agujeros y tienes que esperar a que se cierren, cosa que no es muy buena vaya que a pesar de que no se mueve mucho es seguro que ataque justo antes de que se cierren los agujeros; para contraatacar este ataque AreaGrab es la solución, con uno de estos vas a poder acercarte a DarkMan, evitar la lluvia de murciélagos y tener más probabilidades de usar la LifeSword. Trata de usar PA como 2xHero, BodyGrd.

- Premio: Zennys.

* DarkManA.

- HP: 1600.

- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Chips recomendados: AreaGrab.
- Estrategia: nada diferente a la versión anterior, sólo que DarkMan es más rápido que antes, pero no tanto para alarmarse. Aquí sigue con la estrategia del AreaGrab para luego soltar tus PA.
- Premio: DarkMan D.

* DarkManB.

- HP: 1800.
- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Chips recomendados: AreaGrab, BugStop (programa del NC).
- Estrategia: más velocidad en DarkMan, aquí que hay que tener más cuidado con sus ataques pero siguen siendo la misma cosa; como en este pelea debes estar con un glitch, la batalla va a ser algo molesta, pero si tienes el programa BugStop del NC vas a tener un glitch pero al mismo tiempo desaparecerá en batalla, cosa que te beneficia bien, en especial con los que bajan HP.
- Premio: DarkMan D, DarkMan2 D, DarkMan3 D, DarkMan4 D, Zennys.

* JapanMan (YamatoMan).

- HP: 1600.
- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Chips recomendados: PanlOut3, Snake, Invis.
- Estrategia: para esta batalla el combo de Snake es muy recomendable, especialmente si tienes múltiples chips de Snake esperando a ser seleccionados. Primero los ataques, JapanMan tiene la posibilidad de atacar tus dos columnas más a la derecha con sus múltiples ataques de lanza, para esos recomiendo quedarse en la parte izquierda o usar unos Invis. Otro ataque de él es cuando te lanza su lanza xD, ese ataque puede llegar hasta tu última fila, pero no es tan difícil distinguir que te quiere atacar y en especial con ese ataque. Cuando ya no tenga muchas posibilidades pedirá refuerzos, para eso empezarán a llegar pequeños morritos hacia ti para bloquearte movilidad, bajarte HP y hacer que JapanMan tenga más efectividad; para contrarrestar esto un buen PanlOut3 sirve bien, pero si usamos la combinación Snake, un par de AreaGrab con el Geddon2 caen perfecto, puedes causar daño masivo, especialmente si equipas un Wood+30 y lo sigues con un Atk+30/10.
- Premio: Zennys.

* JapanManA.

- HP: 1800.
- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Chips recomendados: PanlOut3, Snake, Invis.
- Estrategia: lo mismo de la vez pasada, más rapidez y más poder, nada que un buen 2xHero no pueda detener (o tal vez 2 para mayor efectividad). Cuida cuando llama a sus refuerzos, realmente debes poner tus pies sobre el aire (xD).
- Premio: JapanMan Y.

* JapanManB.

- HP: 2000.
- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Chips recomendados: PanlOut3, Snake, Invis.
- Estrategia: lo mismo de la vez pasada, más rapidez y más poder, nada que un buen 2xHero no pueda detener (o tal vez 2 para mayor efectividad). Cuida cuando llama a sus refuerzos, realmente debes poner tus pies sobre el aire (xD).

- Premio: JapanMan Y, JapanMn2 Y, JapanMn3 Y, JapanMn4 Y, Zennys.

* Serenade.

- HP: 2000.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Estrategia: esta pelea es larga, así que pon un buen conocimiento en esta batalla, nota que cada vez que usas el Buster no le harás nada, en cambio él girará y te regresará el ataque en forma de ola; entonces para eso quita todo en el NC que beneficie al Buster vaya que no sirva, en ese caso usa un AirShoes, FstGauge y unos Custom. El ataque que siempre hace es una luz muy parecida al ataque de los Penga, sólo que es mucho más fuerte, incluso puede penetrar el chip Invis. La única manera de dañarlo es con su 3° ataque, con el cual empieza a agrietar tus paneles, en ese momento que dura 5 segundos debes atacar con lo que tengas, esa pelea será larga porque es el único momento para atacar, así que usa bien tus conocimientos. Para jugadores de la versión Blue, tienen una ventaja la cual es el chip FoldrBak, utilizando ese chip no se les podrán acabar los chips vaya que el chip renueva el fólger, lástima que sea exclusivo del Blue, para el White el NavRcycl sirve, pero sólo para cuando usas un chip de navi realmente útil.

- Premio: Zennys.

* emi_leiva agrega:

Una buena estrategia consiste en encerrarlo en un solo panel mediante 3 ó más AreaGrab y MetaGel. Así todo ataque lo dañará y ninguno te lo regresará.

* BassGS.

- HP: 2000.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Estrategia: Bass es ahora más fuerte que antes, esta batalla es de las mejores y más difíciles del juego, antes que nada nota su impresionante aura que repele 200 de daño, así que todo menos a esa cantidad no le va a hacer nada; entonces jugadores de la versión Blue, aseguren el chip FoldrBak. El mismo Bass tiene los ataques de la otra vez, sólo que ahora es mucho más difícil vaya que es más rápido y tiene más poder en sus ataques. Para su maldita aura la mejor opción es quitársela con un NrthWind, pero úsalo sabiamente, no vaya a hacer un "metrallazo" con sus disparos y la regenere después de ese ataque (que es frecuentemente la señal para la cual lo regenera), así salva tus chips NrthWind. También ten varios PA (me refiero el mismo pero varias veces) para que así puedas desatar la furia del PA fácilmente, no olvides combinarlos bien para así producir más daño; lo que es el PA MstrStyl no lo recomiendo, requiere 4 Mega Chips, re quita fluidez y aunque se vea cool el ataque no es muy útil, BodyGrd y esa clase de PA que requieren un Mega Chip quedan totalmente descartados. Buenas opciones son HyperRat, LifeSwrd, EvilCut, PA de ese tipo. También nota que trae nuevos ataques, en uno de ellos salen unas garras hacia ti, en otro Bass (recuerda que las Bugfrags son fragmentos con los que se hizo a Gospel y por consiguiente pues tiene el poder de Gospel) y hace el aliento de fuego (como el Mega Chip del juego anterior). El último y más letal es una fiera, Bass utiliza a Gospel para lanzar un rayo que hace una explosión en tus dos últimas filas causando 500 de daño si te llega a tocar, ese efecto es el que usa el chip BassGS distribuido por Capcom que sólo se puede conseguir por Code Breaker, la única razón por la cual vale usar ese código es para ver lo bueno que es.

- Premio: Bass X /Bass+ X.

* Gustavoom91 sugiere lo siguiente:

- Primero hay que sacarle el aura.

- Usa GrasStge, luego Prism y después el PA HeatSprd. Si no muere, repetir.

* Aldo Cáceres sugiere:

Equípate el NCP FstGauge y Custom1/2 para tener el BodyGrd, Atk+30, Northwind en el mismo turno. El Northwind debe ser utilizado para eliminar la molesta aura y de allí lanza BodyGrd.

8. Walkthrough.

Créditos en esta sección:

* locuas432: por un dato contra DesertMan.

* Aldo Cáceres: por una estrategia alterna para BassGS.

* Luis Avan: por corregir el HP de BeastManB.

Para empezar, por cuestiones que he visto que me han preguntado mucho cuando buscan a los jefes en la red, he decidido colocar la localización de jefes también en esta sección, además de que en la sección de Jefes también encuentran los datos.

* - Localización de jefes.

En los mapas de Megaboy vienen las localizaciones de casi todas las navis en su V2.

Para encontrar a las navis alfa (V2) se requiere vencer primero a las V1 (en historia mayormente) y para las beta (V3) se requiere eliminar a las V2.

Recuerda que para obtener las V4 de los jefes requieres del Team Style.

Leyenda:

V1: primera batalla.

V2: segunda batalla, mejor conocidas como las versiones alfa (opcionales).

V3: tercer batalla, mejor conocidas como las versiones beta (opcionales).

· FlashMan:

V1: última parte de la computadora del director.

V2: ACDC 3, callejón sin salida por la entrada al Square.

V3: aparición al azar en ACDC 2; utiliza el programa Battery del NC para encontrarlo más rápido.

· BeastMan:

V1: parte final de Zoo Comp 4.

V2: SciLab 1 en el área inferior, en el callejón sin salida junto a la salida a SciLab 2 (que lleva al Cyber metro).

V3: aparición aleatoria en la casa del perro de Lan, se requiere a fuerzas usar un SneakRun (ya sea Subchip o programa del NC)

· BubblMan:

V1: Yoka 1, zona inferior.

V2: Yoka 1 por el Bugfrag Trader, pequeño camino que termina en callejón sin salida (requiere usar el programa Press).

V3: aparición al azar en Beach 1 (debes estar en daño muy grave para que aparezca).

· DesertMan:

V1: Torneo N1.

V2: Beach 1, área superior, callejón sin salida cerca del transporte.

V3: aparición aleatoria en la televisión del hotel de Yoka.

· PlantMan:

V1: última parte del Hospital.

V2: Undernet 4, parte inferior derecha del área, en un callejón sin salida cerca del transporte.

V3: aparición al azar en Hosp. Comp 3, usa el programa Jungle del NC para encontrarlo rápido.

· FlamMan:

V1: Undernet 3, parte final.

V2: callejón sin salida en Undernet 5, parte inferior derecha del área; el callejón sin salida se encuentra en la parte derecha del mapa antes de los pisos de 3 flechas.

V3: aparición al azar en Yoka 1, usa el programa Oil Body del NC para encontrarlo más rápido.

· BowlMan/MistMan:

V1: consola de DNN.

V2: consola de DNN.

V3: consola de DNN.

· DrillMan:

V1: Undernet 5, en la parte noroeste.

V2: Undernet 6, detrás del Bugfrag Trader.

V3: aparición aleatoria en la red de Hades.

· ProtoMan: (requiere vencer a Alpha primero)

V1: habla con Chaud en la isla de Hades.

V2: habla con Chaud en la isla de Hades (requiere vencer a DarkMan en Secret 1).

V3: habla con Chaud en la isla de Hades (requiere vencer a JapanMan en Secret 2).

· KingMan:

V1: habla con Tora en las oficinas de DNN.

V2: habla con Tora en las oficinas de DNN.

V3: habla con Tora en la base de la WWW.

· Punk (sólo versión Blue):

V1: habla con Mr. Famous afuera del zoológico en Yoka.

V2: habla con Mr. Famous afuera del zoológico en Yoka.

V3: habla con Mr. Famous afuera del zoológico en Yoka.

· GutsMan:

V1: habla con Dex en el parque.

V2: habla con Dex cuando lo visite Chisao.

V3: habla con Dex en la base de la WWW.

· MetalMan:

V1: habla con Tamako afuera del hotel de Yoka.

V2: habla con Tamako en el estudio de DNN.

V3: habla con Tamako afuera del hotel de Yoka.

· DarkMan: (requiere vencer a Alpha y tener 140 Standard Chips):

V1: detrás de la puerta en Secret 1 que pide 140 Standard Chips.

V2*: Secret 1, en la parte oeste en un callejón sin salida.

V3: aparición al azar en Undernet 6 (debes incumplir una de las 3 reglas del NC).

* Requiere Hammer, para encontrarlo se puede darle 50 Bugfrags al guardia en la parte este o vencer a FlamMan V3 y abrir su cubo de seguridad. El programa

se encuentra en un rombo azul.

· JapanMan: (requiere tener 1 Giga Chip)

V1: tras la puerta en Secret 2 que pide 1 Giga Chip.

V2: En Secret 2 detrás del mercader.

V3: aparece al azar en la red de la armadura en el hotel de Yoka.

· Serenade: (requiere tener los 200 Standard Chips y Hammer)

- Tras la última puerta en Secret 3, requiere todos los Standard Chips.

· BassGS: (requiere 300 Bugfrags y hacer todas las tareas de SciLab).

- Al entrar en Secret 3 abre la puerta y sigue por el camino hasta llegar a un Bugfrag Trader, aliméntalo 30 veces (300 Bugfrags) para que se vea una mini escena, después de eso sal de Secret Área y del Undernet. Reentra y vuelve al Bugfrag Trader para enfrentar a Bass.

Tips para encontrar a ciertas navis beta:

FlashMan V3: una navi en el Square de ACDC dice que el guardia de la puerta siente una luz brillante cuando toma una siesta.

FlamMan V3: en Yoka 1 una navi dice que está muy caliente, y no es por el calentador de agua.

BeastMan V3: en la casa del perro de Lan uno de los programas dice que una bestia puede estar cerca.

BubblMan V3: una navi cerca del transporte en Beach 1 dice que una navi buzo aparece a aquellos con poco HP.

DesertMan V3: una navi oficial en el Square de Yoka dice que a DesertMan le gusta la arena, y la TV está llena de paneles de arena.

Para cuando se vayan a enfrentar a las Omega Navis (consulta la sección de secretos) se deben encontrar en ciertos lugares, pero toma en cuenta que antes de enfrentarlos debes destruir a unos Omega Virus.

* FlashMan: Principal PC 2, donde estaba el que tenía el rango 7.

* BeastMan: en Zoo Comp 3, justamente donde estaba el programa SneakRun.

* BubblMan: Yoka 2, en donde se encontraba un HPMemory.

* DesrtMan: En la camioneta de la DNN, esquina superior.

* PlantMan: callejón sin salida en Hospital 3.

* FlamMan: Undernet 3, justo en la flama superior izquierda en donde apreció pro primera vez.

* DrillMan: en donde se encontraba por primera vez.

* GutsMan: Dex HP, esquina inferior izquierda.

* MetalMan: callejón sin salida en Tamako HP.

* MistMan/BowlMan: consola de batalla en DNN.

* KingMan: 2° piso de DNN en la computadora.

* ProtoMan: red de Hades, esquina inferior derecha de la parte inferior.

* DarkMan: esquina superior izquierda de Secret 1.

* JapanMan: Secret 2, en donde se encontraba el chip AntiNavi M.

* Serenade: en Secret 3 en donde peleaste por primera vez.

* Bass: en Secret 3 en donde se encontraba el programa HubBatch.

Ahora comencemos la guía con los aburridos tutoriales U.U

@@@ 8.1 - Hipnotismo magnético (vs FlashMan).

== Empieza con el video de introducción, luego apareces en SciLab ==

Como ves, te encuentras en SciLab, primero habla con todos incluso la maestra para que los llame, en seguida tendrás que enviar a Mega Man a la red (botón R). Una vez en la red verás a todos también, entonces empezarán los aburridos tutoriales.

En la primera batalla te enseñarán a combinar códigos de chips para matar a virus más eficientemente, en la segunda te enseñarán a robar el área del enemigo para así poder usar un chip de corta distancia; en el tercero aprenderás a descartar los chips que no desees en tu fólдер para recibir unos cuantos chips extras además de los de reposición, cosa que lleva 1 turno.

Después de ir a SciLab regresarán a la escuela, terminando las clases Lan y sus amigos acordarán una plática, pero no están seguros de dónde; habla con Dex, Yai y Mayl en el salón y luego sal del salón, en el corredor ve hacia la derecha, toma la última puerta, luego ve hacia el sur y saldrás de la escuela. Entonces ve hacia el parque y te encontrarás con tus amigos, después de una breve plática llegará un tipo que les dice acerca de un gran torneo y para inscribirse tienen que ir al ACDC Square.

La comunidad se disuelve para inscribirse, y como tú no eres la excepción ve a casa, habla con mamá y luego ve a tu cuarto, allí manda a la red a Mega Man a través de la computadora, ya en tu HP ve directamente al transporte para llegar a ACDC 1; una vez aquí ve primero hacia la derecha, luego ve hacia el suroeste, pasa la puerta morada y gira para ir al noroeste hasta que llegues a ver un rombo azul que contiene un MiniEnrg, regresa un poco y ve hacia la derecha y sigue por ese camino hasta llegar a ACDC 2. Aquí avanza hasta ver una intersección, más adelante encontrarás otra, ignora ambas y continúa hasta encontrar una tercera, ve hacia la derecha y continua para llegar a un rombo azul que contiene 800 Zennys, regresa al camino principal y sigue hasta topar con pared, luego sigue hacia el este hasta ver una gran zona, ve allá y encontrarás un rombo azul que contiene un CopyDmg *, regresa y sigue hacia el este para llegar a ACDC 3; en seguida avanza hasta la intersección, ve hacia la izquierda y continúa por ese camino hasta llegar a un callejón sin salida en donde encuentras un rombo azul que contiene una LongSword E, regresa y ve por el segundo camino hacia la derecha, continúa hasta llegar a un entronque, entonces toma el camino a la derecha y sigue hasta encontrar el rombo azul que contiene PanlOut3 *.

Vuelve al camino principal y toma el camino más a la izquierda que lleva a la resbaladilla, sigue, baja las escaleras y te encontrarás en una división, toma el camino de la izquierda y continúa hasta llegar al transporte rojo que te lleva al Square. Ahora habla con la navi verde que se encuentra al sureste de tu posición, para que te acepte tienes que responder correctamente 3 preguntas consiguiendo ciertos datos en las áreas de ACDC. La primera pregunta dice "Rojo significa alto", así que tienes que buscar el círculo vaya que eso es verdadero.

== Nota: si te equivocas con alguna respuesta, no te descalificarán, sólo tendrás que hacer un cyber simón dice ==

Regresa a ACDC 3 y ve a donde se encontraba el rombo azul con PanlOut3 *, ve hacia el sur y luego a la derecha para encontrar [0 data], ahora regresa con el tipo de las preguntas; la siguiente dice "Una tonelada de plomo es más pesada que una tonelada de plumas", curiosamente aunque la respuesta sea verdadera tienes que buscar la falsa en ACDC 2. Ya que estés en ACDC 2 ve por el primer camino a la derecha para encontrar [X data], regresa con el tipo para la tercera pregunta que dice "Sumando todos los números del 1 al 10 sumas 54" para lo cual es falso (muy fumado).

== Trata de comprar el chip BambSword del mercader aquí en el Square ==

Ya que hayas contestado bien verás también a GutsMan, Roll y Glyde, como la plática sigue en pie Glyde te dará YaiCode para poder entrar a la página de Yai y allí poder hablar. Primero hay que cenar, ve con mamá y habla con ella para empezar a cenar, terminando ve a tu computadora y manda a Mega Man a ACDC 2. Una vez allí avanza hasta el primer entronque, ve hacia la izquierda y continúa hasta llegar a otro, ve a la derecha, abre el cubo de seguridad y ve por el transporte; una vez adentro habla con GutsMan, Roll y Glyde para que comience la plática, entonces Mayl preguntará si han hecho la tarea, pero Dex dejó su disco en la escuela y como buenos amigos tienen que acompañarlo a recuperarlo a la escuela. Sal de la red y ve enfrente de la escuela.

Allí verás a todos, pero la puerta de la escuela está cerrada, aunque el cerrojo de la puerta está conectado al Internet, por lo que puedes encontrar la llave en la red; para eso regresa a casa y ve a ACDC 2 al área vasta, allí encontrarás la llave, examínala y el seguro de la puerta se quitará; vuelve con Des y los demás, están muy parados en la entrada por lo que tienes que ir a recoger el disco de Dex. Ve por la puerta de la izquierda y luego entra en el Salón 5A, allí verás que Dex no recuerda dónde lo puso y se verán escenas de lo que hizo Dex ese día; examina las cajas entre la 1 y la 2 (de izquierda a derecha) para obtener el disco de Dex, en eso que Yai escuchará un ruido, pero no importa, ve a la entrada y se escuchará otro sonido, algo no anda bien por lo que habrá que investigar. Sigue derecho, pasa la puerta y examina la segunda puerta, en donde escucharás más sonidos, ve adentro y localiza la puerta roja, trata de entrar y verás que de los sonidos vienen de la oficina del director, sin dudarlos todos entran.

Con razón había tanto ruido, un ladrón está allí, pero con su navi FlashMan hipnotiza a tus amigos, dejándolos alucinando, entonces no puedes arriesgarte vaya que eres el héroe, entonces habrá que buscar algo que detenga ese flash; ve camino a los salones y verás a Mayl, examínala y le quitarás el chip Roll R, sube a los salones y en el pasillo verás a Yai, examínala y luego entra en el 5A en donde se encuentra Dex, también examínalo; en seguida ve al 5B y toma el paraguas, con eso podrás parar el flash de FlashMan, regresa al salón del director y podrás entrar en su computadora.

Una vez adentro verás que todo está muy oscuro, aún así puedes continuar, ve hacia la izquierda y luego ve hacia el norte hasta llegar a ver una puerta, allí habla con el programa quien te dirá que se requiere Keydata para abrir la puerta, pero está muy oscuro para encontrar Keydata ahora, por lo que Mega Man te pedirá una forma de iluminar la zona, para lo cual debes prender un switch de luz en el mundo real, así que con Lan ve al salón 5B y prende el interruptor que hará que la red se ilumine.

Ahora puedes empezar a buscar con Mega Man, pero nota que la luz viene y va, por lo que debes poner tus ojos bien fijos para ver los rombos; primero, en ese mismo cuadro busca en la esquina izquierda para encontrar 600 Zennys, luego ve hacia abajo y da vuelta a la izquierda para llegar a otro cuadro solitario, en el cual encuentras otro rombo azul en la esquina izquierda en el cual obtienes KeydataA; regresa con el programa y abre la puerta de la derecha, allí sigue hasta abajo y en el último cuadro, en la esquina inferior derecha encontrarás el rombo azul que contiene KeydataB. Vuelve con el programa y abre la puerta de la parte izquierda, de allí sigue el camino hasta llegar al área vasta, allí busca en la esquina inferior derecha para encontrar un Recov10 *, ahora ve al norte y en ese cuadro en la esquina norte encuentras KeydataC, con la cual puedes abrir la puerta restante que te lleva al transporte para la ir a la zona 2.

Una vez allí nota que otra vez está oscuro, avanza hasta llegar a ver a una

navi, habla con ella para que te diga que un intruso entró, la pista para encender esta red es que hay una estatua, entonces ve a la sala de maestros y prende la luz para así empezar la búsqueda de los 3 códigos para la puerta. Primero en ese cuadro en el que estás busca en la esquina izquierda el rombo que contiene 1200 Zennys, luego baja y ve a la izquierda, después sube y encontrarás otro rombo, el cual tiene PasswrnC. Regresa al cuadro anterior y ve por la salida suroeste, sigue por ese camino hasta llegar a un área grande; allí busca en la esquina izquierda para encontrar el chip Spreader P, después busca en la esquina superior derecha y encontrarás PasswrnB. Vuelve al cuadro anterior y toma la salida sureste, allí toma el camino ve la derecha y síguelo hasta llegar a una zona de paneles diferentes, ve hacia el sur y continúa hasta encontrar un rombo que contiene HPMemory, ahora continúa al otro extremo de ese camino y llegarás al PasswrnA, con eso vuelve a la puerta, ábrela y continúa para ver a FlashMan, quien te espera para pelear.

* FlashMan.

- HP: 300.

- Elemento: electricidad.

- Debilidad: madera.

- Chips recomendados: BambSwrd, Roll, AreaGrab, PanlOut3.

- Estrategia: pues este enemigo está muy fácil, en especial si conseguiste BambSwrd vaya que le hace el doble de daño dejándole míseros 20 HP, los cuales los bajas con cualquier chip; ahora, si no compraste ese valiosísimo o no le pudiste conectar un buen golpe, puedes bajarle su energía a 100-130 con chips cualquiera, lo digo porque generalmente cuando tiene ese HP empieza a hacer ataques más severos. En esta parte comienza a utilizar AreaGrab o PanlOut3 (o ambos, primero AreaGrab y luego PanlOut3) para así cuando convoque los focos no puede hacerte nada con sus shocks, sin embargo, todavía puede mandarte ese rayo molesto que hace en toda la batalla. No suele ser difícil esta pelea.

- Premio: Zennys (generalmente 1000).

Bueno, ya que FlashMan ha sido derrotado hará un Flash con el que desaparecerá, pero Mega man sale afectado del flashazo, alterando parte de las funciones de la PET, en seguida sal de la sala de maestros y verás de nuevo a todos, luego se irán a casa y tú saldrás de la escuela. En eso recibirás un correo de Dex, que dice que no puede terminar el día sin una batalla (recibe DexCode), así que ve al parque y habla con Dex para pelear con GutsMan.

* GutsMan.

- HP: 300.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: Roll, PanlOut3, PanlOut1.

- Estrategia: lo más frustrante de esta batalla es que el enemigo agrieta tus paneles cuando se le antoja, ya sea toda tu área o sólo una fila, pero puedes aventajarte de esta opción para evadir daño. Si peleas con espadas, pégate a tu columna derecha y cuando aparezca GutsMan retírate para evitar el puñetazo y luego vuelve para usar la espada. El motivo del uso de PanlOut es porque si ves, GutsMan golpea el suelo y una ola va hacia el final ve la fila, entonces aprovechando que con PanlOut quitas paneles pues no podrá hacerte daño; si usas PanlOut3 mejor vaya que evitas que dañe tu área entera, pero la desventaja de esto es que no podrás usar espadas hasta que vuelvan los paneles.

- Premio: GutsMan G.

Ahora vuelve a casa, ve a tu cuarto y a dormir. Entonces verás un video en donde se ve al ladrón llegar a su base, quien sirve al amo Wily (OO), cómo reapareció si no lo volvimos a ver desde el primer episodio...

@@@ 8.2 - Terror animal (vs BeastMan)

Al día siguiente verás un pequeño que sale del metro y busca al combatiente número 1 en ACDC, luego verás a Lan y a Mega Man, el cual tiene algunos problemas con el habla, así que habrá que ver a papá, también se te dice que se corre el rumor de que el hermano de Lan está en el pueblo, pero como saben Lan no tiene hermanos.

Primero ve al metro y verás que el niño de hace rato está bloqueando la entrada y no se quitará hasta que le traigan al combatiente número uno en ACDC, primero habla con Mayl y con Yai y luego con el niño con lo que tendrás que buscar al combatiente; primero ve a la escuela y ve al salón 5A en donde se encuentra Dex, habla con él y te dirá que él es a quien busca, el niño, Chisao, es su pequeño hermano, por lo que irá a verlo. Entonces verás que Dex llega con Chisao y ambos se reencuentran, pero Chisao quiere ver a su hermano pelear por lo que le dice que le patee el trasero a Lan, pues nada cuesta una batalla más contra GutsMan, habla con Dex.

* GutsManA.

- HP: 700.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: GutsMan, Roll, PanlOut3, Panlout1.

- Estrategia: pues este GutsMan está un poco más tardado, vaya que frecuentemente anda destruyendo tus paneles, dificultando la movilidad y la posibilidad de golpearlo con alguna espada. Aunque puedes aplicar las mismas técnicas, como destruir paneles frontales para evitar que use sus ataques como olas y que agriete paneles. También puedes aplicarle la misma que él hace, puedes usar el chip GutsMan para restringir su movimiento y hacer que se quede en un panel único.

- Premio: Zennys/GutsMan2 G.

Al derrotar a GutsMan, Chisao se decepcionará de Dex e huirá, de cualquier modo hay que continuar a ver a papá a SciLab. Antes de ir allá puedes ir a conseguir algunos buenos ítems en redes fuera del Internet; puedes ir a la casa del perro de Lan y manda a Mega Man a la red, allí ve hacia el norte y encontrarás un rombo azul en el que encuentras el chip Barrier L, en casa de Mayl puedes ir a su cuarto y en su computadora busca un rombo azul que contiene 500 Zennys, en la PC de Dex hay dos rombos azules: uno en la parte derecha que contiene 200 Zennys y otro en la parte izquierda en el que hay GutPunch B. En el teléfono de casa de Yai en la parte norte está el chip Repair A (si fuiste curioso, este Chip te sirve eficientemente en la batalla contra GutsMan) y en la computadora en esa misma casa busca el rombo azul que contiene un SideGun S justo derecho de la entrada, en la parte sur hay otro que contiene un RegUP2; ahora puedes ir a SciLab vía metro.

== Si deseas otro Mega Chip, puedes vencer a FlashMan alfa (V2), quien se encuentra en ACDC 3, en el callejón sin salida antes de ir al transporte del Square ==

* FlashManA.

- HP: 500.

- Elemento: electricidad.

- Debilidad: madera.

- Chips recomendados: GutsMan, Roll, PanlOut3, AreaGrab, BambSwrd, Barrier.

- Estrategia: esta batalla es un tanto más dura, vaya que tiene más HP, pero aún así BambSwrd es lo suficientemente fuerte para hacer que su HP baje drásticamente. También puedes (aunque no es muy efectivo) usar el chip GrassStg que venden en el Square y usar chips de fuego (puedes conseguirlos de virus en la PC de Dex) para así causarle buen daño. Esta vez, Barrier es una buena opción para cuando convoque los focos, vaya que no causan daño, por lo

que la barrera no se rompe y no te paraliza y así el enemigo no puede usar sus rayos para golpearte. Recuerda también que PanlOut3 es buena opción si es que prefieres no recibir daño si va a paralizarte.

- Premio: Zennys/FlashMan F.

Una vez en SciLab sube las escaleras, y estarás en lo que llamaré el vestíbulo de SciLab, allí a un lado del niño se encuentra un tablero que muestra las tareas (las famosas tareas de SciLab o SciLab Requests), ahora sólo hay dos, las cuales puedes hacer de inmediato. En la parte sur hay una máquina expendedora, la cual tiene un puerto de red, manda a Mega Man y en la parte derecha hay un rombo azul que contiene un RegUP2. Ahora sal de allí y ve al elevador (a la derecha de la máquina expendedora) y sube al otro piso, allí ve hacia la derecha y luego hacia el norte y habla con el científico de bata blanca, quien te dice que papá está ocupado y que no puede reparar la PET, aunque puedes usar un repuesto temporal (recibes SubPET); en ese momento, recibes un correo de Dex diciendo que ha colocado con atajo desde su PC al Square de ACDC.

Ahora baja del elevador y te encontrarás de nuevo con el productor del torneo N1, quien te dice que el segundo periodo de las preliminares está comenzando, el tipo se va pero se le olvida darte algo (obviamente regresa a dártelo, recibes CSciPass) que es un ticket para usar el Cyber Metro). Es tiempo de ir a SciLab, recomiendo que para llegar más rápido entres a la PC de Dex, vayas a la red (entra por la parte izquierda) y ya en ACDC vayas a la izquierda, bajas las escaleras y llegues al cyber metro, habla con el programa y acuerda ir a SciLab.

Una vez en SciLab, sube las escaleras, avanza hasta ver un camino hacia la izquierda, ve por allí y dobla a la izquierda en la siguiente división, continúa y luego ve hacia el sur para encontrar un rombo azul que contiene un RegUP2, ahora regresa al camino principal y ve hacia el norte para encontrar el transporte que te lleva al SciLab Square; una vez allí ve al bloque sur y habla con la navi morada, quien te informa de 3 pruebas. La primera consiste en 3 batallas de supervivencia [3 Mettaur2], [2 Bunny, Canodumb], [2 Mettaur2, Boomer]. La siguiente prueba consiste en encontrar una navi disfrazada que se encuentra en alguna parte del área de SciLab, así que habrá que encontrarla.

Primero sal del Square y ve a la derecha, luego a la abertura de arriba, después a la derecha y luego al sur, toma el transporte y sigue hacia el sur, allí encuentras un rombo azul que contiene un GrabBack A, sigue hacia el sur hacia otra zona. Una vez aquí sigue el camino amarillo hasta llegar a una gran área en donde se encuentra una navi morada con un aspecto malvado, habla con ella pero verás que sólo es un actor pagado, pero arruinas la escena y tienes que repetir, buscando en otra zona al actor. Regresa a SciLab 2 y ve camino al Square, pero al llegar al área grande ve hacia el sur, luego ve al oeste (localízalo porque es un pequeño cuadro de 3x3 paneles) y luego a la izquierda para encontrar al tipo, con quien tendrás que pelear [3 Fishy]. No más actor, regresa con la navi en el Square, quien te dice que la siguiente prueba será asignada por una navi que se encuentra en cualquier lugar de ACDC (recibe CACDCPas para volver a ACDC por el cyber metro).

Regresa a ACDC y ve al área 2 (ACDC 2) entrando por ACDC 3 y habla con la primera navi que encuentres, esa prueba también es una misión de supervivencia: [2 Quaker, Canodumb], [Fishy, 2 Canodumb], [2 Mettaur2, HardHead]. Así terminarás la segunda etapa, pero espera, Mega Man está alucinando, el problema aquí es que la comunicación con Lan se perdió, así que tienes que regresar por el mismo lugar al que ingresaste a la red (en mi caso desde la PC de GutsMan); como no hay comunicación con Lan no recibirás chips en batallas, así que es recomendable que escapes de las que consideres difíciles, las demás las puedes terminar con el Megabuster.

Ahora no podrás ir a la red por ese problema que hay, tendrás que usar SubPET. Esa misma noche llegará papá, quien hablará con Lan y llevará a reparar la PET que tiene el programa de transmisión totalmente frito. Después de eso ve a la cama y a dormir.

Al día siguiente verás que Lan se quedó dormido más de lo que debía, así que hay que ir a la escuela inmediatamente, allí te estarán esperando y cuando llegues partirán hacia el zoológico en Yoka; al llegar, lamentablemente, te informarán que el zoológico está cerrado por lo que habrá día libre; ahora puedes hablar con el tipo que se encuentra enfrente del poste de luz (sólo versión Blue) y retar a su navi a una batalla.

* Punk.

- HP: 800.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: GutsMan, GutsMan 2, PanlOut3.

- Estrategia: para este jefe destruirle sus paneles es una gran opción vaya que se mueve mucho. GutsMan es la mejor opción aunque PanlOut3 también es muy buena opción, sólo que GustMan brinda mejores ventajas que PanlOut3. Trata de combinar tus chips con unos PA para incrementar la efectividad y recibir muchos más Zennys de premio. Lo que más odiarías de este tipo es cuando invade tu área hecho una bola utilizando el zigzag, eso es realmente frustrante. También puede rodear tu área como si fuera un boomerang del enemigo Boomer, es casi de la misma velocidad.

- Premio: Zennys.

** NOTA: siempre que batalles contra Punk es porque quieres Zennys, nunca recibirás el chip Punk vaya que sólo fue distribuido por Capcom.

** NOTA 2: Punk no aparece justo después de que llegas a Yoka, aparece después de unos cuantos eventos (créditos de darklight_zx).

Ahora ve a la parte oeste a la siguiente zona, allí ve al norte y entra al hotel, una vez aquí ve a una habitación y en la parte noreste de ella hay un camino, ve por allí hasta encontrar a Yai, ignórala y examina la reja, después la maestra anunciará el tiempo de cenar, después viene la diversión y demás... Al día siguiente llegará un correo de papá, quien manda un programa especial llamado Navi Customizer (abreviado NC), con ese puedes agregarle programas a Mega Man para mejorarlo pero tienes que cumplir con 3 reglas fundamentales:

1. Los programas sin textura tienen que tocar a fuerzas la línea.
2. Los programas texturizados no debe tocar la línea.
3. No pueden haber 2 programas del mismo color juntos; es decir, no pueden estar en contacto, aunque pueden estar esparcidos en el espacio).

== Si se rompe con una de esas reglas, Mega Man creará un error (Bug/Glitch), estos errores sólo te afectan en batalla, para no esperar suerte es mejor no cometer errores y ordenar bien el NC. También recibes el XtraFldr. ==

TIP: para ver si Mega Man originó un Bug o tiene un Glitch es cosa de ver la frase que dice cuando termina la programación del NC: si dice "Great, Good job Lan!" significa que todo está perfecto, pero si menciona algo como "Hmmm, a little strange, but I'm OK" significa que Mega Man tiene un Glitch. Otra manera de identificar los Glitches y Bugs es viendo el Status de Mega Man, si se ven unas rayas que salen de Mega Man significa que hay algún Glitch.

Con esto ya puedes volver a la red, primero que nada regresa al vestíbulo del hotel y manda a Mega Man a la red de la armadura Samurai, allí ve al sureste y

encontrarás un rombo azul con un SubMem (incrementa la capacidad de SubChips), sal de allí y entra en la televisión (en el cuarto de huéspedes) y en la parte este busca el rombo azul que tiene un Unlocker (SubChip para abrir rombos morados). Ahora sal de hotel y nota que la vendedora de la tienda de souvenirs ya se encuentra, habla con ella para tener una batalla con su navi.

TIP: con el Unlocker que acabas de recibir puedes abrir un rombo morado en la PC de los souvenirs en la que se encuentra el chip Snake, el cual combinado con PanlOut y GutsMan es realmente efectivo, especialmente con navis que se mueven demasiado.

* MetalMan.

- HP: 500.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: GutsMan, GutsMan2, PanlOut3, Snake.

- Estrategia: este enemigo tiene dos ataques muy básicos, lo que te complica la batalla son los dos engranes que se encuentran en la fila intermedia, que te quitan movilidad. GutsMan es muy efectivo en esta batalla, como verás el enemigo anda por todos los paneles aunque no sea al estilo FlashMan ni GutsMan, pero le quitará más movilidad; si usas GutsMan y te sale el chip Snake (si es que fuiste por él) estarás de suerte, la verdad es que sale 1 serpiente por cada espacio vacío que haya en el campo y las serpientes van hacia el enemigo, causando 40 de daño por cada serpiente; para esta táctica tan útil PanlOut3 es muy efectivo también, para quitar paneles de tu área y así hacer más ofensiva. Para los ataques no debes preocuparte mucho, siempre que se traslada a un panel diferente lanza unos cohetes al aire que irán cayendo en el panel que tú estés, después de eso tira un engrane que va por la parte exterior del escenario, es decir que sólo los paneles centrales te sirven para esquivar ese ataque (idéntico al de un Boomer).

* NOTA: el chip Snake sólo sirve para los cuadros dentro de tu área, por lo que los de la suya no sirven, para eso AreaGrab es bueno.

- Premio: MetalMan M.

Ahora ve al zoológico y te encontrarás con los demás, cuando retomes el control ve adentro, entonces tendrás que ver a todos los animales; comienza yendo derecho hasta encontrar la caja de los pájaros, en la parte norte están los gorilas, el cóndor y la jirafa, en la zona siguiente (pasa al este de la jirafa) llegas a ver las cajas de las ardillas, el koala, las serpientes, el elefante en la parte sur, al norte de él se encuentra el panda y al oeste de allí los leones, abajo los hipopótamos y flamencos. Ahora ve con Dex pero antes ve a la parte norte y examina el basurero en donde encuentras el chips Repair *, después habla con ex y luego a la jaula de los leones.

Una vez allí llegarán Mayl y Yai, pero el León en la jaula se comporta muy raro, después de eso verás que el cóndor se lleva a Chisao a dar un paseo, pero al tratar de ir por Chisao verás que el León está fuera de su jaula; entonces nota que los animales (todos) han salido de sus jaulas y están bloqueando el paso, entonces entre por el camino entre la jaula del panda y la del león (en esa esquina hay un puerto de red oculto en el cual hay un rombo azul con un RegUP1) para salir detrás del elefante. Desde allí ve a la entrada del zoológico, pero estará cerrada, entonces ve al noroeste y encontrarás un camino secreto, por allí irás a una reja destruida (la que habías visto la otra vez en el hotel), con esta reja puedes volver al hotel.

Desde aquí ve al metro (para quienes juegan el Blue con al lugar de Mr. Famous) y luego a la torre de luz, allí encontrarán al cóndor y a Chisao, después llegará una mujer diciendo que el cuidador del zoológico está controlando a los animales mediante los chips que se les implantaron, así que te pide que entres a la red del zoológico que se encuentra por la caja del

panda. Ve hacia allá y manda a Mega Man a la red, tienes que llegar al servidor para parar las fechorías.

Al iniciar ve hacia enfrente, luego ve a la derecha y sigue hasta llegar a un rombo azul que contiene 1000 Zennys, después avanza y llegarás con un programa tipo gato, ignóralo y continúa hasta llegar a una división (nota otro programa, tipo perro), toma el camino de la derecha para llegar a un rombo azul que contiene el chip Geddon1 D; desde el entronque sigue hacia el norte hasta encontrar a un Mettaur, que es un programa tipo ratón, así que tienes que encontrar al programa que lo haga retirarse, para eso hay que ir por el programa tipo gato (el primero que viste) y traerlo al Mettaur para quitarlo. Continúa por el camino hasta llegar a otra división, ignórala y continúa hasta llegar a otra (nota que en camino de la derecha encuentras un programa tipo serpiente), ve hacia el cuadro y sigue hacia el sur para llegar a un rombo azul que tiene un HPMemory; regresa y ve por el camino de la derecha para encontrar a otro Mettaur de tipo rana, para quitarlo trae al programa tipo serpiente, entonces continúa y pasarás a la zona 2.

Aquí al inicio si avanzas llegarás a ver varios caminos, todos llevan al mismo destino (pero nota que le programa central es de tipo conejo), sigue por el camino y verás a un Mettaur tipo conejo que se siente sólo, tráele al programa tipo conejo y se irá; sigue por el camino hasta una división, toma el camino de la derecha que te llave a un rombo azul que tiene el programa Charge+1, luego continúa por el otro camino en el que encuentras un rombo azul con 600 Z. Sigue por allí para encontrar otra división, ve por la derecha y llegarás a ver dos cuadros llenos de programas (ve en el cuadro izquierdo que el programa de la derecha es tipo banana), sigue por el camino principal y llegará a un Mettaur tipo gorila que tiene hambre, tráele al programa banana y se irá.

Sigue avanzando hasta encontrar una red en forma de 8, ve a la izquierda al terminar el 8 para llegar a un rombo azul que contiene CopyDmg *, después ve por el otro camino que te lleva a un Mettaur tipo león marino, llévale el programa pelota que se encuentra en la parte inferior derecha del 8 para quitar el Mettaur, pero enfrente hay otro tipo ostra, llévale el programa del centro del 8 tipo nutria para quitarlo y así poder llegar a la zona 3.

Ahora avanza hasta encontrar el Mettaur tipo árbol, llévale el programa de la segunda abertura (de derecha a izquierda, no olvides que en la última abertura hay un rombo azul con un Recov30 *) que es tipo castor para quitar al Mettaur, entonces sigue derecho hasta topar con pared y ve por allí para ver un rombo azul que tiene el chip Cannon C, ahora regresa y ve por el camino que lleva a la izquierda, por allí llegarás a un rombo azul que tiene 800 Z; sigue por allí hasta una división de caminos, en la parte sur encuentras dos Mettaur tipo panda, para lo cual necesitas traer los programas bamboo (en la parte centro-derecha del cuadro) y el tipo llanta (el más cercano a la salida) y deben ir EN ORDEN para quitar a los Mettaur. Ya que se hayan ido ve por el camino del norte que te lleva a un rombo azul con el programa del NC, SneakRun para después continuar hacia el sur y llegar a una división, allí ve a la derecha y en la siguiente toma la derecha de nuevo y sigue para encontrarte con un Mettaur tipo musaraña, llévale el programa tipo cobra que se encuentra en la parte izquierda para quitarlos; más enfrente está el Mettaur tipo tarro que requiere el programa tipo pulpo que se encuentra en la parte derecha, con el camino libre puedes llegar a la zona 4.

Méndigo Capcom ya me tiene hasta la madre este nivel y todavía hay más, con razón afirmo y reafirmo que este juego fue base para el Mega Man Battle Network 5. Bueno, al entrar continúa hasta el entronque, toma el camino de la izquierda, sigue y luego toma la izquierda otra vez para llegar a un rombo azul que tiene un RegUP2; vuelve al camino principal y sigue para encontrar a dos Mettaur, uno tipo chango y otro cacahuete, por ahora quedarán pendientes;

abajo se encuentra otro Mettaur tipo perico, llévale el programa tipo trabalenguas que se encuentra en la división sur (en donde se encuentra el rombo azul con el programa del NC HP+100) para quitarlo. Entonces sin ese Mettaur puedes ir a un cuadro con 3 programas, selecciona primero el de arriba y luego el de en medio para así quitar a los otros obstáculos.

Sigue y verás una división, ve por la izquierda y llegarás a una segunda división, otra vez ve por la izquierda para llegar al rombo azul que tiene el chip Hammer T, luego ve por el camino de la derecha y sigue hasta encontrarte 3 Mettaur, para cada uno debes completar la serie que dicen los Mettaurs. Primero ve hacia el norte y luego a la izquierda, sigue y en la división toma la que lleva a la izquierda para encontrar el tipo perro, tómalo; después toma el tipo borrego que está en la parte noreste y luego el tipo tigre que se encuentra en la parte derecha del centro, eso quitará los virus y así podrás llegar con el jefe, BeastMan.

* BeastMan.

- HP: 500.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: Geddon1, Repair, GutsMan, GutsMan2, Snake.

- Estrategia: este enemigo se mueve demasiado, es por eso que recomiendo el uso de Geddon1, pero no lo uses a menos de que tengas el Repair, de lo contrario tú también te verás afectado, pero combinado con el Snake sirve de maravilla; GutsMan también tiene el mismo efecto, sólo que es mejor aplicable en su zona, pero en la tuya también es bueno si vas por el Snake. En esta batalla vas a tener que ver muy bien los movimientos enemigos, como verás luego desaparecerá y caerá en tu zona haciendo un ataque con sus garras. Hay otro movimiento en el cual se coloca en tu área y arqueando la espada, cuando hace esto es que va a hacer un ataque en diagonal, es fácil saber a donde va vaya que generalmente se coloca en los extremos, así que quitarse del camino es fácil, aunque puede atraparte infragante. Ya cuando su vida está baja verás que desaparece por un momento y sale una garra en el extremo de abajo yendo en diagonal hacia arriba, otra haciendo lo mismo para abajo seguida de un ataque recto de la cabeza de BeastMan, este ataque es rápido por lo que habrá que tener buena movilidad.

- Premio: Zennys.

Al destruir a BeastMan nota que el tipo dice que ya tiene el 2° TetraCode, lo mismo que buscó el ladrón en la escuela en ACDC para Wily, no sabemos hasta ahora qué trata. Aparecerás entonces en ACDC, en el parque, donde Dex pide disculpas por el problema con Chisao; en el siguiente video se ve a Wily, quien dice que después de conseguir los TetraCodes, se encargará de hacer el "Cybergeddon" y menciona que mientras ÉL esté en su lado Mega Man no lo detendrá, ¿quién demonios es ÉL? Con el tiempo se sabrá...

@@@ 8.3 - La burbuja (vs BubblMan).

Día tres, te encuentras en la escuela, después de la escena verás que se acaban las clases, habla con todos pero nadie puede hacer nada, entonces recibirás un mail del viejo Higsby, quien requiere tu ayuda; ve a su tienda (se encuentra afuera de la escuela, en ACDC), allí ve a hablar con Higsby (ese póster de Zero se ve cool) quien se encuentra enfermo, por lo que te pedirá que hagas unas cosas por él. Lo primero que te pide es que vayas a recoger un paquete que ordenó hace tiempo, la navi que lo tiene se encuentra en la estación de ACDC (mundo real). (Recibe correo de Yai, atajo al Square de SciLab)

== Ahora es buen tiempo de sacar todos los ítems disponibles del Numberman Trader (la máquina verde en tienda de Higsby), puedes mejorar muy bien a Mega

Man con esos chips y programas ==

Como acordaste, ve a la estación de ACDC y habla con el señor justo a la derecha de la entrada quien te dice que la OrderSys para Higsby la olvidó en su portafolio que dejó en el hotel de Yoka; ve al hotel en Yoka y entra al cuarto de huéspedes, en la parte suroeste examina la mesa y obtendrás Bag, regresa con el tipo en la estación para recibir OrderSys. Vuelve a la tienda de Higsby y entrega la orden, en seguida te dice la segunda tarea que es ir por una navi que no pagará por sus chips, está en ese momento en ACDC 1, lo que requieres es traer los 1000 Zennys que le debe a Higsby. Ve a tu casa y ve a la ACDC 1, la navi se encuentra al sureste de tu vínculo, habla con él para pelear [Swordy, Swordy2, Swordy3], al vencerlo recibes los 1000 Zennys que debe, dáselos a Higsby para que te diga la 3° tarea; necesitas entregar un chip (Ratton1 C) a una navi roja en SciLab 2, estrena el vínculo de Yai que te lleva al Square (entrando desde la PC de su casa), sal hacia SciLab 2 y habla con la navi que se encuentra merodeando cerca del transporte, después de darle el chip vuelve con Higsby, quien te recompensa con el chip Snake R.

En seguida recibirás un correo que dice que la final de las preliminares para el torneo será ese día, pero la localización es un secreto y te da una pista: "Enemigo de los virus; cyber Square, amarillo". La pista claramente nos avisa de un Square, empieza buscando en SciLab Square (desde la PC de Yai) y verás una navi amarilla como dice en el correo, ella te dice que ha perdido su chip LongSwrd E (interpretación, debes tener el chip LongSwrd E en todo tu conjunto de chips, NO EL FÓLDER), habla con ella cuando lo tengas y dáselo de intercambio por el CYokaPas.

TIP: Si no sabes donde conseguir el chip LongSwrd E puedes conseguirlo de los enemigos "Swordy" en las áreas de SciLab o más sencillo, en un rombo azul de ACDC 3.

Ahora sal de Square y ve a la estación del metro, aquí viene una cuestión de decisiones, no importantes pero si útiles. Puedes hablar con el tipo del metro e ir hacia Yoka Square sin dificultades, nada pasa, pero si desde donde está el transportista vas a SciLab 1 y vas a un callejón sin salida, te encontrarás con BeastManA (totalmente opcional).

* BeastManA.

- HP: 700.
- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Chips recomendados: Geddon1, Repair, GutsMan, GutsMan2, Snake.
- Estrategia: el jefe sigue teniendo las mismas habilidades que antes, como desaparecer y caer en cierta zona con un ataque de garras, sólo que la variante en ese ataque es que generalmente cuando no le queda mucha vida sale detrás de ti; también tiene de nuevo la embestida en diagonal, ésta no cambia en nada desde la pelea anterior. El ataque si puede ser algo complicado es el ataque que hace cuando tiene poca energía, en el que se divide y salen las garras en diagonal y la cabeza en recta; este ataque lo puede hacer hasta 3 veces seguidas, así que hay que tener buena movilidad para evitar eso.
- Premio: BeastMan B.

Ahora sí al Yoka Square; una vez allí baja por la rampa, después baja por la derecha y habla con la navi amarilla que se encuentra allí, quien te dirá la última misión, pero la condición es que debes usar el PreFoldr hasta que acaben las preliminares. La tarea consiste en buscar a 5 personas disfrazadas como navis en el mundo real, habrá que hablar y pelear contra esas personas.

En ACDC hay una persona que se encuentra en la esquina noreste y tiene un traje de navi verde [3 Slimer], la otra está en la escuela, en la sala de

maestros [3 Ratty]; en SciLab hay sólo 1, tiene también un traje verde y se encuentra enfrente de la máquina expendedora [3 Shrimpy]; en Yoka una está en el SPA [2 Beetle, WindBox], la otra está en el zoológico al oeste de la caja de los gorilas [Spikey, Spikey2, Spikey3]. Ya que los 5 hayan sido derrotados vuelve al Yoka Square y habla con la navi, sigue la fase 2 que consiste en 3 batallas de supervivencia:

1°: [3 Ratty].

2°: [Mettaur2, Fishy, VacuumFan]

3°: [Shrimpy2, Boomer, Spikey2]

Al terminar la batalla llegarán GutsMan, Glyde y Roll, después de una pequeña charla llega el antipático de ProtoMan, con sus comentarios aburridos; después de que todos salgan verás que Mayl te invita al día siguiente a instalar la máquina de burbujas que ordenó, vaya que no hay nada más que hacer sal de la red, ve a tu casa y a dormir.

TIP: para que las cosas no se te compliquen mucho después, recomiendo que en este momento antes de dormir vayas a SciLab y completes las 5 tareas disponibles, luego a dormir.

== En esta parte a fuerzas vas a recibir tu primer Style Change, es Style depende de la forma y chips que has usado ==

Día cuatro, es hora de ir con Mayl a ayudarle con lo que ordenó, en seguida recibirás correo de papá quien te dice que se va de viaje de negocios a la costa, cuida de mamá; de cualquier manera ve a casa de Mayl y verás que la maestra se encuentra en casa también, ella vino a ver lo que Mayl ordenó, pero no ha llegado aún, después llegará Higsby quien dice que Mayl trabajará por un tiempo con Higsby para pagar la deuda de un chip, pero Mayl no puede así que le encarga a Lan ese día que lo haga por ella. La tarea de hoy es conseguir el chip Wind *, puedes conseguirlo venciendo a WindBox en las zonas de Yoka (toma el transporte al noroeste del SciLab Square para ir a las áreas de Yoka), ya que lo tengas vuelve con Higsby en casa de Mayl.

Ahora verás que llega el aparato que ordenó Mayl, pero extrañamente no tiene puerto para entrar a la red aunque esté conectada a ella, después tomarán un poco de té y se estrenará el aparato, pero las burbujas encerrarán a Mayl y a la maestra Mari, curiosamente las burbujas no se rompen; entonces Roll recibirá un correo que dice que ese aparato es de la WWW y que las burbujas cambiarán de azul a amarillo y luego a rojo para entonces explotar, entonces tienes que ir a la red para ver quién causa tanto lío.

Nota que no puedes salir de casa de Mayl, así que ve a la red a través de la PC de Mayl, desde allí ve hacia ACDC 1, entonces nota la presencia de una navi maligna, pero por miedosa no desea pelear en esa zona vaya que le teme a los oficiales, pero sus burbujas lo delatan; recibe correo de Mayl con Roll2 y MaylCode, con el cual puedes abrir el cubo de seguridad enfrente de ti, así que sigue las burbujas que te llevarán hacia el cyber metro, de allí toma el transporte hacia Yoka Square, desde allí toma el transporte hacia Yoka 2. Una vez allí avanza hasta la división, gira a la derecha y continúa, sube la rampa y ve a la izquierda a la siguiente salida, después sigue al norte hasta que se acabe el camino, entonces ve hacia la izquierda y en el cuadro toma el camino superior para ir hacia Yoka 1.

Una vez aquí continúa hacia la izquierda hasta llegar a un camino compreso, al cual no puedes pasar vaya que es muy grande para ti, por lo que necesitas buscar el programa que te comprima para así poder cruzar (memoria de la última clase de Lan), si bien recuerdas esa clase tienes que ir al piso en donde se encuentra papá en SciLab y meterte a la red, entonces habla con el programa

que iniciará el programa de intrusos [3 HardHead], después de terminar te pedirá disculpas y te dará PresData, pero no lo puedes usar todavía, tienes que buscar a alguien que haga programación, si no tienes mala memoria Higsby es la persona indicada, desafortunadamente él no está lo suficientemente preparado, así que sal de la casa de Mayl y verás a un tipo en verde, él te ayudará (si no estuviste de curioso la vez de noche en la escuela, que mal) y con eso podrás equipar el programa Press en el NC.

Ahora vuelve a Yoka 2 y estrena el programa Press para conseguir un rombo azul (en la parte superior, al sur de la conexión con Yoka 1) en el cual hay un HPMemory, luego en Yoka 1 al entrar ve hacia arriba para llegar a un rombo azul que contiene el programa del NC Speed+1, luego ve al puente (en el que viste a BubblMan por última vez) y crúzalo, luego baja por la rampa de la izquierda, al bajar ve a la derecha y entra en el camino estrecho; primero ve a la izquierda, continúa hasta llegar a tierra firme, después avanza y verás a BubblMan, quien te colocará una barrera de burbujas, entonces llegarán sus secuaces y se llevarán el aguja que necesitas para poder romper las burbujas, si pusiste atención se encuentran en ACDC 2.

Entra en ACDC 2 y ve al área grande y verás a los 3 tipos, pelea con alguien [2 Pengi, Penga], y justo entonces ocurrirá tu primer Style Change del juego y mi resultado fue... Wood Ground Style (el FAQ esta basado en el juego White, pero también tengo mis variaciones para el Blue que también tengo a la mano); entonces verás que los tipos ya te tienen más miedo y deciden huir a SciLab 1, pues entonces habrá que ir por ellos. Entra a SciLab 1 por la parte inferior de SciLab 2 y ve al área grande (donde está el rombo azul con el Invis *, o estaba), batalla con alguien [Pengi, 2 Penga] y verás que los tipos regresarán con BubblMan (que lío).

Hacia Yoka 1, justo antes de donde se encuentra la barrera de burbujas están los miedosos, pelea de nuevo [3 Penga] para recibir la aguja, destruye la barrea de burbujas y continúa por el camino estrecho, primero avanza hasta la división, luego toma la derecha, en la siguiente también; cuando llegas al 3° entronque toma la izquierda y en seguida la derecha, después de allí continúa hasta llegar con BubblMan.

* BubblMan.

- HP: 500.

- Elemento: agua.

- Debilidad: electricidad.

- Chips recomendados: AreaGrab, Geddon1, Repair, GutsMan, GutsMan2, Snake, LifeSwrd (PA).

- Estrategia: la batalla más difícil hasta el momento y uno de los jefes más hartantes también; la pelea contra este jefe se caracteriza por tener gran cantidad de obstáculos, si te fijas hay un agujero en el centro del campo del cual NO PUEDES APODERARTE con AreaGrab ni PanlGrab, de ese agujero salen burbujas ya sean solas o con algún enemigo. El enemigo se queda en la parte trasera moviéndose entre filas, desafortunadamente no tenemos ningún chip (aún) que haga que el enemigo venga hasta nuestra columna más cercana. También nota que el enemigo está protegido en la fila superior por una roca, en la cual se esconderá muy frecuentemente y desde allí te lanzará un enemigo que tiene la misma trayectoria que una bomba de un Ratty (enemigo ratón).

Entonces, si ves bien las posibilidades el uso de espadas queda descartado, a menos que puedas utilizar el PA LifeSwrd, sólo que requieres de un espacio extra (usa un AreaGrab o PanlGrab). Entonces, GutsMan es muy buena opción para dejarlo encerrado en un panel, también de nuevo la técnica de Geddon1 junto con Snake es extremadamente útil. Nada más piensa, un AreaGrab más Geddon1, rápida movilización hasta quedar con 1 solo panel y después Snake con uno o dos Atk+10 = 11 hits (si quedaste en un panel) de a 50 (60 si tienes 2 Atk+10) = 550 ó 660 de daño, suficiente para matarlo. Otra buena táctica es usar un

AreaGrab y luego usar el PA LifeSword, preferiblemente cuando el enemigo haya sufrido antes 100 de daño para no meternos en problemas. El problema cuando tiene poco HP es que se envuelve en una burbuja y empieza a disparar lanzas hacia ti (3 para ser exacto) además de que ahora en las burbujas del agujero también pueden salir enemigos y es muy difícil darle por todas las burbujas que salen, aunque su burbuja la puedes romper con un solo tiro del Megabuster.
- Premio: Zennys.

BubblMan ha perecido ante Mega Man, pero no desea deshacer las burbujas, verás que quiere escapar, pero de repente llega ProtoMan (no olvides que Chaud es un oficial de Electopia) y destruye a BubblMan, con lo cual las burbujas desaparecen. Chaud de nuevo con su actitud seca, ProtoMan se va y Lan vuelve con Higsby y los demás, después de la conversación saldrás de casa de Mayl, así que ve a casa a dormir.

Entonces verás a Chaud en una calle y verás a un señor acercársele, él le dice que promete ganar mañana, entonces el señor se enoja por llamarlo para decirlo eso, aunque Chaud le dice (omg es su padre) que no dejará que nadie le gane, así que el señor reafirma "La victoria es lo que importa, los élites no toleran derrota" (malos perdedores).

@@@ 8.4 - El torneo (vs DesertMan).

Al día siguiente recibirás un correo empezando el día, dice información acerca del torneo en la calle de la playa y que se estará preparando un programa especial en el Beach Square y que puedes invitar a tus amigos, así que habrá que avisarles, como dice Mega Man, mándalo a red. En ACDC 1 ve por el transporte que lleva a la PC de Mayl, allí busca a Roll y habla con ella, pero no puede porque acompañará a Mayl a comprar un disco; en ACDC 2 ve al transporte de la PC de Yai para hablar con Glyde, quien también no puede vaya que es el día de estudio de Yai. Ahora ve a ACDC 1 entrando por ACDC 3 y ve al transporte de la PC de GutsMan, pero habla allí con un programa vaya que GutsMan no se encuentra, está en una batalla en Yoka; hay que buscarlo, ve a Yoka 1, al entrar ve al calentador de agua y verás a GutsMan, pero está en una batalla, así que te pide que continúes.

En ese momento recibirás un correo de DNN quienes te envían el CBeacPas, antes de irte si gustas puedes ir a pelear contra BubblManA que se encuentra cerca del mercader en Yoka 1, pero sólo puedes acceder a esa zona mediante Yoka 2 usando el camino estrecho en la parte oeste; BubblMan se encuentra en un callejón sin salida en el camino estrecho antes de llegar al mercader.

* BubblManA.

- HP: 800.

- Elemento: agua.

- Debilidad: electricidad.

- Chips recomendados: AreaGrab, Geddon1, Repair, GutsMan, GutsMan2, Snake, LifeSword (PA).

- Estrategia: esta pelea es aún más difícil que las anteriores, por lo que te recomiendo que apliques un buen fólder. La técnica recomendada pero difícil de ejecutar es la de Snake, vaya que al ejecutar Geddon1 sus burbujas pueden dejarte encerrado y vaya que las burbujas hacen mucho más daño ahora. Lo que recomiendo es primero bajarle 300 HP con lo que se pueda, si al menos es con 5 paneles destrozados puedes hacerlo bien si tienes el chip Snake combinado con un Wood+30 (compra del mercader de Bugfrags que se encuentra cerca por 40 de ellas) y un Atk+10 (daño igual a 400), entonces ya quedas bien para la siguiente vez ejecutar una LifeSword; es mucho muy riesgoso, pero con ello podrás vencer.

- Premio: BubblMan B.

Bueno ahora ve al Yoka Square y con el pase que acabas de recibir puedes ir a Beach Area, llegas a Beach 2; una vez allí sube la rampa y continúa por el camino amarillo hasta llegar a una división, ignóralo y continúa hasta rodear la zona, antes de llegar al transporte que te lleva a la mera entrada del área hay unas rampas, bájalas para estar en la zona inferior, una vez allí toma el camino de la izquierda, sube y ve a la derecha para tomar un rombo azul que contiene un Recov50 G; regresa enfrente de la rampa y sigue hacia el este hasta ver una navi morada, entonces usa el camino estrecho y sigue derecho hasta ver un rombo azul que contiene un RegUP3, en seguida ve por el camino que lleva a la izquierda y sigue por allí hasta llegar a un transporte (el amarillo), entonces toma el otro que te lleva al Beach Square.

Una vez allí sube la rampa en el norte y habla con la navi amarilla, ella te dice que la entrevista será en unos minutos, poco después verás una escena entre GutsMan y Mega Man siendo entrevistados, pero la navi morada dirá que hay fanáticos rebeldes causando problemas en las áreas de Beach y que si cubren eso sería una primicia, así que como los abandonan, habrá que investigar eso. Sal hacia Beach 2, toma los transportes en la parte de abajo y sigue hacia el norte, toma el transporte hacia el camino amarillo y síguelo hasta la división, allí ve hacia abajo y llegarás a Beach 1.

Una vez allí verás a la noticiera gritar, entonces recibirás una llamada de Dex diciendo que algo malo está pasando, los fanáticos maniáticos han rodeado a GutsMan, lo último que te dice es que está en Beach 1 cerca de... Avanza hasta encontrar una navi mala, habla con ella y pelea [Deetle, Deetle, Trumpy], entonces toma el transporte que lleva hacia la izquierda y luego baja la rampa, ve a la izquierda y sigue hasta ver el rombo azul que tiene el programa Charge+1, después ve por el camino naranja y verás a una navi mala otra vez, pelea [Shrimpy2, Shrimpy2, Trumpy], ahora ve hacia abajo y toma el transporte que lleva hacia abajo, continúa y toma el siguiente transporte que lleva hacia abajo, continúa y llegarás con otra navi mala, pelea [Swordy2, Swordy3, Trumpy]. En seguida ve por el transporte y llegarás a donde se encuentran las navis rodeando a GutsMan y a la reportera, pero llegará ProtoMan de nuevo y destruirá a todos, entonces el problema acabará.

Así que verás un video del Dr. Wily hablando acerca del dolor de cabeza que le causa esa navi llamada ProtoMan, entonces lo verás hablando con otra persona que asegura destruir a ProtoMan.

Luego verás a mamá estará llamado a Lan, quien te pide que le lleves un DataDisk a papá, saldrás de casa y recibirás un correo de Mayl diciendo que en su página (su PC) ha creado un nuevo atajo hacia el Yoka Square, vaya atajo, ese sí me sirve xD, así que ve al metro y ve camino a SciLab y ve al laboratorio de arriba, allí habla con el científico de bata blanca y le dejarás a él el paquete, baja el elevador y verás a papá con Chaud, él te dará la PET Case para que la PET no se vuelva a romper. Entonces puedes ir a casa a dormir; yo recomiendo hacer las 2 nuevas tareas en SciLab.

A la mañana siguiente verás una pequeña conversación entre Mega Man y Lan, después de ello ve a la estación de TV donde se hará el torneo, entonces recibirás un correo de Dex comentando que está en el bloque A, por lo que peleará temprano y se irá sin ti; dirígete al metro y ve hacia Beach (mundo real), justo saliendo del metro de Beach puedes ver a un tipo vestido con una playera azul, él te cuenta acerca de unas herramientas que te permiten modificar los programas del NC y que te cuestan 5600 Zennys, cómpralas. Ahora ve hacia el sur, después hacia el noreste, baja por la rampa y sigue hacia el noreste hasta encontrar el edificio de DNN, entra y habla con el chico de la esquina superior derecha, él te retará a una batalla.

* KingMan.

- HP: 800.
- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Chips recomendados: GutsMan2, BeastMan, AreaGrab, StepSword, BubblMan, Geddon1, Pan1Out1.
- Estrategia: lo frustrante de la pelea es que como notarás tiene dos peones cubriendo su última columna atacando con un rango de 2 y un caballo que te va persiguiendo por toda tu área pero que además al tocar un panel provoca una ola. El enemigo siempre se queda en la última columna, tal vez el PA LifeSword no sea la mejor elección vaya que necesitarías un AreaGrab y luego quitarte por un segundo al caballo, aunque si sacas dos de esos (si ya empezaste a balancear bien el fólger) pues ya muere. Una táctica no muy buena pero que sirve con efectividad es la de Snake, vaya que si bien notas el caballo cuando cae en un panel vacío (obviamente tú tendías que estar en uno agrietado y salir antes de que caiga) el caballo desaparecerá, quitándote un gran estorbo. Lo malo de la pelea es que en algún momento se le ocurrirá cambiar de planes y hará un plan B, en el cual puede convocar a 2 caballos al ataque y 1 peón a defender, o robarte 1 columna y dejar los 2 peones y el caballo.
- Premio: Zennys.

Entonces el tipo (se llama Tora por cierto) se irá y llegará el productor, después de hablar con él ve por la puerta del noroeste y sigue hasta llegar a ver una escena en donde se ve al productor (revela su nombre, Sunayama), entonces presentará al bloque D en donde destaca la presencia de Lan y Tora y un contendiente misterioso (nótalo por su vestimenta, el batallante Q), pero nota el comentario de que en ese escenario sólo batallarán si llegan a los mejores 4, porque la arena en sí se encuentra en otro lado, menciona que afuera de DNN se encuentra el transporte que los llevará a la arena que es la Isla de Hades; entonces recibirás un correo de papá quien te envía un ExpMemory el cual hace más grande la memoria del NC, entonces sal de DNN y ve hacia el sur para ver a Sunayama enfrente de un barco, habla con él y entrarás en el transporte, pero ve que algo raro ocurre.

Ahora todos estarán en la isla de Hades, después de la conversación con Sunayama entra en la cueva, pero nota que está muy extraña, bueno, pasa al otro lado y verás a todo frente a la consola y les avisarán que a la PET le pusieron el HdesFldr con el cual deben pelear, también mencionarán que para pasar a la siguiente ronda necesitas encontrar la VictData que se encuentra en la red de Hades a la cual accederás inmediatamente. En esta zona vas a requerir el programa Press, yo sé que es una porquería pero debes utilizarlo.

* Neo Kirby agrega:

"Cuando estés en la isla de Hades, verás que en la roca que conecta el barco con la isla hay una especie de gaviota (no sé si estará dormida o...MUERTA!!!!0.0), bájate de la roca y pulsa el botón de hablar para obtener un HPMemory."

Primero que nada ve hacia la derecha y ve por el camino estrecho, en la primera división toma el camino hacia la derecha y luego el camino hacia abajo, entonces continúa y utiliza el transporte, ve hacia la izquierda y llegarás a ver un transporte que lleva hacia abajo, ignóralo y ve por el camino de arriba el cual te lleva a un rombo azul en el cual se encuentra la HadesKey (ahora veremos para qué sirve), regresa al transporte anterior y regresarás al transporte inicial; ahora baja la rampa y ve por el camino estrecho, en la división toma el camino de la izquierda y sigue hasta la siguiente, gira a la derecha y continúa hasta llegar a tierra firme.

Ahora sigue hasta el siguiente camino estrecho, cruza al otro lado y llegarás a una puerta, examínala y con la HadesKey la abrirás, entonces ve por el camino de abajo y llega a una intersección, ve hacia el sur y llegarás a un

cuadro en el que hay un rombo azul que contiene BlkBomb1 P, regresa a la intersección y ve hacia arriba, llega hasta el cuadro y allí encontrarás la VictData, tómala. Entonces saldrán de la red y verás que los 4 contendientes que no pasaron a la siguiente ronda caerán por unos paneles (se oye peligroso por las estacas de abajo), después verás que el camino se completa para continuar a la siguiente parte, así que avanza hasta llegar a la siguiente escena.

Una vez allí verás que hay 4 puertas, todas con el mismo diseño, entonces el reto aquí es que detrás de cada puerta se encuentra un ganador del bloque C; en todas las puertas encontrarás al mismo oponente, a Tamako (operadora de MetalMan), pero lo que cambia en cada puerta es el escenario, el 1° (de izquierda a derecha) es de fuego, el segundo de arena, el tercero de hielo y el 4 de pasto, usa esto como ventaja para beneficiar a tu Style, sinceramente la mejor es la de pasto.

* MetalManA.

- HP: 800.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: CannBall, Boomer, GutsMan2.

- Estrategia: con este fólдер la batalla se hace un poco más complicada porque está muy mal balanceado, aunque si entras a la de pasto puedes aventajarte por los chips de fuego que contiene el fólдер, con los cuales puedes hacer doble de daño si es que el enemigo sigue estando en un panel de pasto. Usa CannBall para reducir su movilidad o para atascar a un engrane. Recuerda sus ataques, primero lanza misiles y luego lanza el engrane por los paneles exteriores, incluye uno nuevo en el cual él llega y golpea el panel agrietándolo (como el chip).

- Premio: ninguno.

El siguiente combatiente queda fuera, de la misma manera se abre una trampa bajo Tamako, después te dicen que pasando la puerta se encuentran los mejores ocho incluyendo a los mejores de los bloques A y B, también mencionan que hay varios tipos de fólderes escondidos en toda la isla, puedes ir y pedir el que más te funcione (pero sólo tienes 3 minutos), yo recomiendo mucho el N1-FldrC que lo tiene el científico en la esquina suroeste al salir del cuarto de batalla, otro bueno es el N1-FldrB que tiene el tipo que está junto a la consola de DNN; otro algo malo y algo bueno es el N1-FldrA que lo tiene el niño que se encuentra hasta arriba de la montaña (afuera), pero para adquirirlo requiere contestar un cuestionario:

1: 3.

2: 2.

3: 1.

4: 3.

5: 1.

Cuando termine el tiempo, podrás pasar por la puerta a la siguiente batalla, allí verás a tu amigo Dex del bloque A (checa que aquí también se encuentra Masa del MMBN1 combatiendo a Tora, Yai contra el Q y Chaud contra Raoul; todos muy bien conocidos excepto Q), desafortunadamente uno de los dos tiene que pasar a la siguiente ronda:

* GutsManA.

- HP: 700.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: AreaGrab, Pan1Out3, Snake + Wood+30 + Atk+10.

- Estrategia: la misma estrategia que he venido recomendando desde el

principio, usa Snake. Esta vez es relativamente sencillo vaya que GutsMan te facilita la pelea agrietando todos tus paneles, por lo que sólo debes esperar los chips de Snake y el Wood+30 con el Atk+10.

- Premio: ninguno.

Mira nada más quienes han ganado: Tora, Chaud, Q (OO) y Lan, entonces podrás tomar el elevador de regreso al transporte que los llevará de regreso a la DNN y así poder transmitir las batallas desde el escenario que vimos antes; al llegar a Beach recibirás un correo de Sunayama, quien te pide que vayan rápidamente al estudio, ve a la DNN y nota que hay mucha gente, si quieres conseguir algo bueno habla con Tamako y pelea contra ella una vez más.

* MetalManA.

- HP: 800.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: AreaGrab, Snake + Wood+30 + Atk+10, PanlOut3, GutsMan2, LifeSwrd (PA).

- Estrategia: pues aunque ya puedes equipar tu fólger normal yo desde este punto prefiero mucho el uso del N1-FldrC (siempre que se sepa usar es realmente efectivo). Entonces la pelea es la misma que en Hades, entonces puedes usar la técnica de Snake (AreaGrab + PanlOut3 (x3) + Snake + Wood+30 + Atk+10) = muerte. Otra buena combinación que puedes usar ahora es el uso de AreaGrab y luego el PA LifeSwrd (AreaGrab para encerrar al enemigo en el rango de daño del PA).

- Premio: Zennys, MetalMn2.

Cuando termines esta pelea Tamako reconocerá tu superioridad y te entregará TamaCode con el que puedes ir desde su PC enfrente del hotel de Yoka y tomar el transporte hacia Yoka 1 y abrir el cubo de seguridad; en seguida camina hacia la puerta y verás a Ribbita (recuerdas, la operadora de ToadMan en el BN2) quien dice que Chaud desapareció cuando desembarcó y no se ha presentado, así que habrá que buscarlo. Sal hacia la calle y busca a Chaud en la parte suroeste, habla con él (su actitud no cambiará) y llegará Ribbita, después de eso regresa al estudio y ve al escenario (cambia a tu fólger normal); allí se verán a los 4 semifinalistas, la primera batalla será Lan contra Tora.

* KingMan.

- HP: 800.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: GutsMan2, BeastMan, AreaGrab, StepSwrd, BubblMan, Geddon1, PanlOut1.

- Estrategia: lo frustrante de la pelea es que como notarás tiene dos peones cubriendo su última columna atacando con un rango de 2 y un caballo que te va persiguiendo por toda tu área pero que además al tocar un panel provoca una ola. El enemigo siempre se queda en la última columna, tal vez el PA LifeSwrd no sea la mejor elección vaya que necesitarías un AreaGrab y luego quitarte por un segundo al caballo, aunque si sacas dos de esos (si ya empezaste a balancear bien el fólger) pues ya muere. Una táctica no muy buena pero que sirve con efectividad es la de Snake, vaya que si bien notas el caballo cuando cae en un panel vacío (obviamente tú tendías que estar en uno agrietado y salir antes de que caiga) el caballo desaparecerá, quitándote un gran estorbo. Lo malo de la pelea es que en algún momento se le ocurrirá cambiar de planes y hará un plan B, en el cual puede convocar a 2 caballos al ataque y 1 peón a defender, o robarte 1 columna y dejar los 2 peones y el caballo.

- Premio: ninguno.

Después verás la pelea entre Chaud y Q, pero antes de eso recibirás un correo de Mayl quien te dice que a Yai le ha pasado algo malo, te espera afuera del

estudio, sal y verás a Dex y Mayl allí te dirán lo que pasaba con los perdedores, pero Yai cayó de cabeza y se golpeó muy duro (seguramente el peso de su cabeza hizo girar a su cuerpo debido a la gravedad xD), ella fue llevada al hospital y le harán unos estudios; entonces recibirás una llamada de Yai, después de eso escucharás un OH en el estudio, habrá que ver quien ganó. Sorprendente, Q ha vencido a Chaud, o es muy bueno o hace trampa, así que verás en el monitor que la navi comercial en realidad es una navi muy extraña, nota que al final menciona a Wily, entonces el batallante Q en realidad es Sunayama, operador de la WWW, entonces las luces se apagarán y Sunayama se irá.

Si pusiste atención Sunayama llamó a Chaud a la sala de edición, no hay más que seguirlos, sal del escenario y ve hacia el elevador (es inconfundible), desde allí ve a la sala de edición y verás a Sunayama junto con el padre de Chaud ATADO a una silla, entonces Sunayama le pide a Chaud un cambio, su PET por su padre, luego verás que Lan comenta su pequeño plan para distraer a Sunayama quien se acerca a Chaud, después sale Lan y le lanza a Sunayama su PET (xD que cómico), después de todo enfrentarás a DesertMan.

* DesertMan.

- HP: 800.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: agua.

- Chips recomendados: BubblMan, BeastMan, Roll2, GrassStg, LavaStge, MetalStg, StepSword, HeroSword.

- Estrategia: el N1-FlldrC que tanto vengo recomendando no es tan bueno aquí ya que las manos del enemigo te impiden una buena apertura de paneles, aunque lo puedes hacer con los paneles que te quedan. Un chip de cambio de paneles como GrassStg, LavaStge y MetalStg son altamente recomendados, si notas los paneles son de arena y no son tan convenientes pero puedes usar uno de estos a tu total conveniencia; otro PA que te puede servir mucho es el Z-Step1, aunque es un PA tipo Zeta (esos son malísimos) es muy efectivo ya que te permite pasar a través de las manos y golpear al enemigo, este te permite usar la StepSword cuantas veces quieras en 5 segundos. Otro bueno también es el PA LifeSword (escoge entre uno u otro, prefiero LifeSword), nada más que requieres de un AreaGrab justo cuando el panel central esté vacío o tener a DesertMan en una posición entre el rango del PA. Cuidado con las manos, no son tan peores como los caballos pero pueden encerrarte en cierta ocasión y causar bastante daño, también si no te pueden localizar las manos (ya sea por el efecto de un AreaGrab o un obstáculo) se harán bloques y caerán encima de ti, desafortunadamente no se quedan allí sino que vuelven a su estado normal.

- Premio: Zennys.

* locuas432 agrega:

"Al enfrentarme a este jefe descubrí que el aqua style era muy útil permitiendo petrificar la cabeza cuando se realizaba un disparo cargado."

Entonces Sunayama querrá escapar, pero se le imposibilitará ya que Chaud le bloquea el paso, después será arrestado y verás una conversación entre Lan y Mega Man; después verás un video de Wily, dice que ya tiene 2 de los TetraCodes, pero cuando obtenga los otros dos podrá revivir a la Bestia (suena interesante y peligroso), entonces llegará una muchacha (tiene un aspecto muy curioso, nota su vestimenta blanca, recuerda su nombre, Anetta), entonces le dirá que ataque en cierto lugar vaya que ese edificio tiene un TetraCode (por ahora sólo sabemos que es un edificio).

@@@ 8.5 - Sala de operaciones (vs PlantMan).

Ha pasado una semana desde el incidente en el torneo, Lan y sus amigos se encuentran en el salón de clase, entonces mencionarán algo de ir a ver a Yai,

pero Lan tiene que quedarse a limpiar, después de terminar podrás ir a visitar a Yai. Dirígete hacia Beach Street y ve hacia el suroeste, pasa a la siguiente zona y verás el hospital más adelante, así que entra. Una vez allí habla con la recepcionista quien te dice que Yai se encuentra en el fondo del 2° piso, así que usa el elevador en el noreste y sube, luego ve hacia el último cuarto para ver a Yai, trata de hablar con ella; una vez allí conversarán y en cierto momento Yai te pedirá que le vayas a conseguir una bebida.

Baja al vestíbulo y examina la máquina expendedora a la derecha del Chip Trader rojo y saldrá el té, entonces llegará una enfermera quien pregunta si has visto a un pequeño en una silla de ruedas, por lo que le ayudarás a encontrar al niño, te pide que busques fuera del hospital a un chico llamado Mamoru, antes de salir ve a la ventanilla en donde se encuentran las dos chicas platicando, por allí encuentras un punto para ir a la red, manda a Mega Man y busca en la parte oeste para encontrar un rombo azul con un Recov120 *.

Ahora sí sal del hospital y busca en la parte sur de esa zona, justo en la playa, allí encontrarás a Mamoru, quien promete regresar después de hablar un poco con Lan, al terminar regresa al cuarto de Yai. Una vez allí verás que Dex está muy raro y pensativo, de pronto se tiene que ir. En seguida ve a casa y verás que mamá te dice que hay un amigo tuyo esperando en tu habitación (o0), ve allá y verás a Tora, en su conversación te dirá que se ha puesto a ver los estilos de pelea de cada quien y que averiguó lo que hace fuerte a Chaud, pero antes de decírtelo te dice que está corto de dinero y que le gustaría recolectar un poco de dinero con las tareas de SciLab.

Al día siguiente no verás a Tora, entonces recibirás un correo de Dex que dice que necesita hablar contigo en el parque, dirígete allá y habla con Dex, quien te quiere decir algo pero Tora llega y reta a Dex a una batalla, después de ello Dex olvidará lo que quería decirte y se irá a casa (ahora recibe correo que dice que Tamako ha hecho un atajo al Beach Square. Entonces es hora de ir a SciLab y consultar las tareas nuevas que hay que hacer, nota que las que tienes que hacer están marcadas con un "(Tora)". El siguiente fragmento viene de la sección Tareas:

=====
10. Look for friends (Tora)
=====

- Mensaje: me gustaría que alguien me ayudara a buscar a un viejo amigo. Si puedes ayudarme, ven a verme al parque de ACDC.
- Solución: ve al parque de ACDC y habla con el tipo de la playera verde, ve a Yoka 1 y por el calentador de aguay sigue el camino usando el programa Press para ir por el camino estrecho; toma la derecha y habla con la navi, después ve al zoológico y habla con el científico que se encuentra a la derecha después de entrar; habla con el tipo del parque y recibe la recompensa.
- Premio: Reg-Up3.

=====
11. Stuntment Wanted! (Tora)
=====

- Mensaje: ¿Así que crees que eres bueno? ¡Pruébalo! DNN está buscando a unas pocas navis acrobáticas para "Cyber Corps: NetRangers" Para detalles ven a Beach 1, este podría ser tu gran debut.
- Solución: ve a Beach 1, ve por el camino movible, baja la rampa y sigue el camino naranja hasta ver a la navi, habrá unas peleas de supervivencia, así que graba antes de continuar.
- 1°: [Yort, HardHead]
- 2°: [Spikey2, Mettaur2]
- 3°: [Fishy, Spikey2, Shrimpy]
- 4°: [Beetle, Beetle]

5°: [Shrimpy, Shrimpy, Boomer]

- Premio: HPMemory.

== Justo en este escenario (11) puedes ir a pelear contra DesertManA que se encuentra en Beach 1, justo en la esquina superior derecha del cuadro central.
==

* DesertMnA.

- HP: 1200.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: BubblMan, BeastMan, Roll2, GrassStg, LavaStge, MetalStg, StepSwrd, HeroSwrd.

- Estrategia: la pelea es la misma de antes, el mayor problema es que tiene más HP lo que hace la pelea más tardada. Esta vez nota que sus ataques son mucho más dañinos y que los bloques que se hacen de sus manos ahora paralizan más tiempo cuando estrellan en el suelo. Usa las mismas tácticas que para el anterior.

- Premio: DesrtMan D.

=====

12. Riot Stopped (Tora)

=====

- Mensaje: hay una pandilla de navis que están esparciendo virus por la estación de TV, están locos porque perdieron en N1. No puedo con ellos sólo, así que si puedes ayudar, veme en vestíbulo de la estación.

- Solución: ve al vestíbulo de la estación de DNN y habla con el tipo a la derecha de la entrada, en seguida tendrás que ir a unos lugares y destruir virus.

1°: Panel de control subiendo las escaleras [Fishy, Fishy, Momogro]

2°: Consejero de batalla en la estación [Swordy2, Swordy, Momogro]

3°: Camioneta de DNN [Slimer, Slimer, Momogro]

Vuelve con el tipo, habla con él y recibe tu premio.

- Premio: Tally.

=====

13. Gathering Data (Tora)

=====

- Mensaje: Estoy buscando por unos datos importantes que perdí, no puedo hablar mucho aquí; ven a la sala de maestros en la escuela de ACDC.

- Solución: ve a la escuela y luego a la parte inferior de la sala de maestros, habla con el tipo; luego a SciLab 1 y en la parte alta, por la puerta de la WWW y habla con la navi de por allí. Después ve a ACDC 2, por el rectángulo blanco para obtenerlo de regreso, pero tienes que darle un Yo-Yo G para obtenerlo de vuelta. Dáselo y luego regresa para tu recompensa.

- Premio: SloGauge *

Ya cumplidas las 4 tareas ve y habla con Tora ahí en SciLab, allí Tora te dirá que el verdadero secreto del poder de Chaud es porque practica 10 horas diarias, es mucho tiempo; entonces Tora te recompensará con Flldr2 con el que puedes tener otro fóldeer listo para no andar modificando tu fóldeer principal a cada rato, recomiendo que un fóldeer lo hagas para la estrategia Snake y otro para el PA LifeSwrd (lo sé, me trauma haciendo fóldeeres así xD), entonces ve a casa y duerme.

Para el día siguiente habrá que ir a la escuela, ve hacia allá y entra al salón 5A, curiosamente Dex no está allí, habla con todos y llegará la maestra, quien les revelará que Dex estará yendo a otra escuela; ve a casa de Dex y verás una escena en donde llegan todos a despedir a Dex. Después te encontrarás en casa y recibirás un correo de Mamoru, quien te pide que lo

vayas a visitar, como no hay nada más que hacer pues ve al hospital; al llegar habla con la recepcionista quien te dice que Mamoru está afuera, ve al mismo lugar de la vez pasada y habla con Mamoru, quien menciona estar hospitalizado desde los 3 años (00) porque tiene una enfermedad del corazón llamada HBD (recuerda ese dato muy bien para comprender la historia), entonces Lan le dice a Mamoru si quiere un chip especial, él menciona que quiere el chip del que todos hablan, IceBall M pero que es extremadamente raro para conseguir; como buen amigo, irás a buscarlo, pero a Mamoru le está dando un ataque el cual le impide la respiración, ve a buscar a un doctor (habla primero con la recepcionista) en el tercer piso y habla con el único tipo que tiene pinta de doctor, entonces regresa con Mamoru para que los doctores se lo lleven, así que para que Mamoru pueda vencer al HBD debes convencerlo a que lo operen dándole el chip que tanto quiere, IceBall M.

Primero ve al Beach Square y compra el programa Fish para así conseguir el chip más fácilmente (pero creo que es un requisito), luego ve a la red de Hades (en la isla de Hades) y empieza a buscar a enemigos ColdHead, ellos son los que te deberían dar ese chip. Regresa con Mamoru y sube al piso 2 y entra en el primer cuarto, allí habla con Mamoru quien se encuentra en cama, él reconsiderará la cirugía y la aceptará, además de que queda agradecido por el chip que Lan le dio, así que ve de nuevo a casa a descansar.

Han pasado tres días desde que viste a Mamoru por última vez, entonces recibirás un correo del hospital en donde dicen que la condición de Mamoru se ha tornado a muy mala, por lo que tienen que efectuar la operación de emergencia; entonces habrá que ir allá de inmediato, al cuarto del segundo piso de la vez pasada, después de eso se llevarán a Mamoru. Entonces habrá que esperar el resultado de Mamoru, ve a la sala de operaciones en el 3° piso y verás que la operación recién empezó. Pasan tres horas y nada, así que no te caerá mal un descanso, baja al primer piso y ve que al salir todo el hospital está cubierto de lianas y ramas del árbol de la vida, si no recuerdas el árbol está controlado por computadoras, entonces significa que hay un gran virus adentro.

Regresa al tercer piso para ver acerca de la operación de Mamoru, pero las lianas bloquean el paso en ese piso también, allí verás a la enfermera que te dice que el control del árbol de la vida está debajo del hospital (en el sótano), pero no puedes usar el elevador, aunque puedes intentar la puerta que tiene escaleras de emergencia, como tiene un cierre electrónico puedes mandar a Mega Man a la red para que lo destruya, aunque nos encontraremos en un complejo.

Al entrar avanza hasta llegar al entronque, toma el camino de la izquierda y sigue por allí hasta encontrar un rombo azul en el cual encuentras el programa OilBody (muy necesario para este escenario), ahora ve por el transporte que te lleva al noroeste, sigue por ese camino hasta llegar a ver un programa, él te explica que para remover las plantas digitales necesitas usar su EngyChng (ojo, programa del NC) pero para que funcione necesitas sacrificar un chip de fuego que esté fuera de tu fólдер, es decir, en tu paquete de chips (ojo, OilBody requerido para encontrar chips fácilmente); en seguida al norte de ese programa se encuentra un rombo azul que contiene un RegUP1, luego sigue el camino hacia el sur y verás el árbol, ignóralo y toma el transporte y ve hacia el primer entronque. Una vez aquí ve hacia el árbol y quémalo con el EngyChng, después ve por el transporte y avanza hasta llegar a ver dos árboles, el de la izquierda lleva a un rombo azul que tiene un Recov120 O y el de la derecha lleva directamente al panel de seguridad en el cual quitas el seguro, pero para ello debes matar algo [Viney].

Ahora usa la puerta para bajar al segundo piso, entra al antiguo cuarto de Yai y verás una ventana abierta, por ella saltarás para ir a dar al océano,

entonces llegarás a la costa, desde aquí ve a la playa en donde estaba Mamoru, examina la puerta, pero está cerrada, entonces ve al hospital y habla con la primera enfermera que encuentras, ella te dará la llave que usarás para entrar en la puerta que recién examinaste, ve por allí y continúa hasta las ramas del árbol, entonces verás que antes de mandar a Mega Man a la red el elevador se está moviendo, justo al terminar nota que Anetta es quien sale de allí mencionando que no encuentra el TetraCode, después de la conversación (UU PlantMan se ve muy cool).

Una vez adentro de la red nota la presencia de un árbol, quítalo y llegarás de nuevo a una división, ve por la izquierda y sigue hasta encontrarte con un rombo azul en el cual hay un chip GutStrgt Q, vuelve a la división y toma el camino de la derecha para llegar a un transporte, tómalo para llegar al que se encuentra a la izquierda, ve por el camino que lleva arriba y sigue hacia la derecha y llega de nuevo a un rombo azul que contiene un HPMemory, vuelve y toma el camino que lleva arriba para llegar a ver una puerta antes del interruptor. Entonces ve a la izquierda y quema el 1° panel de izquierda a derecha, en eso encontrarás el interruptor y la puerta se quitará, ve por allí hacia el sistema en donde encontrarás a PlantMan, quien menciona que el TetraCode está en la sala de operación, entonces PlantMan llamará a sus ayudantes para pelear por él [GoofBall], para lo cual PlantMan huirá.

Sal de la red y vuelve al 3° piso del hospital (puedes ir por el elevador), entonces ve a la sala de operaciones para ver a Lan golpear la puerta, entonces el doctor adentro te dice que están atrapados y que los equipos de la cirugía dejaron de funcionar, por lo que tendrás que entrar en el panel que está al lado de la puerta para ir por PlantMan. En la primera zona avanza para llegar de nuevo a una división, toma el camino de la derecha y sigue hasta llegar al rombo azul en el cual encuentras un HeatSide T, entonces quema el árbol cerca de ahí y ve hacia delante hasta llegar a la división, toma el camino de la derecha y llegaras a paneles de 3x3, los que debes destruir son:

- El de la esquina norte (2 HeatShot I).
- El que está a la derecha de la esquina sur (Geddon2 W).
- El que está a la izquierda de la esquina sur (transporte).

Antes de ir por ese transporte recomiendo regresar e ir a la parte oeste en donde hay otro árbol que lleva a una división, allí el camino de arriba lleva a un rombo azul que contiene 1600 Zennys, ve hacia abajo después y encontrarás de nuevo los paneles de 3x3, esta vez quema:

- El de la esquina derecha (2 HeatShot I).
- El de la esquina izquierda (2 HeatShot I).

Ahora ve por el transporte amarillo que se encuentra en el otro lado, después sigue hacia el este y llegarás a tres paneles, quema el 1° de la izquierda y toma 2 chips de HeatShotI, ve al otro extremo y quema el panel que se encuentra más al sur para recibir 3 chips de HeatShot I, después ve hacia el norte y verás vos árboles, el de la izquierda lleva a un rombo azul que contiene un SubMem y el de la derecha lleva a la siguiente parte.

Al entrar en la zona 4 avanza hasta ver a los programas, toma el camino izquierdo y avanza hasta ver que hay 4 bloques con paneles de 2x2 cada uno, así que quema los siguientes:

Bloque suroeste:

- Panel de esquina sur (2 HeatShot I).

Bloque noroeste:

- Panel de esquina norte (interruptor).

- Panel de esquina este (3 HeatShot I).

Bloque noreste:

- Panel de esquina oeste (2 HeatShot I).

== Rombo azul intermedio: 2000 Zennys ==

Bloque sureste:

- Ninguno

Regresa con los programas y sigue el camino hasta encontrarte con un árbol, quémalo y sigue enfrente hasta llegar a una serie de paneles en fila, de izquierda a derecha los que debes quemar son los siguientes:

1. 3 HeatShot I.
7. Transporte amarillo.

== Yendo por la salida este del bloque en donde se encuentran los paneles en fila llegas a un rombo azul en el que se encuentra el chip Barr100 E. ==

El transporte amarillo te llevará a otra parte, avanza hasta ver un árbol, para ahorrar chips ve hacia abajo y continúa, en el camino encontrarás un rombo azul que contiene el SubChip FullEnrg, sigue y llegarás al transporte rosa, con el cual podrás pasar a la siguiente y última sección del hospital.

En la zona 5 avanza hasta el entronque, toma la izquierda y sigue hasta llegar a un rombo azul que contiene el programa Charge+1, vuelve a la derecha, sube por el camino y sigue hacia la derecha para llegar a otro rombo azul, en este encuentras el chip FireSword R, luego ve por el camino que se encuentra cerca y quema el árbol cercano, entonces llegarás a ver paneles, quema los de la parte arriba en los que encontrarás en total 3 HeatShot I y el primer interruptor; sigue hacia el norte para encontrar un bloque en el que hay paneles de 3x3, allí quema el de la esquina norte y el que se encuentra a su derecha para un total de 4 HeatShot I. Ahora sigue hacia el oeste hasta llegar con un programa, luego ve por el camino de arriba para llegar a una serie de 3 paneles, quema el intermedio para así encontrar el segundo interruptor.

Ahora ve hacia el sur para encontrar otro árbol, quémalo y verás una división, primero ve hacia el norte y quema los paneles de las esquinas este y oeste, uno lleva a un transporte amarillo el cual te sirve para localizar un rombo azul con un HPMemory y el otro con 3 HeatShot I; en seguida ve hacia el bloque sur quema el de la esquina norte para 2 HeatShot I y el de la oeste para encontrar el 3° y último interruptor; vuelve al principio y toma el recién abierto camino para llegar al transporte que te lleva directamente a PlantMan, en la conversación él te explicará para qué le sirven los TetraCodes, cuando junte los 4 Wily podrá revivir a "La Bestia" y conllevar al fallecimiento de la red, después pelea.

* PlantMan.

- HP: 1000.

- Elemento: madera.

- Debilidad: fuego.

- Chips recomendados: Totem1, Rook, RockCube, Invis *, HeatSprd (PA), LavaStge, Pawn.

- Estrategia: la clave para vencer al jefe es usar los chips de fuego, en especial los Totem1 (espero que hayas guardado algunos), pero la gran desventaja al usarlo es uno de sus ataques y de los más frecuentes que hace. También en esta batalla puedes intentar el PA HeatSprd que es efectivo 100% contra el jefe vaya que le baja 600 HP de un jalón, sin contar si tiene Atk+10. Otro chip realmente efectivo es LavaStge vaya que convierte todos los

paneles en lava, la desventaja es que si no tienes un Style de fuego requerirías de un Repair * para quitar los paneles de tu área también. En la pelea los chips de bloqueo son muy bueno, por ejemplo Rook (del Fldr2 de Tora), RockCube * o Pawn (también del Fldr2), éste último ofrece la opción de atacar además de proteger, excelente si utilizas un AreaGrab. Para sus ataques el que más usa es lanzar disparos de una especie de púas, para ese ataque es conveniente usar los chips de bloqueo. Pero también puede hacer un ataque en el cual convoca una liana al campo que va recorriendo tus paneles hasta encontrarte, al hacer eso succionará tu HP hasta que te golpeen o que logres liberarte; la conveniencia de mantener al jefe tendido mientras hace ese ataque es que puedes usar chips como Totem1 y así no gastar uno que lo puede destruir con uno de sus ataques. Ya para el final se reserva un par de flores, la rosa al florear escupe un polvo que te confunde, la amarilla te paraliza.

- Premio: Zennys.

Con eso PlantMan estará a punto de morir, sus últimas palabras con las de que Alpha será revivido, entonces al menos sabemos que la bestia se llama Alpha; ahora Mega Man restablecerá el panel, pero de pronto dejará de funcionar así que Mega Man le dará energía para que funcione. Tres horas después del incidente la operación de Mamoru terminó, después de 5 horas Mamoru despierta, al parecer todo salió bien, entonces puedes ir a casa a descansar.

Ahora verás otro video de Wily, quien habla con cierto programa, al parecer es una navi a quien le gustaría tener el poder para espantar a los humanos, después de eso Wily volverá a reír...

@@@ 8.6 - Llamas a mí (vs FlamMan).

Al día siguiente estarás reunido con Mayl y Yai en el parque, entonces llegará la maestra Mari, quien escuchó que Lan había resuelto el problema de la WWW en el hospital y que había recibido un mérito y que a la gente le gustaría premiar a Lan en SciLab, después de la charla ve a SciLab; una vez allí en la estación habla de nuevo con el tipo programador, después sube las escaleras y ve al laboratorio de virus en donde encontrarás a papá, allí justamente empezará la ceremonia en donde le darán el mérito a Lan, después de eso tendrás que visitar a Mamoru en el hospital.

Cuando salgas del laboratorio de virus verás una conversación entre Lan y Mega Man, pero más enfrente verás a Mr. Match en la ventanilla (no te recuerda, villano de la WWW), quien te dice que ya no trabaja para la WWW que dejó hace mucho tiempo y planea ayudar un poco en SciLab, entonces llegará un científico que dice que la WWW ataca de nuevo, esta vez en Yoka 2, así que dirígete allá. Desde la entrada a Yoka 2 viniendo del Yoka Square avanza hasta llegar a la división de caminos compresos, toma el camino de la derecha y camina pegado a la izquierda para llegar a un bloque en donde se encuentra una navi mala, pelea con ella [Yurt, HardHead, StormBox]. Regresa al entronque de caminos y ve por el de la izquierda, continúa por ese camino hasta llegar a tierra que te lleva directamente a Yoka 1, por ahí encuentra a la otra navi [Mettaur3, Mettaur3, StormBox].

Al derrotar a la segunda navi recibirás un correo de Mr. Match quien te informa que la WWW ahora está sobre Beach Area, así que ve hacia Beach 2; una vez allí ve al punto de transportación hacia el Square, allí encontrarás una navi [Mettaur3, Gloomer, StormBox]. Ahora ve a Beach 1 y toma la rampa que lleva hacia el gran bloque, allí encuentra a la navi y pelea [Deetle, Deetle, StormBox], después ve a la zona inferior y ve al transporte en la parte sureste, allí está la última navi [Slimey, Fishy, StormBox]. Beach Area está a salvo, pero SciLab 1 no lo está así que tienes que ir allá.

Entra a SciLab 1 en la parte superior, una vez allí ve al gran bloque y pelea

con la navi [Swordy3, Swordy2, StormBox], al exterminarlo llegarán otros 3 asesinos más pero de pronto aparecerá la navi de Mr. Match, FlamMan quien destruirá a las navis, después de que FlamMan se vaya recibirás un correo anónimo, el cual dice que vayas al ACDC Square enfrente del foro, él te preguntará si conoces a Match, él te dice que tengas cuidado con él porque tiene el olor de peligro, ya sin problemas puedes ir a visitar a Mamoru al hospital; al hablar con él te dará el HospCode. Sal del cuarto y verás llegar a Mr. Match quien te pide un favor, te cuenta que trataba instalar un programa en el sistema de SciLab, te pide que lo veas en el laboratorio de virus (en SciLab obviamente), antes de salir del hospital ve al 3° piso y examina la parte izquierda del árbol de la vida para obtener un HPMemory.

Ya que estés listo ve con Mr. Match al laboratorio de virus, habla con él para que te dé el primer programa que debes llevar a SciLab 1 (recibe FireData), entra a SciLab 1 por la parte superior y habla con el programa que se encuentra a la izquierda de la entrada, sal de la red y habla de nuevo con Match, luego te pide que entregues otra a un programa en la máquina expendedora del vestíbulo, ve allá y habla con Match (recibe HeatData), entra y habla con el programa que se encuentra en la parte oeste; en seguida sal y habla de nuevo con Match, él te dirá que el siguiente paso es el laboratorio de papá, ve allá y habla con Match (recibe FlamData), entra en la consola y habla con el programa de la derecha. Al terminar habla de nuevo con Match quien te dará LavaStge por el gran esfuerzo que has hecho, después podrás irte a casa (nota que se pone extraño Match).

Cuando llegas a tu cuarto verás un video de que SciLab está ardiendo en llamas todo por ayudar a Match vaya que el Dr. Hikari (papá) se da cuenta de ello; después recibirás un correo de noticias de emergencia en el cual te informan que un incendio está ocurriendo en SciLab, y como papá sigue allí tienes que ir de volada. Ve a SciLab y trata de entrar, pero verás a un señor bloqueando la entrada, después recibirás una llamada de Match, él te dice que hará un juego en el que FlamMan pondrá a la red a brincar del calor. Como recordarás si el programa EngyChng puede hacer fuego, entonces agua también. Ve a ACDC y entra en la red (desde la PC de Lan).

== NOTA: el programa del NC Fish es altamente recomendado ==

Al entrar toma la primera abertura a la derecha y verás una llama, extínguela con un chip de agua, luego continúa camino a ACDC 2 y encontrarás la segunda flama, extínguela también y ve hacia la zona 2; allí hay una flama a la derecha de la entrada (allí encontrarás un virus, aquí puedes enfrentar a FlashManB)

* FlashManB.

- HP: 700.

- Elemento: electricidad.

- Debilidad: madera.

- Chips recomendados: Geddon2, Geddon1, Panlout3, Snake + Wood+30, AreaGrab.

- Estrategia: ahora es la mejor forma de vencer a FlashMan, tienes dos opciones, una es traer equipado el fólder N1-FldrC y la otra es tener un Geddon2, unos cuantos AreaGrab y Snake. Si usas Geddon2, con un AreaGrab sólo necesitas usar 1 vez el chip Snake, si usas el chip Geddon2 sin ningún AreaGrab entonces requieres al menos de integrarle al chip Snake un Atk+10 para matarlo usando el chip Snake una vez. Si estás usando el chip N1-FldrC entonces va a ser necesario sacar primero unos AreaGrab, luego usar PanlOut3 para después usar la furia de los Snake.

- Premio: FlashMan2 F, FlashMan3 F, FlashMan F, Zennys.

Ahí mismo en ACDC 2, otra flama se encuentra cerca del transporte al HP de Yai (encuentras 2 BublSide F) y el último se encuentra camino al mercader. Al

llegar al área 3 ve directamente hacia la izquierda para llegar a una flama, otra se encuentra del lado derecho de la entrada del Square, el otro se encuentra camino a ACDC 1, desviándote en el camino alterno, ese contiene 3 BublSide F; en seguida toma el camino hacia el Cyber metro en ACDC, en el camino encontrarás una flama, en la cual encuentras 1 chip BublSide F; entonces sonará el teléfono, es Match quien te dice que has hecho un buen trabajo pero que no has extinto las llamas de toda la red, así que ve al metro y hacia SciLab.

Al llegar allí ve a SciLab 1 en la zona inferior, allí continúa hasta llegar al gran bloque en donde encontrarás la flama, extínguela y regresa a SciLab 2, allí sube la rampa y podrás ver una flama detrás del "mostrador" en la cual encuentras 100 Zennys, otra se encuentra al sur del Square y la última casi al pasar a la zona superior de SciLab 1, cuando termines en SciLab 2 ve a SciLab 1; allí encuentras la primera flama en la división de Y el cual alberga unos virus, ahora continúa camino al bloque agrande y podrás ver otra flama en una desviación a la izquierda, al apagarla y recibir los 300 Zennys recibirás otra llamada de Match diciendo que has acabado con SciLab, vuelve al metro y hacia Yoka.

Afortunadamente éste es el paraíso de los virus de agua, aquí el programa Fish es 100% recomendado por si ya no te alcanzan los chips o simplemente quieres dejar algunos de reserva; al llegar a Yoka 2 avanza hasta llegar a la división de caminos, toma el camino de la derecha y sigue hasta llegar al bloque en donde se encontraba una navi mala y aquí una flama de la cual recibes 400 Zennys, ahora ve por el camino de la izquierda y ve camino hacia la zona inferior de Yoka 1 para encontrar otra flama la cual tiene 2 BublSide F, desde este punto ve a la parte inferior de Yoka 1, en donde encuentras la flama simplemente siguiendo el camino, pero tiene virus.

Vuelve a Yoka 2 y desde la división de caminos ve un poco más atrás para encontrar la rampa, sube por ella y continúa por el camino azul hasta llegar a la última parte de la zona, casi para ir a Yoka 1, por ahí hay otra flama, en seguida ve a Yoka 1. Al entrar toma el camino de arriba, continúa por allí hacia el oeste hasta encontrar una flama que tiene virus. Vuelve al calentador y sigue el camino, continúa hasta llegar al último rincón en donde se encontraba BublMan, esa flama contiene 2 BublSide F (llamada de Match). Recoge unos cuantos chips y ve a Beach.

Al llegar (desde el Square) extingue la flama cerca de allí, luego baja por la rampa y ve a la derecha para encontrar una flama que alberga un virus, después ve al sur y casi por la puerta de la WWW se encuentra otra flama que también alberga un virus, en seguida ve a Beach 1. Allí hay una flama tomando el transporte desde la zona inferior, esa flama contiene 3 BublSide F; la otra se encuentra tomando el transporte en la zona superior que te lleva a la entrada de Beach 1 para ir a Beach 2 (contiene virus), la tercera y última se encuentra bajando la rampa (la única de la zona) y tomando el camino de la izquierda. Llamada de Match, te dice que ya no hay más en Beach, ni en ningún otro lugar, en seguida te dirá que FlamMan se encuentra en Undernet 3 (00) (ya era hora). Para llegar a Undernet primero hay que ir a Beach 2 a la parte inferior, por donde se encuentra la puerta de la WWW está también cerca una navi morada cubriendo la entrada a un transporte, habla con ella y menciona que puedes pasar (gracias a Tally que recibimos en una tarea de Tora), así que ve por el transporte; ahora te encontrarás en la red de Hades, ve por el camino compreso para ir hasta el otro lado y allí verás la conexión hacia Undernet 1.

Una vez allí nota que hay varias rampas en la parte derecha del camino principal, primero baja por la 3° rampa para llegar a un rombo azul que contiene 1200 Zennys, sube y baja por la siguiente para llegar a un cuadro, de

ahí toma el camino hacia la izquierda para llegar a un camino en Y, toma el de arriba pero sigue hacia la izquierda (es decir, toma el que tiene la flecha apuntando hacia la izquierda), de allí continúa hasta llegar a la última parte que te lleva a Undernet 2.

Aquí primero avanza para llegar al entronque, toma el camino de la derecha y sube por la rampa, allí verás un rombo azul que contiene un RegUP2 y luego verás dos transportes, toma el del fondo que te llevará a otra zona azul (si ya venciste a FlashManB entonces antes de ir por la rampa ve hacia la izquierda para tomar otro transporte, el cual lleva al cubo de seguridad que abre sólo si ya derrotaste a FlashManB y eso te lleva al rombo azul que contiene el chip BlkBomb2 Z), ahí baja la rampa y regresa a Undernet 1, sigue hasta llegar al cuadro (si ya completaste la tarea 16 y conseguiste la WWW, tomando el camino de la izquierda en este bloque te lleva a un rombo azul que tiene el programa del NC HP+200), de ahí toma el camino de la derecha para regresar a Undernet 2, sigue ese camino y llegarás a Undernet 3.

Al entrar nota una gran onda que sacude la zona, Mega Man se preocupa vaya que ya ha sentido ese poder antes y no es FlamMan (suena interesante, nota la navi que recién entró), ahora continúa y verás a una navi morada que te impide el paso, sigue hacia la derecha hasta llegar a una división, toma el camino de la izquierda y sigue por allí hasta llegar a un bloque, en donde verás que un terremoto sacude a la zona y rompe el camino (ve de nuevo la navi que entra cuando te vas), así que ahora regresa y toma el primer transporte que veas para llegar a un rombo azul que contiene un HPMemory, después regresa con la navi que te bloqueaba el camino quien te dejará pasar sólo si la vences [Fishy2, Fishy2, Canodumb3]. Ahora continúa por ese camino hasta encontrar un transporte que te lleve hacia arriba, luego ve hacia la derecha, dobla en seguida a la derecha de nuevo hasta llegar a un bloque para ver otra escena en la que Mega Man sospecha que alguien la espía (nota de nuevo la navi). Sigue por el camino que se te presenta y llegarás con FlamMan, después de la charla pelearás.

* FlamMan.

- HP: 1000.

- Elemento: fuego.

- Debilidad: agua.

- Chips recomendados: BubSprd PA, AreaGrab, StepSwrd, BubblMan.

- Estrategia: este jefe es demasiado molesto por las dos velas que tiene en su parte trasera, esas velas se encargan de darle escudo (flama verde), recuperarlo (flama roja) o convocar pequeñas flamitas a que te impidan un poco de movilidad (flama naranja). El PA BubSprd es bueno vaya que le baja 600 de daño, un LifeSwrd le bajaría los 400 que le faltan. Otro buen chip es el de BubblMan, baja 40 de daño (100 si tienes el Aqua+30 incluido) le podrías bajar hasta 500 de HP, suficiente para acabarlo si hiciste el BubSprd y muy efectivo si tienes la LifeSwrd.

- Premio: Zennys.

Al vencerlo verás que habrá una confrontación de nuevo, pero esa sensación de poder tan fuerte se aproxima de nuevo y resulta ser de nuevo Bass, él le dará a FlamMan su lección destruyéndolo completamente (gulp), entonces será tu turno de enfrentar a Bass.

* Bass.

- HP: 1000.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: ninguno.

- Estrategia: sólo muere, esta pelea no la puedes ganar.

- Premio: ninguno.

Entonces verás que llega la navi que tanto te ha estado siguiendo, esa navi es de un grupo de rebeldes en contra de Alpha, esa navi tiene una DarkAura que logra detener el poder del ataque de Bass, justo cuando va a hacer su segundo llama Wily (ahora sabes con quien hablaba el tipo) quien te menciona que ya ha obtenido los 4 TetraCodes (00), después de que salgan las dos navis recordarás que habrá que ir a ver la situación en SciLab, ve hacia allá y ve al laboratorio de papá para encontrar al Dr. Hikari sano y salvo, de pronto se colapsará...

Entonces aparecerás de nuevo en el hospital, entonces el doctor te dirá que papá está bien y llegará mamá, después de eso ve a casa y a dormir. Verás de nuevo a Wily, él menciona que lo único que le falta son los datos de Alpha vaya que ya tiene los 4 TetraCodes, entonces llama a DrillMan, quien le da los TetraCodes para así poder conseguir los datos de Alpha (supongo que ya debes darte idea de dónde está Alpha y para qué sirven los TetraCodes). Ahora verás otra escena de Yai y Mayl platicando sobre la ausencia de Lan por 3 días, para lo que acordarán visitarle.

@@@ 8.7 - Los Ranks (vs DrillMan).

Entonces verás a Lan en su cama, entonces suena el timbre de casa para lo que llegarán Mayl y Yai, no será de muchos ánimos la visita, así que se irán, después tocarán de nuevo, ve a abrir para ver a Chaud, él te dice que quiere informar de un pedido que le hicieron los oficiales, él te dice que si sabes de los TetraCodes, él menciona que son 4 exactamente y que son las llaves para una puerta (ahora ya debes saber en donde está Alpha) que encierra a la poderosa bestia y si Alpha es resucitado entonces la sociedad será aniquilada. Pero hay una esperanza, hay un programa que puede congelar a Alpha y según dice, el programa está en el Undernet que lo tiene una navi cuyo nombre empieza con S (los curiosos pueden adivinarlo rápido) "S-----", entonces Lan confesará lo que hizo porque Chaud le está pidiendo a Lan que haga ese trabajo por él sólo porque ProtoMan y Chaud son bien conocidos por ser oficiales. Entonces Chaud te dirá que vayas a ver a tu padre, si cambias de opinión visítalo en el laboratorio de virus en SciLab.

Primero ve al hospital y entra en el último cuarto del 2° piso, allí verás a papá platicando con el chico Gospel (de nombre Sean) quien cuenta todo lo que paso para que creara el sindicato Gospel, por parte de una navi en la red que le pidió que construyera a una navi muy poderosa, Bass; después de hablar con papá (recibe correo explicando el procedimiento del Virus Breeder, significa que ya hay nuevas tareas) al laboratorio de virus en SciLab para hablar con Chaud, él te explica que en el Undernet hay un sistema implementado llamado el "Ranking" por lo que hay 10 navis con los rangos del 1 al 10 en todo el Undernet y las navis que no están rankeadas no pueden acercarse a las que lo están, el problema es que la navi S tiene un rango, así que habrá que investigar en el Undernet (recibe Blckmind).

Ahora ve a Undernet 3, una vez allí llega a la parte en donde están los transportes que pueden llevarte hacia el oeste, toma (identifica porque el transporte porque es de 2x3 paneles) el transporte y luego ve por el camino de arriba, habla con la navi mala que te dejará pasar (sólo si tienes equipado el programa del NC Blckmind) de ahí continúa hasta llegar a ver un transporte rojo, tómalo y ve al Under Square, una vez allí ve hacia el norte, toma el camino de la derecha y ve hacia abajo y habla con la navi en ese bloque, después ve al centro y al norte otra vez para llegar a una gran estatua, una vez allí llegarán 3 navis, después otras 3 y luego otras 3 para dejarte encerrado; justo en ese momento la estatua hablará que te dirá que si quieres un rango debes vencer a una navi que lo tenga, aunque la restricción es que sólo 1 navi de toda esa bola puede pelear contra una navi con rango, así que

se puede pelear en Undernet 1, 2 y 3 por lo que todos irán allá y tendrás que patearle el trasero a 9 navis (que cansado).

Ve a Undernet 3 y verás a los 4 tipos justo al entrar, habla con uno y enfrentarás 4 batallas seguidas:

1: [Mettaur2, Mettaur2, Mettaur0]

2: [Shrimpy, Shrimpy, Shrimpy0]

3: [Yurt, Yurt, Canodumb0]

4: [Swordy, Swordy, Swordy0]

Son todos en Undernet 3, ve a Undernet 1 (el pequeño trozo al que se llega desde Undernet 2) y verás a una navi solita en el gran bloque, habla con ella y pelea [Canodumb0, Canodumb0, Beetle0]; ahora ve a Undernet 2, toma el transporte para ir camino a Undernet 1, pero nota que hay un transporte que te permite ir al noroeste, tómalo y sigue para encontrar a una navi [Spikey3, Spikey3, Spikey0], desde aquí continúa y bajarás una rampa, desde aquí ve a la entrada en donde se encuentra otra navi [Bunny0, Bunny0, Metrod0], desde aquí ve al norte (no subas la rampa) y ve por el transporte que lleva al norte, ahí verás un transporte, alrededor encuentras a otra navi [Ratty, Ratty, Ratty0], después ve a Undernet 1. Aquí ve por el transporte del sur, continúa y llegarás a la rampa, entonces súbela y ve al cuadro central en la zona azul para encontrar a uno [Bunny0, Bunny0, Dominerd0], después baja esa rampa (la de en medio del bloque) y encontrarás al último [3 Yort0].

Al eliminar a todos (se pasan, mucho omega) la voz de la estatua anterior te hablará y te dirá que la navi con el rango número 10 se encuentra donde la oscuridad cae, la primera pista es que no es el Undernet así que el único lugar que no es el Undernet que parece malévolo es la red de Hades. Ve a la isla y entra en la consola de eliminación, una vez allí toma el camino estrecho de la derecha y síguelo hasta retomar de nuevo tu tamaño original, de ahí ve hacia la derecha y llegarás a un bloque de 3x3 paneles en donde hay una navi que parece del inframundo, habla con él y pelea [Gloomer, SnowBlow0], al derrotarlo obtendrás el rango (nota en la pantalla ya dice Rank 10) además te advierte que te alejes del tal S. Entonces llegará un correo de Mayl que menciona que Roll está en problemas en el Zoo Comp 2; llega allí y verás una escena en donde llegarán las navis cobardes que desean venganza:

1: Spikey3, Ratty3, Shrimpy3.

2: Shrimpy3, Ratty3, Spikey3.

3: Ratty3, Shrimpy3, Spikey3.

4: Fishy3, Fishy3, Trumpy0.

Al eliminarlos recibirás otro correo, esta vez del antiguo número 10, él te dice que número 9 se encuentra donde la ciencia da vida, el único lugar relacionado con ciencia y vida es el hospital, pero no debes ir al hospital en sí. Ve a la red a Beach 1 y llega al gran bloque blanco, una vez allí en la parte noreste puedes ver que hay un cubo de seguridad que puedes abrirlo vaya que ya tienes el código de Mamoru, entra por el transporte (recomiendo abrir ese rombo morado que tiene un SpinPink) para llegar a Hospital 2, allí sigue hacia el sur para ver un rombo azul que tiene el programa Attack+1 y más al sur encuentras a número 9, quien te informa que la única manera de conocer a S es aumentando tu rango, pero la navi 9 te dará el rango 9 sin una pelea, también menciona que número 8 se encuentra en "Rednu3".

Si lees el mensaje al revés verás "3Under", prácticamente la respuesta es Undernet 3, ve allá justo al lugar en donde se extinguió FlamMan (xD), allí encontrarás al número 8 que es nada más y nada menos que...

* BeastManB.

- HP: 1000 (gracias a Luis Avan por confirmar).

- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Chips recomendados: Geddon2, Snake + Wood+30, LifeSword PA.
- Estrategia: esta batalla es aún más difícil que la anterior (pues obvio XP), es más rápido, más fuerte, más letal. La estrategia que recomiendo de nuevo es la de Snake, es la que más me ha servido. Aquí también puedes intentar los combos con espadas, lo que necesitas para eso son unos AreaGrab y unas cuantas espadas para hacer el LifeSword al menos dos veces, lo demás queda para derribarlo con otros chips.
- Premio: ninguno.

* NOTA: esta batalla no cuenta para abrir el cubo de seguridad de BeastMan en Undernet.

Terminando la batalla verás que BeastMan escapa y encuentras el rango 8 tirado, entonces llega una navi que dice que eres muy duro, él menciona que era el antiguo número 8, pero BeastMan se lo quitó, él te menciona que número 7 se encuentra en la cabeza del aprendizaje (suena a escuela) pero el tipo es un cobarde que trata de quitarte el rango [Fishy, Fishy, FishyO]. Ahora sal de Undernet y ve a la oficina del director en la escuela, entra allí y ve al área 2, una vez allí ve a la zona suroeste (el bloque amplio) y habla con número 7, él no te batallará sino que te tendrá una tarea y lo que te dice "una de muchas aves". Si ya hiciste la tarea en SciLab (Looking for Condor) puedes darte una idea de dónde está lo que busca; ve al 2° piso del hospital y entra en el primer cuarto, examina la cosa esa en la pared y obtendrás Origami, vuelve con número 7, quien te recompensará con el rango 7, después recibirás correo de Chaud, quien te dice que vayas al ACDC Square.

Llega al Square y checa el foro, en la ventana izquierda lee el número 3 que dice que la navi número 3 se encuentra en Undernet 4 bajo la rampa (nos saltamos el 6, 5 y 4 ^^). Para llegar allá ve primero a Undernet 2, en la división toma el camino de la izquierda y continúa hasta ver un transporte (de flecha) que lleva al norte, sigue hasta ver el transporte, tómalo; en seguida ve al sur, luego al norte (no vayas por el primer transporte) y continúa hasta ver otro transporte, ese tómalo y llegarás al camino que lleva a Undernet 4, habla con la navi y continúa allá.

Una vez en la zona 4 avanza hasta ver un gran pilar, desde allí toma el camino a la izquierda y llega a la intersección, toma la derecha y continúa otra vez hasta otra división, toma el camino de arriba que te lleva al rombo azul que contiene el chip Recov200 N, en seguida toma el camino inferior y sigue por ahí hasta llegar a un transporte que te lleva a la zona verde, desde ahí continúa al sur y luego al este para llegar al transporte que te lleva a la zona azul; desde aquí toma la derecha y usa dos veces los transportes para llegar a una rampa, bájala y verás una escena en donde verás a 3 navis que te atacarán con una roca, afortunadamente llega GutsMan para destruirla y también a las otras 3 navis, GutsMan se irá pero entrará de nuevo, pero le noto algo raro, momento, es número 3...

* CopyMan (GutsManB).

- HP: 900.
- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Chips recomendados: Snake + Wood+30, LifeSword PA.
- Estrategia: como en veces anteriores he dicho, la estrategia de Snake es muy efectiva en esta batalla y más si tienes equipados los AirShoes (programa del NC), también las LifeSword son muy útiles. Lo que más debe ser de cuidado con los puñetazos, en realidad bajan un demonial de daño (150 cada uno) y más cuidado se debe tener cuando tiene poco HP, vaya que usa su PA Z-Punch el cual le da libertad de lanzar todos los puños que se le antoje por bastante tiempo

siendo invencible mientras tiene el efecto del PA, cuando se le vaya puedes seguir.

- Premio: ninguno.

Al derrotarlo él te dirá que S es número 1 (00), incluso su nombre completo es total tabú, por eso sólo se le conoce como S, nadie sabe con exactitud que dónde está, pero tal vez número 2 lo sepa, quien se encuentra en el lugar de batalla (suena a DNN). Ve a la DNN y entra en la consola de batalla del estudio, allí busca a la navi número 2 y pelea con ella.

** NOTA: aquí cambia el jefe por versiones, mientras que el Blue se juega contra BowlMan en el White se enfrenta contra MistMan.

Pablo Leban agrega:

"Cuando BowlMan te tira los pinos les puedes disparar, así los pinos saldrían volando y al mismo tiempo esquivarlos."

* BowlMan.

- HP: 1000.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: PanlOut3, Invis, CrsShld.

- Estrategia: este jefe no es un problema (todavía), aunque si tiene unos ataques que son muy frustrantes. Uno de sus ataques consiste en tomar y empezar a disparar pinos hacia ti por todas las filas, en esto prepárate a moverte rápido hacia arriba y abajo, aunque son rápidos no son imposibles de esquivar; para que deje de hacer este ataque es recomendable que justo antes de que comience a hacerlo lo golpees con algún chip fuerte que lo desconcentre y le interrumpa. También habrá otro ataque en el que levantará 3 pinos en tu zona (si bajo de sale alguno recibirás daño) y unos momentos después lanzará una bola de boliche, la cual irá por tus filas hasta chocar con los pinos que volarán directamente a ti, eso no es nada bueno. Para esta pelea chips como Invis son realmente buenos especialmente para evitar el lanzamiento de pinos, también CrsShld es bueno en ese asunto y mejor porque también ataca a BowlMan; como opción para cuando trate de derribar los pinos que aparecen en tu zona PanlOut3 es lo mejor, sólo lo usas en su área y listo, te ahorras ese ataque, además los pinos en tu área los va a quitar lanzando más pinos hacia ti. Geddon puede no ser de lo mejor, requerirías al menos de AirShoes (programa del NC) para poder moverte con libertad (especialmente con Geddon2).

- Premio: Zennys.

* MistMan.

- HP: 1000.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: LifeSwrd PA, Invis, AreaGrab, LavaStge.

- Estrategia: este jefe está algo raro, es vulnerable la lámpara pero no su forma material (la de genio), aún así habrá que matarlo. Lo primero es que veas que se anda moviendo, indica que el chip LavaStge es realmente bueno (nada más que para más seguridad combínalo con un Repair *), también nota que lo que más hace es que en cierto momento MistMan se materializa y te embiste. Otro de sus ataques es convocar a unas nubes venenosas, para lo cual MistMan puede aparecer en cualquiera (generalmente las que están detrás de ti) y te golpea; cuando no tiene mucho HP convoca una especie de fantasmas, los cuales te quitan HP cuando te tocan, pero no te dejan efecto secundario, lo malo es que te quitan demasiada movilidad.

- Premio: Zennys.

Al eliminar a número 2 verás que dice que nadie lo había vencido desde hace 10 años que Serenade (el tal S) le quitó el rango 1, él te dice que para

localizar a Serenade se tiene que ir a un lugar en el Under Square, un lugar donde no entra cualquier navi, él te dará el rango 2 y te dirá que vayas al servidor de Undernet (interesante), nota que dice que el servidor se encuentra el mundo real y que está protegido por una roca grande. Si te has fijado, un lugar en el que encaja la descripción es el SPA en el hotel de Yoka, ve allá y ve a la roca, examina la entrada (del lado derecho) y verás un elevador, baja por él y camino un poco para ver el Under Server (mugre madrezo), allí ve que alguien llama al número 2 (tú) para que entres en la red, así que lo harás.

Una vez allí ve que estás en la parte trasera del Under Square, entonces te aproximarás a un gran agujero (de donde sale la voz), él dice llamarse Serenade, quien reina sobre todas las navis con rango (si te gustaría ver a Serenade, vas a ver que parece más mujer que hombre), entonces él te dirá que para conseguir el programa prohibido se necesita cumplir con un pequeño examen, (te presenta el programa), si se pone verde es que puedes usarlo, de lo contrario quedarás congelado durante toda la eternidad, así que ve eso... Mega Man obtiene GigFreez, entonces saldrás de la red y verás que alguien habla, entonces verás al administrador del Undernet (00), es una gran sorpresa, en eso sonará la alarma diciendo que la TetraGate ha sido destruida, significado, Alpha está siendo robado (00), así que tienes que ir rápidamente a SciLab 1.

Ve a SciLab 1 (parte superior) y llega a la zona amplia, allí verás a todos parados enfrente de la antigua puerta de Alpha, nota el agujero que DrillMan hizo en su escape, si pasas por allí llegarás directamente a Undernet 5. Allí ve hacia el sur hasta encontrarte con la flecha que lleva a Undernet 6, ignora esa salida y sigue hacia el sur, luego da vuelta a la izquierda y continúa, después usa los transportes y entre esa sección y los siguientes transportes puedes ver una desviación hacia el sur, continúa por allí hasta llegar a ver unos transportes, si deseas pelear con alguien ya conocido, no tomes los transportes y sigue en ese caminito al norte.

* FlamManA.

- HP: 1400.

- Elemento: fuego.

- Debilidad: agua.

- Chips recomendados: StepSword, BubSprd PA, LifeSword PA, BubblMan + Aqua+30.

- Estrategia: es una pelea un poco más complicada, nada diferente a la anterior. Sigue manteniendo las dos velas en su última columna y se tornan del mismo color, sólo que a veces la combinación es más hartante vaya que puede ponerte una roja y una amarilla, o dos rojas o una amarilla y una verde, cosa que no me gusta en lo absoluto. Ten en tu folder muy buenos chips de agua, unos cuantos AirShot para derribar las velas más fácilmente y un buen Megabuster.

- Premio: FlamMan F.

Bueno ahora continúa por el transporte que está cerca, después ve hacia el norte y sigue, ignora los transportes y llegarás a otro camino, una vez allí toma la derecha y en la 2° división continúa hasta llegar con DrillMan, graba, este jefe puede parecer fácil pero realmente es un demonio.

* DrillMan.

- HP: 600.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: MetaGel + Aqua+30, Totem, RockArm.

- Estrategia: como verás, el enemigo no cuenta con mucho HP, pero sus escudos los recompensan. Mira que DrillMan siempre ataca en forma de taladro, es decir que todo chip de disparo como AirShot, Cannon, etc., son inútiles en esta

batalla. Los chips efectivos en esta batalla son MetaGel, pero para hacer que MetaGel sirva debes activar el chip justo cuando DrillMan se encuentre en su última columna, es decir, si un MetaGel cae sobre el taladro, entonces no servirá de nada, pero si lo activas justo cuando el cuerpo pase por el panel a robar, entonces aplicarás daño; trata de combinar este chip con Aqua+30 para efectuar más daño. Otra clase de chips efectivos son los de ondas, como Totem, sólo que si usas este chip debes hacerlo rápido para que DrillMan no lo destruya, lo mismo pasa con RockArm.

- Premio: Zennys.

Entonces DrillMan se desvanecerá y aparecerán los datos de Alpha, pero de nuevo vendrá Bass para robarse el programa y al parecer Bass también es uno de los elegidos vaya que no se congeló con el GigFreeze; entonces verás otro cinema de Wily quien se ríe por última vez antes de que la red sea destruida.

@@@ 8.8 - La WWW (vs Alpha).

Entonces verás que se ve que algo pasa en la calle y es porque el ejército puso la ley marcial, por ahora lo único que puedes hacer es ir a la escuela; antes de ir allá ve primero al metro y habla con Yai, luego al parque para hablar con Mayl (recibe Roll3) y luego con Dex enfrente de la escuela, así que recibirás correo de SciLab, en donde te mencionan que habrá una junta con oficiales y talentosos batallantes acerca de la WWW, para eso debes encontrar a ProtoMan en el SciLab Square, así que entra por el HP de Yai, allí en el Square habla con ProtoMan y recibe OfclPass. Sal de la red y ve al metro (esto lo necesitas para poder usar el metro), después a SciLab y allí al laboratorio de arriba, allí habla con Chaud para que empiece la reunión.

Casi al terminar la reunión escucharás una alarma que dice que todos los tanques se han vuelto locos, entonces ve a ACDC y busca en la parte derecha de la escuela para encontrar un tanque que está a punto de atacar a Dex, Mayl y Yai; una vez adentro busca en la esquina norte un rombo azul con un HPMemory, después en la parte sur encuentras otro rombo azul con un RegUP2, entonces en la parte noroeste está una especie de amiba que es lo que volvió loco al tanque, así que tendrás que destruirla. Al terminar saldrás del tanque y llegará un oficial con Chaud, en donde te comentan que los virus no llegaron allí de casualidad, sino que son bichos de Alpha (gulp), lo que significa que Wily ha empezado a decodificar a Alpha por lo que no hay mucho tiempo; después recibirás una llamada de mamá, que te pide ayuda ya que papá desapareció del hospital.

Toma el metro hacia el hospital y ve al segundo piso para entrar en la última puerta, allí habla con mamá para ver que papá no se tomó su medicina por lo que deberás dársela; examina primero la cama para obtener una nota de papá y la CardKey; lo que mejor se me ocurre es la puerta en el segundo piso de SciLab que siempre está cerrada, ve allá y usarás la CardKey para entrar, allí encontrarás a papá, allí te dirá el porqué está tratando de destruir a Alpha (detalles interesantes), entonces te revelarán la localización de la base de la WWW que se encuentra en las agua demoníacas, a las cuales sólo puedes llegar con un bote con un fuerte motor.

Busca en Beach Street el bote con el que vas a la isla de Hades, pero verás que el motor que tiene no es lo suficientemente potente además de que ya tiene sus añitos, la única persona que podría proveer esa gran cantidad de dinero es la ricachona Yai, ve a su casa y habla con ella y después ve a dormir. En seguida verás un video de los 4 operadores sobrevivientes de la WWW a excepción de Inukay (operador de BeastMan) quien fue borrado por Wily, entonces ellos se encargaran de la protección de Alpha.

Al día siguiente recibirás correo de papá que te da el programa del NC Alpha,

después de eso ve a Beach Street a ver el barco, allí verás que llegan tus amigos, quienes no planean dejarte ir sin que los lleves, Mayl y Yai se quedarán, pero quienes irán serán Dex, Chaud y tu amigo Tora. Ya en la base de la WWW avanza hasta llegar a una puerta, entra allí y examina la siguiente puerta, pero verás que no hay ningún puerto de red en el cuarto, entonces llegará el científico que revelará su identidad (Cossak, tenía que ser, si jugaste la serie normal debes ya tener la sospecha de cuál es su asunto que no terminó), él explica que esa silla permite a los humanos entrar al cyber mundo, allí verás a Cossak pero entonces se mostrarás Bass (ahora sabes quién fue la navi inocente que fue borrada por controlar a Alpha en el pasado).

Después de la escena de Cossak ve por el elevador, desde allí continúa a la siguiente puerta, en donde verás un tanque que salta hacia ustedes y usa el mismo ataque de FlashMan (el de la escuela), entonces entrarás a la red del tanque. Aquí nota que hay un basurero justo al comenzar, esto estará en todas las zonas siguiente vaya que hay ciertos elementos que te hacen repetir el nivel si es que eres atrapado por uno de ellos. Primero avanza y verás los mecanismos de los que hablaba, si te atrapan iniciarás desde el basurero; el caso es que en la segunda de esas hay un camino hacia la derecha, continúa por allí hasta llegar a un rombo azul que contiene un HPMemory, regresa y sigue camino al norte hasta llegar a una división, no tomes la izquierda de lo contrario llegarás a una trampa de Alpha escondido en el suelo, así que rodea por la derecha para llegar al rombo azul que contiene 1800 Zennys, después sigue hasta llegar a una puerta rosa, desde allí voltea a la derecha y sigue para llegar a un transporte.

Al tomarlo avanza hasta llegar a una división, toma el camino de abajo y entra en la primera abertura (para cubrirte de los guardianes) pero no te metas mucho, de lo contrario serás absorbido por un bicho de Alpha, entonces, sigue hacia la siguiente abertura y de ahí si puedes ir hacia arriba para encontrar un rombo azul que contiene el chip Recov150 P, después de ahí sigue hacia el oeste para encontrar otra abertura que te lleva a un rombo azul que contiene ID-DataA, regresa al transporte y con la división en la que estuviste llegarás a otro transporte (el de flechas), desde ese puedes llegar de nuevo a la puerta rosa para abrirla, allí encontrarás a FlashMan y a su operador, cuando entren al modo de completa sincronización (mejor comunicación entre navi y operador) habrá pelea.

* FlashManA.

- HP: 500.
- Elemento: electricidad.
- Debilidad: madera.
- Estrategia: usa las mismas estrategias de peleas anteriores.
- Premio: ninguno.

Después de derrotarlo verás que va a hacer uno de sus ataques, en eso llegará KingMan para darle mate, después de eso saldrás de allí, entonces entra en la puerta, allí verás que es el sitio de investigación; una vez allí investiga las dos estatuas y luego examina la de la derecha de nuevo para tirarla, entonces continúa al elevador y sigue hasta llegar a ver otro tanque, pero verás que le bloque el camino a Chaud con la barrera de burbujas (no otra vez), pero se te complica entrar hasta que llega Dex y le pone fin a las burbujas, entonces entrarás.

Ya en la red ve hacia la izquierda para ver una división, toma la derecha para ver a los guardianes, rodea el cuadro hasta llegar a un corredor en donde está otro guardián, pasa ese corredor para llegar a otra división, toma el primer camino a la izquierda y sigue hasta llegar a ver a guardianes yendo a gran velocidad, rodea ese cuadro hasta llegar a un transporte, si gustas un RegUP2 sólo tienes que continuar; tomando el transporte amarillo llegarás a un bloque

que te lleva a pelear con BubblMan (recuerda que no tiene operador).

* BubbleManA.

- HP: 800.
- Elemento: agua.
- Debilidad: electricidad.
- Estrategia: usa las mismas estrategias de peleas anteriores.
- Premio: ninguno.

Al matarlo se quitará del camino dejándote pasar al transporte, al salir del otro lado llegarás a ver un gran rectángulo resguardado por varios guardianes, con cuidado ve por el camino de arriba que lleva a un rombo azul que contiene 3000 Zennys, regresa y ve por el camino que lleva al sur, desde allí continúa hasta la división, entonces sigue por el camino izquierdo y luego ve hacia abajo para seguir a la izquierda y ver el rombo azul que contiene ID-DataB, regresa por el mismo camino (de lo contrario serás atrapado por un bicho de Alpha) y ve hacia el oeste para encontrar la puerta, entonces continúa y llegarás a otra zona repleta de guardianes, esquívalos y al final llegarás con DesertMan y Sunayama.

* DesertMnA.

- HP: 1200.
- Elemento: ninguno.
- Debilidad: agua.
- Estrategia: usa las mismas estrategias para peleas anteriores.
- Premio: ninguno.

Ahora DesertMan está fuera y el tanque también, así que podrás seguir a Chaud, si gustas ahora puedes pelear con Dex y GutsMan las veces que gustes, lo mismo con Tora que está atrás. Ve por la rampa y verás la roca caer, en seguida llegarás a ver a Chaud rodeado de fuego (sabrás quién sigue), entonces entrarás a la red de ese tanque. Al entrar ve hacia el noroeste y nota los guardianes, esquívalos para llegar a un cuadro en donde hay otro guardián, sigue por el camino de la parte derecha y llegarás a otro cuadro, justo allí da vuelta a la derecha y sigue hacia la derecha hasta llegar a un corredor, continúa para llegar a ver un rombo azul que contiene el programa del NC Jungle. Vuelve al cuadro más cercano y toma el camino de la derecha, luego voltea a la derecha y sigue a la derecha hasta encontrarte con un transporte, desde aquí puedes ver dos caminos, toma el que está pegado al transporte (en el otro hay un bicho de Alpha) y desde allí sigue hacia la izquierda para llegar a un gran cuadro.

Desde aquí busca una salida en la parte oeste, desde allí continúa hasta llegar a un callejón sin salida en donde encuentras el rombo azul con la ID-DataC que debes usar en la puerta que se encuentra en la parte este del gran cuadro. Al abrir la puerta baja la rampa para llegar a un cuadro, allí toma el cuarto de arriba para llegar a un rombo azul en el cual encuentras un SubChip FullEnrg, ahora vuelve al pequeño cuadro anterior y sigue por el camino de la derecha; antes de ir a batalla con los jefes graba porque tienes una batalla doble esperando (es decir primero una e inmediatamente la otra).

* PlantMan.

- HP: 1000.
- Elemento: madera.
- Debilidad: fuego.
- Estrategia: aplica las mismas estrategias de peleas anteriores.
- Premio: ninguno.

* FlamMan.

- HP: 1000.

- Elemento: fuego.
- Debilidad: agua.
- Estrategia: aplica las mismas estrategias de peleas anteriores.
- Premio: ninguno.

No más enemigos, no más tanque y Chaud a salvo, nada puede salir mal ahora. Ve por la puerta, nota que el lugar está desierto, sigue hasta ver unos cables, examina ese lugar para ver un pasaje secreto, entonces ve por allí y continúa por la rampa hasta llegar a la puerta, pero entonces otro tanque llegará, esta vez con otra navi sin operador, DrillMan. Al entrar en la red ve hacia el sur, no entres en la esquina izquierda porque hay un bicho de Alpha, sigue a la derecha y tampoco entres en la entrada inferior porque hay otro bicho, lo mismo en la abertura de la derecha que está conjunta y la última de la izquierda, todas esas tienen bichos. Entonces llegarás a un cuadro y verás dos caminos para llegar a un rombo azul, toma el de la izquierda (el otro tiene bicho) y ve al rombo que tiene 1400 Zennys, entonces sigue a la derecha para encontrar unos transportes que llevan a otro corredor con guardianes, al terminar sigue a la derecha para llegar a un gran cuadro en donde hay un transporte.

Aquí mismo ve a la derecha y sigue por ese camino para llegar al final y encontrar en el rombo azul la ID-DataD, después regresa al cuadro y ve por el transporte. Del otro lado encontrarás la puerta, pero hay otra cosa más importante, ve por la izquierda (por la red de guardianes lentos) y ve al camino del norte, ese lleva a un rombo azul que contiene un HPMemory., ahora sí regresa a la puerta y ve por el corredor para llegar con DrillMan.

- * DrillMan.
- HP: 600.
- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Estrategia: usa la misma estrategia de la pelea anterior.
- Premio: ninguno.

Entonces DrillMan pondrá su sistema de autodestrucción, pero Mega Man está muy cansado para destruirlo, por fortuna Chaud llega y nos salva, al salir del tanque graba, vaya que pasando la puerta llegas al clásico punto del no regreso. Una vez que pases la puerta verás un video en donde se ven a los 4 operadores de la WWW, una silla vacía y a Wily con la máquina decodificando a Alpha (lleva 80% 00), entonces Lan usará el sistema de transmisión de pulso para entrar a la red y ponerse en completa sincronización con Mega Man.

En ese complejo los enemigos que te salen son los AlphaBugs, los mismos que encontraste en el tanque de ACDC, lo que tienes que hacer aquí es ir hacia el noreste (no hay rombos) y llegarás a ver a Bass y a Wily, allí también verás el programa del abuelo que protege algo de Alpha, entonces ve como Bass lo rompe con facilidad y absorbe esos datos, entonces tendrás que pelear con Bass.

- * Bass.
- HP: 1000.
- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Chips recomendados: chips fuertes con los que se puedan hacer combos.
- Estrategia: pues aquí ya vas a tener que probar tu habilidad para crear fólderres vaya que tienes que balancear uno en el que mantengas un balance pero a la vez combines poder con fluidez. Aquí mis recomendaciones son fólderres tipo B (para meter chips como BubblMan o BeastMan que son muy buenos) o uno tipo G en el cual puedes meter a GutsMan, Yoyo's, Magnum2, RockArm2 y otros chips que te dan una buena opción en batalla. Otro que también recomiendo

altamente es un fólder para el PA LifeSword, es realmente bueno hacer uno de este tipo, sólo que recuerda poner chips de más de 100 de daño para no perder. En la pelea nota que Bass tiene un aura de 100, es decir que todos los ataques con un ataque menor a 100 serán anulados, pero los que sean iguales o mayores a esa cantidad podrán destruirla y dejar a Bass descubierto, desafortunadamente el aura se regenera. En el momento de atacar cuida tus pasos, el tipo se mueve mucho y de pronto se detiene para atacar con un disparo algo fuerte; esto no es nada comparado con la lluvia de disparos que va desde su campo al tuyo y tienes que moverte y tratar de adivinar para así salir ileso. En el caso de la lluvia hay dos tipos de esa, una es relativamente corta y la ejecuta después de haber hecho un disparo simple, pero la otra lluvia que es más prolongada y cerrada la hace después de recargar su brazo (ésta es la señal, chips Invis aquí son requeridos mucho). Ya quedándole poco HP podrá ir a tu área y golpear el suelo quitando los paneles a los que golpea, si tú te encuentras en uno de esos recibirás mucho daño además de que sólo se agrietará tu panel. Otra buena opción en el fólder es el código B, siempre da buenos resultados.

- Premio: Zennys.

Bass ha sido derrotado, pero eso no significa que Alpha también, verás que Wily ha estado usando a Bass como carnada para así despertar a Alpha, finalmente ha nacido (come a Wily xD), entonces aparecerá Alpha y por fin pelearás, la última batalla.

Gustavoom91 agrega:

"Para Alpha, trata de sacarle el escudo y luego usa los Shakes (cualquier versión)."

* Alpha.

- HP: 2000.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: los mismos que para Bass.

- Estrategia: hombre, esta es la pelea más difícil hasta este momento, un verdadero dolor de cabeza. Para entrar aquí al menos requieres más de 1500 HP, unos buenos chips que sean distancia (nada de chips con 1 de rango) y mucha agilidad; como vienes de Bass, esto si es realmente un reto. Lo primero que debes notar es su escudo rosado, ese escudo está cubriendo su núcleo el cual es su punto débil, pero para alcanzar el núcleo necesitas forzar el núcleo con chips y eso es lo más difícil porque Alpha no se queda con las manos cruzadas. Al comenzar tendrás unos segundos antes de que Alpha comience a atacar con sus brazos, en la columna en la que estés irá una garra por toda la columna, terminando con la columna otra garra se presentará en tu misma fila y también atacará, así como los ataques de Omega del Zero 3, sólo que más 3d. Pero ese no es su único ataque, terminando de hacer toda la combinación cruzada de sus garras sacará unas ametralladoras de sí y empezará a disparar; no te confíes y corre porque aunque no parece que estás siendo dañado, si ves tu HP en realidad está bajando por las balas aunque no haya efecto alguno, por eso corre. También puede sacar un rayo que impactará en el panel central de la última columna (siendo la de la derecha a última) agrietando todos los paneles a su alrededor. Ya cuando no tenga mucho HP verás que sacará un misil, cuidado ya que cuando impacta en tu área explota en las dos primeras columnas dejando la última como única opción para quedarse. Te deseo una buena pelea y aplica los conocimientos que tengas aquí, los necesitarás.

- Premio: ninguno.

Bravo, Alpha está muerto y la red está a salvo, pero aún queda mucho que ver en este interesante final, no te arruinaré la sorpresa y dejaré que lo veas. A pesar de esto, sigue habiendo cosas que hacer en la red.

=== Las secciones de a continuación no tienen relación con la historia, sin embargo, requieren al menos haber vencido ya a Alpha, es decir, tener una estrella justo cuando se termine el final. Esta parte es totalmente opcional, no se debe completar lo siguiente por la fuerza ===

** NOTA: para esta parte recomiendo altamente la consulta de los mapas de Megaboy.

@@@ 8.9 - El nocturno (vs DarkMan).

Se supone que debiste haber grabado antes del punto de no regreso, entonces debes de encontrarte antes de la puerta que te lleva con Wily. Bueno, desde allí tenemos otras cuestas que son mucho más interesantes. Primero es recomendable que antes de ir a empezar nuestra cuesta en una de las secciones más raras del Undernet vayas a conseguir un programa llamado Hammer, que se encuentra en Undernet 7; pero para llegar allí necesitas haber vencido a FlamManB (éste requiere vencer primero a FlamManA en Undernet 5) que se encuentra en Yoka 1 (aparece al azar). También requieres al menos de 50 Bugfrags o haber derrotado a DrillManB.

Ya que hayas cumplido esos requisitos ve a Undernet 6 llegando desde Undernet 5 al cual accedas desde SciLab o el Undernet Square, una vez allí ve a la parte noroeste para encontrar un cubo de seguridad que te impide el paso en el corredor, después de vencer a FlamManB este cubo de seguridad se puede abrir, así que desde allí continúa hacia Undernet 7.

Una vez en Undernet 7 tienes la posibilidad de abrir el cubo de seguridad a tu izquierda (habiendo derrotado a DrillManB) o yendo a la derecha en donde encontrarás a alguien que para dejarte pasar te pide 50 Bugfrags, continuando el camino llegarás a una plataforma superior, el rombo azul que está en el centro contiene el programa Hammer.

Ahora sal de allí y ve al Undernet Server (si, ése del SPA), entonces ve a la red y llegarás al mismo agujero en donde hablaste con Serenade, acércate al agujero y presiona A (si no tienes 100 Standard Chips en la librería ve a conseguirlos primero) para entrar a la parte más profunda y rara del Undernet, Secret Area; aquí las navis más fuertes son las que sobreviven, es un riesgo (un suicidio que) entrar aquí sin tener un buen fólдер, buen HP y saber combinar tu Style con tu fólдер para mejores batallas.

Una vez en Secret puedes ver varios caminos, el del noroeste lleva a un camino bloqueado por un obstáculo, esta es una versión "mejorada" de las misteriosas bombas en la WWW del BN2. Para derrotar a estas primero debes eliminar a la bomba que tiene el número 1 (está en blanco) SIN TOCAR LAS DE NEGRO u ocasionarás un error que hará que caiga un rayo sobre ti que te baja 1000 HP, aunque eso lo evitas teniendo una Barrier que será destruida pero tu HP estará intacto. Para la 1 una LifeSword en la columna 2 está bien y para los otros 2 puedes usar un CopyDmg en el de la última columna y LifeSword en el de en medio o usar un AreaGrab y destruir a ambas por igual. Recuerda que primero debes destruir la 1 y luego destruir las 2 al mismo tiempo. Ese camino lleva a un rombo azul que contiene el chip Geddon3 U.

Desde el centro hacia el suroeste encuentras un monolito, estas cosas fueron creadas para encerrar a los virus, pero bloquean el camino; para eso es Hammer, para destruir el monolito, pero cuando lo destruyes salen los virus y debes enfrentar a 10 batallas seguidas. Ese camino lleva a una puerta la cual se abre cuando hayas contestado los 4 cuestionarios de las personas alrededor del mundo real, eso te lleva al chip StepCros R.

Desde el centro hacia el sureste llegas a un camino te va a llevar a una

puerta y un obstáculo, el obstáculo lo puedes vencer de la misma manera que el anterior (sólo que está alineado diferente) y la puerta (que requiere tener 140 Standard Chips en la librería) lleva al primer jefe de Secret, DarkMan.

* DarkMan.

- HP: 1400.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: AreaGrab.

- Estrategia: este es el primero jefe guardián de Serenade. Primero nota que el tipo siempre que se mueve cambia de color, su cambio de color indica el elemento con el que atacará, desafortunadamente él no es perjudicado por el elemento y sus debilidades siguen siendo las mismas: ninguna. Mira que este tipo trae ataques repetidos de algunos enemigos, para el elemento fuego trae un ataque de FlamMan, para el de agua el ataque de los Penga y para el eléctrico el de los KillrEye. En tu fólдер asegúrate de tener chips de espada o que sean cortantes (como Yoyo) vaya que en cierto momento convocará a una sombra (el mismito enemigo Shadow) que sólo puede ser herido con espadas y chips cortantes. Después en cierto tiempo verás que abre 3 agujeros en tu campo, de los cuales saldrán murciélagos y no podrás parar el efecto de los agujeros y tienes que esperar a que se cierren, cosa que no es muy buena vaya que a pesar de que no se mueve mucho es seguro que ataque justo antes de que se cierren los agujeros; para contraatacar este ataque AreaGrab es la solución, con uno de estos vas a poder acercarte a DarkMan, evitar la lluvia de murciélagos y tener más probabilidades de usar la LifeSword. Trata de usar PA como 2xHero, BodyGrd.

- Premio: Zennys.

@@@ 8.10 - Samurai (vs JapanMan).

Después de derrotar a DarkMan tienes la posibilidad de entrar a Secret 2, esta zona se caracteriza por tener caminos ocultos que se bloquean por pisos de la misma zona pero en diferentes niveles que impiden la visión (en los mapas de Megaboy están señalados con una raya negra).

Al entrar sigue derecho hasta llegar a un transporte, justamente allí también hay un monolito que al ser destruido te lleva de nuevo a 10 batallas de supervivencia. Yendo por el transporte encontrarás dos caminos, el de la derecha lleva a un obstáculo, para este debes hacer tu fólдер con 3 PA HyperRat, entonces usas el PA enfrente de cada Number para así destruirlos. Siguiendo ese camino llegarás con un mercader (vende muy caro).

Desde el monolito yendo hacia el sur hasta llegar al final se alcanzará de nuevo un transporte, esta vez lleva a una salida con 3 caminos, el de la derecha lleva a una puerta (requiere haber hecho los 25 trabajos en SciLab) que al abrirse lleva a un rombo azul con un HP+500 (NC); el izquierdo no tiene nada y el central lleva a otro transporte.

Saliendo del transporte yendo hasta el fondo te encontrarás en un callejón sin salida, tratando de caminar hacia la derecha en ese lugar descubrirás un camino secreto que lleva a un cuadro en donde hay un rombo con AntiNaviM. Regresa al mismo lugar del transporte (el anterior) pero no lo tomes, entonces aquí participa una ilusión, bajo el camino izquierdo de la plataforma superior se esconde un puente que conecta ese corredor con otro más al oeste, así que ve allí y continúa hasta encontrarte en el camino intermedio de la plataforma superior. Aquí si examinas la parte izquierda bajo el camino central puedes notar un obstáculo, que se ve de esta forma:

```
[ ][ ][ ] [ ][N][ ]  
[ ][M][ ] [ ][ ][ ]
```

[] [] [] [N] [] [N]

M - Mega Man.

N - Number1.

Para destruirlos debes usar primero un AreaGrab, después tener la LifeSword lista al igual que un CopyDmg, así que usas el CopyDmg en el Number1 de la esquina inferior izquierda e inmediatamente usas la LifeSword para destruir a los del fondo. Ese camino lleva a un rombo con un HPMemory.

Desde el obstáculo yendo más al norte encuentras la puerta del jefe (requiere al menos tener 1 Giga Chip en tu librería), al abrirse saldrá el segundo y antepenúltimo jefe de la zona, JapanMan (mejor conocido en la serie clásica como YamatoMan).

* JapanMan (YamatoMan).

- HP: 1600.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Chips recomendados: PanlOut3, Snake, Invis.

- Estrategia: para esta batalla el combo de Snake es muy recomendable, especialmente si tienes múltiples chips de Snake esperando a ser seleccionados. Primero los ataques, JapanMan tiene la posibilidad de atacar tus dos columnas más a la derecha con sus múltiples ataques de lanza, para esos recomiendo quedarse en la parte izquierda o usar unos Invis. Otro ataque de él es cuando te lanza su lanza xD, ese ataque puede llegar hasta tu última fila, pero no es tan difícil distinguir que te quiere atacar y en especial con ese ataque. Cuando ya no tenga muchas posibilidades pedirá refuerzos, para eso empezarán a llegar pequeños morritos hacia ti para bloquearte movilidad, bajarte HP y hacer que JapanMan tenga más efectividad; para contrarrestar esto un buen PanlOut3 sirve bien, pero si usamos la combinación Snake, un par de AreaGrab con el Geddon2 caen perfecto, puedes causar daño masivo, especialmente si equipas un Wood+30 y lo sigues con un Atk+30/10.

- Premio: Zennys.

@@@ 8.11 - Rank 1 (vs Serenade).

Llegamos a lo más profundo del Undernet y también la zona más dura en cuanto a enemigos. Justamente al entrar encontramos una puerta, esa puerta se abre cuando has reunido a todos los virus para el Virus Breeder (excluye a los Scuttlest, esos no son necesarios), por ese camino estrecho podemos llegar a un área realmente amplia, por allí hay un rombo azul que contiene Sncuary C, en la parte este se encuentra el Bugfrag Trader (para quienes preguntan por el siguiente jefe). Justamente en la misma dirección a la que apunta el camino estrecho (noroeste) hay un camino oculto en el lado oeste, sigue ese camino y llegarás a un monolito, a diferencia de los anteriores este es de 20 batallas, pero el premio llega a ser un rombo azul con el programa HubBatch, con buenos atributos.

Ahora desde el principio de zona yendo por el otro camino llegarás a un obstáculo, este lo debes derrotar a la fuerza. Para destruirlo requerirías de un fólger de 2 HyperRat en el que incluyas un CopyDmg, el CopyDmg lo requieres para eliminar a los Number1 amarillos, usando el CopyDmg en uno y HyperRat en otro seguro mueren ambos. El tercero con otra HyperRat lo destruyes.

Terminando ese llegarás a ver en la parte suroeste un monolito de 10 batallas, y en el sureste otro obstáculo, éste especialmente requiere un combo además de un PA.

[] [] [-] [] [-] [N]

[] [M] [-] [] [-] []
[] [] [] [N] [N] [-]

M: Mega Man.

- Espacios vacíos.

N: Number-G1

Primero requieres lo siguiente: GrassStg, HeatSprd PA (código J), Atk+30/Fire+30, CopyDmg. Entonces lo que debes hacer es usar el GrassStg primero, después usas CopyDmg en el de la esquina superior derecha y usas el HeatSprd PA junto al Atk+30/Fire+30 en los de abajo, eso los matará. El camino del obstáculo lleva a un rombo con el chip Hole *.

Yendo por el camino del monolito llegarás a unas escaleras gigantes, subiendo llegarás a otra puerta (requiere los 200 Standard Chips en la librería), al abrirse podrás pelear con la navi número 1, Serenade.

* Serenade.

- HP: 2000.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Estrategia: esta pelea es larga, así que pon un buen conocimiento en esta batalla, nota que cada vez que usas el Buster no le harás nada, en cambio él girará y te regresará el ataque en forma de ola; entonces para eso quita todo en el NC que beneficie al Buster vaya que no sirve, en ese caso usa un AirShoes, FstGauge y unos Custom. El ataque que siempre hace es una luz muy parecida al ataque de los Penga, sólo que es mucho más fuerte, incluso puede penetrar el chip Invis. La única manera de dañarlo es con su 3° ataque, con el cual empieza a agrietar tus paneles, en ese momento que dura 5 segundos debes atacar con lo que tengas, esa pelea será larga porque es el único momento para atacar, así que usa bien tus conocimientos. Para jugadores de la versión Blue, tienen una ventaja la cual es el chip FoldrBak, utilizando ese chip no se les podrán acabar los chips vaya que el chip renueva el fólger, lástima que sea exclusivo del Blue, para el White el NavRcycl sirve, pero sólo para cuando usas un chip de navi realmente útil.

- Premio: Zennys.

* emi_leiva agrega:

Una buena estrategia consiste en encerrarlo en un solo panel mediante 3 ó más AreaGrab y MetaGel. Así todo ataque lo dañará y ninguno te lo regresará.

@@@ 8.12 - Renacer (vs BassGS).

Al tener el rango 1, sal de Secret Area y también del Undernet, o más bien, de toda la red. Ahora puedes volver a Secret Area o ir a Undernet 7 en donde las cortinas que se encuentran en ese lugar se abren ante tus pies. Si deseas volver a otra gran pelea requieres de 300 Bugfrags (son demasiadas, es cierto). Una manera fácil de conseguir Bugfrags es enfrentando a GutsMan y matándolo justo antes de que ataque, te dará 10 Bugfrags, aunque en las redes de enemigos pequeños también se consiguen rápido.

Ya con las 300 Bugfrags volvemos a Secret Area 3 y vamos al Bugfrag Trader, lo alimentamos (xD) 30 veces para ver que la red se agita súbitamente, recuerda que ese poder lo has sentido antes. Sal de la red (de Secret a Undernet y de ahí sal al mundo real) para después volver a entrar a Secret 3, vuelve al Bugfrag Trader (no sin antes grabar) y verás a BassGS, prepárate para otra pelea difícil.

* BassGS.

- HP: 2000.

- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Estrategia: Bass es ahora más fuerte que antes, esta batalla es de las mejores y más difíciles del juego, antes que nada nota su impresionante aura que repele 200 de daño, así que todo menos a esa cantidad no le va a hacer nada; entonces jugadores de la versión Blue, aseguren el chip FoldrBak. El mismo Bass tiene los ataques de la otra vez, sólo que ahora es mucho más difícil vaya que es más rápido y tiene más poder en sus ataques. Para su maldita aura la mejor opción es quitársela con un NrthWind, pero úsalo sabiamente, no vaya a hacer un "metrallazo" con sus disparos y la regenere después de ese ataque (que es frecuentemente la señal para la cual lo regenera), así salva tus chips NrthWind. También ten varios PA (me refiero el mismo pero varias veces) para que así puedas desatar la furia del PA fácilmente, no olvides combinarlos bien para así producir más daño; lo que es el PA MstrStyl no lo recomiendo, requiere 4 Mega Chips, re quita fluidez y aunque se vea cool el ataque no es muy útil, BodyGrd y esa clase de PA que requieren un Mega Chip quedan totalmente descartados. Buenas opciones son HyperRat, LifeSwrd, EvilCut, PA de ese tipo. También nota que trae nuevos ataques, en uno de ellos salen unas garras hacia ti, en otro Bass (recuerda que las Bugfrags son fragmentos con los que se hizo a Gospel y por consiguiente pues tiene el poder de Gospel) y hace el aliento de fuego (como el Mega Chip del juego anterior). El último y más letal es una fiera, Bass utiliza a Gospel para lanzar un rayo que hace una explosión en tus dos últimas filas causando 500 de daño si te llega a tocar, ese efecto es el que usa el chip BassGS distribuido por Capcom que sólo se puede conseguir por Code Breaker, la única razón por la cual vale usar ese código es para ver lo bueno que es.

- Premio: Bass X /Bass+ X.

* Gustavoom91 sugiere lo siguiente:

- Primero hay que sacarle el aura.
- Usa GrasStge, luego Prism y después el PA HeatSprd. Si no muere, repetir.

* Aldo Cáceres sugiere:

Equípate el NCP FstGauge y Custom1/2 para tener el BodyGrd, Atk+30, Northwind en el mismo turno. El Northwind debe ser utilizado para eliminar la molesta aura y de allí lanza BodyGrd.

Al eliminarlo puedes ir al lugar donde se encontraba Serenade para encontrarte con 3 navis, en esto empezará lo que se le conoce como "Serenade Time Trials", para completarlos refiérete a esa sección.

Una vez que hayas completado los Time Trials puedes pasar la última puerta que se encuentra en Undernet 7, esa puerta lleva a un rombo morado que contiene el programa del NC GigFldr1.

Eso es todo, espero que hayas disfrutado del juego así como yo disfruté de la historia y de hacer esta guía.

9. Secretos.

Créditos en esta sección:

* La gente que posteó sus trucos en GameFAQ's.
* David Bofelli por los códigos de los errores del NC.

* Códigos de NumberMan: estos códigos los puedes poner desde la parte en que tienes que ayudar a Higsby, la máquina en la que pones estos códigos es la máquina de NumberMan que es la verde en esa tienda. Nota que sólo puedes poner

una vez cada código.

== Chips ==

- CopyDmg *: 01697824.
- HeroSwrd P: 03284579.
- AirShot3 *: 15789208.
- HiCannon *: 21247895.
- Spreader *: 31549798.
- GaiaBlad *: 33157825.
- Muramasa M: 50098263.
- Bolt *: 54390805.
- VarSwrd F: 63997824.
- Salamndr *: 65497812.
- StepCros S: 76889120.
- Fountain *: 88543997.
- GtsStrgt S: 95913876.

== Programas NC ==

- SetSand: 19878934.
- AirShoes: 23415891.
- SneakRun: 24586483.
- WpnLvl+1: 41465278.
- FstGauge: 67918452.

== Ítems valiosos ==

- SpinBlue: 11002540.
- SpinGrn: 28274283.
- SpinRed: 72563938.
- SpinWhit: 77955025.
- WristBnd: 90690648.

== SubChips ==

- Untrap: 05088930.
- SneakRun: 24586483.
- Unlocker: 35331089.
- Untrap: 46823480.
- FullEnrg: 56892168.
- MiniEnrg: 57789423.
- MiniEnrg: 86508964.
- LockEnmy: 87824510.
- FullEnrg: 99826471.

* Omega Navis: para enfrentar a las Omega Navis debes tener 5 estrellas, luego en el menú selecciona CONTINUE, mantén presionado izquierda y luego presiona: R, R, L, R, L, R, L, L; así se juntarán las estrellas y podrás buscar a las Omega Navis.

* Estrellas:

- Azul (4): completa la librería de Standard Chips.
- Verde (2): derrota a BassGS en Secret 3.
- Azul claro (3): completa los Serenade Time Trials.
- Naranja (7): completa la librería de PA.
- Morada (5): completa la librería de Mega Chips.
- Roja (6): derrota a las 15 Omega Navis.
- Amarilla (1): vence a Alpha.

* EX Codes: estos códigos te sirven cuando compras las ModTools en Beach Street, cuando terminas de correr el NC presionas Select para abrir una pantalla en la que puedes poner un código que aumenta el efecto de los programas; nota que los números representan los símbolos raros. Esto sólo

funciona para los programas del NC.

- HP+100: JIEU1AWT.
- HP+1000: CNJDU2EM.
- HP+150: U2IEOSKW.
- HP+200: ASK3IETN.
- HP+250: SIE1TMSD.
- HP+300: SEIUT1NG.
- HP+350: GJHURIE2.
- HP+400: AWE3ETSW.
- HP+450: 3MZNBXH1.
- HP+500: 2YTIWOAM.
- HP+550: O3IUTNWQ.
- HP+600: ZMJ1IGIE.
- HP+650: SRUEIT3A.
- HP+800: DMGEIO3W.
- HP+900: SM2UIROA.
- Block: ZBKDEU1W.
- FlotShos: PEOT1R2G.
- Humor: SJH1UEKA.
- MegFldr1: JDKGIU2.
- ShadShos: GKHU1KHI.
- Shield: EIR3BM3I.
- SneakRun: UIEU2NGO.
- SuprArmr: KTEIUE2D.
- UnderSht: SKJGURN2.
- SloGauge: 2BKD1UEW.

* Compactar programas NC: para esto se debe seleccionar el programa a compactar, presionar Select y seguir con la secuencia del chip:

- AirShoes: arriba, B, B, abajo, A, R.
- Battery: derecha, R, derecha, R, L, izquierda.
- Beat: A, abajo, A, A, R, A.
- Block: abajo, B, arriba, abajo, A, izquierda.
- BugStop: B, abajo, arriba, B, abajo, B.
- BstrMAX: abajo, A, R, R, L, izquierda, izquierda.
- Collect: B, abajo, derecha, R, derecha, derecha.
- Custom1: derecha, derecha, derecha, arriba, izquierda, B.
- Custom2: A, abajo, arriba, abajo, R, abajo.
- FstGauge: B, abajo, A, R, izquierda, R.
- Fish: L, R, abajo, arriba, izquierda, derecha.
- GigFldr1: L, abajo, A, abajo, R, B, arriba.
- HubBatch: B, izquierda, A, abajo, abajo, arriba, L.
- Jungle: A, R, izquierda, B, B, A.
- OilBody: arriba, derecha, A, A, R, arriba.
- Reflect: B, arriba, A, izquierda, izquierda, B.
- Rush: L, A, abajo, B, B, B.
- Shield: izquierda, derecha, abajo, R, abajo, R.
- SneakRun: R, L, B, abajo, abajo, abajo.
- Tango: A, abajo, izquierda, L, L, R.
- UnderSht: izquierda, arriba, B, izquierda, arriba.

* VarSword combos: al usar VarSword, sostén el botón A y presiona los siguientes comandos antes de que ataque la VarSword.

- FtrSword: izquierda, diagonal izquierda, abajo, diagonal derecha, derecha.
- LifeSword: abajo, izquierda, arriba, derecha, abajo.
- LongSword: abajo, diagonal derecha, derecha.
- SonicBoom: izquierda, B, derecha, B.
- WideSword: arriba, derecha, abajo.

* Códigos para los errores del Navi Customizer: para poder introducir estos códigos se necesita tener ModTools y presionar Select una vez que dice "ErrorXX".

- Error A3: LO13ZXME.
- Error S2G: AX1RTDS3.
- Error B3: Y2UOMNCB.
- Error B2: ALSK3W2R.
- Error E1: P2I3MSJL.
- Error F3: ITA2CRWQ.
- Error B5: BM2KWIRA.
- Error H2: UTIW2SMF.
- Error G2G: CVVDS2WR.
- Error G2C: TIS3LAEJ.

10. FAQ (preguntas frecuentes).

P: Cuando trato de usar el chip de Bass y Serenade, éste se esfuma. ¿Cómo lo uso?

R: Requieres primero abrir un agujero en el campo y luego usar el chip Hole, después ya puedes usar Bass.

P: ¿Dónde se encuentra el App. Folder?

R: Te lo da el hombre que está al lado de la Guardian Machine, en ACDC.

P: ¿Cuál es el código de error (S2S) para el HubBatch?

R: F2AAFETG.

P: Para que funciona el NCP HubBatch?

R: Digamos que es un compendio de los siguientes NCPs:

- Super Armor
- Break Buster
- Break Charge
- Shield
- Custom 1
- Mega-Folder 1
- First Barrier
- Air Shoes
- Float Shoes
- Under Shirt

P: Cómo elimino a los Numbers que salen en Secret Area?

R: En esa misma sección de la guía (sección 8.10 en adelante) se especifica la técnica para vencerlos.

P: Cómo obtengo un Custom style?

R: Consulta la sección referente a ese tema (5.1).

P: Hay otro sitio donde pueda encontrar el MetaGel3?

R: Además de Secret3 puedes hacerlo en Undernet7.

P: No puedo utilizar los siguientes chips: Bolt, Salamndr, Slasher, Fountain, StandOut, WatrLine, Lightning, GaiaSwrd, GaiaBlde, Jealousy, PoltrGst y Prism. Cómo hago que funcionen?

R: Así:

- Todos los chips elementales (por ejemplo, Bolt, Salamandr, etc.) sólo los puedes utilizar si tu estilo es el mismo que el chip (por ejemplo: debes tener ElecStyle para usar Bolt). Los chips afectados son: Lightning, Bolt.

- Los siguientes chips requieren el mismo principio que los anteriores, pero necesitan un agujero en el campo: StandOut, Salamandr. En el caso de Fountain y WatrLine, el agujero debe estar frente a ti.
- Para GaiaSwrd y GaiaBlad, aplica la misma condición. NO necesitan ni objeto ni agujero. El poder extra lo toma de chips después de éste. Uno es como WideSwrd y otro como LongSwrd.
- Jealousy: puede ser que sólo funcione en modo versus (contra otra persona) como pasa en juegos posteriores.
- Poltrgst: tiene que haber un objeto en el área para que le cause daño al enemigo.
- Prism: el prisma cae tres paneles enfrente de ti, luego lo tienes que destruir para que dañe a todos los enemigos que se encuentren alrededor, sino sólo desaparecerá.
- Slasher: sólo funciona si el enemigo entra en tu área; debes mantener presionado A.

P: Cuáles son los comandos para el GutPunch?

R: Estos:

- GutPunch sólo tiene un comando y es: Presiona A, luego abajo, diagonal abajo-derecha y derecha.
- GutStrght tiene otro comando: Presiona A + B, luego B, abajo, izquierda, derecha y B.
- GutImpct tiene otro también: Presiona A + izquierda, luego B, abajo, B, abajo y B.

P: Cómo consigo MistMan/BowlMan en mi versión opuesta?

R: Lo dice en la sección de chips, sólo con Cable Link o modificadores (Gameshark, Action Replay, etc.)

P: Cómo puedo utilizar el chip DarkAura?

R: Hay dos maneras con los que puedes lograr que funcione (y así para todos los oscuros): equipa el NCP Dark License (lo genera el Bug Style en nivel 3) o utiliza previamente el chip Hole *. Ten en cuenta que el chip Hole se tiene que desarrollar (es decir, hacerse más grande) antes de que puedas convocar cualquier chip oscuro como Serenade, Bass o DarkAura.

P: Cómo obtengo Bugfrags rápidamente?

R: La mejor manera es terminando las batallas contra Navis con un Counter; eso te dará fácilmente 10 Bugfrags y si la Navi es Beta u Omega recibirás más Bugfrags entonces. Lo mismo pasa con los enemigos comunes, sólo que recibirás muchas menos Bugfrags.

P: Estuve tratando de conseguir las V4, eliminé a los enemigos en menos de 20-30 segundos y así conseguí las V3. Qué hice mal?

R: Recuerda que para conseguir las V4 hay que tener el Team Style y además conseguir un S-Rank.

11. Información Legal.

© Copyright 2005-2006 Juan Carlos García.

Está totalmente prohibida la reproducción de esta guía y cualquier otra de mis producciones sin previa autorización, esta guía es sólo para uso privado. Si se desea colocar esta guía en algún sitio web o cualquier medio publicitario se debe tener aprobación de mi parte; el uso de este trabajo en cualquier sitio web (incluyendo foros) o medio publicitario sin autorización es clara violación de copyright.

Todas las marcas, nombres y copyrights en este documento son propiedad de sus

respectivos dueños.

Esta guía sólo podrá ser vista en estos sitios: JuancaFAQ's, GameFAQ's e IGN. Cualquiera web que desee disponer de esta guía sólo debe solicitar mi autorización. Cualquiera que desee ver todos los sitios que oficialmente pueden tener algún trabajo mío, puede consultar la lista en la página principal de mi sitio web: <http://juancafaqs.com/>

12. Créditos.

Esta guía fue hecha al mismo tiempo que jugaba, pueden haber pocos errores pero ninguno es de gran magnitud. Cualquiera que encuentre errores por favor comuníquelos conmigo.

Agradezco a las siguientes personas que ayudaron a la realización de esta guía:

- * Megaboy: por sus increíbles mapas, siempre útiles como en la mayoría de juegos de BN en los que se necesita.
- * Zidanet_129: por sus útiles datos acerca de los Styles y PA.
- * Woohoo0: por los datos acerca de localización de enemigos para los chips.
- * BF_Gamer: por su buena guía acerca de los trabajos en SciLab.
- * Thunderbird: por la localización de los virus para el Virus Breeder.
- * Shadowboy: por sus estupendos consejos para los Serenade Time Trials.
- * MegaBusterX: por su guía de los jefes en la cual pude obtener la localización exacta de navis.
- * Nicolás Redigonda: por información sobre las versiones omega de las familias del Virus Breeder.
- * David Bofelli: por códigos de los errores del NC.
- * Alex Loayza: por haber añadido un dato del Virus Breeding.
- * Gustavoom91: por varias adiciones.
- * Pablo Leban: por un detalle de BowlMan.
- * bingo_03_: por agregar una nota sobre Virus Breeding.
- * darklight_zx: por una nota de Punk.
- * emi_leiva: por una estrategia contra Serenade.
- * Neo Kirby: por agregar la ubicación de un HPMemory.
- * locuas432: por un dato contra DesertMan.
- * Aldo Cáceres: por rectificar la ubicación de los chips Anubis y Spice3, así como una estrategia alterna para BassGS.
- * A la gente que posteó trucos en GameFAQ's.

Además, por supuesto, a CjayC, quien creó GameFAQ's, que me inspiró para hacer guías.

Y a toda la gente que me brinda su apoyo para así yo pueda seguir escribiendo guías.

= Pronto estaré publicando los FAQ's de los siguientes juegos:

- * Mega Man 9 (mejor conocido como Mega Man & Bass).
- * Mega Man X7.
- * Mega Man Battle Network 5 (Protoman/Colonel) [próximo].
- * Mega Man Zero 4.
- * Legacy of Kain: Soul Reaver.
- * Legacy of Kain: Soul Reaver 2.
- * Legacy of Kain Defiance.
- * Resident Evil Outbreak File #2.
- * Pikmin 2.

¡Recuerda! No seas Menso, aunque no lo seas si compras juegos piratas te vas a

volver Menso. Por eso di NO a la piratería.

13. Contacto.

Antes de establecer comunicación conmigo sugiero que lean este pequeño apartado para que tanto ustedes como yo nos ahorremos algo de tiempo.

=====
| Esenciales |
=====

* Al escribir procuren utilizar un lenguaje claro y conciso, eviten el uso de modismos y jergas. De esta manera podremos comunicarnos más eficientemente.

* Antes de hacer cualquier pregunta, consultar el apartado FAQ (preguntas frecuentes); si no viene su pregunta en este apartado, siéntanse libres de preguntar.

* Cualquier comentario es bienvenido, sea: corrección, sugerencia, crítica (si llegan a escribir alguna, traten de hacerla lo más objetiva posible; esperen una respuesta si escriben una), felicitación, petición, opinión u otra. También pueden reportar algún fragmento de la guía que no esté claro. Si lo consideran necesario también pueden avisar de errores ortográficos o de coherencia.

=====
| Correos |
=====

* Para cualquier duda del juego procuren colocar en el título del mensaje el nombre del juego.

* Pueden pedir que empiece a hacer una guía de las encontradas en mi lista de espera (consultar arriba o en mi sitio web).

* Si se desea publicar esta u otra guía, favor de hacer la petición antes de publicar la guía, de lo contrario me veré obligado a proceder a otras medidas. Requiere información del solicitante y del sitio para mantener al tanto de actualizaciones.

* Se pueden hacer solicitudes para afiliación a mi pequeño sitio web.

Saludos a los lectores:
Hasta el próximo FAQ ;)