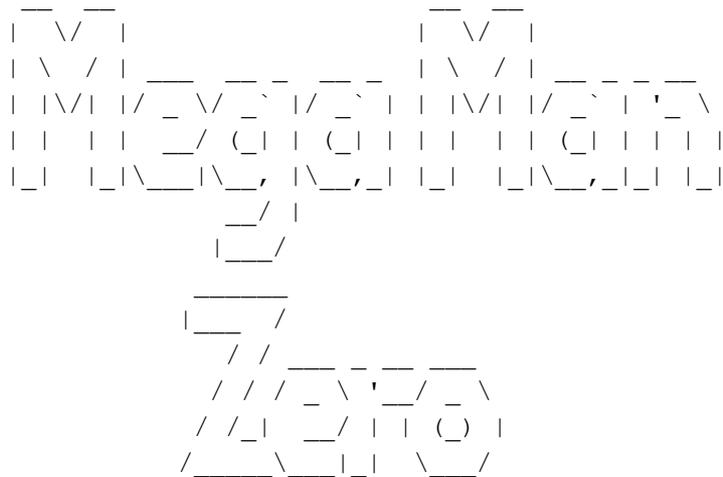


Mega Man Zero FAQ (Spanish)

by juanca45002

Updated on Sep 25, 2010



MEGAMAN ZERO FAQ

Por juanca45002.

FAQ en español.

Empezado: 22 de diciembre del 2003.

Terminado: 26 de diciembre del 2003.

Última actualización: 24 de septiembre del 2010.

E-mail: lifevirus.zero.outbreak@gmail.com

Sitio Web: <http://juancafaqs.com/>

=== Importante ===

Antes de establecer comunicación conmigo leer el apartado de información de contacto.

== Nota ==

Quien encuentre información que haga falta en la guía, por favor avise, así mismo ayudará a mejorar el contenido y calidad de la guía.

Navega fácilmente usando [Ctrl + F] y colocando el número de la sección correspondiente.

Este es el Faq del juego de la innovadora y nueva serie de Megaman, la cual es Megaman Zero. Ésta ahora es estelarizada por Zero 100 años después de la desaparición de Sigma. Lo que te impresionará al llegar con el enemigo final será que tendrás que enfrentar a tu ex mejor amigo X, el cual ahora es líder de una compañía llamada Neo Arcadia. Este juego presenta un modo similar de jugar al los juegos del X4 para delante, sólo que ahora podrás disponer de una Subarma, de la cual se puede disponer infinitamente. Lo que también es nuevo es que no hay armas secundarias, o sea, de las que se obtienen al vencer a un funesto enemigo, sino que ahora se obtendrán elementos, tales como hielo, fuego, etc., que te permitirán hacer más daño a los enemigos. Este es el contenido del Faq:

1. Cyber Elves.
2. Walkthrough.
3. Tips.
4. Agradecimientos.

- 5. Información Legal.
- 6. Información de contacto.

* Agradecimientos *

- * (18 de diciembre, 2007): corregida una debilidad.
- * (10 de noviembre, 2009): añadida la debilidad de Pirate X Angel.
- * (24 de septiembre, 2010): añadidas debilidades para Pirate X.

1. Cyber Elves.

Un Cyber elf es una criatura que se obtiene de matar a un enemigo pequeño o a un boss. Este tipo de criaturas te pueden ayudar durante el juego, pero la condición es que sólo las puedes utilizar una vez y que debes activarlas por ti mismo. Existen 3 tipos de cyber elfs:

*NURSE: estos elfs te ayudan a recuperar tu energía.

*ANIMAL: estos te ayudan a mejorar tus habilidades.

*HACKER: estos te ayudan a salir de aprietos.

Pero no todos los cyber elfs son iguales, ya que unos necesitan alimentarse con los ENERGY CRYSTALS y otros no lo necesitan. Ten en cuenta que los elfos que no estén alimentados hasta donde sed indica, no podrán ser escogidos hasta que lleguen a estar completamente alimentados.

Ahora presentaré una lista de la localización de los Cyber Elfos para aquellas personas que requieren de ayuda para los cyber elfos en Hard Mode para conseguir el Jackson Mode.

* MISIÓN 1: primer nivel.

- HACKER:
- CLOCPAH: justo detrás de ti al empezar.
- STOCCUE: al destruir las redes de arañas.
- STOCCHU: al destruir a los droides X.
- NURSE:
- NUPPIE: escondida en una parte del techo.

* EN LA BASE DE RESISTENCIA.

- ANIMAL:
- BEEVOIZE: en la puerta detrás de Ciel con rango A o S.
- NURSE:
- FUREFF: alimenta al droide con 150 ENERGY CRYSTALS cerca del cuarto de motor, en la puerta detrás de él.
- LIPPPIE: ve a la entrada del desierto y el elfo se encuentra al tope de ésta, escondida en la mera esquina.
- HACKER:
- CLOCKA: escucha la historia del viejo todo el camino para la segunda misión.

* MISIÓN 2: parar la planta de procesamiento de reploides.

- ANIMAL:
- BIRSKY: al destruir las bolas picudas.
- GIBBER: al destruir las torres regeneradoras de color morado.

- NURSE:
- GIREFF: al destruir a los droides X.
- MIPPIE: colgando de un gancho del barranco después de los droides X voladores.
- HACKER:
- COLCPOOH: debes tener el Triple Rod. Salta al estilo pogo al ver una especie contenedor la cual resguarda a los elfos y luego salta a esa pared. Da un sablazo al contenedor y luego espera a que el elfo esté a tu alcance.

* MISIÓN 3: destruir el tren.

- HACKER:
- ITEMON: al destruir las mini bicicletas.
- HAFMARGO: al destruir a los robots con la bola de demolición.
- TOTTEN: completa la misión.
- NURSE:
- BIREFF: escala antes de pelear con el mini jefe.
- ANIMAL:
- BEESUS: derrota al mini jefe.
- BUFFER: al destruir a los droides X con un brazo especial.
- BIRDIAN: al destruir a los robots voladores que disparan misiles.

* MISIÓN 4.

- HACKER:
- ITETTLE: al destruir a las serpientes que salen de la arena.
- STOCPIE: al destruir las trampas en la arena.
- M-ORIA: mata al jefe.
- ANIMAL:
- BIRFLY: al destruir los buitres.
- NURSE:
- LUBTAN: al finalizar las plataformas inestables.

* MISIÓN 5: recobrar datos.

- ANIMAL:
- BOMGA: al destruir las bombas rojas.
- STICKER: al destruir los tanques que disparan del techo.
- HACKER:
- ITECLE: destruye al jefe.
- NURSE:
- SOMACK: después de que el sitio se destruye, una nueva área se abre hasta arriba. Allí debes hacer un salto increíblemente difícil para conseguirlo. Pero creo que si tienes el triple Rod, puedes destruir el contenedor y esperar a que el elfo baje.

* MISIÓN 6.1: la fábrica.

- ANIMAL:
- BEENET: al destruir los objetos voladores con escudos del principio.
- RIBBID: ve a la entrada principal de la fábrica. Debe haber algunos enemigos que disparan en forma de arco y luego brincan hacia el suelo o techo. Mata algunos y toma el elfo.
- STICKLE: al destruir las arañas.
- NURSE:
- GREFF: en el atajo de los ventiladores.
- WINKIE: arriba del segundo punto donde debes cambiar donde estás conduciendo o planeando en madera.
- MOTOLAR: justo arriba de la escalera que está después de subir en las plataformas de madera, sólo destruye el contenedor.
- NUTAN: pasaje secreto en la pared a un lado de la escalera que te lleva al jefe.

* MISIÓN 6.2: defender la base de resistencia.

- ANIMAL:
- BIRTACK: al destruir los enemigos voladores que el tanque saca por arriba de si.
- HACKER:
- STOCTTO: después de matar al jefe.
- NURSE:
- HAPITAN: es un poco complicada de explicar. Al matar al jefe, ve a una de las aberturas que se mantuvo cerrada a causa del malvado robot y entonces busca un cuarto donde esté el tanque del elfo.

- * MISIÓN 7: encontrar la base oculta.
- NURSE:
- NEBITAN: cuando caes por el gran agujero, pégate a la izquierda y espera hasta entrar en un pasadizo que lleva a un tanque.
- ANIMAL:
- SHELTER: al destruir los enemigos de tanque de tortuga.
- HACKER:
- M-ORELLI: hay algunas pipas que están enfrente de un pasaje que dan a una puerta, si brincas esas pipas hay un pasaje secreto que lleva al elfo.

- * MISIÓN 8: Rescatar a miembro.
- NURSE:
- DEREFF: a la izquierda de tu comienzo hay una puerta, ábrela y verás al elfo.
- SIREFF: bajo la plataforma que sigue a 2 plataformas inestables.
- MORICK: bajo la plataforma bajo las escaleras después de conseguir a Sireff.
- ANIMAL:
- BIRTROSS: al destruir los droides X voladores.
- BEEDLE: al matar al jefe.

- * MISIÓN 9: duelo en el desierto.
- HACKER:
- KENITE: al destruir los camellos.
- M-ORQUE: al destruir a los pequeños tanques de enemigos.
- ANIMAL:
- TURBO: mata al jefe.

- * MISIÓN 10: proteger la fábrica.
- HACKER:
- HOFMARDA: mata a PHANTOM.
- ANIMAL:
- STICKON: al destruir los lobos.

- * MISIÓN 11.1: detener el hackeo.
- ANIMAL:
- BOMPA: al destruir los calamares.
- BOMPU: al destruir peces.
- BOMGU: mata al jefe.
- NURSE:
- AREFF: cuando vas a todo lo que se puede de la izquierda en la parte acuática, deslízate por el barranco y entrarás a una abertura donde está el elf.
- ROHEALAR: encima del 1° submarino hay un pequeño renacuajo. Debes hacer un dash con salto en la parte de la derecha y luego brincar al tope, luego, brincar a la plataforma de la derecha.
- REPPIE: en el cuarto de computadoras.
- KEICK: en el cuarto de computadoras.
- TIELAR: en la celda 2-01.
- HACKER:
- M-OREKKA: en la celda 1-02.

- CLOCTA: en la celda 3-02.
- ITEPON: en la celda 3-05.

* MISIÓN 11.2: defender la base de resistencia de nuevo.

- ANIMAL:
- STICKEN: destruye uno de los mini monos que saca el jefe.
- HACKER:
- EENITE: mata al jefe.

* MISIÓN 12.1: NEO ARCADIA SHRINE.

- HACKER:
- ITERON: en el tope donde están las cosas eléctricas y movibles.
- STOCPOH: tienes que brincar al estilo pogo sobre los robots amarillos y voladores para llegar hasta arriba donde hay robots púrpura.
- CLOCTCH: derrota al espadachín.
- NURSE:
- IREFF: junto a ITERON.
- EREFF: a un lado de STOCPOH.
- COSWICK: tienes que deslizarte por el barranco hacia la izquierda de los robots morados, luego haz un dash con blanco hacia la izquierda y sostiene derecha para que vayas bajo la esquina de la pared, entonces espera a que aterrices en la plataforma con el elfo en ella.
"Antes de que vayas a obtener el elfo, equipa el Z-Buster y cárgalo a nivel 2. Luego deslízate y prepárate. Déjate caer y colúmpiate por el área que tratas de golpear, pero trata de no alcanzarla. Cuando caigas por cerca, suelta el sablazo. Si tuviste suerte, abrirás la caja; entonces mata a los enemigos y espera a que el elfo flote abajo para poder cogerlo.
- MEULAR: tienes que dar un dash con salto desde la toda izquierda hasta un bloque inactivo que desaparece, actívalo, brinca en él y espera hasta que esté muy a la izquierda y salta; caerás arriba del lugar donde peleaste al espadachín.
- ANIMAL:
- BEEFIVE: derrota a los robots púrpura.
- BEEHONEY: mata al jefe.

* MISIÓN 12.2: Neo Arcadia Tower.

- ANIMAL:
- BIRRAIR: al destruir los robots voladores.
- NURSE:
- HAREFF: guarecido por un droide X.
- HACKER:
- M-OROLLI: mata al jefe.

* MISIÓN 12.3: Neo Arcadia Core:

- NO HAY.
- ELFO JACKSON: para obtenerlo, debes jugar en Hard mode consiguiendo todos los elfos y no hayas usado ni alimentado a ninguno de ellos. No sólo eso, también necesitas un rango A o S en TODAS LAS MISIONES. Cuando ganes, graba, luego al continuar de ese archivo, tendrás a Jackson. También si haces crecer a todos y cada uno de los elfos en modo normal, y lo pasas, grabas y eso, tendrás a Jackson.

2. Walkthrough.

- Créditos en esta sección:
- * emi_leiva: por notar la debilidad de Pirate X Angel.
- * Renton5: por agregar la debilidad de Pirate X.

Como he acostumbrado a hacer en los juegos del estilo del Megaman Zero, quienes ya conocen el formato saben que en este tipo de guías sólo escribo las estrategias de los bosses y ciertos ítems para poder conseguir lo que se necesita para lograr completar el juego.

· GOLEM.

Misión: primer nivel.

Debilidad: Z-Saber.

Estrategia: al llegar con este jefe, no tendrás todavía el Z-Saber, así que deberás usar el Z-Buster. Primero verás como el robot rompe la pared y se lleva a Ciel, donde empezará la batalla. Siempre que vaya a usar su láser procura estar en el suelo, de lo contrario, el láser pegará al techo y hará que bloques caigan en lugares indefinidos. Entonces si hace caer los bloques destrúyelos por ti mismo y luego pégate todo a la pared, ya que hace una especie de dash que te deja acorralado por un momento, pero después se moverá. Ahora volverá a repetir la estrategia y recuerda que su punto débil es LA CABEZA. Pero cuando le hayas bajado una cantidad suficiente, verás que de la máquina te avientan el Z-Saber, pero lo tendrás equipado como arma secundaria, y la forma de activarlo para lo que necesitamos de ahora en adelante es ir al menú de pausa y elegir como MAIN al Z-Saber; esto dejará al Z-Buster como secundaria, la cual puedes activar presionando R y B.

Premio: ninguno.

· AZTEC FALCON.

Misión: para la planta de procesamiento de reploides.

Debilidad: Z-Saber.

Estrategia: Esta pelea es contra el tiempo, y ten en cuenta que sólo tienes 1:15 minutos, entonces no es tan sencillo. Esta estrategia está un poco complicada, pero con un poco de práctica en los juegos anteriores de Megaman en el super nintendo y playstation no será nada difícil. Lo primero que hará el jefe es ir hacia a ti, así que debes saltar a la pared y cuando salte a la pared y vaya hacia arriba tu ve salta hacia enfrente y cuando esté a tu izquierda, pega un sablazo para bajarle energía. De ahí tiene 2 opciones, puede hacer un tiro de desviación triple o puede estamparse en el suelo provocando una ola electromagnética que te provocará saltar para evitarla. Eso tendrás que repetirlo hasta que muera y con ello, no te preocupes, si haces esto sin falla alguna, el tiempo no se te acaba.

Premio: elemento eléctrico.

· TRAIN ENGINE.

Misión: DESTROY TRAIN.

Debilidad: electricidad.

Estrategia: Este jefe es sencillo, pero tiene muchos trucos bajo la manga, así que no te confíes y presta atención a lo que voy a escribir. Primero empezará a lanzar pequeñas flamas con un rango pequeño, pero después de un segundo, el tercero será uno más largo, así que pégate a la izquierda para salir ileso. Entonces viene lo bueno, las plataformas empezarán a subir y el techo de la plataforma correspondiente se convertirá en picos, los cuales con ser tocados te matan al instante. Así que cuando se levante la plataforma, avanza a la siguiente y la primera vez será de 3 veces y el número de veces irá incrementando al igual que la velocidad y el número de plataformas que se levanten según la energía que le hayas bajado al núcleo. Entonces, el proceso se repetirá. Aprovecha los intervalos del lanzallamas para poder pegarle al enemigo.

Premio: cyber elf.

· ANUBIS.

Misión: FIND SHUTTLE.

Debilidad: fuego.

Estrategia: Hay una cosa que debes saber, el elemento de fuego se consigue en una misión posterior, pero si lo atacas con el puro Z-Saber sin nada equipado está bien de todos modos. Lo que hace Anubis es muy simple, pero por eso no quiere decir que vas a derrotarlo en un 2 por 3. Primero, al empezar la batalla esperará unos segundos y luego puede hacer 2 cosas, si te toca la opción 1 quiere decir que va a lanzar su Stick un poco arriba del suelo, pero no puede ser esquivada por salto, sólo caminando, si te toca esto puedes darle un sablazo antes de que lance el Stick, luego él se irá al otro lado de la pantalla sin que tu lo veas; aunque si te toca la opción 2, tienes más posibilidades de ser golpeado, ya que llama a una especie de momias, las cuales matas con 3 sablazos, pero la desventaja es que Anubis puede hacer la opción 1 mientras estés matando a las momias y esto puede costarte un poco de vida. Después de conectarle varios golpes, se irá a la arena y desde allí hará aparecer 2 pilares que se irán cerrando hasta chocar entre ambos, aquí tú debes saltar uno de ellos y salir del lugar del choque, mira que este ataque finaliza cuando los pilares tratan de cerrarse cuando aparecen ambos en las orillas. Al terminar esto, Anubis reaparecerá junto con 2 momias que se sitúan debajo de él. Sigue con las estrategias hasta matarlo.

Premio: cyber-elf.

· GANESHARIFF.

Misión: RETRIEVE DATA.

Debilidad: electricidad.

Estrategia: Este si que es complicado, por lo que te llevarás unas buenas horas tratando de matarlo si no le has agarrado bien la onda a esto. LO primero que debes considerar es que debes tener ya la habilidad de recargar tu sable, ya que con esto serás capaz de infiltrar más daño a tus enemigos. Lo que hace este enemigo es difícil de esquivar, así que pon atención. Lo que hace generalmente cuando inicia la pelea, es que se hace bola y empieza rodar, esta forma puede esquivarse si se hace un dash con salto, pero un salto normal también puede hacerlo, aunque hay más probabilidad de que salgas golpeado, pero ten cuidado, ya que irá aventando bombas al aire mientras rueda hacia ti. Después cuando se pare, puede que haga ese ataque de nuevo, lance unos ataques al estilo HONDA de STREET FIGHTER o camine hacia ti. Pero hay otro ataque que no es muy común, el cual hace que GANESHARIFF se haga bola y con una cuerda se cuelgue del techo y después se columpie. Cuando se columpia puede ser bien esquivado, pero el problema es saber en que lado va a caer, así que ponte atento con ese botón del dash.

Premio: cyber-elf.

*AQUÍ PUEDES IR HASTA LA PARTE MÁS BAJA DE LA BASE DE RESISTENCIA Y ENTRAR EN LA CASA PARA RECLAMAR EL TRIPLE ROD.

· ROBOT DRAGON HEAD.

Misión: OCCUPY FACTORY.

Debilidad: ninguno.

Estrategia: este es fácil, verás que es una rueda grande, pero en realidad no es tan bravo como parece. Lo que debes hacer primero es esperar a que salgan las cabezas de dragón, nunca te moleste en exterminar las cabezas de dragón, ya que si las destruyes, poco después volverán a anexar una nueva y eso no baja mucha energía. Lo que debes hacer sin importar el color de cabezas de dragón es apuntar y golpear el centro, con ello podrás matar al jefe fácilmente.

Premio: electo de fuego.

· GIANT MECHANILOID.

Misión: INTERMEDIA.

Debilidad: ninguno.

Estrategia: este jefe puede ser molesto por toda la cantidad de cosas que suele soltar. LO que debes hacer al ver a este enemigo en primera instancia es destruir su parte frontal, ya que por allí saca bombas que difícilmente se pueden esquivar. Luego, cuando hayas destruido esa parte, debes destruir un botón rojo que se encuentra arriba de la parte que acabas de destruir. De allí saldrán abejas que pueden ayudarte a recuperar vida, pero ese es tu siguiente punto. Cuando hayas destruido esa parte, debes cambiar a tu Z-Buster, ya que tienes que destruir la parte de donde salen las bombas, la cual se refleja con unos puntos rojos.

Premio: cyber-elf.

*AQUÍ PUEDES IR HASTA LA PARTE MÁS BAJA DE LA BASE DE RESISTENCIA Y ENTRAR EN LA CASA PARA RECLAMAR EL SHIELD BOOMERANG.

· BLIZZACK.

Misión: FIND THE HIDDEN BASE.

Debilidad: fuego.

Estrategia: este enemigo es muy saltón, así que ten cuidado con sus caídas. Uno de sus primeros ataques será lanzarte unos picos de hielo al estilo mortero. Luego podrá hacer varias cosas, entre ellas saltar. Si hace esto, cuando caiga traerá consigo nieve alrededor de sus pies, pero si te mantienes alejado no te puede pasar nada con ese hielo. Pero si ya se hartó de ti, puede sacar una brisa helada. TEN CUIDADO CON ESTA, así que cuando la veas corre directamente a la pared, escálala y espera a que termine la brisa. Después de esto llegará BLIZZACK con un súper salto. Ahora lo que resta es repetir estrategias para derrotarlo.

Premio: elemento de hielo.

· HARPUNA.

Misión: RESCUE COLBOR.

Debilidad: hielo.

Estrategia: Esta tipa si que es ruda, y no se detendrá hasta verte hecho polvo. LO que debes considerar es que vas a usar mucho el dash con salto y recargar tu sable, así que practica si el dash con salto no te sale muy bien. Generalmente lo primero que hace es usar su gran sable. Después se irá a la parte superior de cual parte de lapantalla y en eso te dará un golpe. En esta parte debes usar un golpe de sable recargado para que caiga al suelo. Desde aquí empezamos a usar el dash con salto, ya que lo debes usar mientras se está recuperando del golpe para que cuando suelte su ataque, tú le puedas conectar otro golpe igual para bajarle vida y seguir así hasta que ella quede vencida.

Premio: cyber-elf.

· FEFNIR.

Misión: DUEL IN THE DESERT.

Debilidad: electricidad.

Estrategia: Este enemigo es parecido a HARPUNA, pero sólo que él ataca solamente en tierra. Lo que te avisa cuando él va a atacar es el espectro blanco que rodea al enemigo. Su ataque más conocido es cuando se lanza a ti para tratar de agarrarte y azotarte al suelo. Luego, puede hacer otra en la que trata de agarrarte con su garra para bajarte energía. Esos ataques son muy sencillos, así que si te mata, ya es ofensa.

Premio: cyber-elf.

· PHANTOM.

Misión: PROTECT FACTORY.

Debilidad: ninguno (pero si usas el TRIPLE ROD te será más fácil la pelea).

Estrategia: Este enemigo es muy rudo, así que te recomiendo que te lleves un elfo que te recupere vida. Lo que generalmente hace cuando empieza la pelea es hacer un dash para conectarte un golpe. Esquivalo saltando y puede que haga varias cosas. Primero puede que lance una estrella tipo samurai, en la que se subirá y aventará ítems que fácilmente se esquivan. Pero también puede saltar al centro, donde revelará dobles de él, pero para reconocer al correcto es el que se ve con un color más intenso y que sí se ve vivo. Cuando le pegues al primer espectro, seguirán más hasta que se harte, pero si golpeas al espectro equivocado, PHANTOM parecerá de la nada y te pegará en la cabeza. Sigue estos consejos y ten cuidado con sus dash, ya que hay veces que los hace cuando menos te los esperas.

Premio: cyber-elf.

· LEVIATHAN.

Misión: STOP THE HACKING.

Debilidad: fuego.

Estrategia: todo ataque que esta tipa haga puede ser interrumpido por un sablazo cargado, lo que es una buena ventaja. También sus ataques sin excepción alguna pueden ser esquivados. Hay un ataque en el cual LEVIATHAN colocará unos objetos en el agua, te recomiendo destruirlos cuando los empiece a poner para que tengas una ventaja y le puedas pegar cuando esté desprevenida.

Premio: cyber-elf.

· HANUMACHINE.

Misión: INTERMEDIA.

Debilidad: electricidad.

Estrategia: probablemente este sea el enemigo más latoso de todo el juego. Sus monitos que le ayudan son la clave de tu desesperación. Él tiene 2 ataques devastantes, el primero es una gran bola y el otro es cuando llama a los monos, los cuales debes destruir. Trata de atacar a este enemigo con puros ataques cargados para bajar su energía rápidamente, así como para deshacerte de un buen peligro.

Premio: cyber-elf.

· STONE SOLDIERS.

Misión: Neo Arcadia Shrine 1

Debilidad: ninguna.

Estrategia: para esta batalla, necesitarás el Z-Buster, para que tengas mayor seguridad al atacarlos. Lo que hacen estos 2 tipos, es que empiezan a volar como si nada, pero hay veces que se detendrán y te dispararán unas balitas que se esquivan fácilmente. Lo único que debes hacer para matar a estos jefes es quedarte parado y disparar, pero cuando hayas destruido a uno, tendrás que ir a buscar al otro y matarlo también, lo cual no es tan complicado.

Premio: cyber-elf.

· SWORDSMAN.

Misión: Neo Arcadia Shrine 2.

Debilidad: electricidad.

Estrategia: Este enemigo si puede ser un dolor en el mero trasero, o bien, los dedos de tu mano. Cuando empiece a girar, sólo brinca sobre él para evitar un golpe, pero para poder bajarle energía, deberás esperar a que termine de girar

para poder bajarle energía. Pero también si hace si ataque de sable, sólo da unos pasos atrás para poder evadirlo. También ten cuidado con su boomerang, el cual puede ser muy fácil de esquivar, pero si no te pones listo, puede que te pegue.

Premio: cyber-elf.

· HERCULIOUS ANCHORTUS.

Misión: Neo Arcadia Shrine 3.

Debilidad: hielo.

Estrategia: este enemigo es un regalo de dios, ya que es más débil y lento de lo que te imaginas. LO más sencillo que puede hacer es levantarse a l aire y sacar unas cadenas que se adherirán a la pared o suelo y te permitirán darle un buen golpe justo cuando choque con ellas. Lo que hace principalmente es chocar contra la pared a cada rato, dándote la posibilidad de golpearle.

Premio: cyber-elf.

· DEVIL SLUG.

Misión: Neo Arcadia Tower.

Debilidad: fuego.

Estrategia: este enemigo tiene muchos ataques frustrantes, pero no es tan difícil. Como es una masa gelatinosa, puede dividirse, lo cual te causará problemas a veces. Generalmente se divide cuando le conectas un golpe recargado. Cuando se divida irá por toda la pantalla hasta que quede en un lugar donde se va a ajuntar de nuevo.

Premio: cyber-elf.

· PIRATE X.

Misión: Neo Arcadia Core 1.

Debilidad: múltiple.

Estrategia: Este enemigo si que te puede bajar una cantidad inimaginable de energía, pero si usas buenos movimientos sólo te dañará un poco. Hay varios ataques a considerar de este enemigo, pero sus ataques dependen del color de armadura que traiga. Cada armadura pertenece a un elemento, lo cual significa que si tiene una armadura roja, el elemento será el fuego, pero no sabes cuando va a cambiar de armadura, ya que lo hace cuando menos te lo esperas. Pero también hay ataques que puede realizar en cualquier tipo de armadura, como cuando se levanta al aire y hace un dash en el aire mientras un campo de fuerza evita que le lleguen disparos por el frente.

Premio: ninguno.

=== Renton5 agrega: ===

Pirate X sí tiene debilidad. Cuando cambia de armadura debes utilizar el respectivo elemento que los debilita:

- Armadura verde (Harpuia): hielo.
- Armadura roja (Fefnir): electricidad.
- Armadura azul (Leviathan): fuego.

· PIRATE X ANGEL.

Misión: Neo Arcadia Core 2.

Debilidad: hielo. [Créditos a emi_leiva por esta corrección].

Estrategia: ANTES QUE NADA, LLÉVATE EN TODOS TUS ESPACIOS DE CYBER ELF, 3 ELFOS QUE TE RECUPEREN VIDA PARA TENER MAYOR CHANCE DE GANAR; para este jefe, recomiendo de nuevo el triple rod, pero trata de que ya tengas la mayoría de las habilidades para bajarle energía más rápido. Primero, lo que hará será lanzar unos aros que te dejarán paralizado por un pequeño momento. Luego, cuando termine su efecto, dará unos disparos que son difíciles de esquivar,

pero si usas las plataformas que están a tus lados, hay más probabilidades de que esquives este ataque. Después, seguirá otra serie de aros y después necesitas trepar en una de esas plataformas, ya que la plataforma principal quedará en fuego y si tú te quedas allí, te bajará una buena cantidad de energía. Sigue usando esta estrategia hasta vencer al enemigo.

Premio: ninguno.

3. Tips.

- Después de haber pasado la primera misión, regresa al área y busca una telaraña, no la destruyas, sólo las arañas. Si haces esto por unos minutos tendrás un montón de cristales.
 - Después de haber pasado el juego, puedes repetirlo en el mismo archivo con todos los cyber elfos que has usado y colectado.
 - Si colectas todos los cyber elfos en el Hard mode sin usar alguno, podrás obtener a JACKSON.
 - Después de que hayas pasado la misión de recobrar datos, ya no puedes hacer el truco de la telaraña.
 - Habla con la gente de la base, te ayudará mucho.
-

4. Agradecimientos.

Agradezco a las siguientes personas que ayudaron a la realización de esta guía:

- * hernan11_06 por haber notado un error en la misión Destroy Train.
- * emi_leiva: por notar la debilidad de Pirate X Angel.
- * Renton5: por agregar la debilidad a Pirate X.
- * Toda la gente que me brinda su apoyo para así yo pueda seguir escribiendo guías.
- * CjayC por haber creado GameFAQs.

= Pronto estaré publicando los FAQ's de los siguientes juegos:

- * Eternal Darkness: Sanity's Requiem.
- * Mega Man 7.
- * Mega Man 8.
- * Mega Man 9 (mejor conocido como Mega Man & Bass).
- * Legacy of Kain: Soul Reaver.

¡Recuerda! No seas menso, aunque no lo seas si compras juegos piratas te vas a volver menso. Por eso di NO a la piratería.

5. Información Legal.

© Copyright 2003-2007 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.

La versión actualizada estará siempre disponible en los siguientes sitios: JuancaFAQ's, GameFAQs e IGN. Cualquier 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/>

6. Información de 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. Requiero 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 ;)