Mega Man Network Transmission FAQ/Walkthrough (Spanish)

by Axle_The_Red_25 Updated to v1.0 on Oct 12, 2008

```
                                S@MEE@@@@@GE@@5
                               r@@@@G 9@hR@   2@;
                              ,@@M0#@h @9K@5 ,  @5
                   @@       J@@@@#BB#@ @hh#:    R@h
                     @@,:@c @h  @MR0@ @RG#@@0F S@GK
           FB@@@@@@@#S@@@@@@h05S0@@@@ @@#0S@@@@@@@F9
       ,@@@@@@0BBBMM0RGJ.,GM9B;: 00@R @#@     r@EM
    J@@@@@@@@BKXcJ3B@@#0Bc 92   hG@@#@@@     @h02
   @@0@@@@#h9GM@@@9  F@MRM0cJ@:E2S3c R@@@@@@@@@#@
  @@B@@E rEXX2FJR@M   RKGR@Fr#M      :@@@K@X@F
 @@h0@. KEr..;JSJG@h2EX0hGB#,r#E  r0: ,  F.0
 @h#B@ 9X     ,ccJ@MXGE0GGK@Xcr@KBG3@@3M@05
 @0#R@ ;3:   ,rJ;R@9E92RGGG0hr;#Jr@@                     J@@@@@X.
 @BRB@@Sr5SJJJcJB@3;2EXBKGK#9J;BF  @@                     @MK@#9R@h
 @@BM0M@@#0KB0@@MKMKE5BGGGB@;F @@S  @@@@JSS           @@M@@0JJE#@R
 B@0B0#M00#MM0BB#@@@@@GGGKM5cc @@@@B@B@@ .@@          @@G 2@h0B5S@
  @@#BR0###@@@@@@@@@#B9hGRRh   @@@@@0GK0@  S#@         0@#@@@5cER0@
   @@@MRRRKB00BBB00h39hGh9RBX#K2S2@@@GG@9  hMh         @0BR#@9E2X@
    h@@@#BBBBM#M0hEX99G33BBM@@#5SE5#@@RK@hr2@@  EB   :@@BBBM#M@@@
      h@@@@0KhXEE3GK0@@@@@;@K@@@MFS.B@@h0@r  @@@@#@@@@@M0B0@@@@5
         M@@@@@@@@@@@@@B   @BGK@@#.r @@0h@@ #B0#@Br5@MBB0@@@2
             ,539XS.       @@BBR@@XJ @@#9R@B@@RBB@R@#B0@@@#
                           X@MGX#@M;:B@@9G#@@@MGRBB00B0@0
                           @@RBK#@@:;3@@hKGG9@@0KB0BBB#@
                           @@@@@@@@;.3@@GKRRh@@@@@#B0@@@
                                @@r,r@@@GRBBG@@@KM@@@@#:
                               @@r,.@@@MGRRRh@     r
                              @@3;:M@@@hKKRRR#@
                             E@@;r;@@@hKRBRRBB@B
                             @@J: M@@RGKBRKGKRM@@@;
                            #@;,,@@@GGRRRGG#BGRB0@@@@#
                           @3: X@@RGKRRGGM@@@KhGRRB#@@@c
                          @F,2@@0KKRR0@@@@@@@@@#GGRRBB0@@@@
                        .@;:@@MhGKKR#@@ @@@@@@@@@#G9GKBBB#@@@
                       SK:3@@KKRRBB@@B      @@@@@@@MGhhKRR0@@@
                      M2J@@0GKBRR0@@           c@@@@@@@#RhhGGB@@@
                     @r5@@RKKRRR#@@                @@@@@@@@#BKhK@@h
                    @,K@@hGRRBB@@G                    0@@@@@@@@M0@@
                   @:#@@GKRKRM@@                        0#M##M#@@@@@
                  #;@@@KGRB0@@@                      @@@@@@@#M##@#@@@G
            2M@@XGKc@@@RGRRM@@                      G@BBR0#@@@@@@@@@E
          K@@@@@S G@@@KhKB@@R                       @@RBRRKG99GBM05K@
         G@@BM#;,@@@@R9KR@@                         2@KBBBR0BBRhXE3@@
         @MBh50@@@@@@@#GKB@                         F@MM0BRRBRR0#@@@
         @GR0B5J2K@@@@M@@@@                         @MKRB0M0M#@@@@@
         @RRR0@@XSr;rSE933@@                       #@RBBRKRKM@@
        @@R0RB@3SX9993X2X0@                        @#RBBBBB0@@
       c@BKBMM;;SEEXEE3K@@                         @BBBRBB0@@
       @#KM0RM@BGRM@@@@@,                          @KRBBBB@@
      #@RBRB00M@@@:;r:                            @@RBBBR@@
      @BKRRKKR@@F                               @@@@0B0BRB@.
     @@RBRBBB@@                                @@0BBBBBBBB#@E
```

```
          @@RRRBRB@@                                  r@KKBBBBBBBBM@@@
         @@00MM0B@@                                    @@RGKRBBBB0@#B@@@@9
        @@M@RB0B#@,                                     @@@@RKRB0RJFS2E9K0@@@
       @@##2JSSJG@3                                       E@@@BKRh;S22222F9@@.
     c@@M#52X33ES@@                                          @@@@@@RGGGRBM@@@:
    @@#0@X233333S#@                                            .R@@@@@@@@@@0X:
  F@@MM@h5333333SR@
  @@KRBcJ522EX33SK@
 G@GR@h5339G95EEcG@
 #@RM@M0####@3SXG@@
 ;@@@@MKKBBM@@@@@@
   S@@@@@@@@@@B:
```

```
 ||||||||      ||||||||    ||||||||      ||||||||        /||||||||||||||\
 |      |      |      |    |      |      |      |       / /        |   \ \
 |      |      |      |    |      |      |      |      / /         |    \ \
 |       |    |       |    |       |    |       |     / /          /  ___\ \
 |       |    |       |    |       |    |       |     | |         /  /   | |
 |        |  |        |    |        |  |        |     | |        /  /    | |
 |        |  |        |    |        |  |        |     | |       /  /     | |
 |         ||         |    |         ||         |     | |      /  /      | |
 |     ||      ||     |    |     ||      ||     |     \ \____/  /        / /
 |     | |    | |     |    |     | |    | |     |      \ \      \      / /
 |     |  |  |  |     |    |     |  |  |  |     |       \ \      \    / /
 |     |   ||   |     |    |     |   ||   |     |        \||||||||||||||/
 |||||||        |||||||    |||||||        |||||||

         ||||||||      ||||||||    ||||||||||||||||||||||
         |      |      |      |    |                    |
         |       |     |      |    |                    |
         |        |    |      |    ||||||||      ||||||||
         |         |   |      |           |      |
         |          |  |      |           |      |
         |      |    | |      |           |      |
         |      ||    ||      |           |      |
         |      | |           |           |      |
         |      |  |          |           |      |
         |      |   |         |           |      |
         ||||||||    ||||||||||           ||||||||
```

FAQ / Guia en español del juego "MegaMan Network Transmission"

Consola: Game Cube

Por Axle_The_Red_25 / Nicolás Jaramillo

Versión 1.0 (Ultima mejora: 16 / 07 / 2007) (dia / mes / año)

"Never let your dreams die!"

Mi correo es Axle_The_Red_25@hotmail.com

Cualquier pregunta o sugerencia, mándenla a mi correo.

También pueden contactarme por MSN Messenger.

Visiten [www.freewebs.com/axrd25] o sufrirán un destino fatal... O_o
No, pero pueden hacer preguntas y proponer temas de conversacion.
Hagan preguntas alli!

/////////////// Indice (00.01) //

Para que te puedas ubicar perfectamente en esta guía, existe este índice. Con él podrás ver los contenidos de la guía, y podrás llegar rápidamente a ellos utilizando el código al lado de ellos. Sólo pulsa Ctrl+B y teclea (o copia y pega) el código de la sección que buscas.

NOTA: En este momento, la guia no está completa. Existe una sección que no ha sido comenzada, la sección "Cazando memorias y mejoras". Aparte de eso, toda la guía está completa. Pronto eso estará completo.

Secciones:

* Indice (Usted está aquí) (00.01)
* Introducción (01.00)
  - Historia del juego (01.01)
  - Antes de comenzar... (01.02)
* Personajes (02.00)
  - Humanos (02.01)
  - Navis (02.02)
* Controles (03.00)
* Items (04.00)
* Battle Chips (05.00)
  - Program Advance (05.01)
* Cazando memorias y mejoras (06.00)
  - HPMemory (06.01)
  - MemUp (06.02)
  - RegUp (06.03)
  - BckUp (06.04)
  - PwrUp (06.05)
* Jefes (07.00)
  - FireMan (Net on Fire) (07.01)
  - GutsMan (Global Area 2) (07.02)
  - NeedleMan (Garden Comp 2) (07.03)
  - BrightMan (Shopping Comp 2) (07.04)
  - IceMan (Waterworks Comp 2) (07.05)
  - QuickMan (Bank Comp 2) (07.06)
  - ColorMan (Arcade Comp 2) (07.07)
  - ElecMan (Power Plant Comp 2) (07.08)
  - SwordMan (Old Area 2) (07.09)
  - GravityMan (Strange Grav Area 2) (07.10)
  - StarMan (No Grav Area 2) (07.11)
  - Zero Virus (Zero Account) (07.12)
  - PharaohMan (Legendary WWW Area 2) (07.13)
  - ShadowMan (Vacant WWW Comp 2) (07.14)
  - ProtoMan (Global Area 3) (07.15)
  - FireWall (Undernet 1) (07.16)
  - Copy Navis (Undernet 2) (07.17)
  - LifeVirusR (Undernet 3) (07.18)
  - ¡¿Bass?! (Den Area 3) (07.19)
* Secretos (08.00)

* Información Legal (09.00)
* Contacto (10.00)
  - Otras guias del mismo autor (10.01)
* Agradecimientos (11.00)

////////////// Introducción (01.00) //

```
                        __          __     ____      __
                       / /___ ______/ /__  /  _/___  / /
                  __  / / __ `/ ___/ //_/  / // __ \/ /
                 / /_/ / /_/ / /__/ ,<   _/ // / / /_/
                 \____/\__,_/\___/_/|_| /___/_/_/_(_)
                /  |/  /__  ____ _____ _/  |/  /___ _____
               / /|_/ / _ \/ __ `/ __ `/ /|_/ / __ `/ __ \
              / /  / /  __/ /_/ / /_/ / /  / / /_/ / / / /
             /_/  /_/\___/\__, /\__,_/_/  /_/\__,_/_/ /_( )
                  ___  _ /____/  _______  __/ /____  / /|/
                 / _ \| |/_/ _ \/ ___/ / / / __/ _ \/ /
                /  __/>  </  __/ /__/ /_/ / /_/  __/_/
                \___/_/|_|\___/\___/\__,_/\__/\___(_)
```

¬_¬...lo siento, no pude resistirme. Bienvenido a mi guía sobre el juego de Game Cube, MegaMan Network Transmission. Este juego es único en cuanto a la saga de MegaMan Battle Network (todos RPG), en el sentido en que es un juego de plataformas en 2-D (con gráficos en 3-D). Este detalle hace que este juego regrese al estilo tradicional que hace al juego tan entretenido y simple. Bueno, combinado con PETs, Battle Chips y Navis. Es como tomar a Mega Man X8 (por el estilo de plataforma en 2-D) y mezclarlo con MegaMan Battle Network 2. ...Se me olvidaba presentarme. Soy Axle_The_Red_25, y estoy aquí para ayudarte en tu aventura virtual. ¡Comencemos!

::
<<<<< Historia (01.01) >>>
::

¡MALDAD EN LA INTERNET!

EN EL AÑO 200X...
La rápida evolución de la Internet ha traido consigo la "era de Red". Todo el mundo porta terminales virtuales personales conocidas como PETs.

PETS Y NET NAVIS
Los PETs son la forma evolucionada de los teléfonos celulares. Puedes usarlos para hacer llamadas y enviar e-mails, y también para cargar y leer libros y periódicos. Pero el mayor avance es que cada PET contiene un robot virtual, llamado NET NAVI, el que puedes enviar al ciberespacio para explorar la red y hacer variadas proezas.

ELIMINAR VIRUS
La vida electrónica es muy conveniente. Pero nada es perfecto. Los virus de computadoras se expanden por la red como una peste. La gente debe equipar a sus Net Navis con programas de lucha llamados Battle Chips, para destruir a esta amenaza. Este acto de luchar contra virus se llama "eliminar virus".

¡ZERO ATACA!
Ha pasado un mes desde que MegaMan y Lan destruyeron los planes de la malvada organización criminal WWW. Los cuidadanos agradecidos pensaron que estaban al

fin libres de virus. Pero recientemente, ¡el ZeroVirus ha empezado a expandirse por la red, creando daños masivos!
El ZeroVirus no ataca aparatos electrónicos. En vez de eso, ataca directamente a los NetNavis y debilita sus habilidades. Hasta ahora no existe un antídoto efectivo para esta plaga.

¡NUESTROS HEROES RECIBEN UN LLAMADO DE AYUDA!
Justo ahora, el pequeño héroe que derrotó a WWW está escapando de hacer su tarea, mientras MegaMan le recuerda que trabaje. Justo cuando parecían ya no haber más excusas, Lan recibe un e-mail urgente de su amiga Mayl. ¡Su Net Navi Roll está perdida! Lan se pone en acción para evitar hacer su tarea, y rápidamente se dirige a buscar a Roll.
¿Qué peligros se esconde tras la desaparición de Roll? ¿Pueden Lan y MegaMan detener su ataque?

::::::

4: MegaMan.exe: Este es tu personaje. En el juego, no es tan ridículo como yo lo he dibujado.
5: BackUp: Son las vidas que MegaMan posee. A medida que avanzas en el juego, puedes conseguir BckUp Chips, que aumentan la cantidad de vidas que tienes. Si se acaban tus vidas, es "Game Over" para ti. Al salir de la red, tus vidas se regeneran.
6: Este recuadro muestra los chips que traes. Puedes tener hasta máximo 5 chips juntos.
7: Este recuadro muestra información sobre el chips que tienes equipado en el momento.

*Para activar el PET, pulsa (START).
*En la opción "Map" del PET seleccionas dónde conectarte a la Red. Obviamente, no puedes usarlo si ya estás conectado a la red.
*En la opción "MegaMan" del PET activas las mejoras y "armaduras" de MegaMan.
*En la opción "Folder" del PET seleccionas y administras los chips de la carpeta de MegaMan. Con (Z) seleccionas el Chip Predeterminado, el chip que escogas dependerá de la memoria disponible (en la parte superior, inicias con 8MB de memoria).
*En la opción "Save" del PET guardas la partida. No puedes usarlo si estás en la red.
*En la opción "Jack Out" te desconectas de la red y vuelves al cuarto de Lan. Obviamente, no puedes usarlo si ya estás en el cuarto de Lan.

/////////////// Personajes (02.00) //

Al ser este juego derivado de una saga de RPG, hay muchos personajes y muy variados. Los dividiré en humanos y Navis.

::
<<<<< Humanos (02.01) >>
::

Lan Hikari: Es el héroe de la historia, y actual dueño de MegaMan. Lan, junto a su compañero azul derrotaron a la malévola organización criminal World Three (se abrevia WWW) hace dos meses, y ahora están de vuelta a vivir sus vidas normales. Ah, y por si no lo han notado, su nombre es un juego de palabras de Local Area Network, o sea, Red de Area Local.

Yuuichiro Hikari: Es el padre de Lan. Trabaja en SciLab, creando tecnología para mejorar al mundo. El creó a MegaMan como el experimento del Navi perfecto. Y lo hizo para darle una segunda oportunidad a su segundo hijo...

Dex: El mejor amigo de Lan, y dueño de GutsMan. Dex cree que es el mejor en las Net Battles, pero la verdad es que Lan y MegaMan siempre los derrotan.

Mayl: Es la vecina y amiga de Lan. Es dueña de Roll. Ella, junto a Lan, Dex y Yai siempre se juntan a chatear por la red con sus Navis.

Yai: Es la otra vecina de Lan. Ella es dueña de Glyde. Su padre es dueño de una compañía de aparatos electrónicos, y todos en su familia son multimillonarios.

Higsby: El simpático vendedor de Chips de la ciudad ACDC. El se encarga de vender (y coleccionar) chips, junto a su navi NumberMan. Son amigos de Lan. Es un ex-miembro de WWW.

Chaud: Es un agente de élite que lucha contra el net-crimen. Su Navi es ProtoMan. Es el rival de Lan, más aún que Dex. Y no le agrada que Lan se meta en los asuntos de los agentes.

Wily: Es la mente maestra tras WWW. El, junto a sus subordinados criminales planean dominar la red, y con ella, al mundo. Sin embargo, en esta aventura, Wily está en la cárcel (supongo...) y no se sabrá de él de nuevo hasta MMBN3. (Cronológicamente)

Professor: El (segundo) científico más importante de WWW, simplemente conocido como Professor, es el encargado de exparcir el Zero Virus. Pero sus planes reales son revivir al Life Virus y dominar la red.

::::::

ColorMan.exe: El navi de Madd, una ex-miembro de WWW. Utiliza trucos circenses tales como arrojar fuego, y también una enorme pelota. Busca divertirse, y para ello empieza a causar problemas en un arcade. Es uno de los pocos Navis en este juego que ocasionan problemas por su propia cuenta.

ElecMan.exe: El navi de Count Zap, un ex-miembro de WWW. ElecMan manipula la electricidad en todas sus formas, y en este juego ha sido hackeado para tender una trampa a MegaMan.

SwordMan.exe: Un Navi de WWW, es uno de los guardianes del Zero Virus. Utiliza espadas para atacar, y tiene tres caras, cada una con una personalidad diferente. SwordMan es tan poderoso que logra vencer a ProtoMan.

GravityMan.exe: Un Navi de WWW, es uno de los guardianes del Zero Virus. Utiliza la gravedad como su arma principal. Su procesador cerebral es muy lento, sin embargo, su cuerpo le provee de una gran defensa.

StarMan.exe: Un Navi de WWW, es uno de los guardianes y encargado de exparcir el Zero Virus. Utiliza poderes cósmicos para defenderse. Su pequeño tamaño puede llevar a subestimarlo, sin embargo, es aún más poderoso que SwordMan o GravityMan.

Zero Virus (Zero.exe): El virus que ha causado tantos problemas en la red. Creado por Wily, Zero ha sido utilizado para causar daño, y utiliza una espada para atacar. Después de ser derrotado, y sólo si traes cierto objeto, el padre de Lan lo restaurará y lo convertirá en un Navi real.

PharaohMan.exe: Un Navi de WWW, guardián del área Legendaria de WWW. Utiliza armas ocultas en sarcófagos para atacar. También usa Rattons. Se hace llamar "El Rey de los Navis".

ShadowMan.exe: El Navi de Dusk, un mercenario. En este juego ha sido contratado por WWW, por ello ShadowMan es el guardián del área Vacía de WWW. ShadowMan usa técnicas ninja para atacar.

LifeVirusR: El virus supremo de WWW, Lan y MegaMan lo erradicaron hace un mes. Pero ahora, el Professor lo ha reconstruido, ¡y está mejorado y furioso!

/////////////// Controles (03.00) //

Al comenzar a jugar este juego en tu Nintendo Game Cube, podría serte útil saber los controles de antemano.

(A): Salto - Un salto. Sólo eso.
(B): MegaBuster - Tu disparo normal. Es muy débil, lento y no carga. Debes obtener mejoras para hacerlo poderoso, rápido y que pueda cargar.
(X): Standby Mode - Un modo donde sólo puedes cambiar tus chips. Usa esto si quieres cambiar chips sin temor a ser atacado. Para salir, pulsa (X) de nuevo.
(Y): Battle Chips - Usas el chip que tienes seleccionado.
(L): Cambio de Chips Izquierdo - Cambias de chip
(R): Cambio de Chips Derecho - Cambias de chip
(Z): Custom Bar - Seleccionas nuevos chips.
(START): Activas la pantalla del PET.
Control Stick: Mueves a MegaMan. Seleccionas opciones en el menú.
+Control Pad: Mueves a MegaMan. Seleccionas opciones en el menú.

NOTAS:

*Para agarrarte de una barra, mantén pulsado (arriba) en el aire.
*Para deslizarte, pulsa (abajo)+(A).
*Puedes cambiar la configuración de controles en las opciones del juego.
*Puedes disparar desde el aire y desde escaleras.
*Puedes cambiar las opciones de los controles en el menú. El sistema de controles que yo he indicado es el modo "A", el modo predeterminado.

/////////////// Items (04.00) //

Como en todo juego de MegaMan, aquí también hay una gran multitud de items por recoger. Deberás ser muy cuidadoso para encontrar todos y cada uno de los items que este juego trae. A continuación te indicaré el status inical y máximo de MegaMan, para que sepas cuáles y cuántos objetos te faltan.

STATUS INICIAL	STATUS MAXIMO
HP: 80	HP: 1000
MP: 80	MP: 256
REG: 8 MB	REG: 64 MB
BCKUP: 1	BCKUP: 9
PWRUP: 3	PWRUP: 12

< Items >

HP Memory
Este valioso objeto aumenta en 20 tu HP. Se encuentra en Blue Data Cubes, Purple Data Cubes y en la tienda de NumberMan.

MPUP
Este valioso objeto aumenta en 8 tus MP. Se encuentra en Blue Data Cubes, Purple Data Cubes y en la tienda de NumberMan.

RegUP
Este valioso objeto aumenta en 8 MB tu memoria disponible. Se encuentra en Blue Data Cubes y Purple Data cubes.

PowerUp
Este valioso objeto aumenta las capacidades de Mega Buster en una de tres categorías: Poder, Carga y Velocidad. Se encuentra en Blue Data Cubes, Purple Data Cubes y en la tienda de NumberMan.

BckUp Chip
Este tipo de chip aumenta en 1 tus BckUP, que son como tus vidas. Los encuentras en la red, en forma de chips azules.

****

< Subchips >

Los subchips son unos chips que ayudan a MegaMan en distintos ámbitos.

MiniEnrg
Este subchip recupera un 20% de la energía de MegaMan.

HalfEnrg
Este subchip recupera un 50% de la energía de MegaMan.

FullEnrg

Este subchip recupera un 100% de la energía de MegaMan.

Unlocker
Este subchip sirve para abrir los Purple Data Cube.

MPCharge
Este subchip llena los MP de MegaMan.

FstGauge
Este subchip aumenta la velocidad de carga de la Custom Gauge.

FullCust
Este subchip llena la Custom Gauge de MegaMan.

****

< Armaduras >

Hay ciertas armaduras que puedes activar para reducir el daño recibido.

NormArmr
Tu armadura normal.

HeatArmr
Reduce en un 50% el daño recibido por ataques de fuego.

AquaArmr
Reduce en un 50% el daño recibido por ataques de agua/hielo.

ElecArmr
Reduce en un 50% el daño recibido por ataques de electricidad.

WoodArmr
Reduce en un 50% el daño recibido por ataques de madera.

****

< Otros >

También hay ciertos objetos que no son tan trascendentales como los otros.
Algunos ya los he mencionado.

Recuperadores
Hay de distintos tamaños. Los puedes encontrar generalmente cerca de un jefe,
o los puede dejar un enemigo al morir.

Zenny
El dinero del mundo de MegaMan. Aqui, los Zenny te servirán para comprar
mejoras, chips, armaduras, subchips, y todo lo que veas en una tienda. Recuerda
que siempre puedes obtener Zenny encontrando en escenarios o cuando los
enemigos los dejan al morir.

Battle Chips
Al eliminar a un enemigo, existe una posibilidad de que dejen su chip. Puedes
saber más sobre estos chips en la sección "Battle Chips".

Green Data Cube
Son unos rombos (cristales?) con información. Pueden contener zenny, subchips
o chips. Son al azar, y se regeneran al salir de la red. Los de este tipo son
de color VERDE.

Blue Data Cube
Son unos rombos (cristales?) con información. Pueden contener chips, subchips, u otros objetos más importantes. Estos cubos tienen objetos predeterminados, y sólo se pueden recoger una vez. Son de color AZUL.

Purple Data Cube
Son unos rombos (cristales?) con información. Esta variedad trae objetos muy difíciles de obtener, y están bloqueados. Necesitas el subchip "Unlocker" para abrir uno de estos. Obviamente, sólo se pueden recoger una vez. Son de color PURPURA.

Yellow Data Cube
Son unos rombos (cristales?) con información. Esta variedad trae códigos de acceso para lugares importantes, por lo que estos son NECESARIOS para avanzar y es prácticamente imposible que te pierdas uno. Sólo preocúpate por obtener el que está en Global Area 3 antes de llegar a Zero...
La diferencia radice en que estos rombos son ¡AMARILLOS y ENORMES!

//////////////// Battle Chips (05.00) //

Los Battle Chips son tus armas principales en este juego. Al principio, tu MegaBuster será patético, por lo que deberás usar al máximo las habilidades de tus chips para sobrevivir. Puedes cargar 5 chips diferentes al mismo tiempo, que puedes cambiar al pulsar (L) y (R). También puedes presionar (X) para detener la acción del juego, y cambiar de chip sin ser atacado.
Hay un total de 137 Battle Chips para encontrar.

---
001 - Cannon
Daño: 40
Elemento: Neutral
Un disparo de cañón.
---
002 - Hi-Cannon
Daño: 80
Elemento: Neutral
Un disparo de cañón más poderoso.
---
003 - M-Cannon
Daño: 120
Elemento: Neutral
Un disparo de cañón aún más poderoso que el anterior.
---
004 - Shotgun
Daño: 30
Elemento: Neutral
Un disparo que al chocar, explota hacia adelante.
---
005 - V-Gun
Daño: 50
Elemento: Neutral
Un disparo que al chocar, explota en forma de V.
---
006 - CrossGun
Daño: 60
Elemento: Neutral

Un disparo que al chocar, explota en forma de cruz.
---
007 - Spreader
Daño: 70
Elemento: Neutral
Un disparo que se expande en una gran explosión.
---
008 - Bubbler
Daño: 50
Elemento: Aqua
Cantidad Max: 30
Un disparo/burbuja que al chocar, explota hacia adelante.
---
009 - Bub-V
Daño: 60
Elemento: Aqua
Un disparo/burbuja que al chocar, explota en V.
---
010 - BubCross
Daño: 70
Elemento: Aqua
Un disparo/burbuja que al chocar, explota en forma de cruz.
---
011 - BubSprd
Daño: 80
Elemento: Aqua
Una burbuja que se expande en una gran explosión.
---
012 - HeatShot
Daño: 50
Elemento: Heat
Un disparo/flama que al chocar, explota hacia adelante.
---
013 - Heat-V
Daño: 60
Elemento: Heat
Un disparo/flama que al chocar, explota en V.
---
014 - HeatCross
Daño: 70
Elemento: Heat
Un disparo/flama que al chocar, explota en forma de cruz.
---
015 - HeatSprd
Daño: 80
Elemento: Heat
Una flama que se expande en una gran explosión.
---
016 - MiniBomb
Daño: 50
Elemento: Neutral
Una bomba arrojada en una parábola por el aire
---
017 - LilBomb
Daño: 50
Elemento: Neutral
Una bomba arrojada en una parábola por el aire, explota hacia los lados
---
018 - CrosBomb
Daño: 60

Elemento: Neutral
Una bomba arrojada en una parábola por el aire, explota en forma de cruz
---
019 - BigBomb
Daño: 70
Elemento: Neutral
Arroja bombas grandes hacia adelante
---
020 - TreeBom1
Daño: 100
Elemento: Wood
Arroja una semilla de árbol hacia adelante
---
021 - TreeBom2
Daño: 120
Elemento: Wood
Arroja una semilla de árbol hacia adelante
---
022 - TreeBom3
Daño: 140
Elemento: Wood
Arroja una semilla de árbol hacia adelante
---
023 - Sword
Daño: 80
Elemento: Neutral
Corta con una espada a corta distancia
---
024 - WideSwrd
Daño: 80
Elemento: Neutral
Corta con una espada en forma vertical
---
025 - LongSwrd
Daño: 80
Elemento: Neutral
Corta con una espada a larga distancia horizontal
---
026 - FireSwrd
Daño: 100
Elemento: Heat
Corta con una espada de fuego en forma vertical
---
027 - AquaSwrd
Daño: 100
Elemento: Aqua
Corta con una espada de agua en forma vertical
---
028 - ElecSwrd
Daño: 100
Elemento: Elec
Corta con una espada de electricidad en forma vertical
---
029 - FireBlde
Daño: 90
Elemento: Heat
Corta con una espada de fuego a larga distancia horizontal
---
030 - AquaBlde
Daño: 90

Elemento: Aqua
Corta con una espada de agua a larga distancia horizontal
---
031 - ElecBlde
Daño: 90
Elemento: Elec
Corta con una espada de electricidad a larga distancia horizontal
---
032 - SonicBld
Daño: 80
Elemento: Neutral
Corta con una espada que arroja ondas de energía por el suelo
---
033 - Z-Saber
Daño: 80
Elemento: Neutral
Corta con un ataque de espada de tres golpes sucesivos
---
034 - Kunai1
Daño: 50
Elemento: Neutral
Arroja una kunai girando hacia arriba y diagonal arriba-adelante
---
035 - Kunai2
Daño: 60
Elemento: Neutral
Arroja una kunai girando hacia arriba, diagonal arriba-adelante y abajo
---
036 - Kunai3
Daño: 70
Elemento: Neutral
Arroja una kunai girando en forma de "X"
---
037 - CustSwrd
Daño: ??
Elemento: Neutral
Corta con una espada cuyo daño depende de tu barra de Custom
---
038 - Muramasa
Daño: ??
Elemento: Neutral
Corta con una espada cuyo daño depende de tu energía (vida)
---
039 - VarSwrd
Daño: ??
Elemento: Neutral
Corta con una espada mágica que imita otras espadas
---
040 - Slasher
Daño: 180
Elemento: Neutral
Corta con una espada dependiendo de la pose y sincronización
---
041 - ShockWav
Daño: 40
Elemento: Neutral
Una onda de energía (generada por una picota) que se mueve por el suelo
---
042 - SonicWav
Daño: 70

Elemento: Neutral
Una onda de energía (generada por una picota) que se mueve por el suelo
---
043 - DynaWave
Daño: 100
Elemento: Neutral
Una onda de energía (generada por una picota) que se mueve por el suelo
---
044 - FireArm
Daño: 40
Elemento: Heat
Lanzallamas arrojado del brazo, traspasa el terreno
---
045 - FootStmp
Daño: 90
Elemento: Neutral
Salta sobre el enemigo y lo aplasta
---
046 - DoubJump
Daño: No
Elemento: Neutral
Realiza otro salto en el aire
---
047 - GutPunch
Daño: 100
Elemento: Neutral
Golpea con un enorme puño amarillo
---
048 - ColdPnch
Daño: 80
Elemento: Aqua
Golpea con un enorme puño de hielo
---
049 - BrnzFist
Daño: 80
Elemento: Neutral
Golpea con un enorme y legendario puño de bronce
---
050 - SilvFist
Daño: 120
Elemento: Neutral
Golpea con un enorme y legendario puño de plata
---
051 - GoldFist
Daño: 160
Elemento: Neutral
Golpea con un enorme y legendario puño de plata
---
052 - IceSlshr
Daño: 100
Elemento: Aqua
Arroja un filoso peñasco de hielo
---
053 - QuikBmrg
Daño: 60
Elemento: Neutral
Arroja un boomerang en un arco, que atraviesa el terreno
---
054 - ClrBall
Daño: 80

Elemento: Neutral
Arroja pelotas rebotinas
---
055 - ThunBeam
Daño: 60
Elemento: Elec
Un rayo de electricidad que se mueve en tres direcciones
---
056 - GrvtyHld
Daño: 20
Elemento: Neutral
Una lenta esfera de gravedad concentrada que atraviesa el terreno
---
057 - StrArrow
Daño: 40
Elemento: Neutral
Una flecha de luz, puedes usarla como plataforma
---
058 - DashAtk
Daño: 90
Elemento: Neutral
Un poderoso deslizamiento horizontal
---
059 - Wrecker
Daño: 80
Elemento: Neutral
Arroja bolas de concreto
---
060 - CannBall
Daño: 120
Elemento: Neutral
Arroja bolas de cañón
---
061 - Hammer
Daño: 160
Elemento: Neutral
Arroja martillos
---
062 - DoubNdl
Daño: 50
Elemento: Aqua
Arroja dos espinas
---
063 - TripNdl
Daño: 50
Elemento: Aqua
Arroja tres espinas
---
064 - QuadNdl
Daño: 50
Elemento: Aqua
Arroja cuatro espinas
---
065 - NdlCannon
Daño: 20
Elemento: Wood
Arroja ocho espinas
---
066 - Ratton1
Daño: 70

Elemento: Neutral
Un ratón que se mueve por el suelo
---
067 - Ratton2
Daño: 80
Elemento: Neutral
Un ratón que se mueve por el suelo
---
068 - Ratton3
Daño: 90
Elemento: Neutral
Un ratón que se mueve por el suelo
---
069 - 3-Way
Daño: 60
Elemento: Neutral
Arroja disparos en tres direcciones
---
070 - RempPlug
Daño: 80
Elemento: Elec
Ataca con un enchufe
---
071 - Tornado
Daño: 20
Elemento: Neutral
Forma un tornado delante de ti
---
072 - Twister
Daño: 20
Elemento: Wood

Forma un tornado delante de ti
---
073 - Blower
Daño: 20
Elemento: Heat

Forma un tornado delante de ti
---
074 - Burner
Daño: 80
Elemento: Heat
Te rodea en llamas
---
075 - ZapRing1
Daño: 20
Elemento: Elec
Arroja un aro electrificado
---
076 - ZapRing2
Daño: 30
Elemento: Elec
Arroja un aro electrificado
---
077 - ZapRing3
Daño: 40
Elemento: Elec
Arroja un aro electrificado
---

078 - Satelit1
Daño: 60
Elemento: Elec
Arroja un satélite que se mueve
---
079 - Satelit2
Daño: 80
Elemento: Elec
Arroja un satélite que se mueve
---
080 - Satelit3
Daño: 100
Elemento: Elec
Arroja un satélite que se mueve
---
081 - Spice1
Daño: 40
Elemento: Wood
Te rodea de esporas venenosas
---
082 - Spice2
Daño: 60
Elemento: Wood
Te rodea de esporas venenosas
---
083 - Spice3
Daño: 80
Elemento: Wood
Te rodea de esporas venenosas
---
084 - MagBomb1
Daño: 80
Elemento: Elec
Arroja una bomba eléctrica
---
085 - MagBomb2
Daño: 90
Elemento: Elec
Arroja una bomba eléctrica
---
086 - MagBomb3
Daño: 100
Elemento: Elec
Arroja una bomba eléctrica
---
087 - YoYo1
Daño: 40
Elemento: Neutral
Ataca con un yo-yo que gira y regresa
---
088 - YoYo2
Daño: 50
Elemento: Neutral
Ataca con un yo-yo que gira y regresa
---
089 - YoYo3
Daño: 60
Elemento: Neutral
Ataca con un yo-yo que gira y regresa
---

090 - Guard
Daño: ??
Elemento: Neutral
Regresa un ataque en forma de onda
---
091 - ShldGrd
Daño: ??
Elemento: Neutral
Regresa un ataque en forma de onda
---
092 - HiGuard
Daño: ??
Elemento: Neutral
Regresa un ataque en forma de onda
---
093 - Repair
Daño: 00
Elemento: Neutral
Repara plataformas destruidas y caídas
---
094 - Recov10
Daño: 00
Elemento: Neutral
Recupera 10 HP
---
095 - Recov30
Daño: 00
Elemento: Neutral
Recupera 30 HP
---
096 - Recov80
Daño: 00
Elemento: Neutral
Recupera 80 HP
---
097 - Recov150
Daño: 00
Elemento: Neutral
Recupera 150 HP
---
098 - Recov300
Daño: 00
Elemento: Neutral
Recupera 300 HP
---
099 - Candle1
Daño: 00
Elemento: Neutral
Recupera energía gradualmente (10 segundos)
---
100 - Candle2
Daño: 00
Elemento: Neutral
Recupera más energía gradualmente (10 segundos)
---
101 - Candle3
Daño: 00
Elemento: Neutral
Recupera aún más energía gradualmente (10 segundos)
---

102 - RockCube
Daño: 00
Elemento: Neutral
Pone un cubo de piedra delante tuyo (por 10 segundos, resiste 20 HP)
---
103 - IceCube
Daño: 00
Elemento: Aqua
Pone un cubo de hielo delante tuyo (por 10 segundos, resiste 20 HP)
---
104 - Anubis
Daño: 20
Elemento: Neutral
Pone una estatua de Anibus, que libera veneno (10 segundos)
---
105 - Invis1
Daño: 00
Elemento: Neutral
Eres invisible e invulnerable (por 3 segundos)
---
106 - Invis2
Daño: 00
Elemento: Neutral
Eres invisible e invulnerable (por 5 segundos)
---
107 - Invis3
Daño: 00
Elemento: Neutral
Eres invisible e invulnerable (por 7 segundos)
---
108 - DropDown
Daño: 00
Elemento: Neutral
Eres invisible e invulnerable (por 7 segundos)
---
109 - PopUp
Daño: 00
Elemento: Neutral
Eres invisible e invulnerable (por 20 segundos)
---
110 - StoneBod
Daño: 00
Elemento: Neutral
Por un corto plazo, no puedes moverte ni ser dañado (6 segundos)
---
111 - IronBody
Daño: 00
Elemento: Neutral
Por un corto plazo no puedes atacar pero tampoco puedes ser dañado (6 segundos)
---
112 - MetalBdy
Daño: 00
Elemento: Neutral
Por un corto plazo no puedes atacar pero tampoco puedes ser dañado (6 segundos)
---
113 - Barrier
Daño: 00
Elemento: Neutral
Evitas todo el daño de un ataque
---

114 - AquaAura
Daño: 00
Elemento: Aqua
Bloquea todos los ataques de -40 HP, es débil contra Elec (dura 10 segundos)
---
115 - FireAura
Daño: 00
Elemento: Heat
Bloquea todos los ataques de -40 HP, es débil contra Aqua (dura 10 segundos)
---
116 - WoodAura
Daño: 00
Elemento: Wood
Bloquea todos los ataques de -80 HP, es débil contra Heat (dura 10 segundos)
---
117 - ElecAura
Daño: 00
Elemento: Elec
Bloquea todos los ataques de -80 HP, es débil contra Wood (dura 10 segundos)
---
118 - LifeAur1
Daño: 00
Elemento: Neutral
Bloquea todos los ataques de -80 HP, no tiene debilidad (dura 10 segundos)
---
119 - LifeAur2
Daño: 00
Elemento: Neutral
Bloquea todos los ataques de -100 HP, no tiene debilidad (dura 10 segundos)
---
120 - LifeAur3
Daño: 00
Elemento: Neutral
Bloquea todos los ataques de -150 HP, no tiene debilidad (dura 10 segundos)
---
121 - Roll
Daño: 80
Elemento: Neutral
Ataca y te recupera energía
---
122 - GutsMan
Daño: 90
Elemento: Neutral
Lanza una onda por el suelo
---
123 - ProtoMan
Daño: 160
Elemento: Neutral
Corre hacia el enemigo y lo corta con su espada
---
124 - FireMan
Daño: 40
Elemento: Heat
Arroja fuego que traspasa las paredes
---
125 - NeedleMan
Daño: 80
Elemento: Wood
Arroja espinas en varias direcciones
---

126 - BrightMan
Daño: 20
Elemento: Elec
Emite un fuerte resplandor de luz que paraliza
---
127 - IceMan
Daño: 90
Elemento: Aqua
Arroja pilares de hielo
---
128 - QuickMan
Daño: 60
Elemento: Neutral
Arroja un boomerang que traspasa las paredes
---
129 - ColorMan
Daño: 100
Elemento: Neutral
Arroja una gran pelota
---
130 - ElecMan
Daño: 90
Elemento: Elec
Crea nubes electrificadas que arrojan rayos
---
131 - SwordMan
Daño: 60
Elemento: Neutral
Lanza un poderoso ataque de espadas
---
132 - GravityMan
Daño: 00
Elemento: Neutral
Atrae a todos los enemigos pequeños y los destruye inmediatamente
---
133 - StarMan
Daño: 50
Elemento: Neutral
Suelta una lluvia de estrellas fugaces
---
134 - Zero
Daño: 100
Elemento: Neutral
Un ataque de 3 golpes con el Z-Saber
---
135 - PharaohMan
Daño: 30
Elemento: Neutral
Crea un sarcófago que lanza un rayo láser, puedes ajustar el ángulo
---
136 - ShadowMan
Daño: 90
Elemento: Neutral
Aparece y arroja shuriken
---
137 - Bass
Daño: 60
Elemento: Neutral
Realiza un ataque exlosivo que cubre toda la pantalla

::::::

Daño: 300
Elemento: Neutral
Golpea con una enorme espada
---
08 - LifeSrd3
Combinación: FireBlde + AquaBlde + ElecBlde
Daño: 400
Elemento: Neutral
Golpea con una enorme espada
---
09 - Punch
Combinación: GutPunch + ColdPnch + DashAtk
Daño: 100
Elemento: Neutral
Tres puños en sucesión
---
10 - Meteors
Combinación: SonicBld + GrvtyHld + StrArrow
Daño: 80
Elemento: Neutral
Caen muchas estrellas fugaces del cielo
---
11 - BigHeart
Combinación: Repair + Recov300 + Roll
Daño: 200
Elemento: Neutral
Ataca y recupera todos tus HP
---
12 - GtsShoot
Combinación: Guard + DashAtk + GutsMan
Daño: 300
Elemento: Neutral
GutsMan arroja a MegaMan como proyectil
---
13 - 2xHero
Combinación: CustSwrd + VarSwrd + ProtoMan
Daño: 70
Elemento: Neutral
Un ataque en combinación de ProtoMan y MegaMan
---
14 - ZerCntr
Combinación: HiGuard + Z-Saber + Zero
Daño: 300
Elemento: Neutral
Contraataque doble por Zero y MegaMan

////////////// Cazando memorias y mejoras (06.00) ////////////////////////////

En esta sección te indicaré que mejoras existen, y dónde están. Sin embargo,
su ubicación específica recae en tus habilidades de exploración.

¡PRONTO UBICACIONES EXACTAS!

::
<<<<< HPMemory (06.01) >>>
::

01. Den Area 1 - Blue Data Cube

02. Global Area 1 - Blue Data Cube

03. Den Area 2 - Purple Data Cube (NECESITAS UNLOCKER)

04. Garden Comp 1 - Blue Data Cube

05. Garden Comp 1 - Blue Data Cube

06. Shopping Comp 1 - Blue Data Cube

07. Shopping Comp 2 - Purple Data Cube (NECESITAS UNLOCKER)

08. Shopping Comp 2 - Blue Data Cube

09. Waterworks Comp 1 - Blue Data Cube

10. Waterworks Comp 1 - Blue Data Cube

11. Waterworks Comp 2 - Blue Data Cube

12. Den Area 3 - Blue Data Cube

13. Bank Comp 1 - Blue Data Cube

14. Bank Comp 2 - Purple Data Cube (NECESITAS UNLOCKER)

15. Arcade Comp 1 - Blue Data Cube

16. Arcade Comp 2 - Blue Data Cube

17. Arcade Comp 2 - Purple Data Cube (NECESITAS UNLOCKER)

18. Power Plant Comp 1 - Blue Data Cube

19. Power Plant Comp 2 - Blue Data Cube

20. Global Area 3 - Blue Data Cube

21. Old Area 1 - Blue Data Cube

22. Old Area 1 - Blue Data Cube

23. Old Area 2 - Blue Data Cube

24. Old Area 2 - Purple Data Cube (NECESITAS UNLOCKER)

25. Strange Grav Area 1 - Purple Data Cube (NECESITAS UNLOCKER)

26. Strange Grav Area 1 - Blue Data Cube

27. Strange Grav Area 2 - Blue Data Cube

28. No Grav Area 1 - Blue Data Cube

29. No Grav Area 2 - Blue Data Cube

30. Zero Account - Blue Data Cube

31. Zero Account - Purple Data Cube (NECESITAS UNLOCKER)

32. Zero Account - Blue Data Cube

33. Legendary WWW Area 1 - Blue Data Cube

34. Legendary WWW Area 2 - Blue Data Cube

35. Vacant WWW Comp 1 - Purple Data Cube (NECESITAS UNLOCKER)

36. Vacant WWW Comp 2 - Blue Data Cube

37. Undernet 1 - Blue Data Cube

38. Undernet 1 - Blue Data Cube

39. Undernet 1 - Blue Data Cube

40-47. Outer Net - Tienda de NumberMan

::::::

18-22. Outer Net - Tienda de NumberMan

::::::

08. Zero Account - Blue Data Cube

09. Vacant WWW Comp 2 - Blue Data Cube

10-12. Outer Net - Tienda de NumberMan

////////////// Jefes (07.00) //

```
       _______            __  ___
      / ____(_)_______   /  |/  /___ _____   ___  _  _____
     / /_  / / ___/ _ \/ /|_/ / __ `/ __ \ / _ \| |/_/ _ \
    / __/ / / /  /  __/ /  / / /_/ / / / // __/>  </  __/
   /_/   /_/_/   \___/_/  /_/\__,_/_/ /_(_)___/_/|_|\___/
```

<<<<< FireMan.exe (07.01) >>>>

Apariencia: Enorme Navi amarillo, con piernas cortas y brazos enormes.

Escenario: Global Area 2

HP: 600

Estrategia: Al principio del juego (y de hecho, en cualquier momento), GutsMan es un enemigo poderoso. El es muy lento, pero sus ataques compensan eso con su velocidad. Su ataque principal es arrojar una onda por el suelo, que te paraliza. Esto te deja expuesto a cualquier otro ataque que GutsMan quiera usar contra ti. Sin embargo, GutsMan posee otro tipo de onda, que hace daño, y además es muy rápida e impredecible. Para evitar ambos ataques, sólo salta. Si te mantienes saltando constantemente, GutsMan no podrá golpearte, y podrás atacar tranquilamente. En esta batalla se te recomienda llevar a Roll, varios recuperadores, algunos subchips (HalfEnrg) y, dentro de lo posible, LifeSwrd1. Este ataque le ocasionará un tercio del daño inmediatamente. El último ataque de GutsMan es ejecutado sólo si te mantienes cerca de él. Es su poderoso GutPunch. Consiste en un poderoso golpe con su enorme puño. Ocasiona daño MASIVO y debes evitarlo si es posible. Siempre que veas que GutsMan salta, ataca para aprovechar, ya que no puede defenderse en el aire. Si usas correctamente tus chips, podrás vencerlo fácilmente.

```
          _   __              ____     __  ___
         / | / /__  ___  ____/ / /__  /  |/  /___ _____   ___  _  _____
        /  |/ / _ \/ _ \/ __  / / _ \/ /|_/ / __ `/ __ \ / _ \| |/_/ _ \
       / /|  /  __/  __/ /_/ / /  __/ /  / / /_/ / / / // __/>  </  __/
      /_/ |_/\___/\___/\__,_/_/\___/_/  /_/\__,_/_/ /_(_)___/_/|_|\___/
```

<<<<< NeedleMan.exe (07.03) >>>>

fuego que tengas. Si tienes Heat-V, puedes usarlo. Ocasiona daño MASIVO!

```
 ____       _       __    __  __  ___
/ __ )_____(_)___ _/ /_  / /_/  |/  /___ _____   ___  _  _____
/ __  / ___/ / __ `/ __ \/ __/ /|_/ / __ `/ __ \ / _ \| |/_/ _ \
/ /_/ / /  / / /_/ / / / / /_/ /  / / /_/ / / / //  __/>  </  __/
/_____/_/  /_/\__, /_/ /_/\__/_/  /_/\__,_/_/ /_(_)___/_/|_|\___/
                /____/
```

<<<<< BrightMan.exe (07.04) >>>>

HP: 500

Estrategia: Todavía no sé cuál es el poder del que IceMan habla tanto... Primero que nada, debes saber que es un Navi elemental (Aqua), y por ende, tiene una debilidad. Eso puede facilitarte bastante las cosas. Segundo, IceMan de plano es patético. Lo que normalmente hace es caminar de un lado a otro, y cuando se siente amenazando, te lanza un peñasco de hielo (IceSlashr) que puedes esquivar saltando. Como si no fuera poco, se deshace después de unos segundos. El único (quizá) punto en contra es el suelo resbaladizo, pero la incompetencia de IceMan hace que de todas maneras sea fácil. Si te acercas a IceMan, te arrojará su aliento fresco, que puedes esquivar fácilmente, pues tiene muy corto alcance. Una vez hayas reducido bastante su energía, recurrirá a su potente ataque especial: arrojar hielo al suelo que, en contacto con éste, se transforman en enormes estalagmitas de hielo. Este ataque (puede que) demuestre el poder de IceMan, pero si traes AquaArmr, no será suficiente. Usa chips como MagBomb, Satelit, y ElecBlde (que puedes comprar en Higsby's). Si usas los chips correctos, no debiera causar problemas este "jefe".

```
  ____        _      __   __  ___
 / __ \__  __(_)____/ /__/  |/  /___ _____   ___  _  _____
/ / / / / / / / ___/ //_/ /|_/ / __ `/ __ \ / _ \| |/_/ _ \
/ /_/ / /_/ / / /__/ ,< / /  / / /_/ / / / //  __/>  </  __/
\___\_\__,_/_/\___/_/|_/_/  /_/\__,_/_/ /_(_)___/_/|_|\___/
```

<<<<< QuickMan.exe (07.06) >>>>

```
/ /___/ /_/ / / /_/ / /  / /  / / /_/ / / / //  __/>  </  __/
\____/\____/_/\____/_/  /_/  /_/\__,_/_/ /_(_)___/_/|_|\___/
```

<<<<< ColorMan.exe (07.07) >>>>

cuando intente aparecer tras de ti. Además, Spice es tipo Wood, que le hace doble daño a ElecMan. El otro ataque de ElecMan es invocar unas nubes cargadas de electricidad para que te arrojen rayos. Este ataque es bastante variado, pues ls nubes se ubican en varios lugares del techo. Sólo quédate en medio de dos nubes para evitar ser dañado. En esta pelea te servirán todos los chips Wood como TreeBom2, Spice, y como siempre puede ayudar la LifeSwrd (1,2 o 3). En cuanto a Navis, por obvias razones te ayudará NeedleMan. Roll también es buena opción. Sólo recuerda voltear rápidamente después de atacar a ElecMan.

```
  _____                        ____  ___
 / ___/      ______  _________/ /  |/  /___ _____   ___  _  _____
 \__ \ | /| / / __ \/ ___/ __  / /|_/ / __ `/ __ \ / _ \| |/_/ _ \
___/ / |/ |/ / /_/ / /  / /_/ / /  / / /_/ / / / // __/>  </  __/
/____/|__/|__/\____/_/   \__,_/_/  /_/\__,_/_/ /_(_)___/_/|_|\___/
```

<<<<< SwordMan.exe (07.09) >>>>

<<<<< GravityMan.exe (07.10) >>>>

que se teletransporte, atacarlo sin piedad. Para esquivar su StrArrow, simplemente debes estar en un lugar donde no pasen las flechas. Es muy simple. El otro ataque de StarMan es más peligroso. StarMan desaparece, y cae una lluvia de "meteoritos" (en realidad, estrellas) que te dañarán. Debes fijarte desde dónde vienen, qué tan lejos, y qué espacio cubren, para esquivarlos efectivamente con un salto. Sólo debes quitarte del camino de la forma que prefieras. Este ataque es difícil de esquivar, chips como Invis1 no serían una mala opción. Una vez hayas dañado bastante a StarMan, usará su ataque de lluvia de estrellas, pero con mayor intensidad, o sea: más estrellas, más espacio, más daño. Debes ser muy ágil para preveer este ataque, y más aún para evitarlo. Pero nada es imposible. Chips como M-Cannon, Invis1, el Z-Canon P.A y el GigaDeth P.A te servirán en esta pelea. Y los Navis que te salvarán en esta ocasión son Roll, ElecMan y NeedleMan.

```
 _____                    _    ___
/__   / ___  _________   | |  / (_)______  _______
  / / / _ \/ ___/ __ \  | | / / / ___/ / / / ___/
 / /_/  __/ /  / /_/ /  | |/ / / /  / /_/ (__  )
/____|___/_/   \____/   |___/_/_/   \__,_/____/
```

<<<<< Zero Virus (07.12) >>>>

```
    ____  __                          __    __  ___
   / __ \/ /_  ____ __________ _____  / /_  /  |/  /___ _____   ___  _  _____
  / /_/ / __ \/ __ `/ ___/ __ `/ __ \/ __ \/ /|_/ / __ `/ __ \ / _ \| |/_/ _ \
 / ____/ / / / /_/ / /  / /_/ / /_/ / / / / /  / / /_/ / / / // __/>  </  __/
/_/   /_/ /_/\__,_/_/   \__,_/\____/_/ /_/_/  /_/\__,_/_/ /_(_)___/_/|_|\___/
```

<<<<< PharaohMan.exe (07.13) >>>>

Elemento: Neutral

Apariencia: Navi ninja, utiliza shuriken y una katana para atacar.

Escenario: Vacant WWW Comp 2

HP: 700

Estrategia: A este jefe no le verás ni la sombra... ¬_¬ (ya basta de chistes) ShadowMan es muy veloz, además de que es capaz de teletransportarse, lo que lo convierte en una gran amenaza. Para comenzar, el primer ataque de ShadowMan consiste en desaparecer y luego aparecer en el aire, probablemente sobre ti, junto a dos clones. La idea de todo esto es que ShadowMan bajará del aire para golpearte con su espada, pero recuerda que trae clones: solo uno de los tres es real. Obviamente, hay una diferencia (bastante notoria...) que es que el ShadowMan real es más colorido que los otros dos. Ahora, y con esto en mente, prepárate para esquivar a ShadowMan. Al caer, si no te golpea, arrojará dos shuriken en direcciones diagonales y hacia arriba (izquierda y derecha), pero puedes deslizarte o (quizá) incluso quedarte quieto, ya que los shuriken puede que pasen justo sobre ti. En síntesis, debes evitar este ataque comenzando por alejarte de ShadowMan. El segundo ataque de ShadowMan lo realiza en el suelo, sin trucos sucios. Este consiste en arrojarte shuriken en varios ángulos. Según el ángulo con el que vengan será la forma de esquivarlos, pero lo más fácil es saltarlos todos. El último ataque de ShadowMan consiste en arrojarte un gran... MEGA-SHURIKEN! (La verdad, no sé como se llama...) El caso es que te arroja un shuriken un tanto más grande que los anteriores, y que además de su tamaño, tiene una leve capacidad rastreadora. Una táctica fácil para evitarlo es saltar sobre él cuando venga a ti, y luego, cuando se de la vuelta, deslizarte bajo el shuriken. Con esto es MUY probable que lo evites completamente, pero recuerda que ShadowMan aún está allí. Prepárate, pues los ataques de este jefe son rápidos y no tendrás tiempo para pensar. Si quieres un poco de apoyo, trae chips como Invis2-3, DropDwn, PopUp, y M-Cannon para atacar. Si traes Navis, procura traer algunos como Roll, Zero, ElecMan, y, si puedes, ProtoMan. ¡No dejes que este jefe te deje viendo el polvo!

```
  ____            __        __  ___
 / __ \_________  / /_____  /  |/  /___ _____   ___  _  _____
/ /_/ / ___/ __ \/ __/ __ \/ /|_/ / __ `/ __ \ / _ \| |/_/ _ \
/ ____/ /  / /_/ / /_/ /_/ / /  / / /_/ / / / //  __/>  </  __/
/_/   /_/   \____/\__/\____/_/  /_/\__,_/_/ /_(_)___/_/|_|\___/
```

<<<<< ProtoMan.exe (07.15) >>>>

ataques toca el escudo de ProtoMan, se devuelve como una onda terrestre, como las que usan los virus Metool. Ahora, el ataque más común de ProtoMan es acercarse a ti, y golpearte con su espada. Puedes evitar esto deslizándote bajo él, o alejándote del rango de golpe de su espada. Aprovecha esta instancia para atacar de vuelta, ya que no podrá repeler tu ataque. ProtoMan se puede aparecer delante de ti (teletransportarse) para golpearte, entonces debes estar atento. ProtoMan también puede saltar algunas veces, aprovecha de atacarlo en el aire. Una vez lo hayas dañando bastante, usará una técnica IMPOSIBLE de esqivar. Se trata de un golpe de espada que suelta una onda terrestre (como las de su escudo), sumada a una onda de espada que viaja por el aire. La única forma de evitar esto es usando chips, puedes saltar las ondas con un par de DoubJump, o puedes usar chips como Invis1-3 para ser invisible e invencible y de esa manera evitar las ondas. En esta pelea, son FUNDAMENTALES los chips Invis, PopUp o cosas por el estilo. Recuerda que los chips de Navis traspasan el escudo de ProtoMan. Trae Navis como Zero, Roll, NeedleMan, ElecMan o ColorMan. Pueden ser de gran ayuda. Y usa chips fuertes como M-Cannon. Recuerda siempre alejarte o deslizarte bajo ProtoMan para atacarlo, y serás el vencedor de esta batalla.

```
      _______          _       __      ____
     / ____(_)_______| |     / /___ _/ / /
    / /_  / / ___/ _ \ | /| / / __ `/ / /
   / __/ / / /  /  __/ |/ |/ / /_/ / / /
  /_/   /_/_/   \___/|__/|__/\__,_/_/_/
```

<<<<< FireWall (07.16) >>>>

```
 / /   / __ \/ __ \/ / / //  |/ / __ `/ | / / / ___/
/ /___/ /_/ / /_/ / /_/ // /|  / /_/ /| |/ / (__  )
\____/\____/ .___/\__, //_/ |_/\__,_/ |___/_/____/
          /_/    /____/
```

<<<<< Copy Navis (07.17) >>>>

chips poderosos como M-Cannon, TreeBomb3 y PopUp, y Navis como Roll, Zero, ProtoMan y si te sientes arriesgado, trae FireMan, IceMan, ElecMan y NeedleMan. Ellos podrán fácilmente con las distintas auras de LifeVirusR. Pero lo que ustedes quieren saber es cómo vencer a LifeVirusR sin tanta ventaja, y saber cómo esquivar sus ataques, ¿verdad? Pues sus ataques son de lo más creativos que hay. En serio...
¿Recuerdan a esas pequeñas y tiernas criaturas del abismo que aparecían en Undernet 1, esos que se parecen al LifeVirus? Pues este ENORME coloso hace prácticamente lo mismo. Utiliza un lanzallamas que arroja de su boca, similar a FireMan... También tiene un ataque de nubes eléctricas que arrojan rayos, como ElecMan... También tiene un ataque de madera, que arroja varias torres de madera en sucesión, como los virus planta, o los mini-LifeVirus de madera.
Les dije que era SUMAMENTE creativo... Ah, cómo se me pudo olvidar el ataque tipo agua. Es que es tan NUEVO... arroja varias estalagmitas de hielo por el suelo en sucesión (como la mezcla entre el ataque de IceMan y el de las torres de madera). O sea, nada que no hayas visto antes. Pero lo importante es cómo esquivarlo.
Primero que nada, debes descubrir que Aura trae puesta, pues esto indicará su debilidad (para hacer doble daño) y sabrás que ataque usará. Pues bien, para evitar el ataque lanzallamas, sólo ubícate en el lado contrario de la pantalla de LifeVirusR, y salta hacia adelante cuando el fuego venga hacia ti. Simple. Para esquivar el ataque de las nubes eléctricas, sólo fíjate dónde caerán los rayos, y ubícate entre dos de ellos. Para evitar el ataque de las torres de madera (recuerda que vienen del lado izquierdo de la pantalla), debes saltar cuando una de ellas venga hacia a ti, al lado izquierda (desde donde venían las torres) y listo. Para esquivar el ataque de hielo, simplemente debes saltar sobre la estalagmita cuando venga a ti. Ahora debes preocuparte de dañar a LifeVirusR mientras lo esquivas. Recuerda que debes hacerle 100 de daño para quitar su aura, sólo entonces podrás dañarlo. Usa los chips que te indiqué anteriormente (otra buena opción es traer a Zero y ProtoMan) para ganar esta pelea... Espera... ¿dije ganar? Pues no.

Después de que derrotes a LifeVirusR, verás como cae, todo se vuelve blanco, y después verás a una criatura rosada que parece hermano de Alien, enroscado alrededor de una esfera de energía... ¡Asi es, esta batalla no ha terminado!

Esta segunda fase de LifeVirus tiene alrededor de 800 HP, pero eso no es lo peor... Su ataque es lo peor. LifeVirus se mueve de izquierda a derecha (y viceversa), arrojando unas burbujas rosadas al suelo, que caen lentamente... No dejes que te golpeen! Pues causan daño MASIVO. Aproximandamente, una de esas infernales burbujas te puede dejar con la suma de 1 HP! Por eso, debes cuidarte y moverte rápidamente. Para atacar, puedes usar tu disparo cargado (si tienes Attack y Charge al máximo, entonces cada disparo hace 80 HP de daño, lo que significa que lo derrotas con 10 disparos) o de plano, atacar con los mejores chips que tengas. Ahora relájate y barre el piso con esta infame criatura.

```
*******************************************************************************
*              ¡FELICITACIONES! ¡HAS TERMINADO EL JUEGO!                      *
*******************************************************************************
```

```
                        ____
                       / __ )____ ___________ ___  _  _____
                      / __  / __ `/ ___/ ___// _ \| |/_/ _ \
                     / /_/ / /_/ (__  |__  )/  __/>  </  __/
                    /_____/\__,_/____/____(_)___/_/|_|\___/
```

<<<<< Bass.exe (07.19) >>>>

Elemento: Neutral

Apariencia: Bass, el Navi supremo. No necesita descripciones. Usa una capa.

Escenario: Den Area 3

HP: ???

"Eres nada..."

Estrategia: ¡El dios de los Navis ha llegado! Guiado por un rumor que te llega a través de un mail de Mayl (suena gracioso), has llegado hasta este poderoso ser. Contra su infinito poder, eres nada... Pero de todas maneras es fácil de vencer. Sólo debes saber cómo planear la batalla. En primer lugar, si deseas siquiera poner resistencia, debes traer algún chip como PopUp, DropDown, Invis (2-3) o el Z-Canon P.A. Con ellos podrás ser invulnerable por un rato, que evitará que Bass te destroze con sus poderosos ataques. Antes de entrar a esta batalla, se te recomienda traer la Custom Bar LLENA y tener sólo los chips Cannon, Hi-Cannon y M-Cannon. Claro, también te ayudarán otros chips como Roll y Zero, pero eso ya es tu desición. La principal característica de Bass (aparte de su capa) es su Aura, que anula todo daño inferior a 100. El primer ataque de Bass consiste en arrojarte una esfera de energía rastreadora, la cual, si no te golpea en un rato, se desvancecerá. La esfera de energía es lo suficientemente lenta como para esquivarla. El otro ataque de Bass es arrojar dos esferas de energía al suelo, que explotarán hacia arriba. En cuanto lo veas venir, aléjate para no ser atrapado por la explosión. El último ataque de Bass es lanzar un rayo láser que puede doblar en 90 grados, para perseguirte. Es decir, si el rayo viene a ti y lo saltas, el rayo apuntará hacia arriba, y luego hacia el lado donde te encuentras. Si no golpea nada en un rato, se desvancecerá. Tan pronto hayas iniciado a atacar a Bass notarás que tus ataques apenas lo dañan. Un disparo del Z-Canon apenas se nota en cuanto a daño en su barra. Pero no te preocupes, porque no es necesario vencer totalmente a Bass. Una vez le hayas hecho suficiente daño, su capa se removerá, y Bass hablará contigo. Te dirá que eventualmente serás eliminado, entonces no necesita usar todo su poder ahora. Y además, como cortesía, te dará su chip personal, Bass. Qué amable, considerando que planea eliminarte un día de estos...

//////////////// Secretos (08.00) //

Hay varios detalles que hacen de notar a este juego ante otros, y es que tiene una enorme cantidad de habilidades por obtener, sean chips, mejoras, etc. Pero hay algunos detalles que no entran en ninguna categoría, y que igualmente requieren ser tratados a profundidad.

Zero Navi Chip
Para obtener el chip de Zero, debes derrotarlo al tener el MystData (enorme cubo amarillo que se encuentra en Global Area 3, pasando por un camino hacia abajo, pasando la entrada a UnderNet)

Bass
Para poder luchar con Bass, debes juntar TODOS los Navi chips del juego, que son los siguientes:
121 - Roll
122 - GutsMan
123 - ProtoMan
124 - FireMan

125 - NeedleMan
126 - BrightMan
127 - IceMan
128 - QuickMan
129 - ColorMan
130 - ElecMan
131 - SwordMan
132 - GravityMan
133 - StarMan
134 - Zero
135 - PharaohMan
136 - ShadowMan
Una vez los tengas todos, Mayl te enviará un mail (no es chiste), avisandote que hay un Navi super-ultra-hiper-mega-poderoso en el Den Area 3.
Ve allí, a la parte cerca del portal de FireMan. Ahora debes tener DoubJump, y MUCHOS. Salta a la derecha y empieza a saltar más veces en el aire, hasta llegar a una sección oculta del escenario. Aqui encontrarás una barrera que sólo se quitará si tienes todos los chips de Navi. Con ese requerimiento, podrás desafiar a Bass. Revisa la sección de "Jefes" para saber como vencer a Bass. ¡Suerte!

/////////////// Información legal (09.00) ////////////////////////////////////

Esta guía es propiedad de Axle_The_Red_25, o sea, Nicolás Jaramillo, y puedes distribuirla en el sitio que prefieras, siempre y cuando me otorgues el crédito respectivo. Sin embargo, no debes quitar o modificar parte de su contenido.
Esta guía no puede ser usada para ganancias personales, ni puedes distribuirla como propia. Sólo debe ser usada para legítimo uso personal.
Claro, puedes recomendarla a tus amigos, imprimirla, etc.
Pero cualquier otro uso que se le de ES ILEGAL.

Copyright (C) 2007 Nicolás Jaramillo

Fecha de término (Versión 1.0): 16 / 07 / 2007. (dia / mes / año)

MADE IN CHILE

Todos los personajes, escenarios, etc, son propiedad de Capcom. ¡Alabado sea!

/////////////// Contacto (10.00) //

Como ya he mencionado al comenzar esta guia, mi correo es:

Axle_The_Red_25@hotmail.com

Alli me pueden contactar para:
* Sugerencias y crítica constructiva
* Respuestas a interrogantes que NO estén en la guia

Al hacerlo, deben:

* Poner como asunto "MegaMan Network Transmission". Si no, es probable que no lea su correo

* Dirigirse a mi persona con respeto
* Escribir correctamente, o por lo menos, que sea comprensible

****
---------- ATENCION O:< ----------
****

Después de varios meses respondiendo preguntas, haré unas pequeñas modificaciones acerca de lo que NO SE DEBE hacer al momento de contactarme:

1. Solicitar información personal, de cualquier tipo

2. Pedir información que ya esté en la guía (ESTO sobre todo, es importante)

3. Solicitar cualquier tipo de archivos, ya sean juegos, partidas guardadas, musica, etc.

4. Enviar zumbidos. Si quieren respuestas, estoy seguro de que podrán esperar un poco.

Si hacen caso a esos simples 4 puntos, podrán obtener respuestas :D

Pero si no lo hacen, o los mandaré a buscar respuestas a la guía, o los dejaré sin admisión D:

****
---------- ATENCION O:< ----------
****

Y si quieren aportar con información, pueden hacerlo y recibirán el crédito que merecen, sólo recuerden identificarse (poner su nombre, pseudónimo, etc)

Si desean contactarme por MSN Messenger, no habrá problema. Pueden agregarme y hablar conmigo, siempre y cuando sigan las mismas reglas mencionadas anteriormente.

También pasen por [www.fotolog.com/axle_the_red_25]
Y posteen saludos, preguntas, lo que sea - les contesto a su flog, o a su mail si prefieren.

<<<<< Otras guias del mismo autor (10.01) >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Yo, Axle_The_Red_25, he escrito varias guías, y todas ellas puedes encontrarlas en gamefaqs.com. Quizá alguna sea de tu interés, por eso te las nombro ahora:

-Mega Man X
-Mega Man X2
-Mega Man X3
-Mega Man X4
-Mega Man X5
-Mega Man X6
-Mega Man X7 (¿Pronto?)
-Mega Man X8
-MegaMan Network Transmission (Esta guia)

-Lego Star Wars II: The Original Trilogy
-Eternal Darkness: Sanity's Requiem (¡Pronto!)
-Wii Sports

/////////////// Agradecimientos (11.00) //
---

*A los administradores de las siguientes páginas, por permitirme publicar esta humilde guía en sus sitios:
www.gamefaqs.com
www.neoseeker.com
www.supercheats.com

*A una "persona especial", simplemente por existir, y alegrar mi vida. ^_^

*A Capcom, por crear una variación de la saga Battle Network, una gran aventura en 2-D. (Con gráficos 3-D)

*A Keiji Inafune, por crear al robot azul conocido como Mega Man.

*Y a ti, estimado lector, por leer esta guía y usarla.

********** FIN **********

This document is copyright Axle_The_Red_25 and hosted by VGM with permission.