Mega Man Network Transmission FAQ (Spanish)

by juanca45002

Updated on Sep 28, 2003

```
+++     ++ ++++++++ +++++++++    +    ++     +++    +     +++   +++
 + +   + +  +        +          + +   + +   + +    + +    ++ +   +
 +  + +  +  +        +         +   +  +  + +  +   +   +   ++  +  +
 +   +   +  ++++     ++++++++ +     + +   +   +  +     +  ++   + +
 +       +  ++++     ++++++++ +     + +       +  +     +  ++    ++
 +       +  +        +      + +++++++ +       +  +++++++  ++     +
 +       +  +        +      + +     + +       +  +     +  ++     +
+++     ++ ++++++++ +++++++++ +     + ++     +++ +     +  ++    +++

                  ++       +   ++++++++++
                   + +     +   +        +
                   +  +    +   ++++  ++++
                   +   +   +      +  +
                   +    +  +      +  +
                   +  +  + +      +  +
                   +   +   +      +  +
                   +    +  +      +  +
                  ++     +++      ++++

                  ***** Mega Man Network Transmission FAQ *****
```

Por juanca45002.
FAQ en español.
Empezado: 13 de septiembre del 2003.
Terminado: 28 de septiembre del 2003.
E-mail: lifevirus.zero.outbreak@gmail.com
Sitio Web: http://juancafaqs.byethost17.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.

Contenido del FAQ:

1. Diferencias en torno al Battle Network e historia.
2. Chips de batalla.
3. Bosses.
4. Los Program Advance.
5. Walkthrough.
6. Agradecimientos.
7. Información Legal.
8. Información de contacto.

---

1. Diferencias en torno al Battle Network e historia.

Este juego es similar a la forma de jugar en el Battle Network, pero como ya no es RPG, tuvieron que remodelarle para que la cosa quedara bien.

Diferencias:

· Los chips ya no tienen letras, así que puedes escoger hasta 5 chips diferentes en 1 turno.
· Tienes un determinado número de chips que usas para los que tienes en tu fólder. Ejemplo: escoges el cañón y en tu fólder tienes 23, así que puedes utilizar 23 veces el cañón.
· El uso de los chips tiene un costo de memoria, o sea, la barra verde. Ejemplo: si vas a usar un chip de Navi, tienes que pagar determinado número de memoria para poder activarlo, ya que si no tienes la memoria necesaria, no se puede activar.
· La barra de memoria, la verde se regenera sola.
· Ya no puedes ver el HP de tus enemigos a menos que los hayas derrotado.
· Los enemigos pueden llamarse desde el parque para ganar sus chips.
· Hay ítems que se llaman BACKUPS, los que te ayudan a revivir desde el comienzo del nivel por si te matan, pero si te quitan todos tus BackUps mueres completamente.
· Los BackUps se regeneran cada vez que sales del Internet.
· Tu salud también se regenera al salir de la red.
· Tus chips SI se acaban, quiere decir que si usas todos los chips que tienes (por ejemplo usas los 5 cañones que tienes en tu fólder) ya no los puedes usar a menos que salgas del internet.
· Para entrar al internet es a través del mapa que tienes en el menú de pausado.
· Lan ya no se mueve, así que toda la acción es con Megaman.

Historia:

Este juego se encuentra en el Megaman Battle Network 1 y el 2. 1 mes después de que se desmanteló la WWW, se empezó a esparcir una vacuna que evitaba la infección de las Navis a un virus letal. Lo que los dueños no sabían era que esa vacuna era en realidad un programa que dejaba a las Navis fuera de control. Así que Megaman debe vencer a las Navis contaminadas para restaurar su Memoria a la normalidad.

---

2. Chips de batalla.

Al igual que en los juegos del advance, El Network Transmission tiene chips de varios elementos, así que lo mismo con lo que actúan los Battle Network, funciona al igual en este juego.
Ejemplo: si atacas a FireMan con una AquaSwrd (100) le bajará 200 ya que el fuego es débil con el agua.

Fuego < Agua
Agua < Electricidad
Electricidad < Madera (representado con una hoja)
Madera < Fuego

Chip	Ataque	Límite	Descripción
1 CANNON	40	30	Gran cañón poderoso.
2 HICANNON	80	20	Más poderoso todavía.
3 M-CANNON	120	10	El cañón más poderoso.

4	SHOTGUN	40	20	Tiro poderoso.
5	V-GUN	50	20	Tiro poderoso con más rango que el anterior.
6	CROSSGUN	60	20	Tiro poderoso con más rango que el anterior.
7	SPREADER	70	10	Tiro poderoso con más rango que el anterior.
8	BUBBLER	50	30	Como SHOTGUN pero de agua.
9	BUB-V	60	20	Como V-GUN pero de agua.
10	BUBCROSS	70	20	Como CROSSGUN pero de agua.
11	BUBSPRD	80	10	Como SPREADER pero de agua.
12	HEATSHOT	50	30	Como SHOTGUN pero de fuego.
13	HEAT-V	60	20	Como V-GUN pero de fuego.
14	HEATCROS	70	10	Como CROSSGUN pero de fuego.
15	HEATSPRD	80	30	Como SPREADER pero de fuego.
16	MINIBOMB	50	20	Avienta una bomba.
17	LILBOMB	50	20	Como MINIBOMB pero con más rango.
18	CROSBOMB	60	10	Como LILBOMB pero con más rango.
19	BIGBOMB	80	10	Como CROSBOMB pero con más rango.
20	TREEBOM1	100	20	Bomba que se hace un tronco.
21	TREEBOM2	120	20	Igual al anterior.
22	TREEBOM3	140	20	Igual al anterior.
23	SWORD	80	20	Espada poderosa.
24	WIDESWRD	80	20	Igual al anterior.
25	LONGSWRD	80	20	Espada con más rango.
26	FIRESWRD	100	10	Espada de fuego.
27	AQUASWRD	100	10	Espada de agua.
28	ELECSWRD	100	10	Espada de electricidad.
29	FIREBLDE	90	10	Espada de fuego con efecto de LONGSWRD.
30	AQUABLDE	90	10	Espada de agua con el mismo efecto.
31	ELECBLDE	90	10	Espada eléctrica con el mismo efecto.
32	SONICBLD	80	5	SHOCKWAVE de ambos lados.
33	Z-SABER	80	1	Triple sablazo.
34	KUNAI1	50	20	Avienta unas tijeras que te rodean.
35	KUNAI2	60	20	Igual al anterior.
36	KUANI3	70	20	Igual al anterior.
37	CUSTSWRD	?	10	Espadazo dependiendo de tu barra de ítems.
38	MURAMASA	?	5	Espadazo dependiendo de tu daño.
39	VARSWRD	?	5	Espadazo con botones en combo.
40	SLASHER	180	10	Espadazo muy poderoso.
41	SHOCKWAV	40	30	Ataque de ola.
42	SONICWAV	70	20	Igual al anterior.
43	DYNAWAVE	100	10	Igual al anterior.
44	FIREARM	30	5	Ataque de flama.
45	FOOTSTMP	90	10	Aplasta al enemigo.
46	DOUBJUMP	0	10	Haz un salto extra en el aire.
47	GUTPUNCH	100	10	Puñetazo poderoso.
48	COLDPNCH	80	10	Igual al anterior.
49	BRNZFIST	80	15	Igual al anterior.
50	SILVFIST	120	10	Igual al anterior.
51	GOLDFIST	160	5	Igual al anterior.
52	ICESLHSR	100	5	Sable de hielo.
53	QUIKBMRG	60	5	Boomerang que regresa hacia ti.
54	CRLBALL	80	5	Pelota que bota y rebota.
55	THUNBEAM	60	5	Como 3-WAY de electricidad.
56	GRVTYHLD	20	5	Bola gravitatoria.
57	STRARROW	40	5	Ataque de flecha.
58	DASHATK	90	10	Ataque con Dash que puede pasar por el aire.
59	WRECKER	80	20	Como MINIBOMB pero con más poder.
60	CANNBALL	120	10	Igual al anterior.
61	HAMMER	160	5	Igual al anterior.
62	DOUBNDL	50	3	Tiro de 2 agujas.
63	TRIPNDL	50	20	Tiro de 3 agujas.

64	QUADNDL	50	10	Tiro de 4 agujas.
65	NDLCANON	20	5	Múltiple tiro de agujas.
66	RATTON1	70	10	Mina de ratón movible.
67	RATTON2	80	10	Igual al anterior.
68	RATTON3	90	10	Igual al anterior.
69	3-WAY	60	20	Tiro en 3 direcciones diferentes.
70	REMOPLUG	80	5	Tiro de enchufe.
71	TORNADO	20	15	Tornado lento.
72	TWISTER	20	15	Tornado inmóvil.
73	BLOWER	20	15	Igual al anterior.
74	BURNER	80	10	Fuego te rodea.
75	ZAPRING1	20	10	Tiro eléctrico que paraliza al enemigo.
76	ZAPRING2	30	10	Igual al anterior.
77	ZAPRING3	40	10	Igual al anterior.
78	SATELIT1	60	10	Pequeño satélite.
79	SATELIT2	80	10	Igual al anterior.
80	SATELIT3	100	10	Igual al anterior.
81	SPICE1	40	10	Escudo temporal.
82	SPICE2	60	10	Igual al anterior.
83	SPICE3	80	10	Igual al anterior.
84	MAGBOMB1	80	10	Bomba eléctrica que paraliza.
85	MAGBOMB2	90	10	Igual al anterior.
86	MAGBOMB3	100	10	Igual al anterior.
87	YO-YO1	40	10	Yoyo que regresa.
88	YO-YO2	50	10	Igual al anterior.
89	YO-YO3	60	10	Igual al anterior.
90	GUARD	?	10	Convierte un ataque en ola.
91	SHLDGARD	?	10	Igual al anterior.
92	HIGUARD	?	10	Igual al anterior.
93	REPAIR	0	5	Repara todas las plataformas que caen.
94	RECOV10	0	15	Recupera 10 HP.
95	RECOV30	0	10	Recupera 30 HP.
96	RECOV80	0	5	Recupera 80 HP.
97	RECOV150	0	5	Recupera 150 HP.
98	RECOV300	0	5	Recupera 300 HP.
99	CANDLE1	2	5	Pon una vela y recupera HP.
100	CANDLE2	5	5	Igual al anterior.
101	CANDLE3	10	5	Igual al anterior.
102	ROCKCUBE	20	5	Pon una roca.
103	ICECUBE	20	5	Pon un bloque de hielo.
104	ANUBIS	20	5	Una estatua cae y daña al enemigo.
105	INVIS1	0	5	Eres invisible e invencible por un tiempo.
106	INVIS2	0	5	Igual al anterior.
107	INVIS3	0	5	Igual al anterior.
108	DROPDOWN	0	5	Igual al anterior.
109	POPUP	0	5	Igual al anterior.
110	STONEBOD	0	5	No te mueves ni te dañan.
111	IRONBODY	0	5	Igual al anterior.
112	METALBOD	0	5	Igual al anterior.
113	BARRIER	0	5	Anula 1 ataque.
114	AQUAAURA	0	5	Escudo de agua que repela ataques de -30.
115	FIREAURA	0	5	Escudo de fuego que repela ataques de -30.
116	WOODAURA	0	5	Escudo de madera que repela ataques de -80.
117	ELECAURA	0	5	Escudo eléctrico que repela ataques de -80.
118	LIFEAUR1	0	5	Escudo que repela ataques de -80.
119	LIFEAUR2	0	5	Escudo que repela ataques de -100.
120	LIFEAUR3	0	5	Escudo que repela ataques de -150.
121	ROLL	80	5	Daña al enemigo y sana HP.
122	GUTSMAN	90	5	Saca olas a los lados.
123	PROTOMAN	160	5	Busca al enemigo más cercano y lo daña.

124	FIREMAN	40	5	Brazo de fuego de doble impacto.
125	NEEDLEMAN	80	5	Tiro de agujas.
126	BRIGHTMAN	20	5	Ataque paralizador.
127	ICEMAN	90	5	Avienta estalactitas.
128	QUICKMAN	60	5	Ataque de Boomerang.
129	COLORMAN	100	5	Bola que bola y rebota.
130	ELECMAN	90	5	3 nubes aparecen y sacan 1 rayo cada una.
131	SWORDMAN	80	5	Ataque que avienta espadas.
132	GRAVITYMAN	0	5	Desaparece a los virus pequeños.
133	STARMAN	50	5	Baño de estrellas.
134	ZERO	100	1	Triple espadazo de Doble impacto.
135	PHARAOHMAN	30	5	Ataque de láser, ajusta ángulo.
136	SHADOWMAN	90	5	Ataque de varias estrellas de ninja.
137	BASS	60	1	Gran ataque que cubre toda la pantalla

---

3. Bosses.

+++++ PELEAS IMPORTANTES +++++

· FIREMAN
Localización: red en fuego.
Vida: 400 HP.
Ataques: FIREARM, BODYBURN.
Dificultad: muy difícil.
Elemento: fuego.
Chips recomendados: BUBBLER, AQUASWRD, RECOV30.
Estrategia: FireMan es un jefe muy difícil, ya que su ataque de fuego es muy difícil de esquivar, pero la forma más fácil de hacerlo es ir a la esquina de la izquierda y justo cuando tengas el fuego enfrente de ti bárrete para que los esquives. También procura no estar junto a él, ya que su ataque que le rodea fuego es impredecible.
Premio: FIREMARM.

· GUTSMAN
Localización: área global 3.
Vida: 600 HP.
Ataques: SHOCKWAVE, GUTPUNCH, GROUNDSHOCK.
Dificultad: difícil.
Elemento: neutro.
Chips recomendados: SWORD, DASHATK, FIREMAN, RECOV30, CANNON, PA LIFESWRD1.
Estrategia: Este jefe si que es una pesadilla, ya que nunca puedes predecir el momento en que va a estrellar sus manos contra el suelo, lo cual provocará una ola. También habrá veces en las que saltará y si tú estás en el suelo al momento que cae, quedarás paralizado. Otra cosa que me harta es que generalmente va caminando a tu área, lo que no es muy bueno. Una cosa que recomiendo ampliamente es estar saltando todo el tiempo para que se desoriente y no sepa cuando hacer las olas, pero tampoco te quedes cerca de él, ya que su puño es fuerte.
Premio: GUTPNCH.

· NEEDLEMAN
Localización: complejo de jardín 2.
Vida: 600 HP.
Ataques: NEEDLE CANNON; NEEDLE SPRAY, NEEDLE SPIN.
Dificultad: difícil.
Elemento: madera.
Chips recomendados: FIREMAN, FIREARM, BURNER, HEATV, FIRESWRD, PA LIFESWRD1.
Estrategia: Este tipo puede ser un gran dolor en el trasero si se pasa

haciendo 1 mismo ataque. Este jefe lo que mayormente hace es aventarte una serie de agujas, pero se esquivan más fácil que el ataque de FireMan, pero la ventaja que tienes contra este jefe es que puedes pasar por en medio de sus piernas deslizándote sin sufrir ningún daño. Pero cuando este jefe ya no tenga mucha energía, se cargará de energía y saltará para sacar muchas agujas en todas las direcciones posibles, así que la única manera de esquivarlo es poniéndote debajo de él y esperar para que cuando baje vayas al lado en que más lejos le quede. No olvides que si te pegas mucho, puede sacar el conjunto de 3 agujas como si fuera un 3-WAY.
Premio: NDLCANNON.

· BRIGHTMAN
Localización: complejo de compras 2.
Vida: 600 HP.
Ataques: BRIGHT LASER, ENERGY BALL, BARRIER.
Dificultad: difícil.
Elemento: electricidad.
Chips recomendados: GUTSMAN, NEEDLEMAN, ROLL, PA LIFESWRD1.
Estrategia: este jefe si que es un dolor de cabeza, ya que ninguno de tus ataques puede romper su escudo que te convierte tus ataques en lásers. Pero lo que te aventaja es que los chips de Navis le hacen daño directo porque su escudo no resiste su ataque, pero después de ellos no puedes penetrarlo con los ataques tradicionales. Una forma de hacerlo, aunque sea difícil es estar cerca de él y luego darle un Buster y cuando esté sacando el láser puedes darle. Lo que generalmente es lo peor que puede sacar, son sus bolas que te localizan, pero son lentas, así que te da tiempo de saltar y hacer que se dirijan al cielo y después las puedes esquivar con una barrida.
Premio: REMOPLUG.

· ICEMAN
Localización: complejo de WaterWorks 2.
Vida: 600 HP.
Ataques: ICE SLASHER, FREEZE BOMB, ICE CUBE.
Dificultad: fácil.
Elemento: agua.
Chips recomendados: ELECBLDE, ELECSWRD, ZAPRING, BRIGHTMAN, PA LIFESWRD2.
Estrategia: IceMan es una porquería de jefe, ya que lo que hace todo el tiempo es correr de un lado a otro. Este jefe parará para darte un sable de hielo que tiene un rango muy corto, lo que es muy fácil de esquivar. Su mayor problema es cuando avienta las estalactitas, ya que cuesta trabajo adivinar donde no caerán, pero de ahí en fuera es tan débil que lo puedes matar hasta con el Buster.
Premio: ICESLSHR.

· QUICKMAN
Localización: complejo del banco 2.
Vida. 600 HP.
Ataques: QUICK BOOMERANG, DASH, BARRIER.
Dificultad: difícil.
Elemento: neutro.
Chips recomendados: CANNON, ROLL, GUTSMAN.
Estrategia: Este Enemigo si que cuesta trabajo, ya que tiene un escudo impenetrable y la única forma de vencerle es usando chips cuando esté atacando, y no importa si son Navis, ya que si no está atacando, su escudo los repela. Este enemigo siempre estará haciendo dash de izquierda a derecha, así que la única forma de esquivar esos ataques es barriéndote, pero luego lanzará su Boomerang, que se puede esquivar fácilmente, pero si le estás dando con chips fuertes y lanza ese ataque, el Boomerang puede alcanzar toda la pantalla. También habrá veces en que ejecute ese mismo ataque pero en el aire. Te deseo suerte con este enemigo, ya que si es problemático. No olvides que si

le das a su escudo, se parará y lanzará un Boomerang.
Premio: QUIKBMRG.

· COLORMAN
Localización: complejo de arcadia 2.
Vida: 700 HP.
Ataques: COLOR BALL, FIRE TOWER.
Dificultad: medio difícil.
Elemento: neutro.
Chips recomendados: HI-CANNON, CROSBOMB, ROLL, NEEDLEMAN.
Estrategia: ColorMan puede ser un dolor en todo el cuerpo si se trauma con 1 sólo ataque. ColorMan consta de 2 ataques, pero esos 2 te pueden matar en un 2 por 3. Lo primero que debes tomar en cuenta es que se acerca a tu área para que sus bolas tengan más posibilidad de pegarte. Las bolas las puede lanzar de 2 formas: en línea recta que se esquivan con un salto y botadas, las cuales cuestan más trabajo porque debes barrerte cuando esté bien arriba y si regresa puede que lo haga más abajo, así que allí debes saltar. El otro ataque de ColorMan, la ola de fuego, es muy difícil de esquivar, ya que no se tiene suficiente conocimiento de ese ataque y como emerge poco a poco es impredecible para poder esquivarlo.
Premio: CRLBALL.

· ELECMAN
Localización: complejo de la planta eléctrica 2.
Vida: 700 HP.
Ataques: THUNDER BEAM, TELEPORT, ELECTRICITY HOLD.
Dificultad: medio difícil.
Elemento: electricidad.
Chips recomendados: TREEBOM1-2, NEEDLEMAN, ROLL.
Estrategia: ElecMan tiene sus buenos y malos, lo que lo hace de una dificultad media. Al igual que con NEEDLEMAN, tienes la ventaja de que puedes pasar debajo de sus piernas cada que pasa. Debes saber que ElecMan tiene una habilidad especial, lo que hace es que cuando le lanzas un ataque se tele transporta atrás de ti y te hace un ataque eléctrico que te baja una gran cantidad de vida. Así que para poder bajarle vida, es necesario dispararle un Buster y luego barrerte para que no te toque y tu le puedas dar. Si usas un ataque fuerte, llamará 2 nubes, que tiran 2 rayos, procura no estar allí porque lo rayos son muy poderosos. Recuerda que mientras menos energía tengas, llamará 3, y si le das frecuentemente, habrá muchas en el campo. Recuerda que este enemigo puede recibir golpes de Navis sin tener que romper su habilidad.
Premio: THUNBEAM.

· SWORDMAN
Localización: área vieja 2.
Vida: 700 HP.
Ataques: SWORD SMASH, SPINNING SWORDS, SWORD.
Dificultad: difícil.
Elemento: neutro.
Chips recomendados: ROLL, ELECMAN, TREEBOM2, HI-CANNON.
Estrategia: Este jefe si que es un problema grave, ya que su ayudante del alma son sus malditas espadas del nabo, las cuales me chocan. Este jefe no tiene muchos ataques, pero con los pocos que tiene puede matarte rápidamente. Su principal ataque son las espadas voladoras, o sea, manda unas espadas al aire y luego van directamente hacia ti. Este ataque puede ser evitado si el enemigo se encuentra casi al otro extremo de la pantalla, entonces cuando venga la 1° espada sáltala y a la 2° te barres. Pero si el enemigo está cercano a la mitad de la pantalla, no podrás esquivarlas, ya que tu reacción debes ser muy rápida. Otro de sus ataques poderosos es su súper sablazo, cuya única forma de esquivarlo es con un escudo o chip parecido a esos. El último de sus ataques es cuando sube y empieza a colocarte de blanco, así que espera un momento

cuando te localice (aproximadamente 2 segundos) y luego camina, para que cuando caiga tú saltes y no quedes paralizado, ya que si te quedas te dará un sablazo bien rico.
Premio: SNCBLADE.

· GRAVITYMAN
Localización: área de extraña gravedad 2.
Vida: 700 HP.
Ataques: GRAVITY BALL, GRAVITY HOLD.
Dificultad: medio difícil.
Elemento: neutro.
Chips recomendados: ROLL, ICEMAN, ELECMAN, COLORMAN, PA LIFESWRD3, BIGBOMB, TREEBOM2.
Estrategia: este jefe es completamente quieto, así que no te preocupes que si viene a tu zona ni nada de eso, pero por eso tiene sus bolas gravitatorias que te persiguen hasta desvanecerse. Recuerda que como es una zona de gravedad extraña, si saltas muy alto quedarás pegado al techo y viceversa. Pero también tiene un ataque en el que te atrae, así que debes barrerte todo lo que puedas para que no te estrelles con él. Pero tampoco es tan fácil que digamos, ya que el único lugar donde se puede golpear es en la cabeza, así que generalmente debes estar de cabeza para golpearle. No olvides que si quiere puede sacar las bolas gravitatorias que guste.
Premio: GRVTHOLD

· STARMAN
Localización: área sin gravedad 2.
Vida: 700 HP.
Ataques: STAR ARROW, STAR RAIN.
Dificultad: difícil.
Elemento: neutro.
Chips recomendados: ROLL, M-CANNON, TREEBOM2, PA LIFESRD3, Z-CANNON.
Estrategia: Recuerdas a quien vendía las vacunas falsas, pues es hora de buscar a ese tipo y matarlo por haberse metido contigo. Este enemigo es medio miedoso ya que cuando saltas desaparece para que no le puedas pegar, pero reaparecerá segundos después. Pero lo que lo hace difícil, es que llama una lluvia de estrellas. Al principio no es tan letal porque su lluvia es de pocas estrellas, pero deja que se enfade para que te suelte una verdadera tempestad. Otro de sus ataques es cuando saca flechas para todos los lados de la pantalla.
Premio: STRARROW.

· ZERO
Localización: cuenta Zero.
Vida: aproximadamente 800 HP.
Ataques: HYPER SABER AND Z-SABER.
Dificultad: difícil.
Elemento: neutro.
Chips recomendados: PA Z-CANNON, LIFESRD3, ROLL, GUTSMAN, COLORMAN, ELECMAN.
Estrategia: este jefe es una copia del original Zero de la serie Megaman X, pero este es de mayor tamaño y poder. Sus ataques son muy poderosos, aunque nada más sean 2. El principal es el triple sablazo que se puede esquivar la mayoría de las veces, pero siempre reza para que no llegue el hyper sable, el cual consiste en un sable grande que es casi imposible de esquivar, excepto con escudos. De ahí en fuera sus ataques no son otra cosa.
Premio: Z-SABER Y ZERO (si conseguiste la rara codificación del área global 3).

· SHADOWMAN
Localización: vacante de la WWW área 2.
Vida: 700 HP

Ataques: SHADOW BLADE, MURAMASA, MULTIFORM.
Dificultad: difícil.
Elemento: neutro.
Chips recomendados: GUTSMAN, ELECMAN, M-CANNON, PA Z-CANNON AND LIFESRD3.
Estrategia: este enemigo si que es problemático, ya que cuando desaparece, nunca sabes donde va a reaparecer, lo que lo hace peligroso. Sus ataques son muy similares entre si, ya que avienta las estrellas clásicas de los ninjas, así que ya te imaginaras el asunto. Esos ataques se pueden esquivar con un salto o con barrida, así que no son problema. No olvides que justo después de que tele transporta saca 2 estrellas en 2 direcciones diferentes, pero se pueden esquivar con un salto o barrida.
Premio: MURAMASA.

· PHARAOHMAN
Localización: área legendaria de la WWW 2.
Vida: 1000 HP.
Ataques: PHARAOH LASER, RATTON, ANUBIS.
Dificultad: muy difícil.
Elemento: neutro.
Chips recomendados: M-CANNON, PA Z-CANNON, LIFESRD3, GIGADETH AND ZERCNTR.
Estrategia: este jefe si que cuesta trabajo vencer, ya que siempre anda volando de aquí para allá y acullá. Este jefe siempre tiene que llamar a un cofre, que suelta un láser o un ratón. Pero también puede llamar al malvado Anubis, que te irá bajando vida poco a poco sin dejarte dejar recargar tu Buster. Generalmente puedes matar al Anubis con olas, ya que como recorren el campo muy genialmente, no podrá resistirse el Anubis.
Premio: ANUBIS.

· PROTOMAN
Localización: entrada de Undernet.
Vida: 800 HP.
Ataques: SWORD, Guide SWORD, GUARD, BETA SWORD.
Dificultad: muy, demasiado difícil.
Elemento: neutro.
Chips recomendados: DASHATK, GUTSMAN, SHADOWMAN, PHARAOHMAN, PA Z-CANNON.
Estrategia: Este jefe si que es un lío, así que es inútil intentarlo matar sin un Program Advance. Este enemigo generalmente se aparece detrás de ti de la nada para darte un buen sable. Lo que no sabes es que esos ataques son casi inevitables, en especial un ataque en donde saca un sablazo junto con una ola que es imposible evitar. Lo que es lo peor del mundo, es que tiene una barrera que si entra al contacto con un ataque lo convierte en ola, entonces la única forma de atacarlo es cuando él ataca (que confuso, no es así).
Premio: VARSWRD

· LIFEVIRUS
Localización: Undernet 3.
Vida: aproximadamente 1000 HP o más.
Ataques: FIRE ARM, TREE BOMB, WOOD TOWER, THUNDER BEAM.
Dificultad: súper difícil.
Elemento. Neutro.
Chips recomendados: PA Z-CANNON, LIFESRD3, GIGADETH, ZERCNTR, ZERO, PROTOMAN, COLORMAN.
Estrategia: este es el jefe final, pero tiene 2 fases. La primera fase es la peor, ya que es la forma clásica que conocemos del virus con un aura que repela ataques de 100 para abajo, y lo peor es que esa aura no tiene debilidad. Si tienes chips excelentes como ProtoMan, resérvalos para cuando no tenga aura, porque sería un desperdicio. Lo peor de todo es que sus ataques si son muy poderosos. La 2° forma es más fácil, pero con ataques más letales. Consiste en una especie de prototipo de virus rojo que va de aquí para allá como si fuera PharaoahMan, pero lo que es peor de todo es que si una de las

gotas que va tirando te roca, te baja a lo máximo la mitad de tu energía, así que es importante cuidarse de esas y de que choques con el prototipo, ya que también baja una cantidad exagerada de energía.
Premio: ninguno.

+++++ PELEAS NO TAN IMPORTANTES +++++

Recuerda que en esta parte si obtienes un rango menos a 10 o S, obtienes el premio 1, y si es 10 o S, el premio 2. También recuerda que tienen las mismas características que en las peleas importantes y salen después de que los vences por 1° vez.

· FIREMAN
Localización: parque.
Premio 1: FIREARM
Premio 2: FIREMAN

· GUTSMAN
Localización: parque.
Premio 1: GUTPNCH
Premio 2: GUTSMAN

· NEEDLEMAN
Localización: parque.
Premio 1: NDLCANNON
Premio 2: NEEDLEMAN

· BRIGHTMAN
Localización: parque.
Premio 1: REMOPLUG
Premio 2: BRIGHTMAN

· ICEMAN
Localización: parque.
Premio 1: ICESLSHER
Premio 2: ICEMAN

· QUICKMAN
Localización: parque.
Premio 1: QUIKBMRG
Premio 2: QUICKMAN

· COLORMAN
Localización: parque.
Premio 1: CRLBALL
Premio 2: COLORMAN

· ELECMAN
Localización: parque.
Premio 1: THUNBEAM
Premio 2: ELECMAN

· SWORDMAN
Localización: parque.
Premio 1: SNCBLADE
Premio 2: SWORDMAN

· GRAVITYMAN
Localización: parque.
Premio 1: GRVTHOLD

Premio 2: GRAVITYMAN

· STARMAN
Localización: parque.
Premio 1: STRARROW
Premio 2: STARMAN

· PHARAOHMAN
Localización: parque.
Premio 1: ANUBIS
Premio 2: PHARAOHMAN

· SHADOWMAN
Localización: parque.
Premio 1: MURAMASA
Premio 2: SHADOWMAN

· PROTOMAN
Localización: parque.
Premio 1: VARSWRD
Premio 2: PROTOMAN

*NOTA: el siguiente jefe requiere todos los chips de Navis en tu librería para ser visto, la confirmación para esto es que Mayl te envía un mail donde dice que hay una Navi muy poderosa en el área global 1.

· BASS
Localización: área global 1.
Vida: aproximadamente 1500 HP o más.
Ataques: bombeo.
Dificultad: muy, hyper, súper, mega, extra, ultra difícil.
Elemento: neutro.
Chips recomendados: PA Z-CANNON, LIFESRD3, GIGADETH, ZERO, COLORMAN.
Estrategia: este jefe es el peor de todos, inclusive peor que los últimos 3 jefes juntos. Este jefe, como el LifeVirus tiene un aura que no tiene debilidad y se destruye con ataques de 100 o más. Lo peor del asunto es que si usas esos ataques de 120, 160, le baja como si le hubieras dado con un Buster a un jefe normal, así que ya te imaginarás lo que falta. Lo que es peor es que sus ataques te bajan casi toda tu energía, así que ten preparados subchips o chips de escudo. Lo que te da el gane casi instantáneo es una LIFESRD3, ya que si le bajas a BASS 1 cuarto de su energía, se rendirá y te dará su chip, que el lo mejor del mundo.

---

3. Los Program Advance.

Los Program Advance son el conjunto de 3 chips en un orden que hacen que se eleve a un chip más complejo y poderoso y lo mejor de todo es que todos los Program Advance, sean o no de gran poder, ocupan una memoria de 8, así que mientras tengas muchos chips para activarlo, está chido. Recuerda que si no escoges los chips en el orden pedido, no se podrá activar el Program Advance.

Los Program Advance son:

1- Z-CANNON
Chips: CANNON + HI-CANNON + M-CANNON
Daño: 120 HP e invisibilidad temporal.
Elemento: neutro.
Descripción: Te deja invisible además de disparar cañones ilimitados.

2- Z-RATTON
Chips: RATTON1 + RATTON2 + RATTON3
Daño: 90 HP e invisibilidad temporal.
Elemento: neutro.
Descripción: Te deja invisible además de disparar ratones.

3- GIGADETH
Chips: SPREADER + BUBSPRD + HEATSPRD
Daño: 300 HP.
Elemento: neutro.
Descripción: Un tiro devastante que explota al contacto.

4- ARROWS
Chips: DOBNDL + TRIPNDL + QUADNDL
Daño: 100 HP.
Elemento: neutro.
Descripción: Un devastante tiro de flechas, donde se disparan 10.

5- ULTRABOMB
Chips: LILBOMB + CROSBOMB + BIGBOMB
Daño: 200 HP.
Elemento: neutro.
Descripción: Bomba más poderosa con una explosión de lujo.

6- LIFESRD1
Chips: SWORD + WIDESWRD + LONGSWRD
Daño: 200 HP.
Elemento: neutro.
Descripción: Un espadazo gigante con un ataque poderoso.

7- LIFESRD2
Chips: FIRESWRD + AQUASWRD + ELECSWRD
Daño: 300 HP.
Elemento: neutro.
Descripción: Un espadazo gigante con un ataque más poderoso.

8- LIFESRD3
Chips: FIREBLDE + AQUABLDE + ELECBLDE
Daño: 400 HP.
Elemento: neutro.
Descripción: Un espadazo gigante y es el más poderoso.

9- PUNCH
Chips: GUTPNCH + COLDPNCH + DASHATK.
Daño: 100 HP.
Elemento: neutro.
Descripción: Tres puñetazos seguidos.

10- METEORS
Chips: SNCBLADE + GRVTHOLD + STRARROW
Daño: 80 HP.
Elemento: neutro.
Descripción: lluvia de estrellas como la de StarMan

11- BIGHEART
Chips: REPAIR + RECOV300 + ROLL
Daño: 200 HP y recupera todo tu HP.
Elemento: neutro.
Descripción: Roll ataca, luego te cura al máximo.

12- GTSSHOOT
Chips: GUARD + DASHATK + GUTSMAN
Daño: 300 HP.
Elemento: neutro.
Descripción: GutsMan avienta a Megaman al enemigo, al igual que tu pierdes un poco de tu energía.

13- 2XHERO
Chips: CUSTSWRD + VARSWRD + PROTOMAN
Daño: 70 HP.
Elemento: neutro.
Descripción: Un ataque largo de Megaman y ProtoMan.

14- ZERCNTR
Chips: HIGUARD + Z-SABER + ZERO
Daño: 300 HP.
Elemento: neutro.
Descripción: doble contra ataque de Megaman y Zero.

---

5. Walkthrough.

+++++ CAPÍTULO 1: REGRESANDO A ROLL A CASA +++++

Ahora que ya leíste los mails, entra a la red vía el mapa y selecciona tu casa, así que entrarás a la red. Ya en la red, ve a la derecha y mata al enemigo y si lo haces bien te dará su chip. Ahora sigue y mata a los 2 siguientes y después salta para coger el cubo verde. Ahora baja, pero verás que hay una protección, así que ve a tu izquierda y empieza a subir esos escalones que te llevan a un cubo amarillo, que tiene el LVL1CODE con el que puedes abrir el bloque de seguridad. Al pasar ese bloque, baja y ten cuidado porque hay un topo que hace olas, entonces bárrete y mata al conejo, luego usa las plataformas para llegar a un lugar donde hay 2 cañones protegiendo un cubo azul, el cual contiene un HPMEMORY. Ahora regresa y colúmpiate por los rieles para evitar toda la bola de cañones y llega al transportador de DEN AREA 2.

Ahora continua por el precipicio y luego de eso presiona arriba para quedar colgado y coger el cubo verde, luego vuelve al precipicio y pégate lo más a la derecha para que entres a una especie de abertura que te lleva a otro cubo azul de la derecha, el cual contiene un MEMUP, con el cual puedes agrandar tu barra verde. Ahora continúa por la derecha hasta encontrar otro cubo de seguridad. DE allí toma la izquierda, sube las escaleras hasta llegar al piso de arriba, mata al cañón, luego al topo y trata de que cuando saltes no caigas en los picos porque si no regresas al principio del nivel. Así que toma el BACKUP y luego ve por el cubo amarillo que contiene LVL2CODE, entonces regresa al cubo de seguridad y sigue hasta encontrar Roll. Ella te dará la HeatArmor, pero creo que ahora necesitas salir para que compres unas espadas con Higsby.

Ya compradas las espadas, vuelve a este punto y entra a la red en fuego. Allí equipa la HeatArmor para que los ataques de fuego no te hieran tanto. Sigue a tu derecha, sube y mata al cañón, entonces continúa por arriba y luego baja para llegar a una escalera que lleva al fuego, donde es la entrada a la PC de Mayl. Sigue a tu derecha evitando las cosas que brincan y luego llega hasta arriba, sigue hasta encontrar una escalera donde se ve un perro a tu izquierda, su usas tus chips desde la escalera no hay problema, luego sigue a tu izquierda y baja a donde están los bloques débiles, pasa por allí con cuidado y llega a la otra zona con bloques que lleva a un transporte rosa, donde se encuentra FireMan, y no olvides tomar ese objeto verde porque

recupera tu salud.

· FIREMAN
Localización: red en fuego.
Vida: 400 HP.
Ataques: FIREARM, BODYBURN.
Dificultad: muy difícil.
Elemento: fuego.
Chips recomendados: BUBBLER, AQUASWRD, RECOV30.
Estrategia: FireMan es un jefe muy difícil, ya que su ataque de fuego es muy difícil de esquivar, pero la forma más fácil de hacerlo es ir a la esquina de la izquierda y justo cuando tengas el fuego enfrente de ti bárrete para que los esquives. También procura no estar junto a él, ya que su ataque que le rodea fuego es impredecible.
Premio: FIREMARM.

++++ CAPÍTULO 2: GUTSMAN LOCO +++++

Ya que lo mataste vuelves a tu casa, y recibes más mails, léelos y luego entra a la PC de Mayl que ha vuelto a la normalidad. De allí toma la derecha, mata al ratón, toma la escalera y toma las otras que están enfrente de un robot verde, entonces si tienes un DASHATK puedes usarlo para alcanzar el cubo azul con el HPMEMORY, así que ve hacia arriba de nuevo y ve hacia donde estaba el perro azul, entonces baja las escaleras y bárrete por las monedas y caerás sobre piso blando, sigue a la izquierda hasta encontrar el cubo azul con el REGUP. Luego toma tu derecha para tomar otro transportador.

En el área global, cae por el precipicio y toma la derecha sin olvidar matara a esos tipos que lanzan bombas, luego sigue matando a los cañones. Ahora toma los escalones con picos para llegar a otras plataformas, entonces toma la izquierda y consigue el chip del cubo azul, luego ve a la derecha y consigue otro cubo donde viene el HPMEMORY. Ahora baja y esquiva las plataformas con picos, baja y mata al cañón, sigue bajando hasta no poder. Ahora toma los rieles y en el 3° riel brinca al de la derecha y síguelo hasta el cubo azul con un MEMUP, luego sigue a la izquierda y cae por ese barranco. Entonces toma la derecha y trata de tener un buen chip preparado para matar a las águilas verdes, continúa con los espadachines y luego sube lo que resta de la escalera para llegar a OUTER NET.

Sigue por la derecha matando a los espadachines, al cañón y al espadachín de arriba. Ahora sigue por los rieles y termina llegando con un topo que dispara en 3 direcciones. Mátalo y sigue por arriba, allí destruye al espadachín, y los cañones para que llegues a una escalera, baja por allí y luego toma la izquierda, mata al cerdo ese y continúa hasta ver a STARMAN, pero ya no tiene vacunas y después de que desparezca, luego toma la derecha y mata al perro ese, y continúa por las escaleras para llegar con NumberMan, entonces recibirás un mail de Dex que te dará el LVL3CODE, así que si tienes dinero compra a NumberMan lo que gustes, luego toma la izquierda y el transporte. Entonces regresarás al principio del área, pero si vas a la derecha consigues un POWERUP y luego regresa al área anterior. Baja la escalera y toma la izquierda, abre el cubo de seguridad y ve al transporte de la izquierda. De allí toma la derecha hasta encontrar un cañón, luego toma toda la izquierda para llegar con GutsMan.

· GUTSMAN
Localización: área global 3.
Vida: 600 HP.
Ataques: SHOCKWAVE, GUTPUNCH, GROUNDSHOCK.
Dificultad: difícil.
Elemento: neutro.

Chips recomendados: SWORD, DASHATK, FIREMAN, RECOV30, CANNON, PA LIFESWRD1.
Estrategia: Este jefe si que es una pesadilla, ya que nunca puedes predecir el momento en que va a estrellar sus manos contra el suelo, lo cual provocará una ola. También habrá veces en las que saltará y si tú estás en el suelo al momento que cae, quedarás paralizado. Otra cosa que me harta es que generalmente va caminando a tu área, lo que no es muy bueno. Una cosa que recomiendo ampliamente es estar saltando todo el tiempo para que se desoriente y no sepa cuando hacer las olas, pero tampoco te quedes cerca de él, ya que su puño es fuerte.
Premio: GUTPNCH.

+++++ CAPÍTULO 3: JARDÍN EN APUROS +++++

Ahora que ya volviste a resolver otro problema, recibirás 4 mails donde te piden ayuda, pero no puedes ayudar a todos a la vez, así que entra al complejo de jardín de YAI.

*NOTA: no olvides que debes entrar a este nivel con un candado para abrir los datos del cubo púrpura.

Empezarás yendo a la derecha y saltando en la plataforma del final del camino, inmediatamente baja porque un topo caerá y avienta un 3 caminos y luego ten cuidado con la planta que avienta bombas de madera, más a la izquierda encontrarás otra idéntica; en seguida, sube y continúa por la derecha matando al hongo y si puedes a las águilas, continúa de plataforma en plataforma hasta llegar a unas escaleras, toma la 2ª y baja, abre el cubo azul y toma el HPMEMORY. Ahora regresa por la anterior y baja, sigue ese camino hasta llegar al camino de troncos, salta para no caer y llega a la plataforma de enfrente; entonces haz eso de nuevo para llegar a unos rieles, trata de seguirlos completamente y trata de evitar al águila que te puede hacer caer. Ahora puedes alcanzar el cubo azul que contiene un HPMEMORY y sigue hasta llegar a una especie de escalones que conducen a más troncos, síguelos hasta llegar al transporte.

Ahora continúa a la derecha y mata a la planta azulo, no te olvides de los hongos molestos. Ahora continúa tu camino matando a todo lo que se te oponga y llega hasta la siguiente parte, baja esos escalones y sigue a la izquierda hasta encontrar el cubo púrpura protegido por un rebanador amarillo que contiene un POWERUP. Ahora sigue a tu izquierda y baja para alcanzar una zona donde caen picos, esa zona es muy fácil de esquivar si te pones a observar el lugar donde caen los picos, pero cuidado, que hay una zona donde el movimiento debe ser justo cuando se va a ocultar la espina, no olvides que después de eso viene la zona donde hay troncos y casi al final hay un pico, así que cuida ese detalle, recuerda que también debes llegar a la escalera. Ahora continúa hasta llegar al transporte, pero si eres curioso, te darás cuenta que más a la derecha hay 2 cubos azules, uno contiene un chip y el otro un MEMUP, ahora ya puedes ir con el jefe (si crees que no puedes dar un salto para rodear la plataforma y alcanzar el suelo de arriba, sal del nivel y vuelve a llegar allí.

· NEEDLEMAN
Localización: complejo de jardín 2.
Vida: 600 HP.
Ataques: NEEDLE CANNON; NEEDLE SPRAY, NEEDLE SPIN.
Dificultad: difícil.
Elemento: madera.
Chips recomendados: FIREMAN, FIREARM, BURNER, HEATV, FIRESWRD, PA LIFESWRD1.
Estrategia: Este tipo puede ser un gran dolor en el trasero si se pasa haciendo 1 mismo ataque. Este jefe lo que mayormente hace es aventarte una serie de agujas, pero se esquivan más fácil que el ataque de FireMan, pero la

ventaja que tienes contra este jefe es que puedes pasar por en medio de sus piernas deslizándote sin sufrir ningún daño. Pero cuando este jefe ya no tenga mucha energía, se cargará de energía y saltará para sacar muchas agujas en todas las direcciones posibles, así que la única manera de esquivarlo es poniéndote debajo de él y esperar para que cuando baje vayas al lado en que más lejos le quede. No olvides que si te pegas mucho, puede sacar el conjunto de 3 agujas como si fuera un 3-WAY.
Premio: NDLCANNON.

+++++ CAPÍTULO 4: SIN LUZ EN EL SÚPER +++++

*NOTA: no olvides que en este nivel también necesitarás un UNLOCKER.

Es hora de ir a ayudar a Higsby al súper mercado donde no hay luz, me pregunto quien es ese desgraciado que hace que un súper quede sin luz. Al entrar en SHOPPING, ve a la derecha, destruye al satélite y sube en la plataforma, luego ve a la plataforma siguiente y evita las bombas que veas, ya que te paralizarán y te dejarán abierto a un ataque, sigue por allí hasta encontrar un HPMEMORY, entonces sigue por esas plataformas hasta el transporte. Ahora sigue tu derecha y mata al conejito morado, así que continúa por debajo y métete por la abertura de la derecha para conseguir un POWERUP, ahora sigue por la izquierda hasta el precipicio, métete en el agujero de la izquierda, baja y ve a la derecha, baja por esos agujeros y llega hasta el cubo azul con el MEMUP; enseguida sube y da vuelta a la izquierda para abrir el cubo púrpura que tiene HPMEMORY. Entonces ve a tu derecha, brinca en la plataforma y sigue hasta llegar a la zona de los impulsos eléctricos. Aquí debes esperar a que el rayo eléctrico pase y puedes seguir tu camino y ten cuidado que los rayos son muy dañinos, ahora toma la derecha hasta llegar al transporte del jefe y no olvides tomar el cubo azul con el HPMEMORY.

· BRIGHTMAN
Localización: complejo de compras 2.
Vida: 600 HP.
Ataques: BRIGHT LASER, ENERGY BALL, BARRIER.
Dificultad: difícil.
Elemento: electricidad.
Chips recomendados: GUTSMAN, NEEDLEMAN, ROLL, PA LIFESWRD1.
Estrategia: este jefe si que es un dolor de cabeza, ya que ninguno de tus ataques puede romper su escudo que te convierte tus ataques en lásers. Pero lo que te aventaja es que los chips de Navis le hacen daño directo porque su escudo no resiste su ataque, pero después de ellos no puedes penetrarlo con los ataques tradicionales. Una forma de hacerlo, aunque sea difícil es estar cerca de él y luego darle un Buster y cuando esté sacando el láser puedes darle. Lo que generalmente es lo peor que puede sacar, son sus bolas que te localizan, pero son lentas, así que te da tiempo de saltar y hacer que se dirijan al cielo y después las puedes esquivar con una barrida.
Premio: REMOPLUG.

+++++ CAPÍTULO 5: NAVIDAD EN EL AGUA +++++

*NOTA: recuerda que para este nivel también necesitamos un UNLOCKER.

Es hora de entrar a WATERWORKS, un antiguo lugar donde siempre eres bienvenido. Al entrar, sigue a la derecha y trata de tener bombas, ya que los pingüinos tienen un chip indispensable para las siguientes zonas, así que no pierdas la oportunidad. Sigue por la derecha hasta bajar, luego ve a la izquierda, mata al enemigo y baja de nuevo y coge el cubo azul con un HPMEMORY. Luego ve a la izquierda de nuevo y baja otra vez. En seguida sigue a la derecha, mata al pez y luego al oso lanza cubos, entonces sigue a tu derecha hasta un cubo azul con AQUABLDE. Ahora continúa a tu derecha, baja

otra vez y sigue a la izquierda, pero no bajes, en lugar de eso, trata de llegar a tu izquierda, entonces sube y usa el UNLOCKER y toma el HPMEMORY. Ahora tírate por donde te dije que no lo hicieras y toma el transporte hacia la zona 2.

Ahora ve a ICEMAN con su carácter de WWW, habla con FROID y después sigue a tu derecha, baja y abajo toma los escalones de hielo, pero si te da flojera puedes usar los ya mencionados DOUBJUMP que recibes de la zona anterior. Enseguida sigue a tu izquierda y cae de nuevo. Ten cuidado que abajo hay una concha, y aquí también debes usar los bloques o el DOUBJUMP para llegar arriba, entonces baja y si tienes DOUBJUMPS úsalos para alcanzar las plataformas que contienen cubos azules. De abajo hacia arriba, el 1° a la izquierda contiene un HPMEMORY, el 2° contiene un REGUP. Ahora entra en el transporte.

Este transporte no lleva a un jefe, ni tampoco a otra área tan larga, sin embargo, en el área que sigue se presenta un subjefe un poco disparatado que cuesta trabajo para ser eliminado. El subjefe consiste en un pez rosado grande, el cual baja mucho si entra en contacto contigo. Lo que es benéfico es que el subjefe no ataca, pero si vas viendo, mientras lo debilitas más se divide en partes. Es decir, que de la bola grande, salen 4, de esos 4, salen otros más pequeños, que al ser eliminados dan chips o ítems de beneficio para Megaman y para finalizar, debes recoger el código amarillo que contiene el WTWKCODE. Ahora debes regresar a la parte restante de WATERWORKS y recuerda abrir el cubo de seguridad. A tu derecha encontrarás un marisco y más a tu derecha está el transporte para el enemigo.

· ICEMAN
Localización: complejo de WaterWorks 2.
Vida: 600 HP.
Ataques: ICE SLASHER, FREEZE BOMB, ICE CUBE.
Dificultad: fácil.
Elemento: agua.
Chips recomendados: ELECBLDE, ELECSWRD, ZAPRING, BRIGHTMAN, PA LIFESWRD2.
Estrategia: IceMan es una porquería de jefe, ya que lo que hace todo el tiempo es correr de un lado a otro. Este jefe parará para darte un sable de hielo que tiene un rango muy corto, lo que es muy fácil de esquivar. Su mayor problema es cuando avienta las estalactitas, ya que cuesta trabajo adivinar donde no caerán, pero de ahí en fuera es tan débil que lo puedes matar hasta con el Buster.
Premio: ICESLSHR.

*NOTA: como ya tienes el DOUBJUMP, yo recomiendo una visita a OUTER NET para conseguir un BACKUP, también a DENAREA 2 Y 3.

+++++ CAPÍTULO 6: REPUESTA EN EL BANCO +++++

*NOTA: si tienes valor de intentar lo que se podría llamar una locura, lleva un UNLOCKER.

Ya estamos a punto de resolver el vasto problema de todo ACDC TOWN, aunque algunos no queden muy satisfechos, ya que es hora de salvar a ROLL de nuevo en el banco. Al entrar, ve a tu derecha y ve a una Navi, habla con QuickMan y después desparecerá, ahora síguelo y procura tener o DOUBJUMPS o DASHATKS, pero es preferible que tengas ambos en tu disposición. Si lo conseguiste, toma la derecha inmediatamente al empezar a caer, entra en la plataforma y usa el chip que mejor corresponda; entonces ve a tu derecha y pasa por ese camino de picos para llegar a un cubo azul con un MEMUP que se encuentra hacia arriba. Ahora ve a la izquierda con un DASHATK, ve por ese camino hasta pasar el barranco y pasando por ese camino te lleva a un HPMEMORY. Ahora sigue por allí

hasta llegar a otro camino, tómalo, el cual te llevará a un cubo que tiene ELECSWRD. Ahora regresa a la bajada y ve hasta encontrar a ROLL, ella te contará sobre los lásers todo poderosos, así que evita cualquier contacto con ellos para salir ileso. Entonces en el fondo, ve a la derecha pero ten cuidado que habrá un láser antes de brincar a las plataformas. Entonces continúa hasta llegar a un barranco, cae y mata al robot de escudo y toma el transporte. (No te arriesgues a pasar por el hueco antes del 3° ratón, ya que habrá un láser esperando)

Ahora toma tu derecha y empieza a bajar, esquiva o destruye los prototipos de escudos voladores que hay cerca de allí, así que al llegar con el robot de escudo mátalo y al proseguir, sube y mata al sujeto de espada de fuego, ahora sigue por los rieles hasta conseguir un cubo azul con FIREBLDE. Entonces baja y trata de pegarte lo más a la derecha posible y tener un buen arma de distancia posible, ya que si quieres conseguir un BACKUP, debes matar al tipo de escudo o esquivarlo con los chips que se supone debieron ser usados en la 1° parte. Ahora ve por el BACKUP y regresarás a la parte de ascenso. Así pues, baja y mata al ratón, sigue abajo y llegarás a la zona más peligrosa que puede haber en los niveles de enemigos conocidos. Ahora trata de que ningún láser te toque y llega ileso al fondo. (Recuerda que en esa zona hay varios cubos y en el del UNLOCKER se encuentra un HPMEMORY. Al llegar a fondo, mata o ignora al yunque gigante, luego ve a tu derecha y mata al lobo rojo. Más a tu derecha encontrarás un EXCDHNT1, el cual es un código de ayuda. Ahora sube y entra con QuickMan.

· QUICKMAN
Localización: complejo del banco 2.
Vida. 600 HP.
Ataques: QUICK BOOMERANG, DASH, BARRIER.
Dificultad: difícil.
Elemento: neutro.
Chips recomendados: CANNON, ROLL, GUTSMAN.
Estrategia: Este Enemigo si que cuesta trabajo, ya que tiene un escudo impenetrable y la única forma de vencerle es usando chips cuando esté atacando, y no importa si son Navis, ya que si no está atacando, su escudo los repela. Este enemigo siempre estará haciendo dash de izquierda a derecha, así que la única forma de esquivar esos ataques es barriéndote, pero luego lanzará su Boomerang, que se puede esquivar fácilmente, pero si le estás dando con chips fuertes y lanza ese ataque, el Boomerang puede alcanzar toda la pantalla. También habrá veces en que ejecute ese mismo ataque pero en el aire. Te deseo suerte con este enemigo, ya que si es problemático. No olvides que si le das a su escudo, se parará y lanzará un Boomerang.
Premio: QUIKBMRG.

+++++ CAPÍTULO 7: UN VIRUS EN LAS MAQUINITAS +++++

*NOTA: si tienes la fe suficiente para esperar a un DOUBJUMP, ve con un UNLOCKER.

Ahora debes ingresar a Arcadia mediante la parada de autobús. Al entrar, sigue a tu derecha y encontrarás a ColorMan, el cual huirá después de reconocerte. Ahora sigue a la derecha y mata al cerdo azul, más adelante encontrarás un topo morado y un cañón azul. Es recomendable que al empezar esta zona, consigas esos tres chips ya que son más poderosos que las versiones anteriores. Ahora sigue hasta el barranco, cae y sigue a la derecha. Ahora sube y toma el lado azul y ve hacia allá; entrarás en una especie de laberinto, pero tu objetivo es ir a la parte de la izquierda y a la fuerza debes la destreza para hacer un salto muy justo para alcanzar la escalera que te dirige a un cubo amarillo, el cual contiene el AQUACODE. Si tienes el DOUBJUMP, puedes alcanzar los cubos azules de la parte de arriba y de abajo

(en las plataformas) y debes tener al menos 4 DOUBJUMPS si quieres los dos, el de arriba tiene un HPMEMORY y el de abajo tiene un REGUP. Ahora ve por el camino rojo, baja y mata al águila de fuego, sigue bajando hasta encontrar a un pez globo, mátalo y ve abajo a la derecha para el FIRECODE. Con ellos ya puedes abrir los cubos de seguridad de la parte izquierda y llegar al área 2.

Apareciendo en una zona diferente, sigue a tu derecha, salta de plataformas en plataformas para evitar los picos hasta llegar con un monito que monta una bola, mátalo y sigue hasta que encuentres otro. A tu derecha hay un lugar muy extraño, el cual consiste en una especie de resortes que te hacen elevar hasta llegar a otros resortes o unas plataformas, sube para llegar a un cubo azul, (recuerda que si caes al precipicio debes reiniciar la zona) el cual contiene HPMEMORY. Si tienes dobles saltos, utilízalos en la parte baja de la derecha, para alcanzar otro cubo azul con un MEMUP. Si tienes suerte y en la parte de arriba y la derecha consigues pararte en una plataforma amarilla movible, llega a la plataforma de la derecha y notarás que hay un transporte, ese te lleva a un tragamonedas, donde puedes conseguir chips normales, raros o de Navi, por ejemplo, Roll. Si quieres irte, hazlo, pero no olvides usar el UNLOCKER para el cubo con HPMEMORY. Ahora baja todo y entra a la sala de resortes, donde debes llegar al otro lado donde se encuentra un topo, mátalo y entra con el jefe.

· COLORMAN
Localización: complejo de arcadia 2.
Vida: 700 HP.
Ataques: COLOR BALL, FIRE TOWER.
Dificultad: medio difícil.
Elemento: neutro.
Chips recomendados: HI-CANNON, CROSBOMB, ROLL, NEEDLEMAN and P.A LIFESRD2
Estrategia: ColorMan puede ser un dolor en todo el cuerpo si se trauma con 1 sólo ataque. ColorMan consta de 2 ataques, pero esos 2 te pueden matar en un 2 por 3. Lo primero que debes tomar en cuenta es que se acerca a tu área para que sus bolas tengan más posibilidad de pegarte. Las bolas las puede lanzar de 2 formas: en línea recta que se esquivan con un salto y botadas, las cuales cuestan más trabajo porque debes barrerte cuando esté bien arriba y si regresa puede que lo haga más abajo, así que allí debes saltar. El otro ataque de ColorMan, la ola de fuego, es muy difícil de esquivar, ya que no se tiene suficiente conocimiento de ese ataque y como emerge poco a poco es impredecible para poder esquivarlo.
Premio: CLRBALL.

+++++CAPÍTULO 8: LA ELECTRICIDAD ES CRUEL +++++

*NOTA: se debe entrar con 1 UNLOCKER.

Ahora es tiempo de entrar a la planta eléctrica a través del metro. Al entrar, avanza a tu derecha y cuando veas a las aves amarillas, sube por los escalones para ir a un BACKUP. Ahora baja y sigue a tu derecha para unos rieles, llega a una zona plana y si quieres un cubo verde sigue derecho, pero ten cuidado con el conejo eléctrico. Ahora continúa por los rieles de abajo para alcanzar la parte lejana. En tierra firme, sigue derecho, mata al topo, sigue a tu derecha y llega a los rieles, trépate en el más alto y continúa hasta pararte en una plataforma, y evitando al conejo sube en el riel siguiente, síguelo hasta llegar a plataformas. De allí sube y sigue a la derecha hasta encontrarte con un conejo, mátalo y entra en el espacio pequeño y enfrente te encontrarás con otro; no te olvides que con el DOUBJUMP puedes alcanzar la plataforma donde se llega a un cubo donde se necesita un UNLOCKER, donde hay MEMUP. Ahora baja y si tienes un DASHATK o DOUBJUMP úsalo para conseguir el cubo azul que tiene un POWERUP, pero no olvides que debajo de ese cubo hay otro que tiene SILVFIST. Ahora trata de tener un buen chip para alcanzar esas plataformas, que te

llevan hasta un cubo azul con un HPMEMORY. Ahora simplemente baja y dirígete al transporte de la zona 2.

En ella, sigue derecho y verás a una cosa que bota y rebota, mátala y sube y podrás notar que haremos uso del DOUBJUMP para alcanzar el cubo azul con el HPMEMORY. Entonces sigue a tu izquierda y sube la escalera, entonces sube por las plataformas, pero verás que algunas están ocupadas por unos rebanadores, así que 1 de 2, mátalos con una bomba o algo, 2 de 2, sólo esquívalos, para encontrarte en la parte alta. En el piso de arriba debes hacer lo mismo, pero ahora tienes 3 rebanadores en 3 plataformas. Sigue subiendo y notarás que hay una especie de ojos que disparan bolas a todas direcciones, y son muy molestos, pero no resisten mucho, aunque tengan sus escudos que los protegen de cualquier ataque. Si subes puedes seguir a tu derecha en la abertura, donde en un cubo azul te puedes encontrar un RECOV150. Si eres observador, notarás que al fondo vas al principio del nivel, así que tendrás que reiniciar tu travesía. Llegando a la parte donde se dirigió a la derecha, sube la escalera y mientras subes la escalera, no te electrocutes, ya que esos rayos si que dañan. Entonces llegarás a una zona donde debes esperara a que los cubos amarillos aparezcan y mientras aparece uno nuevo, avanza en él hasta que puedas llegar a la escalera, que lleva a una zona complicada. Se trata en el fondo de un bicho bomba eléctrico, mátalo y si puedes al ave de arriba también, entonces sube las escaleras y toma el cruce para llegar a unas más pequeñas, de ahí te debes soltar para tratar de llegar al fondo de la siguiente y sigue así hasta poder alcanzar la escalera final, sube y arriba toma otra escalera, que te lleva al transporte del jefe. (No olvides el cubo azul con el POWERUP)

· ELECMAN
Localización: complejo de la planta eléctrica 2.
Vida: 700 HP.
Ataques: THUNDER BEAM, TELEPORT, ELECTRICITY HOLD.
Dificultad: medio difícil.
Elemento: electricidad.
Chips recomendados: TREEBOM1-2, NEEDLEMAN, ROLL.
Estrategia: ElecMan tiene sus buenos y malos, lo que lo hace de una dificultad media. Al igual que con NEEDLEMAN, tienes la ventaja de que puedes pasar debajo de sus piernas cada que pasa. Debes saber que ElecMan tiene una habilidad especial, lo que hace es que cuando le lanzas un ataque se tele transporta atrás de ti y te hace un ataque eléctrico que te baja una gran cantidad de vida. Así que para poder bajarle vida, es necesario dispararle un Buster y luego barrerte para que no te toque y tu le puedas dar. Si usas un ataque fuerte, llamará 2 nubes, que tiran 2 rayos, procura no estar allí porque lo rayos son muy poderosos. Recuerda que mientras menos energía tengas, llamará 3, y si le das frecuentemente, habrá muchas en el campo. Recuerda que este enemigo puede recibir golpes de Navis sin tener que romper su habilidad.
Premio: THUNBEAM.

+++++ CAPÍTULO 9: ESPADACHINES DEL FUTURO +++++

(Ya que vas con Dex, no desaproveches la oportunidad de ir con NumberMan que vende ítems para Megaman)

Como verás, ya no hay lugares específicos donde se encuentran los virus, pero si lees el mail de Higsby, te dirá que entres vía PC de Dex, así como recibirás el LVL4CODE. En la PC de Dex, ve a tu derecha y en vez de subir para ir con un cañón verde, ve al fondo y sube la escalera, al llegar arriba, mata a los cañones y ve más arriba para llegar a unos rieles, los cuales te llevarán a una zona alta, entonces pasa por el pasadizo y llega con unos espadachines, pero antes toma el cubo azul de tu izquierda con MEMUP. Al matar a los espadachines podrás tomar otro cubo azul con HICANNON. Así que sube los

rieles y al tope de la zona, encontrarás el cubo de seguridad que lleva al área global #3, que se puede acceder a través de tu PC.

Ahora, puedes ir a tu derecha a matar a un perro malo, más enfrente encontrarás a ProtoMan, que se irá después de que le hables, pero en vez de seguirlo, yo recomiendo ir abajo, (recuerdas el cubo amarillo que se ve debajo de donde entras, allí vamos) mata al conejo molesto que se encuentra por allí, baja las plataformas, mata al cerdo ese y ve por el cubo verde, luego baja a tu izquierda y empieza a caminar por las caminadoras esas, tomará un buen tiempo para que puedas acostumbrarte al ritmo, pero trata de nunca irte aquí con 0 BACKUPS. La primera ronda será sencilla, pero las demás no, ya que si te caes a los picos, debes tener un DOBJUMP para regresar a las caminadoras. Al terminar la 2ª ronda, ve por el cubo azul con HPMEMORY, entonces empieza a subir y en estas es donde se debe cuidar, ya que esas bolas no son quietas y si te quedas quieto caerás a los picos, así que procura dar buenos saltos y llegar a la escalera, que te lleva con el topo que protege el cubo, pero ese misterioso cubo es demasiado complejo para ser descifrado por Megaman. Ahora regresa a donde encontraste a ProtoMan y entra al transporte del área vieja.

* OLD AREA

*NOTA: ya para no decir tanto choro, necesitas un UNLOCKER.

Toma la derecha, cae y mata al cañón, luego mata al cerdo azul y sigue matando al espadachín de espada roja, pero no es el único, ya que enfrente hay otro; después de él te encontrarás con un tigre de fuego, mátalo y sigue tu camino hasta encontrarte en una zona donde suben y bajan espinas tipo espada, llega hasta arriba y verás que con un DOUBJUMP alcanzar el cubo azul con HPMEMORY. Así que sigue a tu derecha hasta llegar a la zona de 3 picos espada, esquívalos y encontrarás un tigre en la parte de arriba y un espadachín de fuego abajo junto con uno normal, así que sigue a tu derecha hasta llegar a la zona de picos espada que salen combinadas; esta escena se parece a la de NEEDLEMAN, pero esta vez es un poco más fácil ya que puedes esquivar los picos más fácil. Ahora sigue hasta encontrar a un cañón, mátalo y sube hasta la zona de 3 espadas diferidas, salta a la plataforma siguiente y mata al espadachín de fuego y en la que le sigue también. Ahora la cosa tendrá un grado más difícil, ya que las zonas para los saltos son muy largas, lo que quiere decir que debes dar los saltos lo más lejos posible de la plataforma anterior para alcanzarlos. Entonces alcanza a un cañón, luego verás en el fondo a un espadachín de espada larga, al que se mata fácilmente desde antes del pico espada. Luego llegarás a una zona con más picos espada, llega hasta el tope y destruye al cañón; más adelante se encuentra otro espadachín, y más delante se encuentra uno de fuego que resguarda un cubo azul con un HPMEMORY. Luego verás un aura, si tienes un ataque eléctrico no importa cuan sea su poder le destruirá el aura y le dejará abierto a un ataque, pero si no debes usar un ataque de 100 o más para quitársela, y después se encuentra el transporte a la zona 2.

Ahora toma tu derecha y llega al 1° barranco, toma el pasadizo y ve con el cañón, destrúyelo y después sube para tomar el cubo azul con HPMEMORY, entonces ve a tu izquierda y cae por el barranco, llega a la parte siguiente y ve por la zona de picos espada, entonces llega con los cañones y entra en el pasadizo que da con un espadachín de agua, mátalo y continúa por la izquierda con un DASHATK para un cubo azul que tiene HPMEMORY, úsalo otra vez para alcanzar otro cubo con un POWERUP, entonces regresa y usa el pasadizo para llegar a una escalera. Al subir sigue a tu derecha, mata al cerdo, sigue y mata al espadachín de fuego, entonces sigue para llegar con un aura de agua, luego mata al espadachín de adelante, pero más delante se encuentra otro. Siguiendo la ruta llegarás a un cañón, luego avanza y verás a un espadachín de fuego, al avanzar verás otra aura de agua, la cual se esquiva más fácil que la

anterior, pero al seguir a la derecha verás a ProtoMan herido, luego ve a tu derecha y verás el transporte del enemigo, pero a la derecha se encuentra en cubo que se abre con UNLOCKER para HPMEMORY, entonces ve y pelea como hombre.

· SWORDMAN
Localización: área vieja 2.
Vida: 700 HP.
Ataques: SWORD SMASH, SPINNING SWORDS, SWORD.
Dificultad: difícil.
Elemento: neutro.
Chips recomendados: ROLL, ELECMAN, TREEBOM2, HI-CANNON.
Estrategia: Este jefe si que es un problema grave, ya que su ayudante del alma son sus malditas espadas del nabo, las cuales me chocan. Este jefe no tiene muchos ataques, pero con los pocos que tiene puede matarte rápidamente. Su principal ataque son las espadas voladoras, o sea, manda unas espadas al aire y luego van directamente hacia ti. Este ataque puede ser evitado si el enemigo se encuentra casi al otro extremo de la pantalla, entonces cuando venga la 1° espada sáltala y a la 2° te barres. Pero si el enemigo está cercano a la mitad de la pantalla, no podrás esquivarlas, ya que tu reacción debes ser muy rápida. Otro de sus ataques poderosos es su súper sablazo, cuya única forma de esquivarlo es con un escudo o chip parecido a esos. El último de sus ataques es cuando sube y empieza a colocarte de blanco, así que espera un momento cuando te localice (aproximadamente 2 segundos) y luego camina, para que cuando caiga tú saltes y no quedes paralizado, ya que si te quedas te dará un sablazo bien rico.
Premio: SNCBLADE.

+++++ CAPÍTULO 10: LA GRAVEDAD APESTA +++++

*NOTA: ya sabes que necesitamos dos UNLOCKER.

Ya que mataste a SWORDMAN, recibirás LNKCODEX, con el que puedes abrir el 1° cubo de seguridad del área global 3, y con él entra al área de gravedad extraña. Al entrar, toma la derecha y ve hacia el cubo, uso el UNLOCKER para un GOLDFIST; (no te olvides que en las áreas moradas o amarillas pero de color diferentes a las de siempre, como son de extraña gravedad, no te dejaran saltar mucho) entonces ve a tu derecha hasta ver a un cañón rojo, que normalmente toma varios tiros para su destrucción. Ahora sigue a tu derecha por loas plataformas que te llevan a otro cubo de UNLOCKER, el cual tiene un HPMEMORY. Entonces baja y ve a tu derecha y encontrarás a un topo morado, mátalo y reclama su chip. De este punto recomiendo, para tener un mejor fólder y más poderoso, ir de derecha a matar al M-CANNON y a la derecha para el topo. Después ve a tu derecha y salta en las plataformas y al final trata de alcanzar la escalera que te lleva con un tipo que avienta una porquería, entonces mátalo y toma el HPMEMORY del cubo. Ahora baja y sigue por las demás plataformas, pero ten cuidado con la cosa esa que anda de izquierda a derecha, ya que en lo menos pensado, te daña. Sigue por esas plataformas hasta llegar al transporte, pero antes de meterte busca a la derecha un cubo con un REGUP.

En la otra zona, ve a tu derecha y mata al topo morado, luego continúa por las plataformas, ve a tu derecha y mata al tipo de la bola demoledora. Entonces ve a tu derecha, pero en lo que sigue de la zona, en los barrancos que veas que tiene flechas hacia arriba y hacia abajo, no debes saltar, ya que te perderás en lo desconocido, así que la única forma de pasarlo es tratar de caminar por ella; con esto, quedarás volteado en el techo que se vuelve tu piso temporalmente, mata al cañón y salta para coger el HPMEMORY. Así que continúa a tu derecha hasta ver a un conejo, pero no te preocupes por él, ya que si te esperas antes de que te vea, se pederá y no se sabrá más de él ni del asunto; continuando por la derecha y volverás al piso normal, sube y mata al cañón y cae por la derecha para obtener del cubo azul un RECOV80, luego mata al tipo

de demolición. Ahora la siguiente parte está un poco confusa, ya que al momento en que te barres para salir a la derecha, pégate a la izquierda para que no te pierdas y de allí bárrete para ir a una plataforma más alta, (no te olvides del cubo azul con el MEMUP) pero cuidado que a tu derecha se encuentra un cerdo cuyas bombas son muy poderosas. Ahora sigue a tu derecha para bajar, mata al cerdo y ve a la derecha para subir de nuevo, a tu derecha verás un conejo, mátalo y luego verás un aura de fuego, mátalo o esquívala según prefieras. Ahora voltéate y entra con el jefe.

· GRAVITYMAN
Localización: área de extraña gravedad 2.
Vida: 700 HP.
Ataques: GRAVITY BALL, GRAVITY HOLD.
Dificultad: medio difícil.
Elemento: neutro.
Chips recomendados: ROLL, ICEMAN, ELECMAN, COLORMAN, PA LIFESWRD3, BIGBOMB, and TREEBOM2.
Estrategia: este jefe es completamente quieto, así que no te preocupes que si viene a tu zona ni nada de eso, pero por eso tiene sus bolas gravitatorias que te persiguen hasta desvanecerse. Recuerda que como es una zona de gravedad extraña, si saltas muy alto quedarás pegado al techo y viceversa. Pero también tiene un ataque en el que te atrae, así que debes barrerte todo lo que puedas para que no te estrelles con él. Pero tampoco es tan fácil que digamos, ya que el único lugar donde se puede golpear es en la cabeza, así que generalmente debes estar de cabeza para golpearle. No olvides que si quiere puede sacar las bolas gravitatorias que guste.
Premio: GRVTHOLD

+++++ CAPÍTULO 10: COMO EN LA LUNA +++++

*NOTA: se necesita 1 UNLOCKER.

Con GRAVITYMAN derrotado, recobrarás el LNKCODEY, entra en la nueva zona y ve al transporte del área sin gravedad, donde los saltos son más geniales. Al entrar ve a tu izquierda y toma los cubos, en el cual el azul contiene una FIREBLDE, ahora sigue a tu derecha, pasa los satélites y llega con un aura de madera, mátala y baja para llegar con un yoyo, destrúyelo y salta a la plataforma de arriba, luego a la de la derecha que tiene un cubo azul con un HPMEMORY, luego ve a la izquierda; entonces baja y mata al yoyo de abajo, sigue bajando y llega con unas criaturas que se mueven como rebanadores, esquívalos y ve a tu derecha, mata al yoyo de ahí y prosigue hasta llegar a un barranco. De allí déjate caer por tu lado izquierdo, luego en el fondo, toma la derecha y brinca para tomar el HPMEMORY, además de un BACKUP. Ahora sube y toma la derecha de nuevo, mata al aura de madera y sigue hasta llegar a una columna de picos que no te dejan avanzar; así que sube las plataformas y sigue a tu izquierda, donde tendrás que ir saltando de la plataforma movible que te llevará por unas zonas pequeñas de picos, al terminar ve a tu izquierda porque necesitarás hacer eso una vez más. Al llegar al fin, usa el UNLOCKER para un GOLDFIST, luego ve a tu izquierda por el riel y no olvides saltar cuando pases muy cerca de los picos. Al terminar, llegarás al transporte.

En la zona 2, avanza a tu derecha y cae por la pequeña abertura que tiene una moneda, mata al yoyo y sigue a tu derecha. Al llegar a los rieles con un yoyo y unas bolas giratorias en la parte superior, utiliza las bolas para llegar a un cubo azul con un HPMEMORY. Ahora continúa a tu derecha y pelearás con un subjefe. Este no es nada complicado, vaya que sólo tiene misiles lentos para atacarte, pero lo difícil será darle en la boca, ya que es su único punto débil; tomará tiempo matarlo, pero es lo mejor que puedes hacer. Al terminar, sigue a tu derecha y baja por aquellas plataformas y llega al transporte del jefe.

· STARMAN
Localización: área sin gravedad 2.
Vida: 700 HP.
Ataques: STAR ARROW, STAR RAIN.
Dificultad: difícil.
Elemento: neutro.
Chips recomendados: ROLL, M-CANNON, TREEBOM2, PA LIFESRD3, Z-CANNON.
Estrategia: Recuerdas a quien vendía las vacunas falsas, pues es hora de buscar a ese tipo y matarlo por haberse metido contigo. Este enemigo es medio miedoso ya que cuando saltas desaparece para que no le puedas pegar, pero reaparecerá segundos después. Pero lo que lo hace difícil, es que llama una lluvia de estrellas. Al principio no es tan letal porque su lluvia es de pocas estrellas, pero deja que se enfade para que te suelte una verdadera tempestad. Otro de sus ataques es cuando saca flechas para todos los lados de la pantalla.
Premio: STRARROW.

+++++ CAPÍTULO 11: LA CUENTA ZERO +++++

*NOTA: necesitamos 2 UNLOCKERS.

Ya que tienes el LNKCODEZ, puedes acceder a la zona que protege la cuenta Zero, pero para llegar allí, debes barrerte y cuando termine el pasadizo, salta para llegar arriba; pero si tienes el DOUBJUMP, te será más fácil. Ahora, debes saber que la Zero Account consta de 1 zona, así que ten cuidado porque hay cosas fuertes. Al entrar, baja y entra por el pequeño pasadizo que se ve, luego ve a la derecha y toma la caminadora que te lleva a unos picos, sáltalos y luego ve a la izquierda, mata a la criatura de fuego y ve hacia el final, pero no entres al pasadizo; en ese caso, usa un DOUBJUMP para entrar en la zona de arriba , luego sube a la plataforma y toma el cubo azul con HPMEMORY, luego ve al del otro lado y toma el POWERUP. Ahora regresa abajo y llega al barranco, pero en vez de seguir abajo, toma la izquierda, mata al águila de fuego y sigue; llegarás a una zona llena de picos, allí debes usar el DASHATK para pasar ileso de los picos, luego sigue a la izquierda y abre el cubo con un UNLOCKER que tiene REGUP, ahora pasa los picos y usa el DOUBJUMP para conseguir el cubo de UNLOCKER con HPMEMORY. (No olvides el cubo amarillo de abajo) Ahora regresa al barranco y tírate; mata al aura de la derecha y baja por la derecha, donde te encontrarás con otra aura. DE allí usa un DOUBJUMP para alcanzar una plataforma, sigue ese camino de plataformas hasta llegar a un cubo azul con un MEMUP. Entonces regresa por esas plataformas y cuando veas al aura de fuego, tírate y caerás en una caminadora, síguela y en medio de la siguiente y en la que estás, tírate para caer en un camino, síguelo hasta llegar a un cubo azul con HPMEMORY; pero eso no es todo, si te vas más a la derecha encontrarás un BACKUP. Ahora debes tirarte por un orificio situado antes de llegar al bloque azul anterior, mata al aura de electricidad y ve al transporte.

· ZERO
Localización: cuenta Zero.
Vida: aproximadamente 800 HP.
Ataques: HYPER SABER AND Z-SABER.
Dificultad: difícil.
Elemento: neutro.
Chips recomendados: PA Z-CANNON, LIFESRD3, ROLL, GUTSMAN, COLORMAN, ELECMAN.
Estrategia: este jefe es una copia del original Zero de la serie Megaman X, pero este es de mayor tamaño y poder. Sus ataques son muy poderosos, aunque nada más sean 2. El principal es el triple sablazo que se puede esquivar la mayoría de las veces, pero siempre reza para que no llegue el hyper sable, el cual consiste en un sable grande que es casi imposible de esquivar, excepto

con escudos. De ahí en fuera sus ataques no son otra cosa. No olvides que para bajarle energía, debes primero darle un BUSTER para luego hacerle el ataque que quieras, pero no olvides que eso activará su habilidad del triple sablazo. Premio: Z-SABER Y ZERO (si conseguiste la rara codificación del área global 3).

+++++ CAPÍTULO 12: RECOLECTANDO LAS PIEZAS PARA UNDERNET +++++

*NOTA: necesitamos 3 UNLOCKERS.

Ahora, lee los mails y en uno de esos viene el chip de Zero. Ahora entra en el área global de tu PC. Sigue a tu derecha al entrar pero en vez de seguir adelante, baja, toma la izquierda, luego derecha y entra en el camino de arriba y encontrarás a un robot rosa, después de una conversación larga te dejará pasar; pasa por el pasadizo y entra en el transporte a UNDERNET. Al entrar te encontrarás con PROTOMAN, pero no podrás pasar. Cuando regreses a casa, Dex te dará LVLCODE5, pero tú debes ir a la escuela. Al entrar allí, sigue a tu derecha y baja por el orificio del tornillo, sigue a la derecha y entra por esos agujeros para subir, toma la derecha y sube en la plataforma y llega a una serie de tornillos flotantes, que se caen al momento en que te paras sobre ellos, luego ve por el camino y mata al enemigo, entonces pasa de nuevo por una serie de tornillos y llega a una plataforma, mata al hongo y salta en la caminadora de abajo a la derecha, donde está un cubo que tiene HPMEMORY pero necesita UNLOCKER. Ahora sube por la escalera y continúa por las plataformas flotantes. Luego llega con el M-CANNON y tírate por el tubo, entonces llegarás de nuevo a una serie de tornillos, síguelos hasta el final para llegar a un cubo azul que contiene un RECOV150. Ahora ve a tu izquierda para el transporte a la zona 2.

Al estar en la zona siguiente, toma la derecha y llegarás con un monito que avienta tijeras, entonces sigue a tu derecha y llega a la parte baja (ni se te ocurra pasar por la parte de arriba que si no te aparece un fantasmita blanco y poderoso). Ya que estés en la parte de abajo, ten cuidado con el ratón, mátalo si deseas y luego continúa a tu derecha; ahora llegarás a una zona de una plataforma movible, pero ten cuidado que cada vez que la plataforma pasa por la zona naranja se pone vertical, lo que debes hacer es subirte y cuando vaya a pasar por lo naranja, debes saltar para que llegues a la parte donde pasa normal. Al terminar esa serie llegarás a un lugar con una puerta verificador, donde puedes pasar normal, pero es mejor pasar por el cubo y usar un UNLOCKER para tomar un MEMUP. Ahora continúa por otra plataforma movible y llega a la plataforma, pero temo decirte que debes hacer eso una vez más, pero la que sigue es un poco más compleja, ya que debes calcular el momento exacto en que la plataforma de abajo pasa para que tu caigas en ella y puedas proseguir. Al llegar a tierra firme, sube la plataforma, mata al ratón y sigue de nuevo a la plataforma movible pero tienes suerte ya que te acompaña un riel en la parte de arriba en el que te puedes apoyar. Ahora llegarás a una zona más tranquila, pero tienes 2 opciones, ir por abajo o por arriba, pero no olvides que antes debes ir por la parte de arriba para tomar usar un UNLOCKER que tiene un POWERUP. Luego toma la derecha hasta llegar a una plataforma pequeña pasando el KUNAI verde. Ahora métete por ese pasadizo y entra en la parte de arriba para un BACKUP; luego pasa por la puerta verificadora y toma el pasadizo de abajo, el cual lleva a un cubo azul con HPMEMORY. Ahora regresa a tu derecha para una plataforma movible, al terminar pasa por la puerta de abajo y continúa para llegar al transporte con el jefe.

· SHADOWMAN
Localización: vacante de la WWW área 2.
Vida: 700 HP
Ataques: SHADOW BLADE, MURAMASA, MULTIFORM.
Dificultad: difícil.

Elemento: neutro.
Chips recomendados: GUTSMAN, ELECMAN, M-CANNON, PA Z-CANNON AND LIFESRD3.
Estrategia: este enemigo si que es problemático, ya que cuando desaparece, nunca sabes donde va a reaparecer, lo que lo hace peligroso. Sus ataques son muy similares entre si, ya que avienta las estrellas clásicas de los ninjas, así que ya te imaginaras el asunto. Esos ataques se pueden esquivar con un salto o con barrida, así que no son problema. No olvides que justo después de que tele transporta saca 2 estrellas en 2 direcciones diferentes, pero se pueden esquivar con un salto o barrida.
Premio: MURAMASA.

+++++ CAPÍTULO 13: DE VUELTA AL ANTIGUO EGIPTO +++++

*NOTA: necesitamos 4 o 5 UNLOCKERS.

Ahora necesitamos ir a OLD AREA. Una vez allí, ve con Numbrman para comprar cosas de interés. Luego ve a tu izquierda y usa el LVLCODE5 para abrir el cubo de seguridad, entonces ve subiendo las escaleras y justo cuando estés en el transporte, usa DOUBJUMP para alcanzar una plataforma y usar un UNLOCKER para SLASHER; después entra en el transporte que te llevará a la época de RAMSES II en pleno siglo XXI. Al entrar, ve a tu derecha y sube las escaleras, mata al ratón y alcanza las otras escaleras, luego ve a la derecha y sube las escaleras, pasa el puente y sube las escaleras de nuevo, pero ahora debes esperar los cubos para ir subiendo y en la parte de arriba a la izquierda hay un cubo de UNLOCKER con SLASHER. Ahora sigue por la derecha y mata a ese robot de picos, luego baja y cae por ese agujero, mata a las plantas de bombas de madera y sube las escaleras. Ahora toma la derecha y entra en el pasadizo para tomar el cubo azul que tiene un HPMEMORY. Ahora regresa donde se encontraban las plantas y sigue por la derecha hasta caer, sigue bajando hasta encontrar a un ratón gris; luego sigue a tu izquierda, pero es mejor que en una abertura tomes ese pequeño elevador para tomar el cubo con UNLOCKER que tiene GOLDFIST, luego ve a la izquierda para tomar un BACKUP, entonces sube las escaleras y mata al perrito que te da el RECOV300, pero para no salir y entrar, ve a la zona 2 y regresa hasta conseguir el chip 5 veces. Luego prosigue a la zona 2.

En la zona 2, ve a la derecha, destruye la planta y prosigue, hasta llegar con un ratón, sube la escalera y ve saltando de plataforma en plataforma para llegar a un cubo azul con un REGUP; ahora regresa a la escalera y sigue a la derecha hasta encontrar un enemigo extraño y saltarín, mátalo y sigue a la derecha, donde debes usar la misma técnica como si fueras a entrar en la ZERO ACCOUNT, para llegar a un cubo de UNLOCKER que tiene MEMUP. Luego ve abajo y sigue a la izquierda, encontrarás un ratón gris, entonces sigue bajando y encontrarás un cubo azul con TREEBOM3 en tu viaje hacia abajo; sigue bajando hasta encontrarte con un yunque, esquívale y ve a la izquierda, cae y sigue a la izquierda. Encontrarás 2 plantas, elimínalas y sigue a la izquierda, encontrarás una máquina de picos, esquívala y ve para arriba, encontrarás un ratón y una planta, pero aún así, debes seguir. Sigue subiendo hasta encontrar unas plataformas que se mueven de arriba hacia abajo, pásalas y empieza a bajar, pero cuando llegues al fondo no vayas a la derecha porque sino, vas al inframundo. Ahora hay que seguir por la izquierda, luego sube, toma la derecha, baja y llega a una especie de escalones. Allí debes usar DOUBJUMPS para alcanzar el cubo azul de arriba que tiene un HPMEMORY. Ahora es tiempo de ir con el jefe.

· PHARAOHMAN
Localización: área legendaria de la WWW 2.
Vida: 1000 HP.
Ataques: PHARAOH LASER, RATTON, ANUBIS.
Dificultad: muy difícil.
Elemento: neutro.

Chips recomendados: M-CANNON, PA Z-CANNON, LIFESRD3, GIGADETH AND ZERCNTR.
Estrategia: este jefe si que cuesta trabajo vencer, ya que siempre anda volando de aquí para allá y acullá. Este jefe siempre tiene que llamar a un cofre, que suelta un láser o un ratón. Pero también puede llamar al malvado Anubis, que te irá bajando vida poco a poco sin dejarte dejar recargar tu Buster. Generalmente puedes matar al Anubis con olas, ya que como recorren el campo muy genialmente, no podrá resistirse el Anubis.
Premio: ANUBIS.

+++++ CAPÍTULO 14: LAS PELEAS DECISIVAS +++++

*NOTA: se necesitan 2 UNLOCKERS.

Ahora ya puedes entrar a UNDERNET, pero al entrar, en vez de elegir ir a UNDERNET, ve a pelear con ProtoMan.

· PROTOMAN
Localización: entrada de Undernet.
Vida: 800 HP.
Ataques: SWORD, Guide SWORD, GUARD, BETA SWORD.
Dificultad: muy, demasiado difícil.
Elemento: neutro.
Chips recomendados: DASHATK, GUTSMAN, SHADOWMAN, PHARAOHMAN, PA Z-CANNON.
Estrategia: Este jefe si que es un lío, así que es inútil intentarlo matar sin un Programm Advance. Este enemigo generalmente se aparece detrás de ti de la nada para darte un buen sable. Lo que no sabes es que esos ataques son casi inevitables, en especial un ataque en donde saca un sablazo junto con una ola que es imposible evitar. Lo que es lo peor del mundo, es que tiene una barrera que si entra al contacto con un ataque lo convierte en ola, entonces la única forma de atacarlo es cuando él ataca (que confuso, no es así).
Premio: VARSWRD

Ahora ve al parque y saca 5 ProtoMan, para luego entrar a Undernet. Al entrar allí ve a la derecha, mata al virus que da el LIFEAUR1, sigue y sube las escaleras para encontrarte otro igual, luego brinca en las plataformas de la izquierda y cuando llegues a tierra firme ten cuidado porque llegará un rayo de electricidad, así que bárrete y trepa en la escalera, donde ya no te pegará el rayo del virus, y toma el cubo de arriba a la izquierda que tiene RECOV150; pero más arriba hay más virus eléctricos y escaleras, así que llega hasta arriba donde te espera un virus de madera, mátalo y sigue a la derecha, pero no es el único, ya que más a la derecha hay otro igual, pero al avanzar ten cuidado de un rayo de vida, o sea, sin debilidad y encontrarás a virus con un aura de vida, mata a los dos de la derecha y sigue más adelante para encontrarte a los virus de agua, que sacan un cubo de hielo. Este te puede servir de mucho, ya que arriba hay cubos. Primero hay que treparse en un cubo de hielo del virus de agua apara alcanzar el cubo azul con HPMEMORY, además usa un UNLOCKER para obtener MEMUP. Ahora ve al precipicio y pégate lo más que puedas a la izquierda y entrarás en un agujero donde hay un cubo con MEMUP. Ahora ve arriba y toma el EXCDHNT3, ve a la izquierda y toma el HPMEMORY, el HAMMER y usa un UNLOCKER para SLASHER. Entonces regresa a donde conseguiste tu último MEMUP y espera a que tengas el DOUBJUMP, para que llegues a la plataforma de arriba, pero no entres en el transporte, sigue a la derecha y trata de llegar a la plataforma de la izquierda que está justo arriba de ti, luego brinca en un cubo de hielo y llega al cubo azul que tiene un HPMEMORY, también usa un UNLOCKER para un MEMUP y si trepas las escaleras irás a otro cubo que se abre con UNLOCKER y que tiene GOLDFIST. Ahora sal de Undernet y graba, ya que si entras en el transporte ya no puedes salir. (NOTA: recuerda que si ya tomaste todos los cubos, y no tienes todo, tal vez Numbrman en OLD AREA pueda ayudar) Entonces llega a esa misma parte y entra al transporte con un buen arsenal.

Dentro de ese transporte estarás con un subjefe denominado FIREWALL, el cual es medio difícil. Lo primero que debes considerar es que ProtoMan se usa después de destruir los lanzamisiles. Esos lanzarán misiles a lo loco y se destruyen con un BUSTER, pero también habrá un ojo en el fondo que lanza rayos como el virus de vida que encontraste antes. Así que primero mata a los lanzamisiles y luego encárgate del ojo.

Ya que lo mataste, estarás en UNDERNET 2, y toda tu energía y los chips que hayas usado se regenerarán, así ve enfrente y entra en el transporte que te llevará a un simulador, donde te enfrentarás a los primeros 8 enemigos: FIREMAN, GUTSMAN, NEEDLEMAN, BRIGHTMAN, ICEMAN, QUICKMAN, COLORMAN y ELECMAN.

Luego de matarlos, saldrás de otro transporte en Undernet 3, ve enfrente y verás que atrás de ti salen virus de vida creados por el LIFEVIRUS, pero llegarán tus amigos y te ayudarán, además de que Roll te recuperará la vida y te regenerará los chips. Ahora ve enfrente y cae en el barranco y sigue hasta el transporte que te lleva al LIFEVIRUS.

· LIFEVIRUS
Localización: Undernet 3.
Vida: aproximadamente 1000 HP o más.
Ataques: FIRE ARM, TREE BOMB, WOOD TOWER, THUNDER BEAM.
Dificultad: súper difícil.
Elemento. Neutro.
Chips recomendados: PA Z-CANNON, LIFESRD3, GIGADETH, ZERCNTR, ZERO, PROTOMAN, COLORMAN.
Estrategia: este es el jefe final, pero tiene 2 fases. La primera fase es la peor, ya que es la forma clásica que conocemos del virus con un aura que repela ataques de 100 para abajo, y lo peor es que esa aura no tiene debilidad. Si tienes chips excelentes como ProtoMan, resérvalos para cuando no tenga aura, porque sería un desperdicio. Lo peor de todo es que sus ataques si son muy poderosos. La 2° forma es más fácil, pero con ataques más letales. Consiste en una especie de prototipo de virus rojo que va de aquí para allá como si fuera PharaoahMan, pero lo que es peor de todo es que si una de las gotas que va tirando te roca, te baja a lo máximo la mitad de tu energía, así que es importante cuidarse de esas y de que choques con el prototipo, ya que también baja una cantidad exagerada de energía.
Premio: ninguno.

Para aquellas personas que sigan este FAQ, no me pregunten cuál es lo máximo de todo, esta es la respuesta:

```
   HP: 1000
   MP:  256
 BKUP:    9
REGUP: 64MB
CHIPS:  137
```

Pero creo que en el FAQ falta un REGUP, si alguien de los lectores se da cuenta que falta uno, avíseme por favor. Pero si están todos, sólo confírmenmelo.

---

6. Agradecimientos.

-Pronto estaré publicando los Faqs de los siguientes juegos: Megaman 8- 7- 9, Legacy of Kain: Soul Reaver y Eternal Darkness.

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

---

7. 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.byethost17.com/

---

8. 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 hacen solicitudes para afiliación a mi pequeño sitio web.

Saludos a los lectores:
Hasta el próximo FAQ ;)
```

This document is copyright juanca45002 and hosted by VGM with permission.