

Digimon Digital Card Battle FAQ/Walkthrough (Spanish)

by Palen92

Updated to v2.0 on Feb 14, 2018

Información Básica

Información Legal

Esta guía es propiedad de Manel Palenzuela (Palen92/EX Palen). Por tanto, queda prohibida su reproducción parcial o total sin mi consentimiento. Se puede solicitar mi autorización para usar esta guía, pero debo ser citado como su autor original y BAJO NINGÚN CONCEPTO puede ser usada con fines lucrativos ni recibir ningún cambio en su formato y/o texto.

Historial de versiones

v2.0 (Febrero 2018): Nueva revisión después de que Gamefaqs actualizara su editor. Esta primera sección fue creada para albergar toda la información no referente a la guía en sí, y las dos secciones iniciales se combinaron en una para facilitar la navegación. Tuve que eliminar los Header 4 de los capítulos, ya que no se permitía que más de uno tuviera el mismo nombre, pero eso no cambia mucho el aspecto general de la guía. Sigo pensando si debería eliminar los colores, el único aspecto de la versión original que aún conserva, pero considero que todavía son útiles.

v1.0 (Marzo 2017): La primera versión que publiqué en Gamefaqs. Además de traducirla al castellano, recibió varias modificaciones para adaptarse a la normativa más ceñida de esta web. La más importante fue dividirla en capítulos para aprovechar el nuevo formato, por lo que mostraba un aspecto mucho más formal.

v0 (Setiembre 2014): La primitiva versión original de esta guía. Fue publicada en otra web, con una normativa mucho menos específica, y era además uno de mis primeros proyectos de siempre, por lo que aún tenía mucho que mejorar y varios aspectos a pulir. Fue escrita en inglés, ya que era el único idioma permitido en esa web.

Créditos/Agradecimientos

A Gamefaqs, por guardar esta guía en su archivo

A ti, querido lector, por leer esta guía

A todo el equipo de desarrolladores que hizo posible este juego

A todo el equipo que creó el universo Digimon, que durante los últimos 20 años nos ha brindado, entre otras muchas cosas, tantas series de anime, manga, películas y videojuegos tan variados como éste

Contacto

Ahora mismo la mejor manera de contactar conmigo es a través de un mensaje privado, ya que estaré por aquí bastante a menudo. Modificaré esta sección en el futuro si hubiera algún cambio.

El gran comienzo

Para empezar, más allá de escribir nuestro nombre, deberemos escoger un compañero, un Partner Digimon. Hay tres para escoger, y al escoger uno recibiremos nuestra primera baraja centrada en su especialidad. Veamos en qué consiste todo este tema de las barajas.

Hay tres tipos de cartas en este juego: Digimon, Option y Digivolve Option. El primero es bastante obvio, pues engloba a los luchadores en sí; el segundo es un tipo de cartas estratégicas para usarse en cualquier situación y convertirla en ventajosa, y el tercer tipo está especialmente diseñado para acelerar el proceso de Digievolución. Este último tipo es también muy escaso, y es sólo una ayuda para un proceso que puede realizarse de modo normal. Aún y así, en ciertas ocasiones pueden ser cartas muy útiles y sacarnos de más de un apuro, por lo que tampoco hay que ignorarlas del todo.

Las cartas Digimon están distribuidas en cinco especialidades: Fuego (carta roja), Hielo (carta azul), Naturaleza (carta verde), Oscuridad (carta negra) y Rareza (carta amarilla). Cada especialidad tiene sus ventajas e inconvenientes: Fuego es puro poder de ataque, Hielo es pura defensa con puntos de salud muy elevados, Naturaleza destaca por su facilidad para Digievolucionar, Oscuridad es mucho más ofensiva que Fuego pero también cuesta muchísimo Digievolucionar para aprovechar tal poder, y Rareza no destaca en nada en particular aunque tampoco parece ser equilibradamente estándar. Las cartas Digimon también se distribuyen en niveles, pero hay más detalles acerca de las cartas Digimon a mencionar.

Las cartas Digimon constan de siete atributos: DP, +P, efectos de apoyo, puntos de salud y tres ataques. Los DP son los puntos que el jugador necesita para digievolucionar esa carta, +P son los DP que otorgan otras cartas Digimon para usar en el proceso de digievolución, los efectos de apoyo funcionan como si fuera una carta Option y los puntos de salud determinan la vida del Digimon antes de perecer en batalla. Los tres ataques van cada uno asignado a un botón: redonda suele ser el ataque principal de ese Digimon y generalmente el más poderoso, triángulo es un ataque secundario generalmente no tan potente, y X es un ataque generalmente débil que suele conllevar ciertos efectos especiales: contraataques a cierto ataque usado por el adversario, reducir poder de ataque del adversario, duplicar el propio poder de ataque bajo ciertas circunstancias... Son sin duda, junto a las cartas Option, la variante estratégica del juego.

Como alguno de los atributos anteriores puede no estar aún muy claro, los analizaremos más a fondo incidiendo en las batallas y sus tres fases. La primera fase es la de preparación, donde cada jugador saca cartas de su baraja hasta poseer cuatro boca arriba delante de sí. Si lo prefiere, puede escoger descartarlas todas y sacar una mano nueva, pudiendo repetir este proceso tantas veces como quiera. Una vez confirme que quiere esa mano, la fase de preparación puede continuar con un segundo paso que consiste en poner una carta de Digimon en juego, pero como solo puede haber una en juego por jugador este paso se omite si ese jugador ya tiene una en juego. Al terminar la preparación entramos en la fase de digievolución, también en dos pasos. El primero consiste en la posibilidad de descartar una carta de Digimon, donde los +P de esa carta se acumulan como DP, y el segundo paso es, precisamente, digievolucionar. Puede hacerse por métodos normales o con cartas Digivolve Option, y daremos más detalles en el siguiente párrafo. Al terminar la fase de digievolución llega la fase de batalla, que solo se produce si ambos jugadores tienen un Digimon en juego. En caso de haber batalla, cada jugador selecciona un ataque de su Digimon para usar, y entramos en el segundo paso

Table of Contents

1. Información Básica
2. El gran comienzo
3. Capítulo I: La amenaza desconocida
4. Subcapítulo: Myotismon y sus maquinaciones
5. Capítulo II: La segunda generación
6. Capítulo III: Los Amos Oscuros y el poder original
7. Capítulo Extra: La Incesante Búsqueda

de la batalla, que es el apoyo. Aquí, cada jugador puede usar una carta Option o un efecto de apoyo de una carta Digimon para alterar por completo la batalla. El jugador que posee el turno es el primero en atacar, pero el segundo que escoge si usar o no una carta de apoyo. Una tercera opción pasa por usar la carta superior de la baraja, aunque al ser boca abajo solo se descubre cuando se resuelven los efectos y es por tanto una apuesta muy arriesgada. Al resolver los efectos se produce la batalla, y al terminar ésta el turno pasa al siguiente jugador. El jugador que liquide antes a tres Digimon de su rival será el ganador.

Como ya he dicho, el proceso de digievolución merece mención aparte. Primero, decir que las cartas Digimon vienen en tres niveles: Rookie, Champion y Ultimate. Con suficientes DP se puede evolucionar un Rookie en un Champion de la misma especialidad y un Champion en un Ultimate de la misma especialidad. Algunas cartas Digivolve Option permiten omitir ciertos requisitos como el uso de DP, las mismas especialidades o incluso pasar de Rookie a Ultimate. Por supuesto, cuanto mayor sea el nivel del Digimon más puntos de salud tendrá y más poderosos serán sus ataques. También se deduce que son los Rookies los que se deben poner primero en juego para poder ir evolucionándolos, pero en caso de apuro se pueden colocar Champion o Ultimate como primera carta, en cuyo caso su poder y puntos de salud se reducen para compensar contra los Rookies, en el caso de los Champion se reduce a la mitad y en el caso de los Ultimate a un cuarto.

Como último inciso, mencionar que podemos albergar hasta 6 copias de la misma carta en nuestra colección y un total de 4 en la misma baraja. Obtenemos un pack de cartas al derrotar a un adversario y alguno extra al superar las Battle Arena que veremos durante el juego que añaden tres cartas a nuestra colección. Cabe mencionar que las copias que haya en una baraja no se restan de nuestra colección, lo que significa que aunque tengamos una sola copia la podemos poner hasta en las tres barajas que podemos crear.

Retomando la parte inicial de los Partner Digimon, son tres Rookies a escoger: Veemon (Fuego), Hawkmon (Naturaleza) y Armadillomon (Rareza). Más adelante podremos escoger dos más, y también habrá dos más de entre los que elegir, Patamon y Gatomon (ambos Naturaleza). Los Partner Digimon funcionan diferente a otros Digimon, pues van acumulando experiencia conforme el jugador gana batallas con ellos en la baraja (aunque no se lleguen a usar) y ello les permite volverse más fuertes. También pueden llevar acopladas lo que se conoce como Digi Parts, hasta tres ayudas que les confieren poderes y habilidades especiales, que se obtienen al final de una batalla o cuando un Partner Digimon alcanza ciertos niveles. Por último, mencionar que los Partner Digimon pueden digievolucionar nada más ponerse en juego a un nivel especial, llamado Armor, a medio camino entre Rookie y Champion. Esta evolución solo se produce si se acopla un Digi huevo correcto. Los Digi huevos se irán desbloqueando conforme vayamos avanzando en el juego.

Dicho todo esto, una vez hayamos escogido un nombre y un compañero junto con nuestra primera baraja, es hora de iniciar la aventura. Sólo una última cosa: el mapa de este juego. Tiene un total de 12 ciudades, distribuidas en tres áreas: **Mega Area**, **Giga Area** y **Tera Area**. Las áreas solo se mencionarán la primera vez que las visitemos para evitar repeticiones innecesarias, considero que después de su primer uso el color bastará para identificar a qué área pertenece una determinada ciudad.

Capítulo I: La amenaza desconocida

La historia empieza con una grave crisis que amenaza con destruir el mundo digital. El jugador, un humano recién llegado a ese mundo, se ve convertido en la viva esperanza de los Digimon para detener la amenaza y que vuelva a reinar la paz. Sin embargo, no todo serán amigos a nuestro paso, y de un modo u otro nos ayudarán a pulir nuestras habilidades.

MEGA AREA

BEGINNER CITY

Nuestra aventura empieza aquí, en la Ciudad del Comienzo. Ya en esta ciudad podemos ver lo que nos encontraremos en todas las demás: un Battle Café y una Battle Arena. También veremos el icono de Menu para realizar ajustes en cualquier momento. Algunas ciudades poseen algún extra, en este caso la Player's Room donde se registra el progreso del jugador. Dado que acabamos de llegar, nuestra primera visita es el Café para socializar un poco.

En el Café encontramos a Betamon, que se ofrece para un tutorial del juego. Si elegimos la opción de no hacer el tutorial, se nos presentará la opción de retarle en combate con nuestra propia baraja. Una vez hayamos terminado con Betamon es hora de hablar con el otro cliente, Babamon. Después de una charla, la Battle Arena quedará abierta, por lo que comienza nuestro primer desafío.

Esta Arena, al ser la toma de contacto con el juego, es bastante simple. Solo hay dos rivales a los que derrotar, el primero siendo Agumon y el segundo siendo la misma Babamon. Ambos usan una baraja muy simple de principiante, no deberían ser rivales. Si conquistamos la Arena desbloquearemos la siguiente ciudad. Además, los rivales que hayamos derrotado en la Arena aparecerán en el Café, permitiéndonos más batallas y más experiencia a ganar. Esta circunstancia se da en todas las ciudades, salvo alguna rara ocasión.

FLAME CITY

El primer desafío interesante. La visita al Café nos obsequia con Davis, uno de los niños elegidos de la segunda generación, y un Digimon extraño del que no se revela su nombre. Tras hablar con ambos, la Arena queda abierta. Tres rivales nos esperan aquí: Meramon, Phoenixmon y Veemon, todos usando barajas de Fuego de poder destructivo. El desafío radica en que si nuestra baraja es de Fuego es muy arriesgado luchar con la misma moneda, una baraja de Naturaleza es una presa muy fácil para Veemon y Rareza son sencillamente demasiado complicadas como para usarlas tan pronto, así que ninguna opción es mejor que la otra sobre el papel. Al conquistar la Arena volvemos al Café para hablar otra vez con Davis, quien nos otorgará el primer Digi huevo apropiado para nuestro compañero. Con este nuevo poder, avanzamos hacia la próxima ciudad.

JUNGLE CITY

En el Café de esta pintoresca ciudad nos encontramos con Yolei (que nombre más raro le han puesto en este juego: Keely). Al hablar con ella desbloqueamos la Arena. Aquí nos esperan cuatro rivales: Vegiemon, Ninjamon, Veedramon y Wormmon. Los dos primeros usan barajas de Naturaleza que digievolucionan muy rápido, una buena estrategia sería aprovechar la potencia de Fuego o, de ser posible, usar cartas de Oscuridad que pueden ser muy poderosas contra Naturaleza. Veedramon no es tan duro si no se pone en juego a sí mismo, y como se nos permite guardar la partida cada tres batallas en la Arena mejor guardar en este punto y no lamentar volver a empezar. Wormmon es más duro que el resto, con una baraja que mezcla Naturaleza y Oscuridad capaz de producir combinaciones devastadoras si se dan las circunstancias. Una vez conquistada la Arena, volvemos al Café para hablar con Veedramon, que desbloqueará la próxima ciudad para nosotros.

IGLOO CITY

El último niño elegido de la segunda generación, Cody, nos espera en el Café de esta gélida ciudad junto a Garurumon y ese misterioso Digimon que ya vimos antes. Una vez hemos hablado con todos se desbloqueará la Arena. Si se empezó con una baraja de Fuego, es altamente recomendable que se ignore esta Arena por el momento y se busquen más batallas para conseguir más cartas y construir una baraja adicional de otra especialidad por si acaso. Cuando estemos listos, entramos en la Arena para enfrentarnos a cuatro rivales: Frigimon, Whamon, Garurumon y Stingmon. Por el nombre de la ciudad es obvio que usarán barajas de Hielo con

mucha vida, por lo que esta Arena puede hacerse muy larga. Frigimon es el primer ejemplo de ello, ayudándose con varias cartas Option para recuperar vida. Whamon abusa bastante de esa vida tan elevada, por lo que es mejor usar alguna Option que nos permita aguantar. Garurumon usa una baraja centrada en contragolpes, por lo que habrá que pensarse dos veces qué ataque usar cada ronda. Stingmon, al no ser un Digimon de esta ciudad, usa una baraja de Fuego y Oscuridad, más poderosa que la que usó en la última Arena siendo Wormmon. Una vez conquistada la Arena, volvemos al Café para hablar con Cody y que nos otorgue nuestro segundo compañero, a elegir entre Patamon o Gatomon. Esta vez tendremos que derrotar a Garurumon otra vez en el Café antes de poder desbloquear la siguiente ciudad

JUNK CITY

La última ciudad de esta área. En el Café, KingSukamon dice que la Arena ha sido tomada a la fuerza y pide ayuda para liberarla, ofreciendo a cambio desbloquear la próxima ciudad. Así pues, toca ir a la Arena para enfrentarse a cuatro rivales: Hagurumon, ShellNumemon, KingSukamon y Shadramon. Hagurumon y su baraja de Rareza no son ningún rival, pero cuidado con sus ataques de autodestrucción (Crash) pues infligen daño igual a la vida que tenga al iniciar el ataque. ShellNumemon es incluso más fácil, las barajas de Rareza pocas veces son competitivas. KingSukamon sigue el mismo patrón, por lo que tampoco es rival. Shadramon, sin embargo, es bastante duro; es una evolución de Wormmon y usará una baraja muy parecida a la que usó en la última Arena, si tenemos esa batalla fresca supondrá una ventaja. Una vez completada la Arena, volvemos al Café para hablar con KingSukamon otra vez, pero siendo el granuja que es no cumple su palabra y nos obliga a completar la Arena otra vez. En esta ocasión no está Shadramon, por lo que será incluso más fácil superarla. Tras conquistar la Arena por segunda vez, ahora sí podemos acceder a la siguiente ciudad.

GIGA AREA

DARK CITY

La primera ciudad de la nueva área no es precisamente acogedora. En fin, nos dirigimos al Café y nos encontramos con Ken, convertido en Digimon Emperador y con Wormmon como su fiel siervo, siendo esta ciudad su cuartel general. Una batalla con Wormmon en el Café servirá para desbloquear la Arena, donde nos enfrentamos a todas las formas de Wormmon. Primero van, por supuesto, Wormmon y su baraja de Naturaleza y Oscuridad, bastante mejor que las que ha usado hasta ahora pero que no es rival para una potente baraja de Fuego. Le sigue Stingmon, la evolución natural de Wormmon, con una baraja de Oscuridad muy poderosa pero con pocas oportunidades de explotar su potencial. En tercer lugar llega Shadramon, un nivel Armor de Wormmon que ya nos conocemos de la última Arena y que usa su misma baraja, por lo que no será un problema. Viéndose superado, Wormmon saca el as que se guardaba en la manga: Quetzalmon, otro de sus niveles Armor. Usa una baraja de Hielo y Oscuridad bastante buena por combinar gran ataque y mucha vida, el primer desafío real en nuestro camino. Aunque Wormmon acaba rindiéndose, Ken decide tomar cartas en el asunto y pelear con su baraja de Oscuridad, muy potente pero otra vez con pocas oportunidades de digievolucionar hacia sus poderosos Digimon. Habiendo conquistado la Arena, volvemos al Café para hablar con Wormmon, quien desbloquea la próxima ciudad y nos otorga el segundo Dighuevo para nuestro primer compañero.

PYRAMID CITY

T.K. nos espera en el Café, junto a su inseparable Angemon y otra vez ese Digimon misterioso. Tras hablar con todos ellos se desbloquea la Arena, que consta de tres rivales. Centarumon abre el fuego, de forma literal porque usa una baraja de Fuego con mucho poder de ataque. Tyrannomon viene después, con una baraja de Fuego y Naturaleza muy peligrosa que requerirá más maña que fuerza. Por último está Angemon con una baraja de Naturaleza, muy poderosa contra Oscuridad pero normal contra el resto, aunque siempre de Digievolución muy rápida. La siguiente ciudad se desbloquea al conquistar la Arena, por lo que no perdemos ni un segundo y nos ponemos en marcha.

SKY CITY

Kari y Gatomon nos esperan en el Café, así que démosles conversación. Kari parece estar en estado de shock por alguna razón, y tras la gran charla de Gatomon nos vamos de frente a la Arena para derrotar a otros tres rivales. Abre la veda Wizardmon, con una baraja de Hielo y Fuego capaz de lo mejor y de lo peor. Le sigue AeroVeedramon, un rival durísimo con una baraja de Naturaleza y muchas y variadas cartas Option para casi cualquier situación, vamos a necesitar una buena baraja y también cierta dosis de suerte para superarle. Terminamos con Gatomon, también con una baraja de Naturaleza aunque no tan bestia como la de AeroVeedramon. Al conquistar la Arena, volvemos al Café para ver a Kari recuperada, y si tenemos a Gatomon como uno de nuestros compañeros nos dará un Dighuevo para ella. La próxima ciudad está disponible, y recomiendo coger provisiones porque la cosa está a punto de complicarse.

TERA AREA

STEEP ROAD

Parece que Ken ha venido aquí después de deshacerse de Digimon Emperador. Podemos hablar con él para que nos cuente más sobre su historia, o podemos hablar directamente con Megadramon para que abra la Arena de tres rivales. Nuestro primer rival es Goburimon con una baraja a la que llamarla sencilla es un superlativo: usa solo Rookies de las cinco especialidades con varias cartas Option para potenciarlos. Le sigue DemiDevimon, que empieza con una charla sobre dejarnos ganar y todas esas cosas, aunque después de enfrentarnos a su baraja de Fuego y Oscuridad descubrimos que no hacía falta que dijera la verdad. Ahora llega Megadramon con su baraja de Oscuridad, una vez más con ataques devastadores pero poca capacidad para evolucionar a niveles superiores. Al conquistar la Arena salta la sorpresa, porque Megadramon no es el auténtico líder. Volvemos al Café para descubrirlo y hablar con él: Gigadramon. Ahora hay que volver a hacer toda la Arena y enfrentarnos a Gigadramon como cuarto rival. Es altamente recomendable guardar antes de llegar hasta él, porque su baraja de Fuego y Oscuridad es absolutamente letal y requerirá un mayor juego defensivo que de costumbre. Una vez conquistada la Arena de una vez por todas, volvemos al Café para que Ken nos otorgue un tercer y último compañero que añadir a nuestro equipo, y avanzamos hacia la próxima ciudad.

WISEMAN TOWER

Agumon está de vuelta, evolucionado en MetalGreymon. Tras hablar con él en el Café nos dirigimos a la Arena, que va a ser dura como pocas. Nuestros rivales serán los compañeros de los primeros niños elegidos, excluyendo a Kari y T.K. por tener más protagonismo junto a la segunda generación. Empieza Togemon con una baraja de Naturaleza, de digievolución rápida, capaz de atacar primero y recuperar vida igual al daño infligido, por lo que no será fácil de anticipar. Le sigue Kabuterimon con otra baraja de Naturaleza pero esta vez enfocada hacia los contraataques, especialmente eficaz contra niveles Armor por lo que nuestros compañeros deberán reprimir su poder y ceder el protagonismo. Cambiamos de especialidad con Ikkakumon y su baraja de Hielo, muy dura de pelar y también con bastantes contraataques contra la que no sirven las barajas de Fuego. Guardamos la partida para asegurar estas tres victorias antes de proceder con Birdramon, aunque su baraja de Fuego no sea nada del otro mundo comparado con lo que ya hemos visto. WereGarurumon viene después con otra baraja de Hielo muy dura de pelar y con bastante poder de ataque, es crucial poder atacar primero y derrotarle antes de que tenga su oportunidad. Por último tenemos a MetalGreymon con una baraja que combina Fuego, Hielo y Naturaleza; no suena competitiva pero su velocidad de digievolución y su poder destructivo pueden pillar desprevenido a más de uno. De vuelta en el Café, WereGarurumon nos da la carta Hacking, muy útil más adelante, y MetalGreymon nos concede un Dighuevo para nuestro tercer compañero. En este punto, el Digimon misterioso cobra protagonismo y habla sobre derrotar a alguien. Es recomendable preparar una baraja potente, pues entramos en la última ciudad para el desenlace de este capítulo.

INFINITY TOWER

En el Café nos espera VenomMyotismon, quien abrirá la Arena después de una mística charla sobre la paz y la verdad. Nos esperan cinco rivales, y necesitaremos nuestra baraja más poderosa para salir airosos. Empieza Tuskmon con una baraja de Oscuridad, no especialmente peligrosa pero sí difícil sobre todo por sus cartas Option que nos forzarán a trazar estrategias de anticipación. Le sigue Phantomon con otra baraja de Oscuridad, aunque mucho menos poderosa de lo normal en esta especialidad. Tercero va MegaSeadramon con una baraja de Hielo, no especialmente peligrosa salvo por gozar de una vida duradera. Una vez más, es altamente recomendable guardar la partida para asegurar las victorias porque los últimos rivales no son nada fáciles. En penúltimo lugar tenemos a Machinedramon con una baraja de Oscuridad y Rareza, es mejor que esta batalla dure el menor número de turnos posible antes de que su baraja coja ritmo de crucero. Por último llega VenomMyotismon con otra baraja de Oscuridad, no es un problema sin digievolucionar y no debería conseguirlo con su poca velocidad pero más vale que ataquemos con todo y más, por si acaso.

No hay tiempo para celebrar la victoria antes de que una amenaza nos interrumpa: el principal villano del juego. Analogman, como se hace llamar, ha hackeado el mundo digital y planea destruirlo, pero por suerte logramos escapar a tiempo. Es hora de construir la baraja más poderosa que podamos y guardar la partida, porque nos hará falta. El misterioso Digimon nos recomienda luchar contra él en un intento de debilitarle lo suficiente para que pueda acabar con él. Con todo preparado, entramos en la Arena para el mayor desafío de todo el juego, una batalla muy dura y con trucos muy sucios por parte del rival.

Analogman lo controla todo, por lo que usará trampas para obtener ventaja. La primera trampa es que su baraja no se mezcla, por lo que tiene las mismas cartas en el mismo orden en cada partida. La segunda nos afecta directamente, pues enviará a nuestros compañeros al fondo de la baraja antes de empezar la pelea. Aún se pueden usar con alguna carta Option, pero personalmente los quitaría para optimizar la baraja para este desafío único. Ahora sí empieza la batalla, y aquí va la mano con la que empieza Analogman: Download Digivolve, una carta que permite digievolucionar de forma automática a cualquier carta, y Apokarimon, la carta más poderosa en términos de ataque y vida. Jugará las dos en su primer turno, así que tenemos que vigilar mucho nuestra primera jugada, sobre todo si el primer turno es nuestro. La batalla sigue con Analogman sacando más cartas poderosas sin ningún fallo en su estrategia, ya sean digievoluciones o las poderosas Sevens, cartas especiales con efectos tan potentes que en cierta situación son hasta injustos. No recuerdo cuántas veces me derrotó, sólo se que me llevó tres días lograr la victoria. Una vez derrotado, el Digimon misterioso neutralizará a Analogman encerrándolo en lo más profundo del mundo digital junto a sí mismo, para asegurarse de que nunca escapará. Un poco de drama para aderezar el final de la historia antes de que los créditos se desplieguen.

Subcapítulo: Myotismon y sus maquinaciones

Reaparecemos en la Ciudad del Comienzo, y si visitamos la Player's Profile que mencionamos al principio veremos que apenas llegamos al 50% del juego completado. Técnicamente la historia ya ha terminado, pero no oficialmente. Siempre hay alguien haciendo canalladas por ahí, y ahora que la paz ha vuelto toca ocuparse de los "criminales menores".

BEGINNER CITY

En el Café nos encontramos con una cara conocida: Tai. Al hablar con él comunica que Myotismon está metiendo bulla en otra ciudad, por lo que vamos a ver qué se trae entre manos.

DESERT ISLAND

No pisamos esta ciudad en el primer capítulo, y menos mal porque los Digimon de estos lares parecen estar poseídos. Sea como sea, hablamos con Myotismon en el Café para desbloquear la Arena y solucionar todo esto.

¡Cuidado! Esta Arena no permite el uso de cartas Option, por lo que usemos la baraja que usemos será puramente de Digimon. Por esta razón recomiendo usar una baraja de Naturaleza, su velocidad de digievolución será ventajosa cuando no se disponga de otra ayuda. Ya con nuestra baraja lista, el primer rival es un poseído Leomon con su baraja de Naturaleza y Oscuridad, aunque no debería ser gran cosa. Le sigue Devimon con una baraja de Hielo y Oscuridad, mucha vida pero poco más a añadir. MetalEtemon es el siguiente con una baraja de Rareza, que aunque no funciona muy bien sí posee contraataques que complicarán las cosas. Por último, como siempre, Myotismon y su baraja de Oscuridad, que aunque no es tan débil como las anteriores a estas alturas hace falta mucho más para pararnos.

BEGINNER CITY

Volvemos al comienzo para comprobar que todo esté en orden. Agumon ha evolucionado a Greymon, y Babamon ha rejuvenecido en Rosemon. Sí, el Digimon misterioso que neutralizó a Analogman tenía la apariencia de Rosemon, pero no tenía nada que ver como el propio Rosemon se apresura en decir. También nos comunica que no todo está en orden en Dark City, así que vamos para allá.

DARK CITY

El que arma jaleo no podía ser otro que Myotismon, aunque no es el mismo individuo que en Desert Island. Hablamos con él en el Café, nos llamamos mientras suelta paparruchas y nos dirigimos a la nueva Arena que ha abierto, la Haunted Arena. Cuatro rivales nos esperan: Bakemon, Devimon, SkullGreymon y, por supuesto, Myotismon, todos con barajas de pura Oscuridad. Bakemon es ridículo, Devimon apunta más alto que la última baraja que le vimos pero sigue sin ser gran cosa, SkullGreymon no sube mucho más el listón y ni siquiera Myotismon supone un desafío. Con este otro Myotismon derrotado, las cosas por fin están en orden y podemos dedicarnos a otros desafíos.

Capítulo II: La segunda generación

Sin nadie a quien aleccionar, no se nos ocurre mejor idea que demostrar quién es el humano más fuerte del mundo digital, y para ello tocará retar a los niños elegidos de la segunda generación. Tendremos que derrotarlos tanto a ellos como a sus compañeros Digimon, a estos últimos enfrentándonos a toda su línea evolutiva. Será entretenido.

BEGINNER CITY

Antes de comenzar, una pequeña prueba. Tras hablar con Greymon en el Café se abrirá la Arena para medirnos a tres rivales. El primero es Penguinmon, que usa una baraja de Hielo y Rareza que no funciona para nada. Le sigue Rosemon, con una baraja de Fuego, Naturaleza y Oscuridad que funciona incluso menos. Greymon es el último, pero a estas alturas una baraja de Fuego tendría que ser bastante mejor para considerarla seria. Finalizada la prueba, podemos embarcarnos en este desafío.

FLAME CITY

Nuestro primer objetivo será Davis, que estará encantado de aceptar nuestro desafío en el Café. Otra baraja de Fuego bastante estándar que ya sabemos cómo neutralizar, ningún problema. Al derrotarle se abre la Extra Arena, donde nos enfrentaremos a todas las evoluciones de Veemon, su compañero. Abre la veda ExVeemon y su baraja de Fuego especializada en contraatacar, no demasiado peligrosa ya que se basa en anular un único ataque. Le sigue Flamedramon con otra baraja de Fuego, pero esta vez con muchas cartas curativas para alargar la batalla hasta el infinito mientras inflige mucho daño con sus ataques, por lo que no será una batalla sencilla. Por último tenemos a Raidramon y su baraja de Fuego y Oscuridad, que no es tan poderosa como podríamos esperar. Superado el primer obstáculo, nos ponemos en marcha para encarar el siguiente.

JUNGLE CITY

Nuestro siguiente objetivo es Yolie. Retamos su baraja de Naturaleza en el Café, pero como se centra en la suerte y en su supuesta habilidad para predecir el próximo movimiento su potencial se ve seriamente mermado. Al derrotarla, hablamos con Hawkmon para que abra la Extra Arena y nos enfrentemos a sus evoluciones. El primer rival es el mismo Hawkmon, con una baraja de Naturaleza que dista mucho de ser una amenaza. Aquilamon viene después, y su baraja de Fuego y Naturaleza no es mucho mejor. El último rival es Halsemon, con otra baraja de Naturaleza que no es ningún rival. Después de semejante demostración de poder, avanzamos hacia nuestro próximo destino.

IGLOO CITY

Cody será nuestro próximo rival. Usa una baraja de Rareza, y ya sabemos lo poco que funcionan esas barajas. Se abre la Extra Arena para enfrentarnos a las evoluciones de Armadillomon, empezando por este último y siguiendo con Ankyomon y Digmon. Todos usan una baraja de Rareza con estrategias muy similares, y no es ningún secreto que distan mucho de ser poderosas. Tras arrasar esta ciudad, en el buen sentido de la palabra, nos desplazamos en busca de otro desafío.

JUNK CITY

Parada obligatoria antes de seguir nuestro camino. Tras hablar con Thundermon en el Café nos dirigimos a la Battle Arena. Nuestros rivales serán el propio Thundermon, MetalMamemon y SuperStarmon. Los tres usan barajas de Rareza, como en la última ciudad, y aunque no quiero desmerecer a nadie, esta Arena será un paseo antes de volver a cosas más serias.

PYRAMID CITY

Llega el turno de los "mayores" de esta generación, empezando por T.K. (¿dónde ha quedado esa gentileza de "las damas primero"?). Su baraja de Naturaleza puede ser destructiva bajo ciertas circunstancias, así que toca ponerse serios o lo vamos a pasar muy mal. En la Extra Arena nos esperan las evoluciones de Patamon, empezando por Angemon. Usa la misma baraja de Naturaleza que en el capítulo anterior, poderosa contra Oscuridad pero poco más. Le sigue Baronmon, mezclando Fuego y Naturaleza para una baraja muy seria que puede sorprendernos más de una vez. Para acabar está Pegasusmon, pero sigue la misma estrategia que Angemon por lo que su baraja de Naturaleza no será un problema. Ya solo nos falta un rival.

SKY CITY

Aquí tenemos a Kari, lista para la batalla. Usa una baraja compuesta exclusivamente de Digimon femeninos, y que nadie se ría porque se puede llevar un disgusto. Entramos en la Extra Arena para luchar contra Gatomon y sus niveles Armor. Para empezar, la baraja de Naturaleza de Gatomon es la misma que en el anterior capítulo, por lo que no será un problema. Nefertimon viene después, y usa una estrategia bastante similar. El último rival es Tylomon, y si está en último lugar es por algo: su baraja de Hielo y Naturaleza no permite batallas rápidas y por supuesto tampoco sencillas. Habiendo reinado por encima de la segunda generación, nos tomamos un descanso en la Ciudad del Comienzo mientras trazamos un nuevo desafío.

Capítulo III: Los Amos Oscuros y el poder original

Seguimos queriendo demostrar quién es el humano más fuerte, y para ello nuestro siguiente objetivo son los niños elegidos de la primera generación. Sus Digimon intentarán protegerles en su forma más poderosa, por lo que habrá que derrotarles a ellos primero. También se nos guarda una sorpresita para el final de finales, y honestamente hay que admitir que es un final digno, al menos más justo que con Analogman.

BEGINNER CITY

Nuestros primeros objetivos están en este Café. Empezamos con WarGreymon, si no podemos retarle abrirá la Battle Arena y reemplazará al último rival. Juega una baraja de Fuego muy similar a la de Greymon, no debería ser un problema. Una vez derrotado, retamos a Tai en el Café. También usa una baraja de Fuego, pero en su caso usa muchas cartas Option por lo que subestimarle es un error.

FLAME CITY

Avanzamos hacia nuestros próximos rivales. Retamos a Garudamon en el Café, y como usa una estrategia similar a Birdramon no debería ponernos en aprietos. Su compañera Sora viene a continuación, y su estrategia sigue sin ser nada del otro mundo.

JUNGLE CITY

Mimi esta aquí disfrutando de las vistas, pero poco le va a durar. Primero retamos a Lillymon, que una vez más juega una baraja muy similar a su forma menor Togemon. Mimi también usa una estrategia similar, por lo que tampoco será rival para nuestras habilidades.

IGLOO CITY

Aquí nos espera Matt, y aquí se acaba nuestro camino de rosas. MetalGarurumon será el primer rival, y su baraja de Hielo no será nada fácil de superar. Matt le sigue, y su baraja está a un nivel muy superior. Ésta es sin duda una de las ciudades más complicadas, dos barajas de Hielo potentes pueden ser dos barreras casi infranqueables. Respiremos aliviados si salimos airosos, y prosigamos con el desafío.

JUNK CITY

De manera inexplicable, Joe está aquí. No le va nada esta ciudad, pero vaya, tampoco tiene muchas más a dónde ir en este juego. Entrando en materia, Zudomon es nuestro primer objetivo. Lo que sea que hayamos aprendido en Igloo City lo tendremos que poner a prueba aquí, porque su baraja de Hielo es bastante potente aunque relativamente poco aprovechada. Joe es el siguiente, pero no es ni la mitad de fuerte que Zudomon y por tanto no debería ponernos las cosas difíciles.

DARK CITY

Nuestros últimos objetivos están aquí. Como ocurría con Joe, esta ciudad no le va nada a Izzy pero tampoco hay mucho más a escoger, la verdad.

MegaKabuterimon será el primer rival, y su baraja de Naturaleza, aunque buena, requiere de un timing muy preciso del que no gozará en demasiadas ocasiones para brillar. Izzy viene después, y su baraja apunta más alto que la de su compañero. Si le derrotamos, Izzy nos dará una habilidad especial de fusionar cartas. No he mencionado nada de fusionar porque no es necesario en absoluto, ya obtenemos suficientes cartas tras todas nuestras batallas y a estas alturas tampoco nos viene de aquí porque pocas cartas se nos escapan ya.

INFINITY TOWER

La sorpresita que mencionaba al inicio del capítulo está aquí. El final de finales es la Arena de esta ciudad, en la que nos retarán los Amos Oscuros. Para abrirla, debemos hablar primero con Piedmon en el Café. Además, como ya hemos derrotado antes a Machinedramon habrá un sustituto en su lugar. Mucho cuidado en esta Arena, ya hemos visto cómo se las gastan en los finales en este juego con Analogman, aunque aquí no habrá trucos sucios.

MetalSeadramon abre la veda con una baraja de Hielo extremadamente dura, muy superior a las de Matt y compañía. Puppetmon le sigue, y como usa una baraja de Rareza poco más hay que añadir. Pudiendo ser la calma antes de la tormenta, le sigue el sustituto, LadyDevimon. Su baraja de Oscuridad no está mal, pero usa estrategias muy arriesgadas con mucho a perder. Llega Piedmon, el último rival del juego y del que se espera mucho. Su baraja contiene a los Amos Oscuros, lo que suena temible, pero al ser una baraja de tres especialidades (Hielo, Oscuridad y Rareza) no es ningún rival salvo bajo muy raras condiciones que requieren muchísima suerte por su parte (y muy mala fortuna por parte nuestra).

Capítulo Extra: La Incesante Búsqueda

Ya sin nada que demostrar, el único objetivo es perseguir el 100% del juego, algo que sólo se consigue al obtener todas las Digi Parts y al menos una copia de todas las cartas. Lo primero se obtiene a base de pelear y pelear, el segundo más o menos también aunque con algún caso especial, como es el caso de las cartas únicas que usaba Analogman. A continuación detallaré cómo encontrarlas, aunque debo anotar que no en todos los casos hace falta esperar hasta completar los tres capítulos de la historia. También incluiré dos rivales especiales que solo encontraremos bajo circunstancias muy concretas, que también sirven como objetivos de cara a seguir combatiendo.

-Download Digivolve: Tendremos que luchar contra Rosemon en el Café de Beginner City, disponible a partir del subcapítulo de Myotismon. Tendremos que cosechar diez victorias seguidas sin abandonar el Café para obtener la carta. Como ya he comentado, esta carta es muy poderosa, y Rosemon no es un rival complicado aunque lo tengamos que derrotar tantas veces.

-Speed Sevens: Permite atacar primero, recuperar vida en base al daño infligido y hasta incluso aumenta el poder de ataque una pizca, por lo que tiene casi de todo. Para obtenerla tendremos que luchar contra Piximon en el Café de Steep Road, y una única victoria será suficiente. Piximon no es un rival duro, lo que significa que aquí tenemos una gran oportunidad de ganar una carta muy poderosa para el resto de nuestra aventura.

-Holy Sevens: Permite recuperar la friolera de 1000 puntos de vida, otra carta muy útil. Para obtenerla tendremos que luchar contra Seraphimon en Pyramid City después del capítulo dos. Primero hablamos con él en el Café para que abra la Extra Arena donde lucharemos contra todas las evoluciones de Patamon, cada una con una baraja de Naturaleza capaz de destrozarnos barajas de Oscuridad pero poco peligrosa contra el resto. Una vez completada la Arena, todas las evoluciones de Patamon aparecerán esporádicamente en el Café, y cuando encontremos a Seraphimon tendremos que luchar y derrotarlo diez veces seguidas para obtener nuestro preciado premio.

-Dark Sevens: Una abrumadora carta que reduce a 10 puntos la vida del rival si tiene menos vida que nuestro Digimon. No está disponible hasta terminar el capítulo tres, pues Piedmon es nuestro rival. Tendremos que luchar contra él en el Café de Infinity Tower y derrotarlo diez veces seguidas para obtener nuestro premio. Creo que yo luché unas cuantas veces más, pero diez debería ser el número estándar. Además, unas batallas extra no vienen mal, como veremos más abajo.

-Mystic Sevens: Carta estratégica que anula las cartas Option y los efectos de apoyo del rival, y por si fuera poco, reduce su poder de ataque a 0, tanto como si el primer efecto se usa o no. Tendremos que pelear contra Kari en Sky City y derrotarla diez veces seguidas para obtener la carta, y como tenemos que pelear contra ella en el capítulo dos no iría mal conseguir de paso esta carta.

-Reverse Sevens: Una carta que devuelve las 10 cartas de la parte superior de la pila de descartes a la baraja. Tal función de reciclaje no es tan útil como suena, y personalmente es la única de esta lista que no incorporaría a ninguna de mis barajas. Es bastante difícil obtenerla por los requisitos necesarios que serán explicados más abajo.

-Wild Sevens: Ciertamente salvaje, pues triplica nuestro poder de ataque. Tiene unos requisitos parecidos a Holy Sevens, solo que esta vez es en Flame City y nuestro rival es Imperialdramon, una de las evoluciones de Veemon. Imperialdramon es bastante peligroso por su estrategia de contraataque, pero también es una estrategia arriesgada y tiene mucho a perder si falla su predicción. Parece que esta vez no hacen falta tantas victorias, cinco podrían ser suficientes para obtener nuestro premio.

-Grand Sevens: Aumenta el poder de ataque en X puntos, siendo X la vida actual del Digimon. Destructiva, bajo ciertas circunstancias incluso más que Wild Sevens. Obtener esta carta va a ser muy tedioso, pues nuestro rival es el trotamundos Nanimon. Este trotamundos aparecerá aleatoriamente en cualquier Café, y si logramos dar con él sólo lo podremos retar una vez, por lo que tendremos que encontrarle diez veces como mínimo y ganarle todas las veces. Usa una baraja de Rareza muy poco fiable, supongo que por eso lo han hecho un trotamundos.

-BKMetalGarurumon: Versión adaptada del kilométrico nombre BlackMetalGarurumon. Este rival aparecerá en el Café de Igloo City cuando consigamos 200 victorias en total, número visible en la Player's Room. En el Café no podremos retarle, pero abrirá la Arena para que retemos a Garurumon, MetalGarurumon y finalmente al propio BKMetalGarurumon. Este último juega una baraja de Hielo centrada en bloquear apoyos y contraatacar, por lo que será una lucha peliaguda.

-BKWarGreymon: Versión adaptada de BlackWarGreymon acorde con su tocayo. Este rival aparecerá en el Café de Beginner City cuando consigamos 300 victorias en total. En el Café no podremos retarle, pero abrirá la Arena para que retemos a Greymon, WarGreymon y finalmente al propio BKWarGreymon. Usa la misma estrategia que su tocayo pero con una baraja de Fuego, lo que significa menos vida pero más ataque. Una vez derrotado podemos hablar con él en el Café, y si escogimos a Veemon como compañero en cualquier momento de la historia nos dará su tercer DigiHuevo, el único compañero con más de dos. Si le retamos de nuevo en el Café y vencemos, nos otorgará la carta que mencionábamos antes, Reverse Sevens.