

# Mega Man 7 FAQ/Walkthrough (Spanish)

by juanca45002

Updated on Nov 9, 2009

```
****      ****                               *****
**          **                               *****
****      ****                               ****
** ** ** **                               ****
**   ** **                               ****
**     * **                               ****
**          **                               ****
**          **                               ****
**          **                               ****
****      ****                               ****
****      ****                               ****
****      ****                               ****
**          **                               ****
****      ****                               ****
** ** ** **                               ****
**   ** **                               ****
**     * **                               ****
**          **                               ****
**          **                               ****
**          **                               ****
**          **                               ****
****      ****                               ****

***** MEGAMAN 7 FAQ/WALKTHROUGH *****
```

Por juanca45002.

FAQ en español.

Empezado: 6 de julio del 2004.

Terminado: 9 de julio del 2004.

Última actualización: 9 de noviembre del 2009.

E-mail: [lifevirus.zero.outbreak@gmail.com](mailto: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 cuanto al juego anterior.
  2. Los Robot Masters.
  3. La tienda de Auto.
  4. Los aditamentos.
  5. Dr. Wily's Lab.
  6. Agradecimientos.
  7. Información Legal.
  8. Información de contacto.
-

\* Actualizaciones \*

-----

\* (22 de octubre, 2008): agregada una estrategia alterna contra el Guts Dozer.

\* (9 de noviembre, 2009): rectificadas las debilidades de Ninja Mask y Wily.

-----

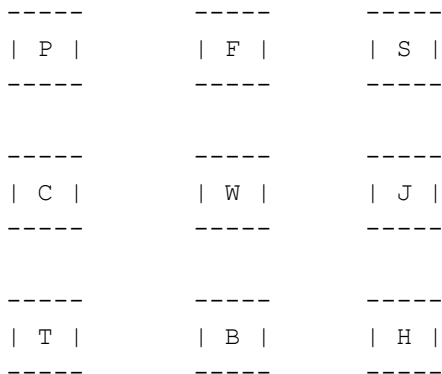
1. Diferencias en cuanto al juego anterior.

- Mega Man ahora tarda un poco de tiempo más para recargar su Mega Búster.
- Aparece el S Tank, que no es más que un simple M Tank que recupera toda la energía del inventario.
- Beat, ya no ayuda contra los enemigos, ahora te ayuda a salvarte si caes a algún precipicio.
- Beat ahora es llamado por tanques.
- Las partes de Rush ya tienen que ser buscadas.
- No hay armadura Power, pero la Jet permanece, con otro nombre.
- Para conseguir la armadura Jet, hay que conseguir las 4 letras que componen la palabra RUSH.
- Cuando recibes un arma, Mega Man da su descripción y el Dr. Light dice ventajas o desventajas y a la vez consejos para poder conseguir ítems.
- Está la tienda de Auto, quien vende desde una vida, hasta un ítem bien raro.
- Ahora hay W Tanks, que solamente recuperan la energía de todas las armas.
- Sólo puedes cargar 4 Energý Tanks y 4 W Tanks y 1 S Tank.
- SI JUEGAS EL ANNIVERSARY COLLECTION, cuando entres a la escena de Wily cuando cargues un juego, llegarás a la última escena.

-----

2. Los Robot Masters.

El orden propuesto a continuación, es el mejor a seguir.



- (C) Cloud Man.
- (J) Junk Man.
- (F) Freeze Man.
- (S) Slash Man.
- (P) Spring Man.
- (H) Shade Man.
- (T) Turbo Man.
- (W) Dr. Wily.

· BURST MAN.

Este enemigo es muy débil, ya que sus ataques son muy básicos lo que no te debe preocupar demasiado. Sus ataques son casi los mismos sólo que los distinguen unos pocos detalles. Primero, nota que el área de batalla está cubierta de burbujas y el techo tiene picos que te matan al contacto; con esto, ve que empezará a lanzar burbujas, que no son tan fáciles de destruir mientras tengas el Buster, pero si una de ellas te llega a tocar, te envolverá y con ello empezarás a ascender hasta que choques con el techo, pero no te preocupes, ya que las burbujas se pueden destruir moviéndose constantemente una vez adentro. Después, notarás que las mismas burbujas empiezan a salir con más frecuencia y ahora con una bomba en el centro, la cual sólo será destruida al entrar en contacto con el suelo; si bien te va, podrás esquivar las burbujas saltando cada vez entre ellas.

\* Si estás en la pelea del laboratorio de Wily, es mejor que uses el arma de Freeze Man, que te permitirá dañarlo con más gravedad, pero para volver a golpearlo con la misma arma, es un poco difícil, ya que siempre anda rodeado de burbujas, así que espera a que se destruyan para poder continuar.

· CLOUD MAN.

Desde el inicio de la pelea, verás que el campo de batalla es un barranco, o sea, si te caes, tendrás que reiniciar la pelea. Este enemigo tendrá que ver con la electricidad, por lo que tendrás que soportar toda esa corriente tan corriente; primero verás que convocará a un rayo que la caerá en el cuerpo y con esto tendrá dos opciones de ataque. La primera opción es que saque un rayo que caiga directamente en el suelo y se divida para ambos lados, dándote la opción de brincar sobre ellos; la otra consiste en convocar lluvia, la cual te irá empujando hacia un lado en específico. Recuerda que se irá moviendo por todo el campo, para que cuides tu trasero.

Para eliminarlo, es mejor usar el arma que recibiste al destruir a Burst Man, al usarla, Cloud Man quedará encerrado en una burbuja que al estar muy arriba explotará junto con la bomba que trae dentro; después de ello, el enemigo subirá, se cargará con un rayo y hará que choque con el suelo, tratando de que tú estés en la trayectoria del mismo.

· JUNK MAN.

Este enemigo es duro, así que pon atención; Junk Man, si se pone en contacto con electricidad, será gravemente dañado. Para hacerlo, es preciso tener el arma de Cloud Man, que hará que le de un electroshock. Primero, es necesario evitar todo lo que arroje, que generalmente siempre será basura. Al dañar a Junk Man, él saltará y en el aire te arrojará un pedazo de basura que no se esquivo fácilmente, así que si deseas salir con el menor daño posible, bárrrete por debajo de él, lo cual evitará que choques con él en el lado hacia el que se dirige y que te dañe el disparo de basura.

· FREEZE MAN.

Los ataques helados de Freeze Man, pueden ser desastrosos, así que saltar mucho en el duelo será bueno para mantenerse quieto y también evitar daños no deseados. Al comenzar, la cosa que Freeze Man prefiere hacer es congelar el campo, es decir, colocará una capa de hielo sobre el campo, si esta ola llega

a tocar tus pies, me temo que te quedarás pegado al hielo hasta que el enemigo llegue a rescatarte, obviamente infiltrándote daño; para evitar esto es preciso saltar en el momento indicado para caer ya en la capa y así no tener mayor problema. Entonces, Freeze Man lanzará un ataque al techo, en el cual se formarán estalactitas y después empezarán a caer justo donde estén colocadas y como van de forma secuencial, puedes esquivar las estalactitas, pero como van muy juntas, será difícil hacer esto, aunque un poco de daño no le hace mal a nadie.

· SLASH MAN.

Slash Man es uno de esos enemigos saltarines y peligrosos. El enemigo siempre estará tratando de colocarse enfrente de ti, para poder herirte con sus garras, así que siempre que trata de colocarse enfrente, huye por debajo de él barriéndote; cuando sea herido por el arma de Freeze Man, es mejor poner mucha atención o de plano, tener mucha suerte. Cuando sea herido de esa forma, Slash Man saltará de muro en muro y poco después empezarán a caer objetos en el suelo, que dejan una huella roja y pegajosa, así que no se te ocurra pararte sobre de ellos ya que quedarás allí hasta que su efecto acabe o hasta que te golpeen; si alguno de estos objetos cae sobre tu cabeza, te imposibilitará de brincar y eso sólo te deja caminar y en esos momentos, Slash Man se deslizará por los lados y después de ello, depende de su decisión, lanzarse hacia ti o simplemente dejarse caer y con ello buscar ponerse enfrente de ti, claro que si tienes el efecto de la gota, tampoco podrás barrerte.

· SPRING MAN.

Spring Man es otro de los enemigos que salta mucho, pues debe de hacerlo porque es de resorte y eso es lo que le da la característica. Spring Man siempre está en busca de lanzar sus resortes que botan en el suelo, que no son muy graves, pero cuando los convoca de gran tamaño, el daño es impecable y esquivarlos es un lío. Para Spring Man, es recomendado usar el arma de Slash Man, que le provocará estragos y hará que vaya hacia el centro del campo; después comenzará dando una vuelta y después un puño saldrá hacia ti y regresará a su mano, mientras él da otra vuelta y saca otra vez el mismo puño, pero de la otra mano. Este ataque tiene un rango completo, es decir, que puede abrazar todo el campo, así que para esquivarlo es preciso barrerse por debajo de él y así evitar cualquier imprevisto.

· SHADE MAN.

Este enemigo es uno de los más complicados y duros. Por ser vampiro, le gusta chupar a su víctima, así que siempre que se eleve en el campo, habrá un momento en que caerá en picada y en ello te agarrará y te empezará a chupar y te quitará una barrita de vida por cada vez que te succiones y son más o menos 6 ó 7 veces, así que el daño es muy grande; para evitar esto, es muy difícil, pero que mejor que evitar ser chupado, así que cuando veas que quiere hacer su labor de vampiro, bárrete hacia el lado en el que tienes más espacio para moverte. Para poder deshacerte de él, usa el arma de Spring Man, que es una de las tres armas en el juego que pueden ser cargadas y así lanzar un ataque más peligroso; en este caso es igual, carga el arma y cuando Shade Man parezca vulnerable, activa el arma y verás que el daño es muy bueno, así que trata de seguir esto hasta que el enemigo caiga a su muerte.

· TURBO MAN.

Turbo Man puede ser el jefe más peligroso si no se calcula bien el tiempo, así que trata de tener plena concentración con él, ya que usar un Energy Tank en la pelea contra él, sería totalmente un desperdicio. Primero, Turbo Man buscará la forma de herirte y para ello activará un escudo de fuego, que luego será lanzado hacia ti, no me lo ha hecho muchas veces, pero cuando me lo ha hecho no sé que trayecto seguía, así que no puedo afirmar la forma para esquivarlo exactamente. Su debilidad des el arma de Shade Man, que si la usas en una pared, rebotará y si llega hacia ti de nuevo, te permitirá cargar tu

arma para convertirla en un ataque más fuerte y con más posibilidades de golpear al enemigo. Si Turbo Man es golpeado tanto con el arma normal como recargada, se hará coche y hará rechinar sus llantas, después se irá el rugir del motor y al terminar arrancará hacia donde estás tú; si saltas justo cuando empiece a correr hacia ti, serás golpeado inevitablemente, así que es mejor que primero oigas el rechinar de las llantas y al terminar, cuenta 1 segundo y salta hacia enfrente y verás que el auto irá en su trayectoria normal y tú lo habrás esquivado.

-----

### 3. La tienda de Auto.

En esta tienda encontrarás varias cosas, pero también aumentarán al conseguir el Hyper Bolt. Así que aquí encontrarás las cosas antes y después del Hyper Bolt, con su precio.

Para pagar aquí, es necesario usar los volteos que se consiguen durante todos los niveles. para entrar aquí presiona Select (o el botón Z en Gamecube).

#### ANTES DEL HYPER BOLT:

- LIFE UP.

Costo: 40 V.

Descripción: te da una vida extra.

- E TANK.

Costo: 60 V.

Descripción: recupera toda tu vida.

- W TANK.

Costo: 100 V.

Descripción: recupera la energía de todas tus armas.

- EXIT TANK.

Costo: 200 V.

Descripción: te permite salir de un nivel que ya habías visitado.

- BEAT WHISTLE.

Costo: 80 V.

Descripción: sólo útil cuando hayas conseguido a Beat, llama a Beat cuando hayas caído en un precipicio, cada vez que caigas, uno de estos ítems se gastará, sólo puedes cargar 4 de ellos.

#### DESPUÉS DEL HYPER VOLT.

- LIFE UP.

Costo: 20 V.

Descripción: te da una vida extra.

- E TANK.

Costo: 30 V.

Descripción: recupera toda tu vida.

- W TANK.

Costo: 50 V.

Descripción: recupera la energía de todas tus armas.

- EXIT TANK.

Costo: 100 V.

Descripción: te permite salir de un nivel que ya habías visitado.

· BEAT WHISTLE.

Costo: 40 V.

Descripción: sólo útil cuando hayas conseguido a Beat, llama a Beat cuando hayas caído en un precipicio, cada vez que caigas, uno de estos ítems se gastará, sólo puedes cargar 4 de ellos.

· S TANK.

Costo: 80 V.

Descripción: recupera la energía de todo lo de tu inventario.

· RUSH JET.

Costo: 120 V.

Descripción: Rush se hace un Jet.

· RUSH SEARCH.

Costo: 120 V.

Descripción: convoca a Rush para que busque en el piso.

· ENERGY BALANCER.

Costo: 240 V.

Descripción: Cada vez que obtengas energía para un arma, se va a dirigir al arma a la que menos energía tenga.

· HYPER ROCKET BUSTER:

Costo: 800 V.

Descripción: Tu Búster del S Adaptor ahora puede llegar más lejos y es más fuerte, además de que busca a su presa.

---

#### 4. Los Aditamentos.

· RUSH SEARCH.

A este tipo lo encuentras en la escena de Freeze Man. Es fácil llegar a él, ya que lo ves mientras avanzas por el nivel. Cuando llegues aquí, ve por la parte de arriba y para tener mayor seguridad usa a Rush Coil en las plataformas.

- Descripción: llama a Rush a buscar en el suelo, y al terminar te dará lo que haya encontrado o de plano, te dice que no encontró nada.

· BEAT.

Entra en la escena de Slash Man y llega casi al final de ésta, donde salen unos árboles con panales y ranas. Usando el arma de Turbo Man quema el último árbol y te aparecerá una escalera que te lleva a un cuarto secreto. Aquí encuentras a Beat en una jaula, usa el Mega Buster cargado y liberarás al pobre.

- Descripción: cada vez que caigas en un hoyo, Beat te salvará y te llevará a Tierra.

· RUSH JET.

Este aditamento se encuentra en la escena de Junk Man. Llega a la media meta y avanza a la derecha, hasta que llegues a unas escaleras.

1. Utiliza el T-Bolt para activar el mecanismo de la izquierda y así mover las plataformas.

2. ve a la izquierda y espera a que salga una plataforma que te lleve arriba y súbete en ella.

3. Ten cuidado que puedes ser aplastado con el techo.

4. Usa la escalera y toma el Rush Jet.

- Descripción: Rush se convertirá en Jet y te llevará a donde sea siempre y cuando sea adelante, no atrás.

· S. ADAPTOR.

Aquí necesitas encontrar las letras que conforman la palabra RUSH. Existe una letra en cada uno de los primeros 4 niveles.

- R: Entra en la escena de Burst Man y llega a la media meta (después de haber eliminado al cangrejo y haber llegado a la superficie) y sigue avanzando hasta que pases la 2° ronda de los bloques que aparecen y desaparecen.

Baja dos pantallas y llegarás a la zona de agua que sube y baja. Aquí espera a que suba el agua de manera que puedas pasar sobre los picos y debajo de la plataforma que sostiene la R. Ya del otro lado, sólo brinca y listo.

- U: Para conseguir esta letra ve a la escena de Cloud Man y al llegar de donde sales de la plataforma invisible, avanza hasta llegar a la 4° plataforma.

Usa Rush Coil para llegar a la plataforma invisible y sube por ella. Arriba encontrarás una vida, y si vas a la izquierda usando Rush Coil para alcanzar la plataforma de la izquierda y así poder llegar a la segunda letra.

Puedes usar Freeze C. con el segundo robot que cambia el clima para que comience a nevar y así puedas hacer que las plataformas invisibles se vean.

- S: Esta letra está en la escena de Junk Man y para conseguirla, llega a la media meta, utiliza Freeze C. en la lava para que puedas pasar por el hueco que te lleva a las escaleras.

Baja por ellas y utiliza otra vez en la lava Freeze C. para poder tomar la letra.

- H: ésta se encuadra en la escena de Freeze Man. Llega a donde están los picos y avanza a la derecha. La llegar aquí súbete en la plataforma de hielo con Rush Coil y sube las escaleras.

Ya arriba tienes que ser rápido. Colócate en la orilla de las plataformas para ir subiendo y conseguir la última letra.

Con ello, tendrás el S ADAPTOR automáticamente.

- Descripción: con el S ADAPTOR, Rush se hará armadura y con ello podrás "volar" por corto tiempo y también hacer que tu puño salga a determinada distancia e irse.

· P SHIELD.

Esta arma, o más bien escudo, pertenece a Proto Man y para obtenerla debes encontrarlo tres veces.

1. La primera vez que te encuentras a Proto Man es en la escena de Cloud Man, después de pasar las plataformas invisibles. Cuando llegues aquí, sube por las escaleras y él aparecerá.

2. En el nivel de Turbo Man, después de la parte en la que salen las llantas

en la parte de arriba, sube por la escalera y antes de pasar a la zona del fuego, déjate hacer pegado a la derecha para encontrar una abertura y allí encontrar de nuevo a Proto Man.

3. Finalmente, en la escena de Shade Man, llega al cuarto donde sale la gran calabaza, elimínala y baja por la abertura que se abrió, elimina al enemigo y pasa a la derecha. Entra en el cuarto que tiene una puerta falsa y te enfrentarás a Proto Man quien querrá echarse un tiritito contigo, si lo vences, te dará el P SHILED y una frase.

- Descripción: usa esta arma para evitar los disparos de algunos enemigos.

· HYPER BOLT.

En la escena de Spring Man, llega a la media meta y ve al cuarto para que subas todo por el lado izquierdo. Ya arriba brinca en el cubo de donde sale un puño y dale vuelta para que destruya la pared de la izquierda. Entra y toma el ítem de la izquierda.

- Descripción: llévaselo a Auto en la tienda y te dará más artículos.

---

## 5. Dr. Wily's Lab.

- Créditos en esta sección:

\* Lightmaster: por recitificar debilidades de Ninja Mask y Wily.

· BASS.

Bass no es mucho problema, sus ataques todos cuchos no afectan; sólo hay que usar el S Adaptor y cargar para que el puño busque y dañe a Bass y así eliminarlo.

· GUTS DOZER.

Este enemigo, quien es una modificación de Guts Man, robado del museo de los Robots. Guts Man puede causar problemas, por sus ataques. Primero, él saltará y hará que un cubo salga del techo, que luego te aventará a ti; éste puede salir enfrente de ti o de él, así que eso depende del tiempo en el que debes saltarlo para que no sufras los estragos del daño. Para saltarlo, no es necesario saltar cuando esté enfrente de ti, sino un poco antes, para que así que arriba y no seas dañado. Después, puede que empiece a girar su mano, eso significa que quiere agarrarte y estrellarte contra el piso; saltar en esta situación no te sirve de nada, ya que de todos modos serás agarrado, en cambio, si te barras y chocas con él, no pasará nada, se irá de regreso a su lugar. Para eliminar a esta versión letal del Guts Man, es bueno usar el Wild Coil, pero es mejor usar el Mega Búster a todo poder.

\*parasitohumano agrega:

En tu guía recomiendas que cuando se lance a intentar agarrarte, te barras y choques contra él, pero obviamente al hacerlo te causa un daño (que tal vez puede ser mayor que el que inflingiría si te agarra). Eso se puede evitar si le disparas rápidamente al Guts Dozer con el mega buster (causando que frene un poco) hasta que se detenga, aunque es difícil lograrlo, pero así se puede terminar la batalla sin mucho daño.

· BASS.

Bass ahora está más equipado que nunca. Esto porque ahora hace una réplica de ti con Rush, sólo que con él es Treble. Después de esto, podrás ver el área de batalla es muy grande, se extiende arriba y con ello tienes posibilidad de moverte libremente, pero Bass no se quedará con las manos cruzadas. Primero, Bass es capaz de colar por todo el escenario y también puede soltar su puño



para que te localice y te dañe, idéntico a ti. Así que cuando Bass esté dispuesto a volar, sáltalo y trata de huir de su puño, pero tú tampoco lo uses poco, ya que no recomiendo usar un Energy Tank, sólo sería un desperdicio.

· MECHA TURTLE.

Esta gran tortuga puede causar problemas, no por su forma de atacar, que es muy sencilla, sino por las pequeñas tortugas que salen de su cuerpo, las cuales son frustrantes. Primero, lanzará fuego de su gigante, que sólo te hace saltar, después esconderá su cabeza y su caparazón se levantará e irá directamente hacia ti, pasa por debajo de él con una barrida y de regreso también. Después, regresará con el fuego y al terminar dejará parte de su caparazón abajo y de él saldrán pequeñas tortugas, que siempre volarán y empezarán a rebotar en el campo hasta que se van destruyendo o que el tiempo pase. Al terminar, volverá la tortuga grande y volverá a repetir todo de nuevo. El Mega Búster cargado es bueno, al igual que El Wild Coil.

· NINJA MASK.

Esta máscara es de los más peligrosos que hay en el juego, después de Wily y el Guts Dozer. Este enemigo siempre irá hacia enfrente, forzándote a ti a hacerlo también. Este enemigo tiene su punto débil arriba de la boca, cerca de la nariz; allí es donde tus disparos del Mega Búster, que es la única que lo daña, deben ir. Procura darle cuando anda en su trayecto hacia abajo, de lo contrario, fallarás en el tiro.

\* Lightmaster agrega:

"El jefe Ninja Mask sí tiene una debilidad y es el Slash Claw, que le baja 3 barritas de energía (si mal no recuerdo)."

(Lleva todo de tanques en esta batalla)

· DR. WILY.

El Dr. Wily en su primera forma no es muy salvaje, el T. Bolt es muy bueno contra él. Primero, él empezará a caminar, después saltará hacia donde estés tú y luego dará un gran salto, saliendo por cualquier extremo y al caer dos pequeñas replicas de Wily serán liberadas, a ellas solo hay que esquivarlas mientras tratas de colocarte en la espalda de Wily para no ser dañado y después de esto, volverá a repetir todo. Su punto débil es su cara, o sea, el ojo donde se ve la figura de Wily.

· DR: WILY 2.

Él trae más problemas consigo, el Freeze C. es lo mejor para eliminarlo. Primero, espera a que revele su posición, luego dirige tu disparo hacia donde se encuentre y terminando sacará 4 bolas de energía, unas de fuego y otras de electricidad; trata de que si no tienes más opción que no sea ser golpeado, trata de chocar con las de electricidad, ya que las de fuego hacen mucho daño. Al terminar ese ataque, un rayo caerá en el suelo, dividiéndose a los dos lados. Usa los tanques cuando te quede muy poca, pero muy poca energía. Después, cuando te falte a las armas, usa los W y cuando ya no tengas ni papas, usa el S pero sólo para la salud, ya que usarlo para las armas sería un desperdicio.

\* Lightmaster agrega:

"El Freeze Cracker será útil para dañarlo en cualquier parte. Una alternativa es el Wild Coil cargado, así cada acierto con el arma cargada le resta dos barritas en lugar de solo una. El único detalle es que Wily tiene que estar cerca del rango del arma para poder ser dañado."

\*\* FINAL: Mega Man trata de eliminar al Dr. Wily, pero se empieza a derrumbar del laboratorio, piezas caen sobre el Dr. Wily pero Treble llega al rescate y se lleva al Dr. Wily consigo.

---

## 6. Agradecimientos.

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

- \* Willow por su ruta alterna en el último escenario.
- \* sebacapo95 por un detalle en las armas.
- \* parasitohumano por una estrategia contra el Guts Dozer.
- \* Lightmaster: por recitar debilidades de Ninja Mask y Wily.
- \* 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:

- \* Mega Man 9 (mejor conocido como Mega Man & Bass).
- \* Mega Man X7.
- \* Legacy of Kain: Soul Reaver.
- \* Legacy of Kain: Soul Reaver 2.
- \* Legacy of Kain Defiance.
- \* Mario & Luigi Superstar Saga.

¡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 2004-2007 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. Cualquiera 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. Requero información del solicitante y del sitio para mantener al tanto de actualizaciones.

\* Se pueden hacer solicitudes para afiliación a mi pequeño sitio web.

Saludos a los lectores:

Hasta el próximo FAQ ;)