Mega Man X FAQ/Walkthrough (Spanish)

by Axle_The_Red_25 Updated to v1.6 on Oct 12, 2008

This walkthrough was originally written for Mega Man X on the SNES, but the walkthrough is still applicable to the PC version of the game.

```
                                                 3@@@@@@B.
                                               h@@@@M93h#@@@r
                                              @@@@@@@@@@MR@#@
                                              @G@@0X5XE250@5@@
                                              @#@@B#,@@@03XM@@@
          5#@@@@@@@@@@h                      R@  B0#M#BKB@@@@0M@B
       h@@3Jcccr;;;;rJX@@@                  #@@  GR9hh9K0@#M#Mh@@@
      @r.:;   .rJFJcJr:  K@@9              @M#@  @BGGGhhG@@M##@0K@@
     @0@M#M@@3  ;;cccccc:  @@@F           @@X3M  #KGGGh9KM@@@@KGRK@@
    @03JF999hB@E ;crF:.     @@@#         ,@3G253h@@MMMMB##@0h9GKBBG@h
   @03hhhh9993hMR c rGhESE9cG#@@:        @M93S5S3X2EXXEEXE9KKKRRRBRK@
   @X39993999939M9  h 2@@@@@5@@,@        @3G5559G93XR@@@h99BBRRRRRBh@r
  #@X3939R@K@#K99@ E@  SG00@JR9.@5       @XGFS3G9993@  :@hhG0RRRRRBK@@
  @BEX9K@K   :@@BR0M@@@0K0MMF0;3M@       @XhJ2K9993R@   #hG90RRRRRB@@MK@
  S@G9B0. :cc   h@0939B@@0#R52Eh@@       @X9chh999h@X   K3GhRBRRKR@@   @5
  B@@@2  ;cr.J    X@#G93M@@992@X@@       @39FK993G@R    @5hhKBR0@@@    @
 r@3  S@: : 9@@;0    90R33E@B @ @        @B3Xh93G@G    @@3M@@@@@@X   cGMB
  @@G@M0@  G@,B @@09R9:E0GM@ ,Bc@0       :@X993X#:     G@@@hGE       @ c@
  G@R@MB@@ K; h  @   SXEEM@5  hh@@@       @EF5E9@                  @@  @5
   B@E@@@@5 9 .K   .:     .;  B#KB@K@K ,@@@@@@@@@@@2         G@5    @
    :@@@M@0;FG  :rc;,;S5F J2 K@0R0@Fr2#@922JF2225E0@@@2ER        rS@9
        @@B;rJE     EK    3:@@RB@@@JK0GGXFcEh99933E23@@@@     ;@@5 @:
      @#9M@@@M#@2J,     EJ0@#BKGG0F0hhXSJShG9999333933@#@K ;      @G
     @BGG3SJSE9GB@@@GF: E@@BRRRRK@03h2SS2Gh99993339h9BG@@@ FJ90K@@5
    @B#K393339993352M@@@@00##MBB0ME95SS2Gh999933399h0B3@@@   : 2@
   h@#5:rJh99999922@@@B@@KEJS39B@EXSSSEKh999333999G0BBE@@@@@@@#.
   @MX3XXh999993XF@@@99K#@@@@#@@M52ccSGh933333999R0BBKX@@@
   @ME39h993333X29@@KGKB0J  :S2G@@@Mh3339333399G0BRBRR@@
   @0EXEXXXXXX393#@@hKGM#9 :.     B@MB3XXX399K00BRBRR@@
   @@9hh99hhGGGGE#M09GhM@S.cr;;:,  0RGKE399K00BRBBR0@@
   ,@@BRKKGKKKRBK@M#KBM@@JX99993XXr2@#@h30M0BRBRR0@@;
    @@M0B000BBBRK0M@M0@@X;2EXXX3335J@@@@JMRRBRB#@@h
     @@@MBRRRRRRKG##@@@3,cJcrr;cS2JF@##@3BB#@@@@,
      @R0@@@#0BBBR#@GrFXB###0@@@@@@@@@@@@@@@@0;
       r@  FB@@@@@@RXGGG9999R@MX
         @hESJ;;..:rJ55E3KG92;B
          @ .2R@@@@#0RKh3SFS5J0@
           @ .    ,JS25S52EEEc2@@M
           @ .cccr;rJX3EEEEE2S@MK@@
           @@   .,,  :SEEEEE2FBBB3@@@@@@@@@@@@0GXr
          ;@3@#95JJcJX2rS22Sc:KRR0@E.;F522EEX39GR#@@@@@9.
          9@5J23#MMMBK@@J:r59BKBG@9.5EEEEEEEEEEEE25S5E9R@@@@5
          h@3JFrXEEX3XEh@G0M##BBG@3cEEEEEEEEEEEEEEEE39K9223K@@@M
           @2J5XKRK9EFFXRM0BBRRRh@3cEEEEEEEEEEEEX3hKG5::;cJFS23B@@@;
           @K@#0BB0#@@@RhGKRRRRR9@9cEEEEEEEEEEX9KK9S:.:;rrr;;;rrJF @@@3
           @#GG0@@@KK@@@@@GGKRRR9@3cEEEEEEEEE5:    :rcccJcccrr;;, @M@@@5
           F@K@@5  :::.,9@@0KRBGh@2FEEEEEEEEE39932J;. .,;rcJcc;  3#hKM@@@@
            @@X  :;cS2X5r S@@9XE#2  ..,,::;;;rcJS2X9h3ESr,     r@@KhhK0@0@@@
            5@ :cJcrrS5XX2c:@@@@@@@@@@@@@@@@#MBKGhX5SrrrcF29BM@@@0KGGhhG@@B@@@
```

```
@ ,cJJcrrS5X3ES;E@@M#@#####@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@39KGGGhG@hhKB@G
 @.:JcJcrrF533E5rJ@@RhB3F5S55S5555E3GR0BRB#@@@@@@@@hGGKKB#GS22F#@
  @ ;cJcJrrF533E2cr@0RM5EXXXXXXXEEE25SFS5EXX3K0M0BBhGKKKh22393E@X
  c@ ;JcJJrrFS33E2Jc@#02X33333993999999hGGGKKKGhhKRGhX2SFSSS53@@
   K@ rJcJJcrJS33E2JJ@@hGGGGGGKKKRBBB0000BBRRRRRRKRB0M@@@@@@@@9
    @M.rcccJcrFS3X5J,,@M00000000BBBBBRRRRRRRRRRRRRRBBBB#@@@@
     @K rcJJcr;;.rEhR3cBKKRRRRRRRRRRRRRRRRRRRBBBBBB0@@@@@@9
      @0 rccc; SB#0MM@@@#GKRRRRRRRBBBBBBBRRR0#@@@@@@E
       @h.rJ: E@h3X3hGKR0#KGGGGGhhKRM#@@@@@@@@02
        @5., B@339333hGGBR#MKGGKR#@@@@K2:
         @. 0@9E9993339GKRK0@@###@@M
          @R@@5399993339hGBKG@#00@@
          @M#9E3999993339hGRRhM@M@@
          @@023999999933399hRBGB@@@
           @2X99999999933399hRBGK@B
          @R23999999999933399hRBK#@
          @E39999999999933339hhRBB@@
          @E3999h9999993993399h9K0R@@
          @23h9FGh9999999993339hhK0K#@
          @239hJ2G99999999993399h9K0K@@
          @E39GSSXG99999999993339hhR0K#@
          @939KS5S9h99999999993399hhKBR#@
          @RX9K5225Gh9999999999339hhhR0K@@
          R@X9G25E52G99999999999339hhhBBK@@
          ,@23G35E253G99999999999339hh90BK@@
           @59h9SEE25hh99999999993339GhhBBR@@
           @339GSEEE52G99999999999939hhhG0RR@@
           @0X9K52EE253h99999999999339Gh9KBKB@K
           c@29GX52EE2Eh999999999999939GhhRBK0@S
            @E39GS2EEXE3h99999999999333hGhhBRKM@
            @RX9G22EXXXX9999999999999339GhhG0RK@@
            J@E3h35EXXX339999999999999939Gh9RRRK@@
             @X39G2EEX3339999999999933X22X33hBKGG@@
             @ME9G32E3939999999993X25290@@@@##@#M#@S
              @E39hEX33993999993E23#@@0hE552XhhRKG@@
              @GX993X3993999993E3@@G552X333X39GKBRh@@
              J@E3993339999993Eh@35E39999993339GGBRK@2
               @h399999999993E9@XE999999999933X9GGBRM@
               2@23999999993E9@XE399999999999333hGKBR@@
                @RX99999993EX@3E39999999999999333hGKBR@@
                 @33999993XE@9E399999999999999333hGKBB@F
                 @@X33993XE@GE3999999999999999999333hGRR@@
                  @@EE33EX@GE39999999999999999999333GGBR@h
                   @@9FS9@9E399999999999999999999339GGB#@
                    0@@@MXE3999999999999999999999993339GKR@
                     9@MFE39999999999999999999999999333hGK@R
                       @@3X3999999999999999999999999339GG@@
                        @@B9X39999999999999999999999333hGB@
                          @@M9X3999999999999999999999339hG@
                            M@@9X39999999999999999999333h9@;
                              B@@h3339999999999999939393399@R
                                5@@B9X39999999999999993399@@
                                   @@@B3X339999999939939999@@
                                      @@@#hXE339999999992S@3
                                         K@@@@BG93XEEX3hG@@
                                             3#@@@@@@@@@@#5

---
```

```
              //////\      /////////|           //////\      /////////|
             /       \    /         |          /       \    /         |
            /         \  /          |         /         \  /          |
           /           \/           |        /           \/           |
          /      ///      ///       |       /      ///      ///       |
         /      /  ///////   \      |      /      /  ///////   \      |
        /      /              \     |     /      /              \     |
       ////////                \\\\\|    ////////                \\\\\

                          \\\\\\\      ///////
                           \     \    /     /
                            \     \  /     /
                             \     \/     /
                              \          /
                              /          \
                             /     /\     \
                            /     /  \     \
                           /     /    \     \
                          ///////      \\\\\\\
```

FAQ / Guia en español del juego "Mega Man X"

Consola: Super Nintendo

Versión 1.6 (Ultima mejora: 12 / 06 / 2007) (día / mes / año)

Por AxlRd25 / Nicolás Jaramillo

"Never let your dreams die!"

Mi correo es Axle_The_Red_25@hotmail.com

Cualquier pregunta o sugerencia, mándenla a mi correo.
También pueden contactarme por MSN Messenger.

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

//////////////// Indice (00.00) //

He aqui el indice, para que te ubices correctamente sobre los contenidos de esta guia. También he agregado un sistema de códigos que encontrarás al lado de cada sección en este índice. Esto te permitirá encontrar una sección con cierta facilidad. Sólo pulsa (Ctrl+B) en tu teclado, y teclea el código de la sección que buscas. Por ejemplo, sólo pon el buscador y teclea (01.0) para llegar a la introducción. No es necesario que teclees los paréntesis, pero puedes copiar y pegar el código para que sea más fácil.

NOTAS:
*En la sección de cada jefe encontrarás cómo obtener los items de su etapa.
*En medio de las secciones de jefes está como obtener el Hadoken.

Secciones:

* Indice (Usted está aquí) (00.00)
* Introducción (01.00)
* Personajes (02.00)
  - Personajes Principales (02.01)
  - Perfil Maverick (02.02)
* Controles (03.00)
* Items (04.00)
* Poderes (05.00)
* Jefes, sus Items y Escenarios (06.00)
  - Vile (Round 1) (06.01)
  - Launch Octopus (06.02)
  - Chill Penguin (06.03)
  - Flame Mammoth (06.04)
  - Boomer Kuwanger (06.05)
  - Sting Chameleon (06.06)
  - Spark Mandrill (06.07)
  - Storm Eagle (06.08)
  - Armored Armadillo (06.09)
    - Obtener el Hadoken (06.10)
  - Vile (Round 2) (06.11)
  - Regreso de Ocho Jefes Maverick (06.12)
  - Bospider (06.13)
  - Rangda Bangda (06.14)
  - D-Rex (06.15)
  - Velguader (06.16)
  - Sigma (06.17)
  - Velguader Sigma (06.18)
* Información Legal (07.00)
* Contacto (08.00)
  - Otras guias del mismo autor (08.01)
* Agradecimientos (09.00)

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

Corre el año 21XX. El Dr. Cain, un inteligente arqueólogo encuentra una cápsula donde, al abriral, encuentra a un robot en estado de hibernación. El era...X, el protagonista de esta serie de videojuegos.
Lo especial de X es su capacidad de sentir y pensar, de tomar sus propias desiciones y de expresar sus sentimientos. Entonces, el Dr. Cain creó una nueva generación de robots llamados Reploides, ya que son réplicas de X, sin embargo, nunca podrán igualar el potencial de X.
 En tanto, X descubrió que su destino era defender al planeta de la amenaza de un virus llamado Maverick, que empezó a infectar a los reploides, convirtiédolos en máquinas asesinas, amenzando el frágil equilibrio entre los humanos y los Reploides. El lider de los Maverick, Sigma (anterior líder de los cazadores de Maverick, reploides especializados en desactivar Maverick) empezó a liberar muchos ataques sobre la comunidad humana y Reploide. Por eso, X se decidió a luchar, apoyado por los ideales de paz inculcados por el Dr. Light, el creador de X, quien lo puso en la cápsula para que pudiera defender al mundo en un futuro lejano.

Aquí es donde yo (AxlRd25) vuelvo para otra guía de la serie Mega Man X y esta vez no es nada más ni nada menos que el primero. Por lo que ahora comenzaremos con esta guía. Recuerda que en este juego Zero es sólo un

personaje de apoyo, no lo usarás.

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

****
 Personajes Principales (02.01)
****

Mega Man X: Conocido también simplemente como "X", es el personaje principal de esta franquicia. Es el robot azul sucesor del Mega Man original. Tiene muchas capacidades de combate, y además tiene la increíble cualidad de poder pensar, sentir y tomar desiciones. El Dr. Light lo creó y lo encerró en una cápsula para que pudiera aprender todo lo que fuera necesario para que optara por seguir el camino del bien. Estuvo encerrado por 100 años, donde posteriormente fue encontrado por el Dr. Cain.

Dr. Cain: Es el científico que creó los reploides a base de X.

Dr. Light: Es quien creó a Mega Man y los demás robots antiguos, y posteriormente, a X.

Zero: Otro robot avanzado que pertenece a los Cazadores de Maverick, combate junto a X.

Vile: Un reploide traidor, se unió a Sigma y es un poderoso enemigo de X y Zero.

Sigma: El líder de los Maverick, quien dirige a éstos para destruir la humanidad y a los reploides por igual.

****
 Perfil Maverick (02.02)
****

Cada jefe Maverick de MMX es especial de su...eh...¿especial forma? El caso es que ahora les daré un pequeño perfil personal sobre cada uno de sus "mejores enemigos".

NOTA:
*Con estado me refiero al...¿estado? de cada pesonaje ANTES de la rebelión de Sigma.

***** Launch Octopus **********
Nombre original: Launcher Octopuld
Ocupación: Cazador de Maverick
Estado: Reploide
Perfil: Octopus era Cazador de Maverick, bajo Sigma, y gran amigo de Squid Adler (juega MMX5...). Cuando Sigma inició la revolución, Octopus se le unió para demostrar el poder y belleza de su técnica.

***** Chill Penguin **********
Nombre original: Icy Penguigo
Ocupación: Cazador de Maverick
Estado: Reploide
Perfil: Penguin estaba en los Cazadores de Maverick. Penguin estaba aburrido de seguir órdenes y estar varado en el polo norte, y cuando Sigma inició la

revolución, Penguin la siguió para hacer algo útil.

***** Flame Mammoth **********
Nombre original : Burnin' Noumander
Ocupación: Defensor de fábrica
Estado: Reploide
Perfil: Mammoth fue designado por Sigma para proteger una fábrica abandonada llena de lava. Mammoth debía proteger la fábrica al momento de la revolución, pero su arrogancia lo llevó a la derrota a manos de X.

***** Boomer Kuwanger **********
Nombre original: Boomer Kuwanger
Ocupación: Cazador de Maverick
Estado: Reploide
Perfil: Kuwanger era un Cazador de Mavericks perteneciente a la unidad 17, una unidad de élite. Gravity Beetle (juega MMX3...), su hermano menor también pertenecía a esa unidad. Kuwanger era muy cínico, y por rabia a los humanos se unió la Sigma en su revolución.

***** Sting Chameleon **********
Nombre original: Sting Chameleao
Ocupación: Cazador de Maverick
Estado: Reploide
Perfil: Chameleon era perteneciente a la unidad 9 de fuerzas especiales de los cazadores, y era muy frío, y sus compatriotas no confiaban en él. Por eso, al iniciar la revolución de Sigma, se unió a ella para probar su potencial.

***** Spark Mandrill **********
Nombre original: Spark Mandriller
Ocupación: Maverick / Encargado de la planta de energía
Estado: Maverick (?)
Perfil: Mandrill era originalmente un Cazador de Maverick, pero su problema era que él era muy fuerte, pero su falta estaba en el cerebro... El estaba de acuerdo con la ideología de Sigma, pero no sabía por qué... un perfecto idiota.

***** Storm Eagle **********
Nombre original: Storm Eagleed
Ocupación: Cazador de Maverick
Estado: Reploide
Perfil: Eagle era el líder anterior de la unidad 7 de Cazadores de Maverick, o sea, la fuerza aérea. Eagle era muy noble y valiente, e incluso se opuso a la revolución de Sigma, pero fue sometido por éste (quizá lo infectó, o algo así).

***** Armored Armadillo **********
Nombre original: Armor Armarge
Ocupación: Cazador de Maverick
Estado: Reploide
Perfil: Armadillo era de la octava división blindada de los Cazadores, bajo Sigma. Armadillo era un soldado muy leal, al punto de que siguió las ordenes de revolución de Sigma al pie de la letra, aunque no fuera su forma de pensar.

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

Lo más común sería que tengas este juego para Super Nintendo o para Game Cube, Play Station 2 o X Box (compilación...), por lo que indicaré los de las consolas a las que yo tengo acceso, ya que no se cómo serán los controles en otras consolas.

<<<<< X >>

	SNES	*GC*
X-Buster / Poderes:	Y	B
Saltar:	B	A
Deslizarse:	A	X
Cambiar poderes:	L,R	L,R
Menu:	START	START
Moverse:	Flechas de movimiento / control stick (sólo GC)	

NOTAS:
-X no puede deslizarse en este juego desde el principio, pero es inevitable que en algún punto del juego obtendrá esa capacidad.
-Al deslizarte y luego saltar logras mayor altura y distancia.
-Subes y bajas escaleras apretando hacia arriba o abajo.
-Puedes disparar desde una escalera.
-Puedes cargar tu disparo.
-Puedes disparar a través de las paredes.
-Puedes escalar las paredes saltando repetidamente sobre ellas.
-Puedes quedarte colgado a una pared al saltar hacia ella. Recuerda que te vas cayendo de ella, escala para seguir en un mismo lugar.

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

Los items que encontrarás en este juego no son tan variados, aparte de los recuperadores de energía y munición de poderes, tenemos:

---------- Heart Tank --
Los "corazones" son unos...eh...emm...bueno, corazones metálicos que consigues que aumentan en cierta cantidad la energía (vida, no poderes) de X. Son ocho (uno por etapa de jefe Maverick)

---------- Subtank ---
Los subtank son unos tanques donde almacenas energía (de los recuperadores que recoges cuando tienes la vida llena), para usarla después. Son cuatro.

---------- Ride Armor --
Las Ride Armor (a pedido del público, incluyo esto en la sección de items) son los robot-armadura donde te subes. Pueden deslizarse, golpear y saltar. Te bajas de ellas apretando hacia arriba y saltando.

---------- Light Armor / Piezas de Armadura ------------------------------------
En este juego puedes juntar una serie de piezas de armadura para ir complementando tu armadura. A diferencia de juegos como MMX5 o MMX6 (donde debes juntar las cuatro piezas de armadura antes de poder usarla), aquí obtienes una parte y la equipas inmediatamente. Son cuatro partes; un casco, un cuerpo, unos brazos y unas botas.

***** Light Armor **
La única armadura de este juego (creeme, no necesitarás más), puede darte cualidades extra tales como:

-Puedes cargar tu disparo un nivel más alto
-Puedes cargar los poderes que te dan los enemigos

-Reduce el daño recibido en un 50%
-Te permite romper ciertos bloques con la cabeza
-Te permite deslizar

/////////////// Poderes (05.00) //

Al vencer a un jefe, éste le otorga su poder a X.

(Para seleccionarlos, usa los botones para cambiar de poder, o elígelo en el menú. Sólo con los brazos de la armadura podrás cargar estos poderes.)

----- Homing Torpedo ----------
Otorgado por: Launch Octopus
Uso: Lanza un misil rastreador.
Cargado: Lanza cuatro grandes misiles rastreadores que parecen peces.

----- Shotgun Ice ----------
Otorgado por: Chill Penguin
Uso: Lanza un disparo de hielo, que al chocar con algo se parte en varios pedazos de hielo que saltan en diversas direcciones.
Cargado: Crea una plataforma de hielo a la que puedes subir. Se mueve a gran velocidad.

----- Fire Wave ----------
Otorgado por: Flame Mammoth
Uso: Crea un lanzallamas que brota de tu brazo. Se va gastando a medida que lo usas, y puedes mantener pulsado el botón para atacar por más tiempo.
Cargado: Arroja una flama al suelo, que al avanzar, va elevando llamas desde el suelo.

----- Boomerang Cutter ----------
Otorgado por: Boomer Kuwanger
Uso: Lanza un boomerang en un arco abierto. Si lo usas del suelo, irá en un arco hacia arriba, y si lo usas en el aire, el arco irá hacia abajo.
Cargado: Creará varios boomerang láser que se mueven hacia afuera de la pantalla. Usan mucho espacio.

----- Chameleon Sting ----------
Otorgado por: Sting Chameleon
Uso: Lanza una ponzoña verde en direccion hacia delante, diagonal arriba y diagonal abajo.
Cargado: Te hace invulnerable por un par de segundos. Extremadamente util.

----- Electric Spark ----------
Otorgado por: Spark Mandrill
Uso: Lanza una bola de electricidad hacia delante, que al chocar una superficie se divide en dos, yendo una hacia arriba y la otra hacia abajo.
Cargado: Crea dos barreras eléctricas que se mueven en su dirección, una a la derecha y la otra a la izquierda.

----- Storm Tornado ----------
Otorgado por: Storm Eagle
Uso: Lanza un tornado en forma horizontal.
Cargado: Crea un gigantesco tornado en forma vertical sobre ti, pero tu no eres dañado por él.

----- Rolling Shield ----------
Otorgado por: Armored Armadillo

Uso: Lanza un escudo rodante hacia delante. Es afectado por la gravedad, y rebota en algunas superficies.
Cargado: Crea un escudo alrededor tuyo, que destruye a casi todos los enemigos débiles, pero si tocas algún objeto o enemigo poderoso, se deshará.

/////////////// Jefes, Items y Escenarios (06.00) ////////////////////////////

NOTAS:
*Con apariencia me refiero a cómo se ve el jefe al momento de verlo en combate.
*Con escenario me refiero a la etapa en la que se encuentra el jefe, y un par de tips para hacer tu estadía en esa etapa lo más...placentera posible.
*Con ubicación me refiero a la localizacion del jefe en la selección de etapas
*Con poder (los que lo tengan) me reifero al poder que te da ese jefe al vencerlo.
*Con debilidad me refiero al poder que hace más daño a ese jefe.
*Con estrategia me refiero a cómo puedes vencer al jefe, y cómo esquivar sus ataques.
*Con items me refiero a los items ocultos (o no tan ocultos...) en la etapa del jefe mencionado.

::
<<<<< Vile (Round 1) >>>
::
(06.01)

Apariencia: Robot morado semejante a Boba Fett (O Jango Fett) de Star Wars. Posee un cañón montado al hombro, y generalmente usa una Ride Armor.

Escenario: Carrtera en ruinas
Es un escenario simple, para que aprendas a jugar.

Debilidad: Ninguna

Estrategia: Bien, comenzamos mal el juego. Lo que debes hacer es...dejarte vencer. Si, no es un error de redacción, ni nada por el estilo, sólo debes dejarte humillar por Vile, mientras barre el suelo con tu robótico pellejo. Después de que te debilita bastante, te arrojará unas esferas de electricidad, POR EL AMOR DE DIOS, DEJA QUE TE GOLPEE! Así evitarás perder tiempo. Después te sostendrá en su puño, te amenazará y...de repente, pasa un disparo que le vuela el brazo (de la Ride Armor, claro) y aparece Zero.

De ahí, se te informará de ocho Mavericks que causan estragos en distintos lugares. Los nombraré en orden de acuerdo al giro de las manecillas del reloj, partindo por...

::
<<<<< Launch Octopus >>
::
(06.02)

Apariencia: Pulpo rojo robótico (no con marea roja..)

Escenario: Sea Base (Base Marina)
Este escenario tiene muchos enemigos marinos, la mayoría son muy fuertes, por

lo que debes tener cuidado. Además lucharás con (por lo menos) tres sub-jefes antes de llegar a Launch Octopus.

Ubicación: Primero desde la izquierda, línea superior

Poder: Homing Torpedo

Debilidad: Rolling Shield

Estrategia: Octopus es un tanto más difícil que los jefes a los que enfrentarás regularmente. Su ataque más común es lanzar unos misiles verdes. Los lanza de a tres, y cada vez lanza dos cargas, lo que da un total de seis misiles. Esquivalos o protégete con algo, pero asegurate de que no te golpeen. También lanza otros misiles que son rastreadores, y parecen peces, debes moverte rápidamente para poder esquivarlos. Su último ataque es que genera un torbellino que te atrae hacia él, si te atrapa en su torbellino, empezará a drenar tu energía, recuperándose con ella. Apreta botones como loco para liberarte. Sigue estos pasos y lo vencerás.

***** Obtienes Homing Torpedo **********

Items

Heart Tank:
*Necesitas...nada (creo...)
Una vez que pasas la parte donde luchabas contra el segundo submarino, habrán unos generadores de torbellinos en el suelo. Para subir por un torbellino, debes saltar. Debes subir por un torbellino para subir a un barco, y destruirlo y entonces, el barco naufragará, y al bajar, romperá el suelo y llegarás a un cuarto oculto en las profundidades, donde debes luchar contra una anguila gigante. Debes subirte a ella y atacar su cabeza. Si tienes el Storm Tornado, no dudes en usarlo. Cuando la derrotes, podrás seguir por el cuarto (que, por cierto, tiene muchas espinas, pero no debería costarte evitarlas) hasta un pequeño cuarto donde está el corazón.

::
<<<<< Chill Penguin >>>
::
(06.03)

Apariencia: Pingüino que está un poco pasado de peso.

Escenario: Snow Field (Campo de Nieve)
Este escenario es simple, sólo ten cuidado con las ruedas con espinas (una vez que entras a la cueva) y recuerda tomar la Ride Armor verde que encontrarás.

Ubicación: Segundo desde la izquierda, línea superior.

Poder: Shotgun Ice

Debilidad: Fire Wave / X-Buster

Estrategia: Chill Pengiun probablemente sea el primer jefe que venzas, ya que es el más simple de vencer. Comenzará atacandote (probablemente) arrojandote bolas de hielo. Escala la pared para evitarlas. Después se lanzará deslizandose contra tí. Puedes colgarte a la pared o saltarlo para esquivarlo, pero recuerda que mientras se está deslizando, no puede ser dañado. Después

puede crear dos pingüinos de hielo frente suyo, entonces puede hacer tres cosas:
1. Arrojarles bolas de hielo alos pingüinos (no les afecta),
2. Deslizarse haica tí, rompiendo de paso los pingüinos, o
3. Saltar a la cadena en le techo, tirarla con su peso, y entonces comenzará una ventisca, que arrastrará a los pingüinos hacia ti. Escala la pered y cuélgate a ella, después baja. Repite los pasos y eventualmente vencerás a este jefe.

***** Obtienes Shotgun Ice ***

Items

Heart Tank:
* Necesitas el Fire Wave *
Después que pasas la cueva después de pasar (o tomar) la Ride Armor (verde) llegarás a una gran pared, no puedes seguir con la Ride Armor, pero al escalar puedes saltar hacia el techo de la cueva que pasaste. Entonces encontrarás un par de esos igloo metálicos, rompelos con tu Fire Wave, y en uno de ellos se encuentra el corazón. Alternamente, puedes obtenerlo por otro camino. Una vez que llegas a la Ride Armor, debes tomarla, avanza y, antes de entrar a la cueva, hay un pilar verde. Sube a él, y desde allí salta, y en el aire, sal de la Ride Armor. Llegarás al tacho, ahora rompe el igloo con tu Fire Wave, y encontrarás el corazón (y un atajo para no pasar por la cueva).

Light Armor - Pieza Armadura (Botas):
* Necesitas... nada *
Prácticamente se puede decir que el juego te obliga a tener esta pieza de la armadura. Una vez que llegas a la primera cueva donde verás murciélagos y esas ruedas con espinas, al avanzar y subir lo sufuciente, en medio del camino verás la cápsula, aparecerá el holograma del Dr. Light que te explicará sobre por qué fuiste creado y encerrado en la cápsula, y te entregará las botas de la armadura. no puedes evitar el obtener esta pieza, y no puedes rechazarla, entonces tendrás las botas, te guste o no.

::
<<<<< Flame Mammoth >>>
::
(06.04)

Apariencia: Un mamut robótico gigantesco.

Escenario: Disposal Factory (Planta de desechos)
Este escenario es peligroso, ya que tiene mucha lava, desechos robóticos y sobre todo, trampas mortales.

Ubicación: Primero desde arriba, columna derecha.

Poder: Fire Wave

Debilidad: Storm Tornado

Estrategia: Este jefe es muy grande, por eso el cuarto donde lo combates es igualmente proporcionado, pero no dejes que el cliché de los jefes grandes y estúpidos te engañe (bueno, la verdad es bastante fácil, sin querer desmerecer a Flame Mammoth). Lo más probable es que, al comenzar la batalla, salte hacia tí, este es su ataque principal. Esquívalo, y si estás en el suelo, salta

cuando Mammoth caiga, ya que provocará un temblor que te derribará, dándole tiempo a Mammoth para atacar. Su otro ataque es el de lanzar gasolina (petróleo o algo así, la cosa es que es un líquido inflamable) al suelo. Este puede interferir en tu movimiento, además de que su último ataque puede aprovechar estos charcos. ¿Y qué sería de un jefe de fuego, sin un ataque de fuego? El último ataque de Mammoth es lanzar unas llamas, y si alguna cae en un charco de material inflamable, éste arderá por un rato. Esquiva las llamas como sea necesario, y ataca. Generalmente usa este ataque cuando te acercas mucho, pero normalmente no hay necesidad de acercarse...no creo que veas este ataque más que un par de veces. Sigue atacando y ganarás algún día. No, en serio, no debiera ser muy difícil. Si usas el Boomerang Cutter con él (alrededor de tres veces) le cortarás la trompa y será incapaz de lanzarte petróleo, además de que se verá muy estúpido.

NOTA: Algo que se me había olvidado escribir, pero que debes tener en cuenta al luchar con Mammoth es la cinta transportadora que está en el suelo, que puede moverte hacia la izquierda o hacia la derecha. (Creo) que si le cortas la trompa, será incapaz de cambiar la dirección de la cinta.

***** Obtienes Fire Wave **********

Items

Heart Tank:
* Necesitas haber vencido a Chill Penguin *
Si has vencido a Chill Penguin antes de vencer a Mammoth, notarás que todos los lugares donde había lave estarán congelados. Al avanzar, verás que bajo las plataformas hay un estrecho camino, pero puedes pasar ahora que la lava está congelada. Avanza y encontrarás el corazón.

Subtank:
* Necesitas el casco *
Al avanzar por las plataformas, esas donde hay varios de esos enemigos verdes mineros, debes escalar una enorme pared para seguir tu camino. Al llegar a la cima, salta hacia las plataformas que hay a tu izquierda, avanza por ellas, hasta encontrar una pared. En ella está el Subtank, protegido por varios de esos bloques que sólo puedes roomper con tu casco. Rómpelos y toma el subtank.

Light Armor - Pieza Armadura (Brazos):
* Necesitas el casco y las botas *
Al llegar a la parte de las platafromas antes mencionadas, al subir a la primera, podrás notar que en el techo a tu izquierda hay unos de esos bloques que se rompen con el casco. Deslízate y salta hacia ellos, es difícil, pero no imposible. Sube por el camino rompiendo los bloques y llegarás a la cápsula.

****
¡¡¡¡¡ALERTA DE FALLA!!!!! ERROR RECONOCIDO
****
Si es que quieres saber donde se encuentran tanto la cápsula de armadura como el subtank, sigue con atención las instrucciones:

1. Debes localizar las plataformas que mueven a esos trozos de maquinaria y partes de robot. Al principio de la etapa verás unas plataformas, y unos tubos en el techo que botan robots a medio construir y unas...cosas raras...
Ya sabes, esas que tienen cintas transportadoras... esas platafromas.

2. Debes esperar a que una de esas cosas raras caiga, inmediatamente sube a ella y salta hacia el tubo, y escálalo. Estarás en la parte superior de la

pantalla, y no serás visible. Avanza, pero recuerda saltar los demás tubos, pues puedes caer por ellos, y tendrás que volver a subir. Puedes avanzar por el techo hasta el cuerto del subtank, pero recuerda que sólo los puedes ver, no puedes tomar ni la armadura ni el subtank.

Más adelante encontrarás más plataformas que dejan caer objetos, pero esta vez será más complicado subir. Imediatamente notarás que hay unas máquinas que apastan el contenido que pasa bajo ellas.

1. Debes encontrar una platafroma alta, creo que la segunda o tercera te servirá, pero tu notarás cual está más alta.

2. Pasa debajo del compresor. Este se activará y bajará para demolerte, pero tú ya habrás pasado. Súbete al compresor, y mientras sube, debes deslizarte y saltar hacia la orilla del tubo. Escala y volverás al techo. Desde allí puedes ir tanto hacia la derecha como la izquierda. Si no sabes como pasar los compresores guardados en el techo, debes escalarlos. Sigue lo más que puedas y llegarás al destino oscuro...¡EL FIN DEL MUNDO! Llegarás a un cuarto medio verde, sin suelo. Si caes, morirás. Esto pasa tanto en el camino de la derecha como el de la izquierda.

Por obvio que suene, si quieres detener tu expedición por las alturas, debes caer por uno de los tubos.

:::
<<<<< Boomer Kuwanger >>>
:::
(06.05)

Apariencia: Un bicho raro, con forma humana y un boomerang en la cabeza, que usa como arma.

Escenario: Tower (Torre)
Esta etapa no es muy peligrosa, es decir, si, tiene espinas en algunos lugares pero lo que más hay es enemigos. Y prepárate para escalar varias paredes, toma en cuenta que es una torre.

Ubicación: Segundo desde arriba, columna derecha.

Poder: Boomerang Cutter

Debilidad: Homing Torpedo

Estrategia: Boomer Kuwanger, un jefe poderoso y rápido, que lástima que sea tan débil...Probablemente lo primero que verás de él es que se deslizará hacia ti; si lo intenta, sálatalo o escala una pared, pues si te atrapa, te arrojará al techo. Kuwanger también puede teletransportarse, por lo que debes tener cuidado y, su ataque más emblemático es el boomerang, donde se saca los cuernos que trae y los arroja como un boomerang. Se puede mover después de arrojar el boomerang, ya que volverá a él. Esquívalo dependiendo de la dirección que tome. Repite estos simples pasos y lo vencerás.

***** Obtienes Boomerang Cutter ***

Items

Heart Tank:
* Necesitas el Boomerang Cutter *
Debes avanzar hasta la parte donde sales de la torre, de ahí debes subir por el camino exterior, y en la cima, antes de entrar de nuevo a la torre, verás sobre una plataforma el corazón. No puedes subir saltando de ninguna manera, entonces entra a la torre, pero de modo que aún veas al corazón. Desde allí, arroja el Boomerang Cutter, y si fallas, entonces acércate o aléjate más del corazon. Eventualmente enconrarás la trayectoria adecuada, y el boomerang volverá con tu objeto.

NOTA: También se puede obtener este corazón si usas un Ice Shotgun cargado para crear la plataforma, y deslizarte con ella desde el pasillo de arriba, y cuando vayas volando, deslizarte y saltar hacia la plataforma con el corazón.

::
<<<<< Sting Chameleon >>
::
(06.06)

Apariencia: Camaleón verde robótico. ¿Qué más se puede decir?

Escenario: Mechanic Forest (Bosque Mecánico)
Este escenario está infestado de enemigos, y además hay un par de trampas mortales. Ten cuidado al avanzar. Y destruye a cada enemigo que veas.

Ubicación: Segundo desde la izquierda, línea inferior

Poder: Chameleon Sting

Debilidad: Boomerang Cutter

Estrategia: Este jefe sorprende un poco más que los otros jefes, ya que tiene más ataques. Probablementese colgará al techo con su lengua y se moverá, ocasionando que caigan espinas del techo. Hacen poco daño, pero caen muchas. Esquívalas. También se puede colgar a la pared y arrojarte rayos verdes de la cola. Si lo hace, lanza tres en distinto ángulo. Esquívalos como puedas.
Si está en el suelo, intentará golpearte con su lengua. Sólo manten tu distancia. Su más poderoso ataque es el de mimetización. Primero desaparece, y luegoaparece en cualquier parte y te ataca. Uno de estos ataques es colgarse en la pared, y golpearte con su lengua. Los otros ya los conoces. Esquivalo, atácalo y destrúyelo.

***** Obtienes Chameleon Sting ***

Items

Heart Tank:
* Necesitas haber vencido a Launch Octopus, y las botas *
Al principio de la etapa, después de vencer a un par de enemigos, verás un abismo. Baja por él colgado de la pared de la derecha, y verás unos bloques que puedes romper con tu casco. Rómpelos, y quedate en la plataforma. Desde allí, deslízate y salta hacia la derecha. Llegarás a una plataforma con el corazón.

Light Armor - Pieza Armadura (Cuerpo):
* Necesitas las botas *
Al principio de la etapa, después de vencer a un par de enemigos, verás un abismo. Deslízate y salta para escalar la pared de la derecha. Escala y

llegarás a un cuarto donde saldrá un robot verde que debes vencer. Ataca en su cara (ojo) y cuidate de que no te golpee con sus garras retráctiles. Una vez que lo derrotes, saldrá del suelo la cápsula.

::
<<<<< Spark Mandrill >>>
::
(06.07)

Apariencia: Mandril lleno de luces, parece árbol de navidad (cuando aparece y la pantalla oscurece)

Escenario: Power Plant (Planta de Energía)
Un lugar brillante, lleno de energía, que puede resultar dañandote. Sin embargo en estos lugares, es bueno cuando cae una aeronave...

Ubicación: Primero desde la izquierda, línea inferior

Poder: Electric Spark

Debilidad: Shotgun Ice

Estrategia: Mandrill no es muy dificil de vencer si tienes Shotgun Ice, pero si prefieres luchar con él sin usar Shotgun Ice, entonces de preferencia ten las botas, ya que si hay algo que te podría ayudar, sería velocidad. Su ataque principal es golpear el suelo con su puño, desde el cual surgen dos esferas de energía que avanzan por el suelo o paredes, una esfera sale hacia la izquierda y la otra a la derecha de Mandrill. Otro ataque peligroso es el deslizamiento puñetazo. Se desliza hacia tí con su puño, con la intención de golpearte. Escala una pared para esquivarlo, pero salta de ella antes de que Mandrill la toque, pues caerás de ella, justo sobre Mandrill. Este jefe también se trepa y se mueve colgado por los cables en el techo del cuarto. Si pasas bajo él, caerá sobre ti. Ten cuidado. Mandrill también salta por el escenario. Esquivalo. Repite y vencerás a este jefe.

***** Obtienes Electric Spark **

Items

Heart Tank:
* Necesitas las botas *
Al avanzar por el escenario, llegarás a una parte donde deberás bajar por un camino infestado de torretas verdes y enemigos motorizados o sea, esos que parecen motos o algo así. Después deberás subir, y luego verás una tortuga, derrotala y verás que tienes que empezar a bajar por una escalera, entonces escala la pared de la derecha, y verás el Heart Tank sobre una plataforma. Para subir debes colgarte a la pared, y desde allí, deslizarte y saltar hacia la plataforma, para escalar por ella y tomar el corazón.

Subtank:
* Necesitas el Boomerang Cutter *
Al principio del escenario subes una escalera, ¿cierto? Pues de ahí, baja una escalera, avanza hasta el fondo del pasillo y verás el Subtank tras una pared irrompible. ¿Sabes qué hacer? Usa el Boomerang Cutter y verás como éste...no obtiene tu preciado objeto. Lo que debes hacer es saltar y usar el Boomerang Cutter en el aire. Tu arma tomará dirección hacia abajo, y ahora sí tomará y traerá tu subtank.

::
<<<<< Storm Eagle >>
::
(06.08)

Apariencia: Aguila robótica.

Escenario: Airport 1001 (Aeropuerto 1001)
Este aeropuerto de nueva generación tiene muchos abismos, por lo que debes tener cuidado al avanzar. Nota que al final del escenario, debes pasar por una puerta de jefe normal, pero si vas a la turbina de la nave (a la derecha) y bajas por allí, encontrarás un recuperador y municiones.

Ubicación: Segundo desde arriba, columna izquierda

Poder: Storm Tornado

Debilidad: Chameleon Sting

Estrategia: Eagle no es muy poderoso, por lo que también es una opción factible para comenzar a jugar. Probablemente te intentará empujar con viento batiéndo sus alas (cosa muy lógica ya que luchan sobre una plataforma). También puede arrojarte un poderoso tornado, con el mismo objetivo. Esta batalla puede ser un caos si es que no tienes las botas; sin tu deslizamiento, no opones mucha resistencia a ser empujado. Después se elevará y desde el aire te aarojará un huevo, y en cuestión de segundos (al chocar contra el suelo) eclosionará. De él saldrán cuatro polluelos morados. Destrúyelos antes de que te alcancen a golpear. Su ataque más fuerte es cuando se eleva, y sale de la pantalla. Entonces se arrojará en picada contra tí, sin previo aviso. Debes moverte répidamente cuando lo veas caer. Repite estos simples pasos y pronto habrás vencido a Eagle.

***** Obtienes Storm Tornado **********

Items

Heart Tank:
* Necesitas las botas *
Al principio del escenario, verás que debes ascender por unas plataformas que corren sobre unos rieles. Sube hasta la cima, y desde allí, deslízate y salta hacia la izquierda (y en el aire mantén presionado hacia la izquierda). Eventualmente caerás sobre el edificio verde del principio del escenario, y encontrarás a simple vista el corazón.

Subtank:
* Necesitas... nada *
Debes subir por los rieles, pasar el techo al que llegas, y entonces, verás una torreta sobre una plataforma. Destruye la torreta, y la plataforma bajará. Súbete a ella, y llegarás a un edificio. Dispara al vidrio y se romperá. Entra, y verás uno de esos enemigos acorazados que te arrojan misiles o bolas de electricidad. Elimínalo, y por un genial efecto, se romperán todos los demás vidrios. Avanza y encontrarás el subtank.

Light Armor - Pieza Armadura (Casco):
* Necesitas las botas *
Avanza hasta que, pasado el camino por donde ibas avanzando en plataformas,

destruyendo robots lanzallamas en ellas, verás una enorme pared para escalar. El camino de la etapa sigue por arriba, pero, al escalar la pared, puedes bajar para encontrar algo nuevo. Cuélgate a la pared desde el lado derecho de ella, y desde lo más alto que puedas, deslízate y salta hacia la derecha. Caerás en una plataforma donde, para avanzar, necesitas destruir unos recipientes de material inflamable. Si tienes el Fire Wave, bien, úsalo, y si no, dispara persistentemente con tu X-Buster hacia los recipientes, ya que eventualmente cederán y explotarán. Avanza y llegarás a la cápsula, y allí mismo, unos bloques para romper con tu casco.

:::
<<<<< Armored Armadillo >>>
:::
(06.09)

Apariencia: Armadillo robótico, se protege con su coraza.

Escenario: Underground Mines (Minas Subterráneas)
En este escenario hay gran cantidad de enemigos, trampas mortales y abismos. Por eso debes tener cuidado al avanzar, y también aprovechar los carros para avanzar.

Ubicación: Primero desde arriba, columna izquierda

Poder: Rolling Shield

Debilidad: Electric Spark

Estrategia: Armadillo es un poco más escurridizo que los demás. Su principal ataque es rodar por toda la pantalla, rebotando en las paredes. Esquíva cada golpe que de, deslízate, escala paredes, haz todo lo posible para esquivarlo. Después, al bajar a tierra firme, te disparará desde su frente. Los disparos avanzan rápidamente, y con una corta transción de uno a otro, por lo que debes saltar justo cuando veas venir uno, y entonces atacar. Habrás notado que Armadillo tiene una coraza protectora, que impide que lo dañes mientras rueda o que usa sus coderas para protegerse de los ataques cuando está en el suelo. Si usas el Electric Spark contra él, quitarás esta coraza. Ahora no puede protegerse cuando está en el suelo, y cuando rueda, puedes dañarlo. Repite los pasos y podrás vencer a este jefe.

***** Obtienes Rolling Shield ***

Items

Heart Tank:
* Necesitas... nada *
Una vez que avanzas bastante en la etapa, caerás por un abismo muy profundo, y al final verás a una de esas máquinas excavadoras robot (con epinas), es la segunda que encontrarás, el caso es que debes destruirla muy rápido, ya que va destruyendo un poco el techo. Eventualmente llegarás a una parte donde está el corazón sobre una plataforma. Si destruiste la excavadora antes de llegar, podrás subir fácilmente, pero si la excavadora llega hasta allí, romperá un poco la plataforma, de modo que ya no alcanzarás a subir. Puedes usar el Fire Wave para destruir a la excavadora rápidamente, y puedes usar el Shotgun Ice cargado en caso de que la excavadora haya llegado a ese punto. No es tan fácil como destruir la excavadora, pero sirve igualmente.

Subtank:
* Necesitas...nada *
Un poco más allá del principio de la etapa, deberás bajar un pequeño pozo y verás una máquina excavadora tras una pared de roca. Lo más normal sería moverte rápidamente para que la máquina no te alcanza, pero en este caso, debes escalar la pared del pozo por el que acabas de bajar antes de que la excavadora te golpee, y una vez que ésta haya pasado, debes bajar y entrar en la cueva donde estaba encerrada. Allí encontrarás el subtank.

Hadoken (06.10)
---
* Necesitas los cuatro subtank, todos los corazones, poderes y armaduras *
Este poder es un poco complicado de conseguir, aunque si tienes un poco de tiempo libre y bastante paciencia, lo lograrás.

1. Debes entrar al escenario de Armored Armadillo con todo los objetos indicados anteriormente.

2. Debes llegar al final del escenario y tomar el recuperador que hay después del gran salto en el carro de la mina.

3. Ahora repite este proceso tres veces más, para que hayas completado la etapa consiguiendo el recuperador cuatro veces en total.

4. Ahora hazlo de nuevo, pero al último intento, verás que junto al recuperador hay una cápsula, y verás el holograma del Dr. Light vestido de Ryu (Street Fighter) quien te entregará este poder. ¡Suerte!

Como referencia, el Hadoken puede vencer a muchos enemigos, tales como Vile, Bospider, los ocho jefes, e incluso la primera forma de Sigma de un golpe.

(Gracias a Capcom por informarme, a través de su juego Mega Man X Collection, que SI puedes ser dañado en el transcurso de obtener el Hadoken, contrario a lo que mucha gente piensa o cree.)

Descripción: El Hadoken es el poder obtenido de la cápsula secreta del escenario de Armored Armadillo. Para usarlo, debes introducir el siguiente comando (conocido como media U hacia adelante): Abajo, Diagonal (abajo derecha) derecha y el botón de ataque (asumiendo que X está mirando hacia la derecha). Sin embargo, necesitas contar con la barra de energía llena para usar el Hadoken. Los subtank y las armas de jefes NO necesitan estar llenas. Recuerda que este poder no se guarda en las contraseñas del juego, y que por ende, al apagar la consola o salir del juego, este poder se borrará, y deberás repetir el proceso para obtenerlo nuevamente.

****
Después de vencer a los ocho Maverick, Zero te informará que ha localizado la base de Sigma, y te dará sus coordenada, para que vayas lo antes posible.
En la esquina inferior derecha (Donde decía Mega Man X) está el signo de Sigma y los Maverick, y accederás a la base de Sigma.
****

****
* FORTALEZA DE SIGMA 1 *
****
::

<<<<< Vile (Round 2) >>
:::
(06.11)

Apariencia: Robot morado semejante a Boba Fett (O Jango Fett) de Star Wars. Posee un cañón montado al hombro, y generalmente usa una Ride Armor.

Escenario: Sigma Fortress 1 (Fortaleza de Sigma 1)
Esta es la primera fortaleza de Sigma. Deberás enfrentar muchos, pero MUCHOS enemigos. Ten cuidado al avanzar por aquí.

Ubicación: Esquina inferior derecha

Debilidad: Rolling Shield

Estrategia: Esta vez, Vile luchó con Zero...pero tu compañero no pudo con el poder de la cobardía. Vile derrotó a Zero usando su Ride Armor, para luego encerrarlo en una celda. Ahora es tu misión salvar a Zero. Ahora, y a diferencia de la primera pelea...no, no es cierto, tendrás que perder otra vez. No gastes tus municiones y subtanks con la Ride Armor de Vile, no vale la pena. Una vez que Vile te derrote, te atrapará en otra de sus redes magnéticas. Vile empieza a saborear la victoria, pero de pronto...Zero destruirá la Ride Armor de Vile, pero sacrificándose por ti. ¡Ahora es tu oportunidad! X sentirá el poder de... fuentes desconocidas... y tu barra de energía se recargará.

(Ahora comienza la verdadera estrategia)

Vile se desliza por el escenario, por ende deberías estar preparado para saltar cuando sea necesario. El ataque más común de Vile es saltar, y desde el aire, disparar unas balas que, al tocar el suelo, se separan en dos, yendo una hacia la izquierda, y la otra a la derecha. Esquiva las balas, y salta las bolas de energía una vez que toquen el suelo. Vile también se aprovechará de sus redes electromagnéticas, por lo que de vez en cuando, te arrojará una para paralizarte y atacarte. La cusetión es simple; esquiva las redes electromagnéticas. Vile también salta sin hacer ataques, por lo que debes tener cuidado. Esquivalo, atácalo y venga la muerte de tu compañero...

***** Zero ha muerto **

Si por alguna cirscuntancia de la vida has llegado hasta aquí sin obtener la pieza de armadura de los brazos, Zero te otorgará su Z-Buster, que, lamentablemente, ES IGUAL a la armadura otorgada por el Dr. Light.

:::
<<<<< Launch Octopus, Chill Penguin, Flame Mammoth, Boomer Kuwanger >>>>>>>>>>>
<<<<<< Sting Chameleon, Spark Mandrill, Storm Eagle y Armored Armadillo >>>>>>>
<<<<<<<<<<<< (O SEA EL REGRESO DE LOS OCHO JEFES MAVERICK) >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
:::
(06.12)

Apariencia: Tu ya los conoces.

Escenario: Varios

Debilidad: Launch Octopus: Rolling Shield
Chill Penguin: Fire Wave
Flame Mammoth: Storm Tornado
Boomer Kuwanger: Homing Torpedo
Sting Chameleon: Boomerang Cutter

Spark Mandrill: Shotgun Ice
Storm Eagle: Chaleleon Sting
Armored Armadillo: Electric Spark

Estrategia:
"¡¿Que demonios pasa aquí?!", seguramente eso has pensado al llegar aquí, aunque si eres jugador con experiencia de Mega Man, quizá no te parezca extraña esta situación. Ahora deberás enfrenar por cuenta nueva a los ocho jefes Maverick, pero a diferencia de otros juegos, aquí tu no controlas el orden en que los derrotas. Te nombraré en qué etapas aparecen, y en qué orden.
Fortaleza de Sigma 1:
 * Boomer Kuwanger
Fortaleza de Sigma 2:
 * Chill Penguin
 * Storm Eagle
Fortaleza de Sigma 3:
 * Armored Armadillo
 * Sting Chameleon
 * Spark Mandrill
 * Launch Octopus
 * Flame Mammoth
Por lo demás, sólo busca a cada jefe en su respectiva sección para una estrategia compelta.

```
::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
<<<<< Bospider >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
```
(06.13)

Apariencia: Araña robot gigante

Escenario: Sigma Fortress 1 (Fortaleza de Sigma 1)

Debilidad: Shotgun Ice

Estrategia: El verdadero jefe de esta etapa. En esta pelea hay varias columnas, entonces cuando Bospider se aparece en la cima de la etapa, creará unos puentes entre columnas para que se pueda mover (Tu no puedes tocar las columnas ni los puentes). Bospider baja a toda velocidad por las columnas, moviéndose por los puents, dando lugar a muchas posibilidades de donde bajará. Debes estar atento/a para cuando baje, ya que entonces abrirá un ojo que trae en la espalda y sólo entonces puedes dañarlo. Su otro ataque es asomarse arriba, y lanzarte a sus "hijitos". Son pequeñas arañitas, que al caer se mueven en una dirección hasta salir por el techo. O sea, por ejemplo, cae una arañita, y se emieza a mover a la derecha. Se seguirá moviendo a la derecha hasta trepar la pared derecha, y salir por el techo. Bospider lanza cuatro arañitas. Una vez que las ha lanzado bajará, entonces debes tener cuidado de que las arañitas no te impidan el paso, pues Bospider bajará y te puede golpear. Su último ataque es, de hecho, bastante simple. Bospider empezará a bajar y, sin aviso previo, se detendrá y te lanzará arañitas. Recuerda que ahora será más difícil esquivarlo, ya que estará a medio camino de bajar.

```
 ****************************************************************************
 *                      FORTALEZA DE SIGMA 2                                *
 ****************************************************************************
```

----- Regreso de: ---
 * Chill Penguin
 * Storm Eagle

:::
<<<<< Rangda Bangda >>>
:::
(06.14)

Apariencia: Cara gigante que cubre toda la pantalla.

Escenario: Sigma Fortress 2 (Fortaleza de Sigma 2)
Otra vez te verás envuelto en un par de batallas. Te sugiero traer subtanks llenos si los necesitas.

Debilidad: Chameleon Sting

Estrategia: Para debilitar a este jefe, debes atacar cada parte de su cuerpo. Su ojo azul te embestirá. Esquívalo y atácalo. Su ojo rojo se moverá y te lanzará bolas de energía, de a tres y en ángulos distintos. Esquiva como puedas ya sea escalando una pared, deslizándote o saltando. El ojo verde de Rangda Bangda te lanzará bolas de energía, pero sólo te lanzará una por vez. Recuerda que en esta batalla, solo destruirás dos ojos. Puede que aparezcan los tres, pero aún así, destruirás dos ojos y la nariz. La nariz ataca de la siguiente manera: Activa unas paredes que acortan el espacio, dejandote sólo capaz de escalar la pared, ya que el único suelo disponible estará lleno de espinas.´ La nariz se moverá en ese espacio, intentando chocarte. Sólo se moverá en diagonal. Repite estos pasos y lo vencerás.

NOTA: Al final de la pelea, ya no podrás sostenerte de la pared (mientras lo que queda de Rangda Bangda explota) y caerás a las espinas. Afortunadamente, éstas desaparecerán.

****
*   FORTALEZA DE SIGMA 3   *
****

----- Regreso de: ---
* Armored Armadillo
* Sting Chameleon
* Spark Mandrill
* Launch Octopus
* Flame Mammoth

:::
<<<<< D-Rex >>>
:::
(06.15)

Apariencia: Robot animaloide amorfo, deforme y extraño (deforme y amorfo es =) Pero por lo visto es una especie de dinosaurio...

Escenario: Sigma Fortress 3 (Fortaleza de Sigma 3)
Este escenario trae MUCHOS jefes, por lo que tener subtanks llenos no sería una mala idea. Para salir ileso, aprovecha las debilidades de los jefes.

Debilidad: Boomerang Cutter

Estrategia: D-Rex usa la separación de su cabeza del resto de su cuerpo como arma mortal (Para que veas que la mente de Sigma es tan retorcida como la del Dr. Wily, o si no, ¿alguien recuerda el mono robot y los barriles de MM&B?) por lo que deberás tener cuidado con ese detalle. al separarse, ambas partes se

dirgien hacia ti, entonces chocarán la pared con el intento de destrozarte. Cuando el cuerpo choca, te derribará (como el salto de Flame Mammoth) lo que te podría complicar la batalla. D-Rex tiene muchas formas de luchar, por lo que debes tener cuidado de sus movimientos. Otro de sus ataques es que cuando te subes al cuerpo de D-Rex para esquivar alguno de sus ataques, su cabeza caerá sobre ti. Para evitarlo debes ser muy rápido. Su más poderoso ataque es acercar ambas partes, entonces producirá energía entre ellas, para crear y arrojarte una poderosa bola de energía. Esta bola se dirigirá hacia donde tú estás, por eso, quedate quieto y en cuanto veas que viene la bola, sáltala, esquívala o algo así. Repite los pasos y vencerás.

```
 ****************************************************************************
 *                      FORTALEZA DE SIGMA 4                                *
 ****************************************************************************
```

```
:::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
<<<<< Velguader >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
:::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
```
(06.16)

Apariencia: Perro robot morado. Parece feroz.

Escenario: Sigma Fortress 4 (Fortaleza de Sigma 4)

Debilidad: Shotgun Ice

Estrategia: Este jefe no es tan difícil. Su ataque principal es moverse por el escenario tratando de chocarte, y saltar y trepar las paredes saltando de una a otra (como Sigma). Debes moverte rápidamente para poder esquivarlo. trépate a la pared y salta desde ella, deslízate, esquiva a Velguaunder de la forma que puedas. Su otro ataque es lanzar llamaradas de fuego, debes saltarlas o alejarte de ellas para esquivarlas. Nota que las llamaradas tendrán distintas formas y ángulos de movimiento, debes moverte con cuidado para esquivarlas. Tambiénm puede arrojarte varias esferas de energía, puedes trepara a una pared por seguridad. Repite los pasos y podrás enfrentar a Sigma.

```
:::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
<<<<< Sigma >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
:::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
```
(06.17)

Apariencia: Sigma, en su primera forma, o sea, la de un reploide normal.

Escenario: Sigma Fortress 4 (Fortaleza de Sigma 4)

Debilidad: Electric Spark

Estrategia: Sigma removerá su capa para poder luchar adecuadamente. Usa una espada láser (tal como la de Zero en juegos posteriores) para atacarte. Su movimiento más común es deslizarse hacia tí y golpearte con su espada. Escala una pared para que no te golpee. Su otro movimiento es ponerse en posición defensiva con su espada, entonces no podrás dañarlo y tus ataques rebotarán. Debes esperar a que quite su defensa para dañarlo. Su otro ataque reconocido es escalar las paredes saltando de una a otra, para golpearte (como lo hizo Velguaunder). Debes moverte hacia donde Sigma no vaya a saltar, pero toma en cuenta de que si tú subes, Sigma subirá, y viceversa. Su último ataque es el de lanzarte esferas de energía de su frente. Debes moverte pues se dirigirán hacia ti. Repite estos pasos y podrás ver como Sigma utiliza otro cuerpo para........

ejem...vencerte. O intentarlo y morir en el proceso.

::::::

Esta guía es propiedad de AxlRd25, o sea, Nicolás Jaramillo, y puedes distribuirla en el sitio que prefieras, siempre y cuando me otorgues el crédito respectivo. Sin embargo, no debes quitar o modificar parte de su contenido. Esta guía no puede ser usada para ganancias personales, ni puedes distribuirla como propia. Sólo debe ser usada para legítimo uso personal. Claro, puedes recomendarla a tus amigos, imprimirla, etc.
Pero cualquier otro uso que se le de ES ILEGAL.

Copyright (C) 2006 Nicolás Jaramillo

Fecha de término (Versión 1.0): 27 / 12 / 2006. (día / mes / año)

MADE IN CHILE

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

/////////////// Contacto (08.00) //

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

Axle_The_Red_25@hotmail.com

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

Al hacerlo, deben:

* Poner como asunto "Mega Man X". Si no, es probable que no lea su correo
* Dirigirse a mi persona con respeto
* Escribir correctamente, o por lo menos, que sea comprensible

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

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

1. Solicitar información personal, de cualquier tipo

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<<<<< Otras guias del mismo autor (08.01) >>

Yo, AxlRd25, he escrito varias guías, y todas ellas puedes encontrarlas en gamefaqs.com. Quizá alguna sea de tu interés, por eso te las nombro ahora:

-Mega Man X (Esta guia)
-Mega Man X2
-Mega Man X3
-Mega Man X4
-Mega Man X5
-Mega Man X6
-Mega Man X8
-MegaMan Network Transmission
-Lego Star Wars II: The Original Trilogy
-Eternal Darkness: Sanity's Requiem (¡Pronto!)
-Wii Sports

/////////////// Agradecimientos (09.00) //
---

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

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

*A Maxi_Roy por insentivarme a hacer esta guia, para saber como conseguir el Hadoken.

*A Capcom y su juego Mega Man X Collection por información sobre cómo obtener el Hadoken.

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

*A Capcom por crear este juego para SNES.

*Nuevamente a Capcom, por sacar (a principios de 2006) una compilación que

```
incluye este juego, para Game Cube.

*A Capcom por rehacer este juego para PSP

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


********************************** FIN ******************************************
```

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