

# Mega Man X FAQ/Walkthrough (Spanish)

by megaxleox

Updated to v2.3 on Sep 21, 2009

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.

Guía para Megaman X (SNES)  
por Megaxleox  
(leox\_bogard\_quiroz@hotmail.com)

Versión 2.3

\*\*\*\*\*

NOTA: Para ir inmediatamente al nivel que quieres, copia el código que está al lado del nombre del jefe en el índice y después presiona en tu teclado Control + F para sacar la búsqueda. Ahí pega el código con los corchetes [ ] incluidos.

Índice :

1. Historia del archivo.
2. Introducción.
3. Historia.
4. Personajes.
5. Niveles.
  - 5.1.- Introducción. [INT]
  - 5.2.- Chill Penguin. [CPM]
  - 5.3.- Spark Mandrill. [SMP]
  - 5.4.- Armored Armadillo. [AAG]
  - 5.5.- Launch Octopus. [LOO]
  - 5.6.- Boomer Kuwanger. [BKT]
  - 5.7.- Sting Chameleon. [SCF]
  - 5.8.- Storm Eagle. [SEL]
  - 5.9.- Flame Mammoth. [FMF]
  - 5.10.- Obteniendo la "mejora oculta". [SFH]
  - 5.11.- Fortaleza de Sigma. [FS1], [FS2], [FS3], [BFX]
6. Donde y como encontrar todo. [DET]
7. Secretos. [SMX]
  - 7.1.- Operación: "Un nuevo mañana", o "Misión Imposible"  
(Un reto para ustedes que están leyendo)
8. Proyectos futuros.
9. Información del contacto.
10. Créditos.
11. Cosas legales.

\*\*\*\*\*

1. Historia del archivo.

- 0.1 Empezado el archivo, pero mi computador ha estado funcionando mas mal que de costumbre, por lo que me temo que algo malo podría pasar.  
(No estoy muy seguro, pero fue un fin de semana de Noviembre del 2008)
- 1.0 Lo peor que podía pasar, pasó. Mientras escribía la versión 0.1 el computador se reinició de repente, y así, perdiendo todo el trabajo

(que era TODO desde el punto 1. hasta el punto 4. y terminado el nivel de introducción) por lo tanto, esta es la segunda versión. (7/11/2008 a las 10:00, no hay que mencionar que ya tenía sueño)

- 2.1 ;TERMINADA! Y me demoré menos de lo que pensé.

(10/01/09) Me merezco un vaso de coca-cola...

- 2.2 Cambiadas las Cosas Legales. (20/01/09)

- 2.3 Cambiada la lista de Proyectos Futuros. (21/09/09)

\*\*\*\*\*

## 2. Introducción.

Megaman X... que puedo decir. Esta joya es uno de los mejores juegos de plataformas lanzado para el Super Nintendo, además de uno de mis juegos favoritos, y hasta ahora aún hay gente que lo juega. Lanzado en 1993, fue un éxito inmediato. La historia toma lugar mucho mas adelante de los eventos del Megaman original(100 años aproximadamente). Presentando un gameplay ligeramente mejorado, una historia más madura y buenos personajes, no hay forma de que saliera algo mal. Por cierto, hay un remake de este juego para la PSP llamado Megaman X Maverick Hunter, el cual aunque no se compara con el original, tiene lo suyo. Agarrense, que este juego difícilmente lo podrán jugar una sola vez.

\*\*\*\*\*

## 3. Historia.

(Aquí voy a resumir la historia que aparece en el manual, tengo el cartucho original pero no el manual)

Es el año 21XX. El Dr. Cain se encuentra haciendo unas excavaciones arqueológicas. Parece no tener suerte hasta que detecta una señal, lo que lo motiva a seguir con su expedición. Poco después encuentra las ruinas del laboratorio del legendario creador de robots, el Dr. Thomas Light. Esto lo emociona mucho, y su emoción aumenta al leer notas que se refieren a una tal "cápsula". Encuentra esta "cápsula" y otra nota del Dr. Light, diciendo que dentro de la cápsula se encuentra "X", una nueva clase de robot que es capaz de pensar, sentir y tomar sus propias decisiones, tal y como un humano. Como nota importantísima, esta clase de robots deben pasar por un periodo de prueba de 30 años para que sean 100% seguros. Más contento que quinceañera con pony nuevo, el Doc Cain activa a X y comienza a estudiarlo. Cain decide usar las notas del Dr. Light como guía para replicar el diseño de X e insertar esta clase de robots en la sociedad. Con la ayuda de X, Cain logró crear el primer "Replicate Android" (Reploid). Aunque no entendía por completo las notas del Dr. Light, Cain hizo unos arreglos menores y aún así, su Replouide parece funcionar perfectamente. Cain queda maravillado con la fuerza y la inteligencia de este robot. Así comienza su producción en masa. Con el tiempo, los Replouides fueron aceptados en la sociedad. Todo iba de maravilla hasta que un día, unos Replouides se convirtieron en Mavericks y atacaron a algunos humanos. Cain piensa que los humanos se volvieron muy dependientes de los Replouides. En respuesta a dichos ataques se creó una fuerza militar de Elite llamada Maverick Hunters. Los Hunters capturarán o, de ser necesario, destruir a cualquier Replouide que agrede a los humanos. El Replouide llamado Sigma es el líder de los Hunters. Sigma es el más inteligente Replouide y la máxima creación del Dr. Cain, pues lleva su más moderna tecnología. Se supone que sería inmune a cualquier falla. El tiempo pasa y el Dr. Cain se preocupa por X, ya que

el parece no estar seguro de su lugar en la vida y que tenía el Dr. Light planeado para él. Hasta que un mal día, la peor pesadilla del Dr. Cain se hizo realidad. Sigma se volvió un Maverick y con el se fueron varios miembros de los Hunters. Sus motivos no son claros aún, pero tal parece que decidió que "los humanos son inferiores y que limitan a los Replodes en cuanto a su poder y crecimiento", por lo tanto los humanos deberían ser erradicados. La mayoría de los humanos se han escondido o han huido de la ciudad. Cain piensa que quizás, construyeron a los Replodes demasiado bien. X se toma la noticia de la guerra como algo muy personal, al haber ayudado en la creación de los Replodes, por lo que piensa unirse a Zero, el nuevo líder de los Hunters. A pesar de que el Dr. Cain duda de su éxito, no detiene a X, pues algo debe hacerse...

(Bueno, no parece resumen, de hecho, quedó larga, pero, ¿quien no va a querer leer esto para entender que es lo que pasa?)

\*\*\*\*\*

#### 4. Personajes.

Megaman X: Héroe y personaje principal. X tiene un gran sentido de la justicia, sentido que lo lleva a unirse a los Maverick Hunters. Tal como dice la carta del Dr. Light al, las habilidades de X pueden expandirse indefinidamente. X se controla muy cómodamente y tal vez lo único malo del juego es que no empiezas con el Dash.

Saquemos la cuenta, la historia del Megaman original ocurre en el año 20XX, y la de X en 21XX, por lo tanto, X estuvo encerrado por 100 años. Es de lo mas buena "persona", pero no es estúpido.

Zero: Creado por el Dr. Wily para reemplazar a Bass y destruir al Megaman original. Zero no estuvo basado en el modelo de X. En Megaman X4, al empezar a jugar con Zero, el está teniendo una pesadilla en la que Wily le dice que destruya a su enemigo, luego empieza a sufrir los efectos del Zero Virus. Después se ven unas imágenes de la masacre que hizo cuando fue activado (no estoy tan seguro de esto, pero aparecen sus manos ensangrentadas). Zero fué un Maverick un tiempo, y se cree que en la pelea de Zero vs Sigma, el supuestamente "inmune a cualquier falla" Sigma fue infectado con el Zero Virus. Eso si, después de la pelea Zero ya no tuvo mas problemas. Supuestamente, el Zero Virus fue creado con la esperanza de que algún día, Zero se volviera loco y destruyera a X (¿como?, hasta donde yo se, Wily no sabia de la existencia de X), pero en vez de eso, terminó aliándose con X en su lucha contra Sigma, y así, convirtiéndose en su mejor amigo. En el primer juego de la serie, Zero solo usa su Z-Buster y de X2 en adelante el usa su ya característico sable láser.

Sigma: La máxima creación del Dr. Cain, supuestamente inmune a cualquier falla. Eso se creía, hasta que se volvió Maverick y declarará la guerra a los humanos, que los consideraba inferiores y que limitaban a los Replodes, en cuanto a sus capacidades. Sigma se fué con algunos Hunters y se instaló en una isla, que luego convirtió en una fortaleza.

Dr. Cain: El encontró las ruinas del laboratorio del Dr. Light. Estudiándola también encontró a X. Quedó maravillado por la inteligencia de Light y sus estudios sobre la creación de robots, por lo que en base a las notas de Light y los estudios hechos en X, creó a los Replodes. Cain no aparece en el primer juego de la serie (este) pero aparece mas en X2 y X3 pero no en las versiones de Playstation.

Dr. Thomas Light: Creador del Megaman original y de X. Como esta historia sucede 100 años después de las hazañas del primer Megaman, Light aquí esta muerto. Pero aparecerá en forma de holograma en las cápsulas que X encuentra, las cuales potenciaran sus distintas habilidades.

Vile: Cazarrecompensas trabajando para Sigma.

Al menos en el primer juego, es el comandante principal de las fuerzas de Sigma. En el primer nivel casi destruye a X, pero al final no lo logra. Lo volverás a ver en la Fortaleza de Sigma. El es una parodia a Boba Fett de Star Wars.

\*\*\*\*\*

## 5. Niveles.

### - Introducción(o Puente) [INT]

Como todos los Megaman X, tenemos un fácil escenario de introducción. Aquí todo es fácil. Cuando veas a un enemigo que parece una bola con hélices de helicóptero, fíjate en la parte de abajo, que van a haber algo así como unas espinas. Justo a esa parte, dispárale un tiro a medio cargar(que salga el rayo verde) y lo destruirás. No avanzarás mucho hasta toparte con el primer sub-jefe del nivel, el Bee Blader. Esta nave dispara normalmente, lanza misiles semi-teledirigidos y a veces suelta robots. Solo disparale hasta derribarlo y no te preocupes por los robots pues, se irán con la nave. Para subir solo salta pegado a la pared para deslizarte y seguir saltando. Si necesitas energía, hay un poco en el precipicio justo al lado de donde derribaste la nave. Muy cerca de ahí tendrás que enfrentar a otro Bee Blader, pero tu repite la técnica. De ahí en adelante cuidate de los pedazos de puente que se caen. Cuando llegues a la parte con los edificios bien cerca, te saldrán robots en autos, los cuales requieren unos cuantos disparos. Dos tiros completamente cargados bastarán. Después elimina a los que salen de la nave gigante. Hecho esto te tirarán a Vile.

Vile. Por ahora, DÉBIL A NADA.

Estrategias: Ahora es imposible vencerlo. Disparale todo lo que quieras, pero no lograrás nada. Te darás cuenta que es imposible esquivarlo saltando. Solo deja que te dañe y cuando te queden tres barras de energía te empezará a disparar una bolita verde. Deja que te toque esa bolita. Cuando te agarre, escucharas un disparo siendo cargado y acto seguido, Zero te salvará de una muerte segura. Vile escapará, y luego de la conversación, terminará el escenario.

\*\*\*\*\*

Ahora podrás elegir cualquier escenario que te plazca. Pondré el orden recomendado, de manera que siempre tendrás el arma a la que el jefe siguiente es débil. El orden recomendado es:

- Chill Penguin.
- Spark Mandrill.
- Armored Armadillo.
- Launch Octopus.
- Boomer Kuwanger.
- Sting Chameleon.

- Storm Eagle.
- Flame Mammoth.

Sigamos ese orden.

-Montaña Helada [CPM]

Jefe: Chill Penguin

Altura: 5,34 ft. Ataques: Ice Shotgun, deslizarse.

Peso: 237 lb.

Aquí encuentras: Botas, Corazón(debes tener Fire Wave, arma de Flame Mammoth).

Escenario fácil. Para eliminar a los robots leñadores tienes que esperar a que lancen los dos pedazos de tronco y en es momento, disparales. A las abejas y conejos robots los eliminas con un tiro a medio cargar. Cuidate de los murciélagos cuando llegues a la cueva. A estos los eliminas de un solo tiro, pero pueden llegar a ser molestos. A las ruedas con espinas también las eliminas con un tiro a medio cargar. Sigue avanzando hasta llegar a la parte en la que tienes que subir. Esta parte es molesta ya que tienes que seguir eliminando a esas molestas ruedas. Cuando llegues arriba encontraras la primera cápsula del Dr. Light, donde obtendrás las botas. Ahora podrás hacer un Dash, o sea, con apretar A podrás hacer un movimiento rápido. Esto es muy útil, ya que te permite esquivar algunos ataques y además te permite saltar mas alto y lejos. Para saltar con Dash mientras te deslizas por una pared, debes presionar A y salto al mismo tiempo. Apretar A mientras juegas puede ser incomodo, así que es mas fácil presionar dos veces la dirección a la que quieres ir. Después de esto, avanza con cuidado, que aparecerán unos enemigos voladores y unos precipicios, y si no te tomas en serio lo que haces, te puedes caer. Mas adelante te encontrarás una Mech Machine parecida a la que usaba Vile(pero no es la misma). Con esta podrás dar puñetazos bastante fuertes. Si tienes el arma de Flame Mammoth, parate en el iglú y destruye los que están arriba, que en esos hallarás el corazón, que aumenta tu energía máxima. Después cuidate, que siguen robots que lanza bolas de nieve y también avalanchas. Al final te las veras con Chill Penguin.

Chill Penguin. Débil a Fire Wave (Arma de Flame Mammoth).

Estrategias: Chill Penguin es fácil, pero no te confíes. Sus ataques se basan en lanzarte bolas de hielo, crear estatuas de el mismo y colgarse de arriba para crear una ventisca. Las bolas de hielo no las puedes destruir y si tocas su aliento mientras crea las estatuas te dejará "helado" ...

\*Megaxleox espera pacientemente a que los lectores se rían\*

Ejem, sigamos. Mientras ocurra la ventisca, te empujará hacia el lado que sople. Si te congela, presiona todos los botones como si quisieras sacarte un zombie de encima en Resident Evil. Cuanto haga las estatuas, por lo general te las lanzará con la ventisca. Si las va a lanzar, lo sabrás porque se reirá. Si no, entonces empezará a disparar, se deslizará para romperlas o saltará al otro lado. Tu puedes interrumpir sus ataques en el pequeño lapso de tiempo que tienes antes de que el haga alguno. Por cierto, es invencible mientras se desliza. Con el Fire Wave, le harás mas daño. Sigue así hasta que lo destruyas.

Fíjate que al vencer a Chill Penguin, harás que la lava en el escenario de Flame Mammoth se congele, haciendo ese nivel considerablemente fácil.

\*\*\*\*\*

- Planta de Energía [SMP]

Jefe: Spark Mandrill

Altura: 10.0 ft. Ataques: Chispa eléctrica, corre mientras da  
Peso: 646 lb. un puñetazo.

Aquí encuentras: Sub-Tanque de energía(debes tener el Boomerang Cutter, arma de Boomer Kuwanger), Corazón(debes tener Botas).

NOTA: Si ya terminaste el escenario de Storm Eagle, aquí encontrarás los restos de la nave, y en varias partes se apagará la luz. Lo bueno es que no estarán esas molestas chispas en el suelo al inicio. En las partes en las que siempre se apaga la luz, se apagará mas.

Un escenario difícil. Definitivamente, lo más molesto son las chispas que te atacan desde el suelo, en conjunto con esos robots grandes que ya viste en el escenario de introducción. Para encontrar el sub-Tanque de energía toma las escaleras hacia abajo, justo después de haber subido la primera. Ahí avanza hasta encontrar el tanque al otro lado de la pared. Debes tener el Boomerang Cutter (Arma de Boomer Kuwanger) para obtenerlo. Elige esa arma, salta y en lo mas alto del salto dispara el boomerang para que agarre el tanque. Luego viene una parte con precipicios, aquí se apaga la luz. De vez en cuando unas luciérnagas robot iluminaran algo. Avanza hasta que llegues con el Sub-jefe, Thunder Slimer. El es algo difícil. Cuidate de la cosa azul que lanza al suelo, pues no te dejará moverte. Si te atrapa, muevete rápido. Para soltarte mas rápido, suelta un disparo a medio cargar. Si terminaste el escenario de Storm Eagle, este sub-jefe no soltará electricidad. Ahora sigue. Ten cuidado con los robots con ruedas, ya que son rápidos. Luego sigue una parte algo difícil, un pasillo llena de torres y enemigos con ruedas. Cuando pases la primera tortuga robot veras unas escaleras. No bajes aún. Rebota en la pared para ver el corazón. Para tomarlo necesitaras las botas. Deslizándote por la pared, salta hasta alcanzar el corazón. Luego pasarás por otros precipicios sin luz. Al final pelearás con Spark Mandrill.

Spark Mandrill. Débil a Ice Shotgun (Arma de Chill Penguin).

Estrategias: Sin el Ice Shotgun, Spark Mandrill causa mas dolor que jugar football sin zapatillas y sin calcetines. Pero si estas siguiendo la guía, no tendrás ningún problema. Si tienes el Ice Shotgun, será muy facil. Solo disparale para congelarlo, luego cuando se descongele, espera por lo menos un segundo, porque si le disparas otra vez, no le harás nada. Si esperas ese segundo, podrás seguir dándole leña(o hielo ^\_^).

¡Yabas! Terminamos con la fuerza bruta de los ocho jefes.

\*\*\*\*\*

- La Galería [AAG]

Jefe: Armored Armadillo

Altura: 6.36 ft. Ataques: Escudo Rodante, Defensa.

Peso: 510 lb.

Aquí encuentras: Sub-Tanque de energía. Corazón. Una mejora extra que no diré ahora pa' no quemarles la sorpresa(y para los que ya saben... bueno, ya saben)

Este es un escenario medio complicado, pero no difícil. Lo primero que veras será la vagoneta. No toques sus lados, pues hacen daño. Montatela (que feo sonó) y cuídate cuando llegue al final para no caerte al precipicio. Retrocede un poco. Fíjate en los murciélagos. Hay uno que es distinto. En verdad, ese es un enemigo que aparecía en los juegos de Megaman, pero el original, no X. Al destruirlo te dará vidas. Mas o menos te dará vidas la mitad del tiempo y nunca te dará otra cosa. Aprovecha para juntar nueve vidas. Ahora continua. Apenas te topes con el primer Mole Borer(la cosa esa que excava y tiene pinchos delante) sube por la pared y espera a que pase de largo. Ahora metete por donde salió y encontrarás otro sub-tanque de energía. Ahora sigue avanzando. Súbete a la segunda vagoneta y otra vez cuídate cuando termine el trayecto. Cuando te tires por el agujero encontrarás el segundo Mole Borer. Este LO QUIERES DESTRUIR. Si no lo destruyes a tiempo cavará la pared que te permite alcanzar otro corazón. Si te cuesta ahora espera a conseguir el Fire Wave de Flame Mammoth y con eso no te demorarás nada(;Prometido!). Ahora si tienes mas de seis vidas de sobra y tienes ABSOLUTAMENTE TODO(armadura completa y todos los corazones y sub-tanques) puedes conseguir la mejora secreta. Si cumples con los requisitos, revisa Secretos. Si no, bueno, sigue jugando. Presta especial atención a esta tercera vagoneta, ya que si al final del recorrido esta rebota con la pared que esta justo arriba de la puerta del jefe, te jorobaste de sobremanera, pues aunque saltes de ella, si ya rebotó, te caerás(pruébalo y veras a que me refiero). Cuidado, que Armored Armadillo se despertó con ganas de jugar.

Armored Armadillo. Débil a Electric Spark (Arma de Spark Mandrill).

Estrategias: Bueno, bueno. Si tienes el Electric Spark, esta pelea será cortísima. Si solo cuentas con tu todopoderoso X-Buster, agarrate, ya que tienes una larga pelea por delante. Dispara el Electric Spark cuando tengas la oportunidad(y mientras Armadillo no esté rodando y saltando) y con esto le quitaras su armadura. Además de dejar de hacerle honor a su nombre, desde este momento Armadillo podrá ser dañado por CUALQUIER arma. Incluso podrá ser dañado mientras esté rodando. Sigue dándole hasta que ganes.

Recuerda que tenemos que volver aquí, pero mucho mas tarde.

\*\*\*\*\*

-El Océano [LOO]

Jefe: Launch Octopus

Altura: 7.80 ft. Ataques: Torpedo Teledirigido. E. Drain. (Eso dice el

Peso: 348 lb. el juego, supongo que es Energy Drain ).

Aquí encuentras: Corazón (No necesitas nada para obtenerlo).

Escenario medio difícil y algo corto. Sobre la primera parte no tengo mucho que decir, solo avanza. Cuidate de los caballos de mar que salen de la tierra. Son algo débiles, pero muy molestos. Al avanzar pelearás con el Anglerge. Ahora este enemigo no causa muchos problemas. Si te intenta atraer hacia el solo usa el Dash en la dirección contraria. Si te toca su luz que sale de la cosa esa en su cabeza te alejará, pero eso no es problema ahora. Si tienes el arma de Storm Eagle, entonces su rápida destrucción esta asegurada. Derrótalos para avanzar. Ahora siguen unos peces bastantes molestos que literalmente te tragan. Si lo hacen, disparales hasta que te suelten (o mejor dicho, los destruyas). Justo ahora sigue otro Anglerge, pero este es más difícil y molesto porque:

a) Te atrae y empuja mas seguido que el anterior.

y

b) Hay espinas que te eliminan apenas las tocas.

Otra vez, si tienes el arma de Storm Eagle no tienes razón para desesperarte. Solo que esta vez debes tener mucho mas cuidado. Lo mas seguro es pararte en el trozo de tierra de la izquierda, así si te empuja no te caerás y si te atrae solo salta y usa el Dash. Con el destruido, sigue. Ahora veras unas cosas que forman remolinos. Usa el tercero para subirte al barco robot. Disparale a la cosa azul para destruirlo. Otra vez, el arma de Storm Eagle es muy útil aquí. Creeme esta arma es útil en CUALQUIER MOMENTO. Al destruirlo, el barco se hundirá, destruyendo el "piso" de abajo, revelando una entrada secreta. Ahí pelearás con el Utoboros (la supuesta "Serpiente Marina"). Para destruirla solo disparale a la cabeza o la cola. Para hacer la pelea mas corta, usa el arma de... ya sabes. CONSEJO ÚTIL. Si estas saltando muy alto y quieres saber que vas a caer en la plataforma y no en las espinas, solo fíjate en los pilares del fondo. Si hay un pilar, hay una plataforma abajo. Una vez que lo destruyas, avanza y encontraras el Corazón. Ahora retrocede y retoma el camino anterior. Te toparas con otro Utoboros. Este no es menos difícil que el anterior. Solo repite la estrategia. Al destruirlo estarás cerca del jefe. Unos peces tragones son lo único que te separa de la puerta que te lleva a Launch Octopus.

Launch Octopus. Débil a Rolling Shield y Boomerang Cutter. (Armored Armadillo y Boomer Kuwanger respectivamente).

Estrategias: Primero, este es uno de los dos jefes con una segunda debilidad. Usa tres veces el Boomerang Cutter en Octopus para cortar sus tentáculos. Con esto ya no podrá lanzar sus peces teledirigidos ni podrá hacer remolinos. Segundo, este jefe es difícil, por lo tanto, si te cuesta, vuelve mas tarde con algunos corazones. Si le cortaste sus tentáculos, la pelea se tornará algo mas fácil. Usa el Rolling Shield SOLO CUANDO ESTÉS SEGURO. Ya que sus misiles normales destruyen la bolita que lanzas. Puedes lanzar dos bolas seguidas, si mides bien el momento, la primera bola destruirá un misil y la segunda probablemente golpeará al pulpito. Si hace el remolino usa el Dash y para los peces teledirigidos, solo salta con Dash y muevete mucho pero fijándote a donde te mueves.

¡Uno menos, faltan cuatro! Al vencer a Launch Octopus harás que el escenario de Sting Chameleon tenga agua en algunas partes, esto



es necesario para obtener el corazón.

\*\*\*\*\*

- La Torre [BKT]

Jefe: Boomer Kuwanger (¿Que animal es?)

Altura: 7.93 ft. Ataques: Boomerang Afilado,  
Peso: 306 lb. Levantamiento de la Muerte.

Aquí encuentras: Corazón. Tienes dos formas de obtenerlo.  
Una es volver con el Boomerang Cutter y dispararlo contra el corazón para tomarlo. La otra es cargando el Ice Shotgun y saltar hacia el corazón antes de que el "skate" se aleje.

Este nivel es medio complicado, mas que nada, por sus enemigos. Al subir unas cuantas escaleras te topará con un enemigo verde. Su escudo detiene tus disparos, al igual que su arma. Para eliminarlo solo corre hacia el y salta hacia atrás. Cuando esté desprotegido, atacalo. No muy lejos de esa parte veras un enemigo que está pegado a la pared. Esta cosa si que es molesta, ya que tiene la mala costumbre de esquivar tus disparos. Cuando se empieza a preparar para disparte (parecerá que carga un disparo) en ese momento disparale tu. También esta el enemigo del escudo. Para eliminar al Dodge Blaster (la torre que esquiva tus ataques) solo hace falta un disparo completamente cargado. Por cierto, he notado que si les disparas desde lo mas lejos que puedas, no lo esquivaran. Ahora sigue un pasillo bastante molesto, ya que salen robots pequeños del techo y además sistemas de defensa que te dispararán en cuanto toques los láseres. Las torres que disparan son indestructibles, pero los robots voladores son débiles. No hay nada en los huecos de donde salen los robots voladores. Al subir las escaleras encontraras una tortuga que resiste mucho. Al subir enfrentarás cuatro en total. El ascensor solo es difícil si llegas con poca energía. Para empezar hay picos a la derecha y a la izquierda, también plataformas con picos abajo y para colmo, enemigos voladores, pero de los débiles. No debería ser mucho problema. Ahora estarás fuera de la torre en sí. Fíjate en las cosas que parecen huecos en la pared. De ahí saldrán plataformas rojas con torres que disparan y en las escaleras veras robots en ellas. Solo sube hasta que puedas entrar a la torre de nuevo. Justo antes de entrar veras el corazón, pero algo inaccesible. Hay dos formas de agarrarlo. La normal y la "Rara". La normal es eliminar a Boomer Kuwanger y después volver a esta parte del nivel y usar su arma (sin saltar) para tomarlo. La "Rara" es volver acá con la mejora del X-Buster, cargar el Ice Shotgun usar el skate para saltar hacia el corazón. Ahora sigue otra parte molesta, ya que tendrás que subir por una parte llena de torres en plataformas móviles que se mueven (duh!) y Dodge Blasters. Al final está Boomer Kuwanger.

Boomer Kuwanger. Débil a Homing Torpedo (Arma de Launch Octopus).

Estrategias: ¿Creíste que el nivel era molesto? Jeje, vaya sorpresa te vas a llevar. Boomer se la pasa teletransportandose y lanzando boomerangs afilados. Cuando no se teletransporta, correrá y si se gana al lado tuyo, te agarrará y te lanzará contra el techo. ¿La estrategia?, simple. Solo lanza el Homing Torpedo todo el tiempo, que lo golpearán incluso cuando se teletransporte. Si no tienes esta arma... te jorobaste, porque será bastante difícil. De cualquier modo, con practica se vuelve bastante fácil.

Wasted! Ya que tienes el Boomerang Cutter, vuelve para tomar el corazón.

\*\*\*\*\*

- El Bosque [SCF]

Jefe: Sting Chameleon

Altura: 5.80 ft. Ataques: Picadura del Camaleón.

Peso: 169 lb. Lengua de Acero.

Aquí encuentras: Armadura. Corazón.(Debes tener las Botas)

Escenario bastante fácil, para mí. En la primera parte(que es bastante lineal) te encontrarás con los robots leñadores del nivel de Chill Penguin. Avanza hasta llegar a una cueva. En lugar de entrar, sube rebotando por la pared. En esa parte pelearás contra el RT-55J. Si bien es fácil, este jefe dura mucho. Solo disparale con el X-Buster en el casco(o cabeza) todo el rato hasta eliminarlo. Al terminar con el literalmente, la cápsula con la armadura saldrá de la tierra. Si tienes las botas(que deberías) vuela a la entrada de la cueva, pero esta vez, baja. Si eliminaste a Launch Octopus, esta parte debería estar inundada. Rebota en la pared para destruirla y ahora corre hacia delante. Como está inundado, saltarás mas lejos. Ahora, con el corazón, sigue el camino. Aquí caerán enemigos que usan rocas para defenderse. No hay mucho que decir. Al salir, cuídate de los pájaros carpinteros en los árboles, ya que botan gusanos. Sube el cerro y avanza hasta encontrar una Ride Armor, perfecta para avanzar rápidamente. Aquí otra vez aparecerán los pequeños robots voladores, que son bastante molestos y también otros enemigos usando Ride Armors. Si te caes en el pantano te empezará a hundir de a poco y te moverás mas lento. Al final llegaras con Sting Chameleon.

Sting Chameleon. Débil a Boomerang Cutter (Arma de Boomer Kuwanger).

Estrategias: Este jefe no están tan difícil, ¡pero si que es molesto!. Para empezar se hará invisible y se moverá por todos lados, además su ataques son difíciles de esquivar. Si tienes mucho corazones(y por lo tanto, energía) no deberías tener problemas. Cuídate de las espinas que hará caer, ya que son bastante difíciles de esquivar. Si tienes el Boomerang Cutter, Chameleon será pan comido. Una nota sobre esta arma, si la disparas parado en el suelo, el boomerang dara una vuelta hacia arriba, y si la disparas saltando, dará una vuelta hacia abajo. Por cierto, si el boomerang toca a Chameleon cuando esta EMPEZANDO a volverse invisible, no le hará nada.

¡Terminamos con el segundo jefe mas molesto del juego!

\*\*\*\*\*

- El Cielo (o "El Aeropuerto") [SEL]

Jefe: Storm Eagle (¡Mi favorito!)

Altura: 8,20 ft. Ataques: Tornado Tormenta, Volar.

Peso: 275 lb.

Aquí encuentras: Corazón(necesitas Botas), Casco(también Botas)

y Sub-tanque de energía.

¡LA MÚSICA DE ESTE NIVEL ME ENCANTA! La tengo en la cabeza todo el día. Aparte de ser mi nivel favorito también. Es un escenario difícil si aun no te acostumbras al juego. Para empezar, el corazón esta justo arriba de ti. Primero avanza hacia las plataformas móviles, pero ten cuidado, ya que los robot que vuela te puede tomas y tirar al vacío. Cuando llegues a lo mas alto, salta usando el Dash hacia la izquierda del todo. Caerás justo encima de la torre y ahí veras el Corazón. Ahora desde la plataforma mas alta, avanza hacia la derecha. Veras una torreta en una plataforma que se eleva y mas adelante dos de los robots grandes que viste en la Introducción. Después del segundo, veras un lanzallamas en una plataforma que se eleva, destruyelo para pararte en ella. Sube por las otras dos que están a la izquierda y verás el Sub-tanque de energía al otro lado del vidrio. Rompelo y toma el tanque. Si quieres romper todo el vidrio destruye también al robot que esta ahí. Ahora avanza por las plataformas y antes de que terminen veras unos tubos inflamables. Destruyelos y al final del pasillo encontrarás una vida. Ahora sigue y sube la plataforma. En vez de avanzar, tírate por el hueco y con las botas salta hacia la derecha. Veras otros tubos inflamables, destruyelos para abrirte camino hacia el casco. Sigue avanzando por una parte repleta de enemigos que incluye al casco amarillo de los primero juegos del Megaman original. Luego saltarás por unas plataformas descompuestas que se caerán si no te apuras. ¿Se te hace conocida la nave donde estas parado?, debería. Esta es la nave que estaba destruyendo la ciudad en la Introducción, el Death Rogumer. Destruye las dos torres y baja las escaleras. Si necesitas algo de ayuda, baja pegado a la parte derecha de la nave y encontrarás energía para ti y tus armas. Equipa el Chameleon Sting que Storm Eagle despertó de malas.

Storm Eagle. Débil a Chameleon Sting (Arma de Sting Chameleon).

Estrategias: Vaya... un jefe difícil si no tienes el arma adecuada y tampoco muchos corazones. Al empezar, Eagle va a aletear para empujarte fuera de la nave. Usa el Dash para mantenerte ahí. Después pueden pasar tres cosas. O disparará un tornado que ni con el Dash te salvarás(salta para salvarte), o volará a una altura media para tirar un huevo que suelta aves pequeñas, o empezará a volar por todo el escenario para embestirte. Pase lo que pase, tu dale con el Chameleon Sting, que lo golpeará si apuntas hacia Eagle. Si tienes esta arma, Storm Eagle es una mantequilla.

Terminated. Queda un solo jefe, Flame Mammoth.

\*\*\*\*\*

- La Fábrica [FMF]

Jefe: Flame Mammoth

Altura: 10.5 ft. Ataques: Lllamarada, Aceite, Salto.

Peso: 719 lb.

Aquí encuentras: Corazón, mejora del X-Buster, Sub-tanque de energía.

Si no terminaste el escenario de Chill Penguin, este nivel será algo difícil. Si lo terminaste, entonces las partes donde había lava ahora estará congelada. Esto además te permite tomar un corazón, pero no es

necesario congelar la lava para tomarlo.

Yap, empecemos. Una cosa, este nivel tiene un bug(o Glitch) extraño, pero lo veremos en Secretos.

Avanza un poco y veras unos tubos que botan enemigos. Los únicos que te atacarán serán los robots sin piernas, que no son un peligro. Lo que si es un peligro es la lava que se encontrará en el suelo, pero si acabaste con Chill Penguin, la lava es una preocupación menos. Al pasar las dos primeras bandas móviles volverás a ver a ese molesto robot del escenario de Storm Eagle que te agarraba y te botaba. Luego pasarás por dos bandas móviles más. Luego veras energía y un precipicio. Al avanzar un poco veras unos bloques en el techo. Parate en la plataforma y ahora salta hacia los bloques con el Dash. Puede que necesites intentarlo mas de una vez. Una vez que te pegues al bloque, empieza a saltar con Dash para romperlos de a poco. Rompe los de abajo con Dash y después el resto con el casco. Al final encontraras la mejora para el X-Buster. Ahora sigue una parte difícil si es que no congelaste la lava. De vez en cuando partes de la plataforma se romperán, si congelaste la lava, esto no pasará. Justo abajo de la ultima plataforma en la parte baja verás el corazón. Con la lava congelada simplemente tómallo. Si no la congelaste, aun la puedes tomar. Espera a que la lava haga un agujero o mas cerca del corazón, ahora deja que un enemigo te dañe y en lo que X parpadea, toma el corazón. Aún no terminamos. Sube hasta el final y ahora ve a la izquierda del todo pero manteniéndote en lo mas alto de las plataformas. Cuando pases por el casco amarillo y tomes la vida, salta con Dash hacia la izquierda hasta pegarte a la pared. Ahora sube y rompe los bloques para tomar el Sub-tanque. Ahora si sigue el camino. Otra vez veremos bandas móviles pero esta vez hay aplanadoras, así que cuidado. No es muy difícil. Luego veremos unos tubos con enemigos picudos, aceite hirviendo y robots con escudos, lo que causa unos pocos problemas. Al final te estará esperando Flame Mammoth.

Flame Mammoth. Débil a Storm Tornado y al Boomerang Cutter  
(Storm Eagle y Boomer Kuwanger respectivamente).

Estrategias: Bueno, bueno. Mammoth puede o ser muy difícil, o muy fácil. Primero, toda la pelea se desarrolla en una banda móvil. Segundo, Mammoth puede cambiar la dirección de la banda cuando se le dé la regalada gana.

Por eso tienes dos estrategias, o usas el Storm Tornado hasta acabar con el robot, o literalmente le cortas la trompa con el Boomerang Cutter. Para eso, disparale el Boomerang Cutter tres veces.

Al cortarle la trompa Mammoth ya no podrá cambiar la dirección de la banda ni podrá lanzar aceite (¡bien!). Por cierto, Mammoth salta bien lejos, así que cuidado.

¡Con esto terminamos con los ocho jefes! Ahora estas listo para buscar la mejora oculta en el escenario de Armored Armadillo. Para obtenerla primero debes haber obtenido CADA MEJORA POSIBLE, o sea, todos los corazones, Sub-tanques y partes de la Armadura. En caso de que te falte algo revisa la sección "Donde y como encontrar todo".

Desordenando un poco la guía, iremos de inmediato a obtener la mejora oculta; el Hadoken.

\*\*\*\*\*

- Obteniendo el Hadoken [SFH]

Suponiendo que tienes todas las mejoras posibles, dirijámonos al escenario de Armored Armadillo. Primero, necesitas muchas vidas, así que elimina al murciélago diferente que está al inicio hasta conseguir diez vidas. Todo lo que tienes que hacer es subirte a la tercera vagoneta (la última) y andar al final. Elimina a los pájaros para que no estorben, y justo antes de que termine el trayecto, toma la energía que está justo arriba de la puerta del jefe. Hecho esto, tírate al precipicio (lógicamente, gastando una vida). Haz esto cinco veces. A la quinta vez verás una cápsula del Dr. Light al lado de la energía. El te dará el Hadoken de Ryu (Street Fighter). Para ejecutarlo, debes tener la energía completa y hacer un cuarto de círculo y el botón de ataque.

Eso sería ABAJO, ABAJO DIAGONAL DERECHA, DERECHA, ATAQUE, si estás viendo hacia la derecha. Los jugadores que alguna vez hayan jugado un juego de peleas en su vida no tendrán problemas para hacerlo, pero a los demás, puede que les cueste un poquito.

\*\*\*\*\*

- Fortaleza de Sigma (Primera parte) [FS1]

Jefes: - Una pelea especial  
- Bospider

Este escenario empieza siendo difícil. Después de que Zero termine de hablarte, avanza eliminando tortugas y robots voladores. El Hadoken despachará rápidamente a las tortugas pero no lo uses con los que vuelan. Como nota, a las tortugas que se encuentren un poco más alto que tú, el Hadoken las eliminará igual. Luego sigue una parte bastante molesta en la que tienes que subir plataformas móviles mientras eliminas más robots voladores. Luego entrarás a la fortaleza en sí. Aquí serás recibido por torretas. Después tendrás que subir unas escaleras con robots "patas largas" y al final verás a Zero y Vile, quienes se adelantarán. Entra por la puerta, al parecer que algo malo pasó. Entra por la otra puerta y verás a Zero cautivo en un contenedor y a Vile con una nueva armadura. Va a empezar otra pelea.

Vile (con armadura). DÉBIL A NADA.

Vile (sin armadura). Débil a Rolling Shield (Arma de Armored Armadillo).

Estrategias: Ahora sí. Al igual que en la Introducción, mientras Vile esté en su armadura será invencible. Lánzale todos los Hadokens que quieras, no le harás nada. Mejor mantente recibiendo daño hasta que te dispare la misma esfera verde para que te atrape. Cuando X este a punto de morir Zero escapará del contenedor y se colgará de la armadura, haciéndose explotar a él mismo. Esta heroica acción no eliminará a Vile, pero al no tener armadura X tendrá una pelea justa. Cuando X recupere su energía, el combate comenzará después de que Vile hable. Cuando empiece, solo lánzale el Rolling Shield, tratando de esquivar sus ataques. La mayoría de sus disparos los podrás esquivar si cuando él te dispara tú estás en el suelo, ya que también te apuntará si estás saltando, y si él salta, tú solo corre por debajo. Si no quieres perder el tiempo y terminar la pelea de la manera "aburrida", usa el Hadoken, que uno solo lo eliminará.

X irá con Zero, quien muere en sus manos. No dejemos que su sacrificio sea en vano. Ahora avanza.

A propósito, aquí puede pasar algo distinto, pero lo veremos en Secretos.

Luego de pasar el sistema de defensa, eliminando enemigos con escudos, sigue una muy molesta parte, en la que tienes que subir destruyendo mas enemigos con escudos, Dodge Blasters y robots voladores. Para hacer esta parte mas fácil tienes dos maneras, la divertida y la rápida. La divertida consiste en ir subiendo usando el Storm Tornado completamente cargado, así el tornado vertical destruirá inmediatamente a todos los enemigos molestos. La rápida consiste en cargar completamente el Chameleon Sting y mientras eres invencible, vas subiendo. Tras la puerta está Boomer Kuwanger, solo usa el Homing Torpedo. (¿No esperabas que escribiera otra estrategia, verdad?)

Luego deberás atravesar un pasillo con cascos amarillos y robots voladores, al final te espera "La Araña".

Bospider. Débil a Ice Shotgun.

Estrategias: Este jefe es muy confuso. El patrón que seguirá al bajar es completamente al azar, y no esperes que use todas las barras horizontales al bajar. Mientras no esté al nivel del suelo, es invencible. Lo que tienes que hacer es esperar a que toque suelo y ahí, cuando abra su ojo, dale con el Ice Shotgun.

Llegará un momento en que soltará arañas pequeñas, quienes no son un problema. Cuando le quede menos de la mitad de su energía, aumentará su velocidad y también mostrará su ojo por mucho menos tiempo, así que tendrás que ser mas preciso.

\*\*\*\*\*

- Fortaleza de Sigma (Segunda parte) [FS2]

Jefes: - Rangda Bangda

Empezarás con una parte no tan difícil en la que tienes que avanzar saltando en plataformas móviles mientras eliminas murciélagos. Después tendrás que subir una pared. Te recomiendo que cargues el X-Buster al cuarto nivel, ya que hay un robot que requiere varios disparos justo al lado de la puerta, y el disparo a cuarto nivel lo elimina de una. Tras la puerta está Chill Penguin, solo prepara el Fire Wave. Como nota, las bolas de hielo que Penguin dispara NO PUEDEN SER DESTRUIDAS POR EL HADOKEN. Después sigue una parte complicada con varios enemigos. Rápidamente prepara el X-Buster para eliminar a los robots antes que monten las Ride Armor. Si tomas una, esta parte se te facilitará enormemente. Después cuando veas una escalera tendrás que elegir por que camino subir. Por la izquierda hay torretas en plataformas móviles y por la derecha hay Dodge Blasters. La más fácil (y menos tediosa) es la que tiene los Dodge Blasters. Luego te espera Storm Eagle. Recuerda que su debilidad es el Chameleon Sting. Para la siguiente parte tienes dos formas de pasarlo. ¿Recuerdas las formas Divertidas y Rápidas de la fortaleza anterior? Pues otra vez elige una para esta parte. Hay enemigos con forma de ruedas, robot con escudos... Si no estas de ganas de destruir, solo cargar el Chameleon Sting. Al final, tras la puerta te espera el jefe.

Rangda Bangda. Todas sus partes son débiles a Chameleon Sting.

Estrategias: Este jefe es distinto a todos. Para empezar, cada parte atacan y funcionan independientemente de las otras. Si el ojo es azul, solo se dirigirá hacia a ti. Si es verde, te disparará

una bolita y si es rojo dará tres disparos en tres direcciones distintas. Todo esto evitando caer en los pinchos de al medio. La nariz es un poco mas difícil, pero no tanto. Si destruyes los dos ojos, las paredes se quedarán al medio. Lo mismo pasa si destruyes antes la nariz. Solo mantente disparando el Chameleon Sting y terminarás.

\*\*\*\*\*

- Fortaleza de Sigma (Tercera parte) [FS3]

Jefes: - D-Rex

En este nivel enfrentarás al resto de los jefes. El camino entre cada uno no es muy largo ni tampoco tiene muchos retos. Al subir veras una tortuga y justo atrás de ella está Armored Armadillo. Podrás acortar la batalla usando el Electric Spark para quitarle su armadura. Después tendrás que eliminar robots mineros y murciélagos. Es hora de mandar a Sting Chameleon al otro mundo usando el Boomerang Cutter. Recuerda dispararlo a nivel del suelo para que el boomerang dé la vuelta por arriba.

Al bajar veras energía encerrada. Para tomarla usa el Boomerang Cutter, pero primero elimina a los enemigos. Ahora es el turno de Spark Mandrill para morir, así que recuerda usar el Ice Shotgun.

Después deberás eliminar a unos peces "tragones" para abrirte paso hacia Launch Octopus. Córtales sus tentáculos disparándole tres veces el Boomerang Cutter y luego térmalo con el Rolling Shield.

Para pasar rápidamente el pasillo lleno de pinchos, carga el Chameleon Sting y corre. Ahora sigue Flame Mammoth, así que prepara el Storm Tornado. Al eliminarlo no hay literalmente nada que te separe del jefe de esta escena.

D-Rex. Débil a Boomerang Cutter.

Estrategias: Para eliminar a este jefe debes usar Dash o simplemente no podrás esquivar sus ataques. Es algo difícil. Básicamente salta con Dash y no te pares en la parte de abajo o sino te va a aplastar.

Para atacarlo con el Boomerang Cutter tienes dos formas.

Una de ellas es la "segura" y la otra es la "kamikaze".

La "segura" es esperar a que las dos partes estén juntas y ahí saltar y dispararle.

La "kamikaze" consiste en pararte en la parte baja del jefe y ahí disparar el Boomerang Cutter para que lo dañe cuando el boomerang de la vuelta por arriba. Debes apresurarte porque si no lo haces (parodiando la horrible línea de Barry Burton del primer Resident Evil) "Te transformarás en un sándwich de Megaman X".

Desviándome un poco de este juego, el primer Resident Evil se caracterizó por tener dos diálogos malísimos, ambos dichos por Barry. La primera es cuando Jill Valentine encuentra la escopeta y al intentar salir del cuarto, la puerta se cierra y el techo amenaza con aplastarla. En eso Barry (quien siempre está en el lugar y tiempo correctos) derriba la puerta y salva a Jill y ahí dice: "Casi te conviertes en un sándwich de Jill". La segunda línea es cuando le pasa a Jill el Lockpick y dice: "You are the master of clipping".

No se como traducirlo pero para los que no sepan, con el Lockpick Jill puede abrir puertas y cajones sin necesidad de usar las llaves pequeñas.

Como dato curioso, en el remake de este juego para la Nintendo DS (llamado Resident Evil Deadly Silence) hay un minijuego llamado

"Masters of Knifing", en referencia a la célebre frase.

Suponiendo que eliminaste a D-Rex, pasemos a el ultimo desafío del juego.

\*\*\*\*\*

- Batalla Final [BFX]

Para llegar con Sigma simplemente sube por la pared ignorando a los gusanos. Sigma te recibirá diciendo que no privará a su mascota del placer de eliminarte, así que te pondrá a pelear con ella.  
(¡¿Que pensaste que iba a pasar!?)

Velguader. Débil a Ice Shotgun.

Estrategias: Este perrito siempre empezará saltando hacia ti (son las costumbres de las mascotas de familia ^\_^), rebotará en la pared y volverá a donde empezó. Aunque sea débil al Ice Shotgun, si le disparas el X-Buster totalmente cargado harás retroceder un poco a la bestia. Al vencerla literalmente la volarás en pedazos.

Sigma (Primera parte). Débil a Electric Spark.

Estrategias: Si quieres, puedes hacer esta pelea muy fácil. Básicamente, si te la pasas rebotando en las paredes, Sigma hará lo mismo, pero saltando de una a la otra. Si estas a nivel del suelo intentará darte un sablazo que baja mucha energía. También te disparará. Sigma solo te dará sablazos y disparará si estas en el suelo. Casi siempre antes de dar sablazos Sigma primero correrá hacia ti. Por cierto, Sigma siempre saltará si tu estás a mayor altura que el. Para terminarlo rápido, haz que salte y en lo que baja, recíbelo con un Hadoken, si no, solo usa el Electric Spark.

Sigma (Segunda parte). Débil a Rolling Shield.

Estrategias: Yap, esta es la pelea final, y si no sabes lo que haces va a ser un trabajo duro. Primero, nunca lo derrotarás si no te subes a sus garras. Segundo, Sigma es inmune a TODOS LOS ATAQUES menos al X-Buster completamente cargado y al Rolling Shield. Para vencerlo debes esperar a que baje una de sus garras para pararte en ellas. Pero si eres tremendamente arrecho y (citando a Lord Zero) tienes mas bolas que un partido de ping-pong nudista, puedes rebotar por la pared e intentar subirte sin esperar a que baje las garras. Ahora una vez sobre ellas, dispara el X-Buster totalmente cargado o dale con el Rolling Shield. Con sus garras solo hará dos cosas, o lanzará rayos, o las bajará. De cualquier forma, siempre que vaya a hacer algo con ellas primero las va a abrir. Si tienes la suficiente habilidad no te caerás una vez que te subas a ellas. Para esquivar el rayo mientras esta parado en la garra simplemente parate en la orilla pero con cuidado para no caerte. Por cierto, mientras estés parado en una, te puede intentar botas con la otra. Solamente mantente dándole duro(eso sonó feo) a la cara de Sigma y lo vencerás.

¡Felicidades! Haz terminado uno de los mejores Shooters para el SNES.

\*\*\*\*\*



## 6. Donde y como encontrar todo. [DET]

En esta sección veras donde encontrar cada ítem, para mejorar al máximo las habilidades de X, y de paso, encontrar el Hadoken.

Chill Penguin: Primero debes tener el Fire Wave.

Encuentras un corazón en uno de los iglúes que se encuentran si tomas el camino de arriba justo al encontrar la Ride Armor que te facilita el avance. Destruyelos con el Fire Wave. Las botas están a la pasada y es imposible obviarlas.

Spark Mandrill: Encuentras un Sub-tanque de energía al inicio, si en lugar de ir por arriba tomando las escaleras tomas las que te llevan abajo, al avanzar verás al Sub-tanque que se encuentra encerrado. Usa el Boomerang Cutter para tomarlo. Para el corazón necesitas las botas. Tras pasar la primera tortuga, rebota en la pared con Dash para intentar alcanzarlo.

Armored Armadillo: El Sub-tanque de energía se encuentra justo atrás del primer Mole Borer (la excavadora gigante). Revisa la parte de donde salió, que ahí esta. Para el corazón tienes que destruir al segundo Mole Borer. Si no alcanzas, puedes usar el Storm Tornado o el Fire Wave. Al destruirlo, evitaras que se destruya el pedazo de pared que te permite alcanzar el corazón.

Launch Octopus: Usa el tercer remolino para alcanzar al Cruziler (el barco que dispara) y disparale hasta destruirlo. En el camino que se va a revelar tendrás que destruir al Utoboros. Te recomiendo que uses el Storm Tornado con ambos enemigos. Tras destruir a la serpiente marina podrás tomar el corazón.

Boomer Kuwanger: En la parte que se juega fuera de la torre, el corazón se puede ver antes de volver a entrar. Puedes tomarlo con el Boomerang Cutter o cargar completamente el Ice Shotgun y saltar del skate antes que se aleje demasiado.

Sting Chameleon: Para obtener el corazón debes haber terminado el escenario de Launch Octopus y tener las botas. Antes de entrar a la cueva toma el camino de abajo, el cual va a estar completamente inundado. Saltando con Dash rompe los bloques y salta para tomar el corazón. Ahora toma el camino de arriba para enfrentarte a un sub-jefe. Disparale en la cabeza todo el tiempo y podrás tomar la Armadura.

Storm Eagle: Necesitas las botas para todo aquí. Cuando te subas a la segunda porción de plataformas móviles, espera a que suban a lo mas alto. De ahí con salta con Dash a la izquierda del todo para tomar el corazón. Cuando llegues a las plataformas que suben y bajan, súbete en la primera y rompe el vidrio para tomar el Sub-tanque. Ahora, después de pasar toda la parte de las plataformas que suben y bajan, metete por el hueco que hay entre la torre y la plataforma y salta con Dash hacia la derecha. Verás unos tubos inflamables. Destruyelos y toma el Casco.

Flame Mammoth: Necesitas Botas y Casco. Al avanzar normalmente veras unos bloques que se pueden romper con el casco. Parate en la plataforma cercana y con Dash corre e intenta pegarte a los bloques. Puede que te cueste al inicio. Después empieza a saltar para romperlos de a poco y tomar la mejora del X-Buster. En el cuarto grande con los robots mineros, ve a lo mas alto y después

salta a la izquierda del todo. Veras un Sub-tanque encerrado. Salta en los bloques para romperlos yyyyyy... en ese mismo cuarto toma el corazón que se encuentra justo abajo de una plataforma. Lo mas recomendable es haber eliminado a Chill Penguin y tomarlo cuando la lava esté congelada.

El Hadoken: Una vez que hayas conseguido tomo lo mencionado aquí arriba, vuelve al escenario de Armored Armadillo y en el inicio elimina cuantas veces sea necesario al murciélago diferente hasta conseguir diez vidas. Ahora cuando tomes la tercera vagoneta, salta antes de que termine el trayecto para tomar la energía que se encuentra arriba de la puerta del jefe. Ya que la tomes, tírate al vacío. Repite esto cinco veces. A la quinta al lado de la energía aparecerá una cápsula del Dr. Light con el Hadoken.

¡Ufa! Eso es todo. Ahora tienes un Megaman completamente equipado, con energía al máximo, armadura y todo su arsenal de armas, todo por \$50,00 más gastos de envío e intereses. Compre con garantía, compre con calidad, Antena 3 directo, en su hogar.  
Ya... ya. Ya superaremos este mal chiste ¬\_¬"

\*\*\*\*\*

## 7. Secretos. [SMX]

Este es un truco interesante. Si al estar usando Dash das un disparo normal sin cargar, este hará el mismo daño que uno completamente cargado. Bastante útil cuando no tienes tiempo para cargar. PROBADO.

Si usas tres veces el Boomerang Cutter en Launch Octopus, le cortarás sus tentáculos y si lo usas contra Flame Mammoth, le cortarás la trompa. PROBADO.

Cuarto Bug (o Glitch Room) en el escenario de Flame Mammoth.  
Algo de información primero. Un Bug y un Glitch son términos que generalmente se confunden. Por lo general un Bug es un error de un juego que por lo general se usa para tener algo de ventaja. Un ejemplo de un Bug es el conocido truco de The Legend of Zelda Ocarina of Time, en el cual si reinicias la consola cuando Ganon le quita la Master Sword a Link, empezará al inicio de Ganon's Tower sin la espada. Esto sirve para varios bugs curiosos dentro del juego. Un Glitch es un error de programación que no necesariamente te da ventaja alguna o estropea un juego y en la gran mayoría de los juegos, muestra gráficas corruptas o errores en los colores. Ejemplos de esto son la Isla Glitch de Pokemon Red/Blue. Si en Youtube buscan por ejemplo SNES GLITCH o GLITCH [nombre del juego especifico] encontraran este tipo de errores y como tu mismo los puedes sacar.

Ahora si, como sacar el Glitch de Megaman X. En cualquier momento, ve al escenario de Flame Mammoth y ganate en la primera banda móvil y espera a que el tubo de arriba bota la cabeza de un enemigo. Cuando lo haga, parate en la cabeza y de ahí salta adentro del tubo y pégate en la pared, sigue saltado para quedar caminando por fuera de la pantalla. De ahí avanza a la derecha saltado por los otros tubos y verás el espacio donde se encuentra la mejora del X-Buster, pero el espacio estará vacío. Sigue avanzando y veras donde se encuentra el Sub-tanque de energía, pero tendrá gráficos corruptos que en verdad si te fijas son los Sprites de Megaman, pero por pedazos y con colores raros. Cuando parezca que no puedes avanzar salta pegado a la "pared" y rebota hasta pasar al otro lado. Si puedes, tomas el ítem raro y se te añadirá como un sub-tanque

normal. Después con Dash, salta a la derecha para caer en la plataforma. En esta parte los enemigos son invisibles y hay un fondo verde y si te caes será como si fuera un precipicio(todo esto parte del glitch). Al avanzar y salir de este cuarto todo volverá a la normalidad. PROBADO.

El Z-Buster.

Bueno,bueno. Un ítem conocido como Z-Buster acá no existe. Lo que confunde a la gente es lo siguiente. Si al llegar a la primera fortaleza de Sigma no tienes la mejora del X-Buster, cambiará el dialogo de Zero cuando muere. Ahí te va a dar su arma, pero básicamente es la misma mejora del X-Buster que se encuentra en el escenario de Flame Mammoth. Esto pasa porque sin esta mejora, la única otra forma de dañar a Sigma es con el Rolling Shield. PROBADO.

Detalle extraño.

Si terminas el juego SIN LAS BOTAS(sip, esto es posible, sigue leyendo) X aparecerá con ellas en la secuencia en la que mira la destruccion de la fortaleza de Sigma. Sin embargo ya no las lleva puestas cuando corre por el puente durante la presentacion de los enemigos. PROBADO.

El momento del desconcierto.

Esto se pone mas raro cuando termina. Si recuerdas, despues de Zero, X da un disparo usando el Dash. Al no llevar las botas, cuando X haga el Dash lo único que vas a ver va a ser su mano y su cabeza. PROBADO.

Operación: "Un nuevo mañana", o "Misión Imposible"

¿Estas preparado para el máximo y mas difícil reto de este juego?  
¡Con esto vas a sufrir!

La idea de este reto surgió durante un rato de ocio en el que no sabia que hacer, así que se me ocurrió tratar de terminar el juego sin NINGUNA DE LAS MEJORAS. Pero me di cuenta que jugando normalmente era imposible, pues la única forma de hacer que una cápsula del Dr. Light te "ignore" es subiéndote a ella con el escudo del Rolling Shield completamente cargado, pero la mejora del X-Buster no se puede obtener sin las botas. Para probar el hecho de que te "ignoren" las cápsulas, obtén la mejora del X-Buster e intenta obtener el casco o la armadura llevando puesto el escudo del Rolling Shield. Hasta que navegando por la internet descubrí el siguiente Password.

4723

2486

1324

Con esta clave todos los jefes estarán derrotados y solo te faltará la fortaleza de Sigma(todas sus partes). Lo chistoso es que no tendrás NINGUNA PARTE DE LA ARMADURA, NINGÚN CORAZÓN Y NINGÚN SUB-TANQUE.

La única mejora que obtendrás será la mejora del X-Buster de parte de Zero.

¿Creías que(según Lord Zero) la Torre de Fuego de Odin de Tales of Phantasia le daba un nuevo significado a Misión Imposible?  
Jeje, prueba esto.

Eso si, para que sea un VERDADERO RETO, pruébenlo con el cartucho original, porque en el emulador cualquiera puede pasarlo. El que tenga un cartucho y cámara digital, que me mande una foto que muestre que haya terminado esta misión con éxito. Cya! Suerte!

\*\*\*\*\*

## 8. Proyectos Futuros.

Ahora la lista de futuras guías que podría escribir es nueva y fue cambiada por diversas razones.

Como siempre, el juego que está primero en la lista es el mas probable que tenga guía, pero aun así, no prometo nada.

Blood of Bahamut ya tiene una guía completísima en Gamefaqs, así que veré que puedo hacer.

De Super Robot Gakuen podría ser la lista de robots, ya que el juego es demasiado lineal como para que alguien necesite una guía.

- Kingdom Hearts 358/2 Days (NDS)
- Terranigma (SNES)
- Super Robot Gakuen (NDS)
- Blood of Bahamut (NDS)

Por ahora esa es la lista. No esperen que haga guías de juegos para consolas de nueva generación como el PlayStation 3 o la Wii.

Simplemente no puedo porque no las tengo.

(Y de Wii no quiero -\_-")

\*\*\*\*\*

## 9. Información del contacto.

Mi mail es leox\_bogard\_quiroz@hotmail.com.

Si me contactas por Messenger, por favor no me mandes zumbidos. Los odio. Como no tengo Internet propia, se me es un poco difícil conectarme, pero igual me conecto seguido.

Tampoco me pidan guías, como máximo puedo hacer una guía pequeña si me lo piden.

\*\*\*\*\*

## 10. Créditos.

A Capcom, por crear series como Resident Evil y por supuesto, Megaman. Y por ser una de mis compañías favoritas también.

A Nintendo, porque el SNES dio cabida a muchos de los mejores juegos de la historia.

Como siempre, unas gracias muy grandes a Lord Zero, por ser un gran tipo y un excelente escritor de guías. Leí la Nota Dedicada que escribiste en la guía de Bahamut Lagoon, te apoyo en todo. Por favor, vuelve a esto de las guías en español!

El que sepa algo de Lord Zero por favor que me diga.

A Gestahl, porque de su guía saque lo del Glitch Room de Flame Mammoth. Aunque su guía es innecesariamente larga, está muy bien hecha. Good work, dude!

A Gamefaqs, por publicar mis guías.

A mis manos, por no cansarse trás mi tercera guía(esta).

A ustedes! Hasta la próxima guía!

\*\*\*\*\*

11. Cosas legales.

Esta archivo es propiedad de Megaxleox (leox\_bogard\_quiroz@hotmail.com)

Actualmente solo las siguientes páginas tienen permiso para publicar mis guías:

- [www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com)
- [www.supercheats.com](http://www.supercheats.com)
- [www.neoseeker.com](http://www.neoseeker.com)

Si la ves en otro lado, por favor avísame.

Por favor, si tienes algo que aportar a la guía(lo que sea, incluso si es un error ortográfico) no dudes, hazlo y te daré crédito.

Tu PUEDES distribuir, imprimir, leer, mostrar a quien sea esta guía libremente, SIEMPRE Y CUANDO credites a Megaxleox como el autor original, mantienes los derechos de autor en ellos y es usado sin fin de lucro. Tu NO PUEDES cambiar NADA en esta guía, ponerle o quitarle nada, incluyendo banners, enlaces o lo que sea.

Tu NO PUEDES distribuir esta guía en cualquier medio no electrónico. Todo lo que pido de ti si quieres publicarla en tu sitio, es pedirme permiso, mantenerla actualizada y notificarme de tu URL.

Todos los derechos reservados. Cualquier cosa no mencionada en este texto puede ser discutido por email a la dirección de abajo.

Copyright 2008 Por Megaxleox (leox\_bogard\_quiroz@hotmail.com)

La ultima versión siempre se encontrará en [gamefaqs.com](http://gamefaqs.com)

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