

Mega Man Battle Network FAQ/Walkthrough (Spanish)

by MegaBoy

Updated on Jul 5, 2003

Guia de Perfecta Navegacion de MegaMan Battle Network
=====

Creado por Mega Boy
megaboy@sympatico.ca

Traducido ultima vez en Octubre 21, 2002
Este documento es un (c) Copyright 2002 de Trunks Vegita
Traducido del Ingles al Espanol por Trunks Vegita (ss3growntrunks@yahoo.com)

Version 4.6 (Espanol) - Febrero 14, 2002
Se puede encontrar la version de HTML de esta archive y mapas en:
http://www.interordi.com/mega_man_pc/mmbn/index.php
<http://www.ibis-research.com/MM/>

Esta guia se puede utilizar para: Rockman EXE o MegaMan Battle Network.
Lean por lo menos las secciones 11 al 14 antes de preguntarme cualquier pregunta, pero si me preguntan preguntas obvias que ya han sido contestadas aqui, las ignorare.
Tambien revisen si tienen la ultima version de la guia, Informacion nueva que necesite podria estar ahi.

Esta guia deberia de ser usada para averiguar "donde encontrar que" en el juego.
Tambien hay un pequeno Walkthrough al final para ayudarlo si alguna vez se queda trabado.
Esta guia no esta mucho adentro de la historia del juego, porque no quiero arruinar nada.

Nota: La mayoria de la informacion en esta guia fue sacada de una guia japonesa que Mega Boy compro.
El unico trabajo que he hecho es el traslado de idioma, Mega Boy de Japonés a Inglés, y yo Trunks de Inglés a Español.

Usted puede usar esta guia si tiene la version Japonesa o Americana.
Si los nombres fueron cambiados en la version americana, los nombres japoneses seran mostrados en el siguiente signo: [].

Tambien, por los nombres de los enemigos, utilice el nombre del chip que ellos te dan en vez del nombre japonés real que tienen. De esta manera, es mas sencillo reconocerlos.

Actualizaciones V 2.0:

- Agregado la seccion de "Chip de Batalla, Data Perfecta".
- Agregado la seccion de "Data Perfecta de los Enemigos".
- Agregado los mapas de las areas de Internet.
- Agregado un Gracias Especial al final de la guia.
- Pequeñas correcciones no importantes para mencionarlas.

Actualizaciones V 3.0:

- Agregado la seccion de "Sistema de Batalla".
- Agregado la seccion de FAQ.

- Agregado la seccion de Limpieza.
- Agregado los efectos de Combos.
- Agregado las condiciones para poder entrar a algunas areas de Internet.
- Agregado las apariencias de los enemigos en la seccion de Data del Enemigo.
- Convertidos algunos nombres japoneses a los nombres americanos.
- El Walkthrough se arreglo un poco.
- Corregidos algunas cosas que no note en la version 2.

Actualizaciones V 4.0:

- Los nombres japoneses sobrantes fueron convertidos a sus nombres americanos.
- Cambiado la seccion de Localizaciones del Mundo Real.
- Agregados informacion sobre el Escenario 6 y otras cosas en la seccion del FAQ.
- Corregido un gran error la seccion de Enemigos, las localizaciones estaban todas malas, lo siento.
- Corregidos varias cosas por alli.

Actualizaciones V 4.5:

- La Lista de Articulos fue expandida.
- Mapas agregados! (Revisar el link de arriba)
- Actualizaciones menores.

Actualizaciones V 4.6:

- El a-mail de Mega Boy cambio! (megaboy@simpatico.ca)
- Actualizaciones menores.

Tabla de Contenido

- 1- Sistema de Batalla
- 2- Personajes
- 3- Localizaciones del mundo Real
- 4- Localizaciones Virtuales
- 5- Areas del Internet
- 6- Tiendas
- 7- Cambios
- 8- Chips de Batalla
- 8a- Chips de Batalla, Data Perfecta
- 9- Combos
- 10- Data del Enemigo
- 10a- Data Perfecta del Enemigo
- 11- Nivel de Batalla (Busting Level)
- 12- Maquinas Cambiadoras de Chips
- 13- Walkthrough
- 14- Ultimos consejos
 - Menu
 - Limpieza del Folder de Chips
 - Articulos Importantes
 - FAQ

1- Sistema de Batalla

El sistema de batalla los puede confundir al principio, pero se adapta rapidamente.

Pre-Batalla:

Cuando usted entra en una batalla, esta en un territorio de cuadros. Los 9 cuadros a lo izquierda es su area, y los 9 cuadros de la derecha es el area de los enemigos.

Una ventana aparecera mostrando 5 chips escogidos al azar.

Hay dos formas de elegir tus Chips de Batalla:

1- Puedes escoger el mismo tipo de Chips de Batalla de cualquier letra.

(Ej: Cannon B, Cannon A, Cannon, D)

2- Puedes escoger diferentes Chips de la misma letra.

(Ej: Sword S, Steal S, StoneMan S, SnakeMan S)

Nota: Despues de elegir sus Chips de Batalla, puede elegir el boton de "OK" o puedes no escoger ningun chip y elegir el boton "ADD" para agregar 5 chips mas en el proximo turno con un maximo de 15. Despues de esto la batalla comienza.

Batalla:

Los iconos de sus Chips apareceran encima de tu cabeza y puede usarlos uno despues del otro en cualquier momento con a boton A.

Tambien puede usar el "Buster" (boton B) cuantas veces quiera y cargarlo si ya lo ha mejorado.

Cuando la barra en el tope de la pantalla este lleno y parpadeando, puede presionar los botones L o R para ir a la ventana donde selecciona los Chips de nuevo.

Si no habia usado todos los Chips y entro de nuevo a la ventana de Chips, y elige uno nuevo, perdera ese o esos Chips por el resto de la batalla.

Despues de la Batalla:

Su "Busting Level" sera mostrado del 1 al 10 o S. Entre mas tenga, mas oportunidad tiene de ganar dinero o un buen Chip.

Los grados son explicados con detalles en la seccion de "Busting Level".

Sus Chips siempre se quedan en su Folder, asi que no tenga miedo al usarlos.

Su HP siempre se rellenara despues de cada batalla, asi que no se preocupe si termina la batalla con poco HP.

2- Personajes

Esta es una pequena lista de quien es quien.

Lan Hikari

Es el heroe del juego

Dueno de MegaMan, el alter-ego de Lan en el ciberespacio.

Dr. Hikari

El padre de Lan, tambien llamado Papa (Dad)

El disenador de los PETS

Nota: Hikari significa Luz en japones.

Ms. Hikari

La madre de Lan, tambien llamada Mama (Mom)

Una ama de llaves

Mayl

La amiga de Lan.

Duena de Roll

Yai

La companera de clases de Lan

Duena de Glyde

Dex

El companero de clases de Lan

Dueno de GutsMan

Ms. Mari

La profesora de Lan

Ms. Yuri

La profesora de La ciudad de Den

Hermana gemela de Ms. Mari

Sal

Tiene una tienda en Government Complex

Duena de WoodMan

Masa

El tiene una tienda en Government Complex
Dueno de SharkMan

Miyu

Tiene un tienda en la ciudad de Den, Bloque 2
Duena de SkullMan

Eugenio Chaud

Un NetBattler Oficial
Dueno de ProtoMan

Nota: "Chaud" significa "Caliente" en Frances (pronunciado "Sho")

Mr. Higsby

Primero es un hombre del WWW luego tiene una tienda en la ciudad de ACDC
Dueno de NumberMan

Dr. Froid

Empleado de los Water Works
Dueno de IceMan

Nota: "Froid" significa "Helado" en frances (pronunciado "Froi")

Mr. Match

Un reparador
Dueno de FireMan

Madd

La mujer de la WWW
Duena de ColorMan

Count Zap

Un hombre de la WWW
Dueno de ElecMan

Yahoot

Un hombre de la WWW
Dueno de MagicMan

Doctor???

Lider de la WWW
Dueno de Life Virus

3- Localizaciones del mundo Real

Visitaras varios lugares durante el juego.

Area: Lugar que puedes visitar.

Escenario: Momento en el cual podra entrar ahi.

Enemigos: Enemigos encontrados. (Habla con su dueno)

Articulos: Articulos encontrados o recibidos de personas, algunas veces depende del escenario.

Acceso: Computadoras en la cuales de podra jack-in.

Area: Ciudad de ACDC

Escenario: 1

Enemigos: ProtoMan (Escena 8)

Articulos: Dentaduras (escena 4), memo PA (escena 7), cambios 4, 5, 6, 12

Acceso: Ninguno

Area: Casa de Lan

Escenario: 1

Enemigos: Ninguno

Articulos: Recov10 A

Acceso: PC de Lan, Horno, Casa del Perro

Area: Escuela de ACDC

Escenario: 1

Enemigos: Ninguno

Articulos: Repair A, Recov50 A, HPMemory, Escape H, Spreader J, X-Panell B
(Todos en escena 2), cambios 1, 2, 3, 16

Acceso: Le red de la escuela

Area: La casa de Mayl

Escenario: 2

Enemigos: Ninguno

Articulos: Ninguno

Acceso: Piano de Mayl, el robot de Mayl

Area: La casa de Yai

Escenario: 2

Enemigos: Ninguno

Articulos: 10000 Z (escena 5)

Acceso: Telefono de Yai, Retrato de Yai

Area: Casa de Dex

Escenario: 2

Enemigos: GutsMan

Articulos: /Dex (Link de Dex) (escena 3)

Acceso: PC de Dex, GameCube de Dex

Area: Estacion de tren

Escenario: 3

Enemigos: Ninguno

Articulos: Tickets, Cambio 11

Acceso: Ninguno

Area: Tienda de Higsby

Escenario: 4

Enemigos: NumberMan

Articulos: Maquinas cambiadoras de chips, Tienda, Hig Memo (escena 7),
Metropass (escena 8)

Acceso: Ninguno

Area: Entrada del tren de la WWW

Escenario: 8

Enemigos: Ninguno

Articulos: Ninguno

Acceso: Ninguno

Government Complex

Area: Estacion de tren

Escenario: 3

Enemigos: Ninguno

Articulos: Tickets

Acceso: Ninguno

Area: Tienda de Sal

Escenario: 3

Enemigos: WoodMan

Articulos: /Sal (link de Sal)

Acceso: Registradora de Sal

Area: Lobby

Escenario: 3

Enemigos: Ninguno

Articulos: Cambios 7, 9

Acceso: Television del lobby, maquina de soda 1 y 2

Area: Laboratorio de Papa
Escenario: 3
Enemigos: Ninguno
Articulos: SciLabID (escena 4)
Acceso: PC de Papa, Monitor de Papa

Area: Water Works
Escenario: 4
Enemigos: IceMan (escena 5)
Articulos: HPMemory, WWW PIN (escena 6), cambios 8, 15
Acceso: Red de Water Works, Panel de Control de Water Works

Area: Tienda de Masa
Escenario: 6
Enemigos: SharkMan
Articulos: HPMemory
Acceso: Registradora de Masa

Area: Restaurante
Escenario: 6
Enemigos: Ninguno
Articulos: Cambio 13
Acceso: PET reciclado

Area: Planta de Energia
Escenario: 6
Enemigos: Ninguno
Articulos: Cambio 17
Acceso: Res de la Planta de Energia

Ciudad de Den

Area: Estacion de tren
Escenario: 5
Enemigos: Ninguno
Articulos: Tickets
Acceso: Ninguno

Area: Bloque Den 3
Escenario: 5
Enemigos: ProtoMan (escena 7)
Articulos: Cambio 10
Acceso: Red de Den

Area: Centro de Den
Escenario: 5
Enemigos: Ninguno
Articulos: Ninguno
Acceso: Red de Den

Area: Bloque Den 4
Escenario: 5
Enemigos: Ninguno
Articulos: Ninguno
Acceso: Red de Den

Area: Clases de verano de la ciudad de Den
Escenario: 5
Enemigos: Ninguno

Articulos: Barrier A, Memo de Yuri (escena 7), Cambio 14

Acceso: Pizarra de la clase

Area: Bloque Den 1

Escenario: 5

Enemigos: Ninguno

Articulos: Ninguno

Acceso: Rede de Den

Area: Bloque Den 2

Escenario: 5

Enemigos: Ninguno

Articulos: Ninguno

Acceso: Red de Den

Area: Tienda de Miyu

Escenario: 5

Enemigos: SkullMan

Articulos: /Miyu (link de Miyu)

Acceso: Espejo y Base de Miyu

Area: Escondite de la WWW

Escenario: 8

Enemigos: Life Virus

Articulos: hub.bat

Acceso: Red de la WWW

4- Localizaciones Virtuales

Hay muchos lugares donde te puedes jack-in con tu PET.

Area: Computadora en la cual puedes entrar (* significa zona de un lider)

Enemigos: Enemigos encontrados

Articulos: Cristales de Data Misteriosas solo encontrados una vez, en un lugar especifico. (* significa que es un articulo especial, no un Chip ni dinero)

Acceso: Acceso a la areas del Internet si es aplicable.

Area: Casa del perro (fuera de la casa de Lan)

Enemigos: ShokWave, SoniWave, Cannon

Articulos: Shotgun K

Acceso: Ninguno

Area: Computadora de Lan

Enemigos: ShokWave, Quakel, Invisl

Articulos: Ninguno

Acceso: Internet-1

Area: Horno*

Enemigos: Seccion 1: ShokWave, Cannon

Seccion 2: ShokWave, Cannon, FireTowr, FireMan

Articulos: Seccion 1: Shotgun Q, Sword B, Steal A, Ice Block*, 200, 400Z

Seccion 2: Shotgun Q, LilBomb T, 500Z

Acceso: Ninguno

Area: Red de la Escuela*

Enemigos: Seccion 1: LilBomb, Quakel, ShokWave, Cannon

Seccion 2: LilBomb, Quakel, ShokWave, Cannon, Invisl

Seccion 3: LilBomb, Quakel, ShokWave, Cannon, Invisl

Seccion 4: LilBomb, Quakel, ShokWave, Cannon, Invisl,
TimeBom1

Seccion 5: LilBomb, Quakel, ShokWave, Cannon, Invisl,
TimeBom1, NumberMan

Articulos: Seccion 1: ShokWave L
Seccion 2: HiCannon I, 800Z
Seccion 3: Spreader H, HPMemory
Seccion 4: Quakel A, 400Z
Seccion 5: Cannon C

Acceso: Ninguno

Area: Carro de la profesora (justo fuera de la escuela)

Enemigos: SoniWave, Remobit1

Articulos: HPMemory

Acceso: Ninguno

Area: Telefono de Yai (rincon mas a la izquierda)

Enemigos: ShokWave, Cannon, LongSwrd

Articulos: Escape J

Acceso: Ninguno

Area: Retrato de Yai (Al lado de su cama)

Enemigos: Cannon, Dash

Articulos: Spreader I, Direccion de Yai*

Acceso: Internet-1

Area: Computadora de Dex (Rincon mas a la izquierda)

Enemigos: ShokWave, SoniWave, LilBomb

Articulos: X-Panel3 B, Direccion de Dex*

Acceso: Internet-1

Area: GameCube de Dex (al frente de la TV)

Enemigos: SoniWave, Cannon, HiCannon, Invis2, Quake2

Articulos: CrosGun K

Acceso: Ninguno

Area: Piano de Mayl

Enemigos: Quakel, Invisl, ShokWave

Articulos: Recov50 L, Direccion de Mayl*

Acceso: Internet-1

Area: Robot de Mayl (en su habitacion)

Enemigos: Invisl, Quakel

Articulos: HPMemory

Acceso: Ninguno

Area: TV en el Lobby

Enemigos: Cloud, Ratton1

Articulos: Escape L

Acceso: Ninguno

Area: Maquina de soda en el Lobby

Enemigos: IronShld2, Howitzer2, Bubbler, Heater, Navi (escenario 5+)

Articulos: Spreader J

Acceso: Ninguno

Area: Maquina de soda 2 en el Lobby

Enemigos: FireTowr, AquaTowr

Articulos: 5000Z

Acceso: Ninguno

Area: Monitor de Papa (detras de su oficina)
Enemigos: TimeBom2, Ratton1
Articulos: HiCannon J
Acceso: Ninguno

Area: Computadora de Papa
Enemigos: (Maquina de Virus)
Articulos: Direccion de Papa*
Acceso: Internet-3

Area: Registradora de Sal
Enemigos: WoodTowr, Dynamit1, Cloudier
Articulos: Recov120 A, Direccion de Sal*
Acceso: Internet-3

Area: Red de Water Works (Al lado del elevador azul)
Enemigos: Seccion 1: TriArrow, Cloud, AquaTowr, Dash
Seccion 2: TriArrow, Cloud, AquaTowr, Dash
Seccion 3: TriArrow, Cloud, AquaTowr, Dash, Bubbler, Invis2
Seccion 4: TriArrow, Cloud, AquaTowr, Dash, Bubbler, Invis2, IceCube2, IceCube3
Seccion 5: TriArrow, Cloud, AquaTowr, Dash, Bubbler, Invis2, LongSword, HiCannon
Seccion 6: TriArrow, Cloud, AquaTowr, Dash, Bubbler, Invis2, LongSword, HiCannon, IceMan
Articulos: Seccion 1: SoniWave J
Seccion 2: HPMemory, Recov80 C
Seccion 3: WideSword C, TriArrow A, IcePunch B
Seccion 4: M-Cannon L
Seccion 5: PowerUp
Seccion 6: 1000Z (Escenario 5+)
Acceso: Ninguno

Area: Panel de control de Water Works (al lado del Dr. Froid)
Enemigos: TriArrow, TriSpear
Articulos: Recov200 L, 3000Z
Acceso: Ninguno

Area: Pizarra en la Ciudad de Den
Enemigos: Dynamit3, BodyBurn
Articulos: PowerUp
Acceso: Ninguno

Area: Espejo de Miyu
Enemigos: Candle1, Drain2, Invis2
Articulos: Barrier S, Direccion de Miyu*
Acceso: Internet-4

Area: Base de Miyu
Enemigos: Candle3, SoniWave, DynaWave
Articulos: Quake3 C
Acceso: Ninguno

Area: Red de la Ciudad de Den*
Enemigos: Seccion 1: SoniWave, Bubbler, Heater, AquaTowr, FireTowr
Seccion 2: SoniWave, Minel, RedWave, AquaTowr, FireTowr
Seccion 3: SoniWave, DynaWave, FireSword, AquaSword, BblWrap1, FireTowr, Quake2, RedWave

Seccion 4: DynaWave, Wave, RedWave, BblWrap1, FireTowr, Mega Cannon

Seccion 5: DynaWave, Wave, RedWave, BblWrap1, AquaTowr, FireTowr, Bubbler, Heater, FireSword, AquaSword, Quake2, M-Cannon, ColorMan

Articulos: Seccion 1: Bubbler K, 800Z
Seccion 2: Escape N, 800Z
Seccion 3: Heater O, FireTowr T, 500Z
Seccion 4: HPMemory, 1000Z
Seccion 5: Recov80 J, AquaTowr C, 2400Z
Acceso: Ninguno

Area: Registradora de Masa
Enemigos: TriSpear, Bubbler, Wave
Articulos: TriSpear J, Direccion de Masa*
Acceso: Internet-3

Area: PET del restaurante
Enemigos: Thunder2, Howitzer
Articulos: HPMemory
Acceso: Ninguno

Area: Red de la planta de energia*
Enemigos: Seccion 1: Thunder1, Ratton1, HiCannon, RingZap1
Seccion 2: Thunder1, Ratton1, HiCannon, RingZap1, RingZap2, Typhoon
Seccion 3: Thunder1, Ratton1, HiCannon, RingZap1, RingZap2, RingZap3, Typhoon, Remobit1
Seccion 4: Thunder1, Ratton1, M-Cannon, RingZap2, RingZap3, Typhoon, Remobit1, ElecMan, ProtoMan
Articulos: Seccion 1: Ratton1 D, Recov120 ?, X-Panel3 G, Baterias*, 5000Z
Seccion 2: Baterias*, 800, 1000, 1200Z
Seccion 3: Baterias*, 500, 1000Z
Seccion 4: Baterias*, Typhoon D, 1800, 2000Z
Acceso: Ninguno

Area: Red de la WWW*
Enemigos: Seccion 1: Snakegg3, IronShld, HiCannon, TimeBom3
Seccion 2: Howitzer, IronShld, FireAura, Quake3, TimeBom1, TimeBom3
Seccion 3: IceCube, Cloudier, BigBomb, TriSpear, AquaAura
Seccion 4: Candle2, Lockon1, AquaAura, FireAura, TimeBom3, BigWave, Thunder2
Seccion 5: Candle2, Lockon1, Thunder2, BigWave, Snakegg2, Remobit2, Remobit3, Cyclone, BblWrap3, MagicMan
Seccion 6: Snakegg1, Snakegg2, BigWave, WoodAura, BigBomb, IronShld, Life Virus
Articulos: Seccion 1: FireSword P, Recov200 C, Ice Block*, 3000, 5000Z
Seccion 2: Hurricane L, FtrSword P, 8000Z
Seccion 3: Recov300 L, 4000Z
Seccion 4: TimeBom3 P, HPMemory
Seccion 5: BigWave K, 2000Z
Acceso: Ninguno

5- Areas del Internet

El Internet es muy vasto y lleno de virus peligrosos,
Pero tambien esconde articulos preciosos.

Como las areas no son identificadas en el juego, yo intentare de darles

Una imagen mental del territorio del Internet:

(8) (16)
/ /
(7) (12) (15)
/ / /
(6) (11) (14)
/ / /
(5) (10)--(13)
/ \ /
(4) (9)
/ /
(2)--(3)
/
(1)

Area: Areas en el Internet.

Enemigos: Enemigos encontrados. (* significa que es encontrado en un lugar especifico)

Al azar: Data de misterio al azar encontrada en la forma de crystal.

Articulos: Crystales de data de misterio encontrados solo una vez en un lugar preciso (*significa que esta enllavado)

Accesos: Otras areas que se pueden acceder: tiendas, Internet, computadoras

Area: 1

Enemigos: Dash, ShokWave, Cannon, FireMan2*, FireMan3

Al azar: MetGuard A, X-Panel1 S, Shotgun K, Recov10 G, 100, 200, 500, 1000Z

Articulos: Direccion de Yai (Glyde), TriLance M*

Accesos: Tienda 1, Internet-2(link de Dex), Mayl, Yai, Dex

Area: 2

Enemigos: Dash, ShokWave, LongSwrd, FireSwrd, Howitzer, FireTowr, Minel, StoneMan*

Al azar: Cannon C, MiniBomb P, Recov30 P, CrosGun K, 200, 400, 800, 1500Z

Articulos: PowerUp

Accesos: Internet-1, Internet-3(link de Sal), Internet-4(link de Miyu)

Area: 3

Enemigos: HiCannon, CrosBomb, SoniWave, Dash, Thunder1, StoneMan2*, StoneMan3

Al azar: Spreader H, Spreader J, ShokWave P, Recov80 C, 300, 600, 1000, 2000Z

Articulos: RockCube O, FireSwrd B*

Accesos: Tienda 3, Internet-2, Internet-9, Papa, Sal, Masa

Area: 4

Enemigos: TimeBom2, Dynamit1, Quake3, Invis2, IronShld3, Howitzer3

Al azar: LilBomb G, Quake1 E, IcePunch M, LongSwrd O, 400, 800, 1200, 2000Z

Articulos: AquaSwrd A, HPMemory*, 400Z

Accesos: Tienda 4, Internet-2, Internet-5(con memo de Hig), Miyu

Area: 5

Enemigos: Gaial, Drain1, WoodTowr, BigBomb, DynaWave

Al azar: IcePunch B, TriArrow A, IceCube M, IcePunch M, 500, 1000, 1500, 2000Z

Articulos: Thunder1 H, HPMemory*

Accesos: Tienda 5, Internet-6(memo de Lab),
Internet-9(Camino para escenario 7)

Area: 6

Enemigos: Mine1, Drain1, WoodTowr, BigBomb, DynaWave,
Remobit1, ElecMan2*, ElecMan3

Al azar: RockCube M, SoniWave S, HiCannon I, Spreader I, 600, 800,
1000, 3000Z

Articulos: 6000Z

Accesos: Internet-5, Internet-7(con memo de Yuri)

Area: 7

Enemigos: Gaia1, WoodTowr, BigBomb, DynaWave, Invis3, LongSwrd

Al azar: Spreader K, TriSpear J, Recov120 A, Cloud H, 700, 1000, 1500,
3000Z

Articulos: Remobit1 N

Accesos: Internet-6, Internet-8(con memo de Pa's)

Area: 8

Enemigos: Gaia1, Drain1, WoodTowr, BigBomb, DynaWave,
Invis3, LongSwrd, TriSpear, BombMan*

Al azar: Ratton1 D, Recov120 C, Hammer F, Typhoon E, 800, 1200, 2000,
3000Z

Articulos: 10000Z

Accesos: Internet-7

Area: 9

Enemigos: BodyBurn, Gaia1, Mine1, Remobit2, WoodTowr,
AquaAura, ColorMan2*, ColorMan3

Al azar: Recov150 E, Spreader L, Cannon E, HiCannon J, 500, 1000, 1500,
2000Z

Articulos: RingZap1 H

Accesos: Internet-3, Internet-5, Internet-10

Area: 10

Enemigos: Ratton2, BblWrap2, FireTowr, Lockon2, IceCube

Al azar: ElecSwrd S, Ratton2 G, M-Cannon N, CrosGun F, 1000, 1500, 2000,
3000Z

Articulos: WideSwrd S, HPMemory*

Accesos: Tienda 10, Internet-9, Internet-11(no escapar de batallas),
Internet-13(no escapar de batallas)

Area: 11

Enemigos: Mine2, Drain2, TriLance, Cloudier, IceCube,
BombMan2*, BombMan3

Al azar: Invis1 L, Repair G, TimeBom1 Q, Thunder2 C, 1200,
1800, 2400, 3000Z

Articulos: 10000Z

Accesos: Internet-10, Internet-12 (Busting Level mas de 3 en Internet-11)

Area: 12

Enemigos: Gaia2, Dynamit2, Hurricane, Mine3, Snakegg1,
PharoMan*, PharoMan SP

Al azar: M-Cannon L, CrosBomb L, X-Panel1 G, Recov200 G, 1000, 1500,
2000, 4000Z

Articulos: KnegtSwrd B

Accesos: Tienda 12, Internet-11

Area: 13

Enemigos: Cannon, HiCannon, M-Cannon, ShokWave, SoniWave, DynaWave,

BigBomb, Invis3, Popup, LongSwrd, FireSwrd, AquaSwrd,
IceCube

Al azar: FtrSword L, Sword B, Sword K , Sword L, 1000, 2000, 3000, 4000z

Articulos: Recov150 K, 8000Z

Accesos: Internet-10, Internet-14 (consigue 10 chips de Internet-13)

Area: 14

Enemigos: LeafShld, Remobit3, BodyBurn, Snakegg1, Snakegg2,
Cloudest, Thunder3, Popup, Lockon2, MagicMan2*,
MagicMan3

Al azar: M-Cannon N, Recov150 C, Hammer M, TriLance M, 10, 20,
30, 10000Z

Articulos: PowerUp*, 5000Z

Accesos: Internet-13, Internet-15 (7 batallas o menos en Internet-14)

Area: 15

Enemigos: LeafShld, DropDown, FireAura, Drain3, Candle2,
Cyclone, Popup, ShadoMan*, ShadoMan SP

Al azar: Ratton2 J, Howitzer A, Recov120 C, Recov150 L, 500, 2000, 3000,
4000Z

Articulos: RedWave J

Accesos: Tienda 15, Internet-14, Internet-16 (Busting Level mas de 4 en
Internet-15)

Area: 16

Enemigos: Gaia3, Lockon3, Ratton3, BodyBurn, AquaAura,
FireAura, WoodAura, Bass

Al azar: Recov200 C, Ratton3 K, Quake3 C, KnegtSwrd C, 3000, 4000,
5000Z

Articulos: HeroSwrd I, 20000Z, (LifeAura)

Accesos: Internet-15

6- Tiendas

Normalmente, las tiendas son encontradas en el Internet,
Pero la tienda al lado de la casa de Lan vende articulos tambien.
Ellos vendes actualizaciones para MegaMan o Chips de Batalla.

Tienda: Area del Internet donde se compran articulos.
Para la tienda de Higsby, el numero indica el escenario)

Articulo: Nombre de los articulos.

Precio: Precio de los articulos en Zs.

Ctd: Cantidad de articulos que puedes comprar.

Tienda	Articulo	Precio	Ctd
--------	----------	--------	-----

Tienda-1	HPMemory	500	1
	HPMemory	1000	1
	HPMemory	2000	1
	HPMemory	3000	1
	HPMemory	5000	1
	PowerUp	2000	1
	PowerUp	5000	1
	WideSwrd K	1000	3
	Spreader I	1000	3
	Hammer A	2000	3
	Recov50 C	2000	3
	Cannon C	3000	3
Tienda-3	HPMemory	4000	1

	HPMemory	6000	1
	HPMemory	9000	1
	HPMemory	12000	1
	HPMemory	15000	1
	Wood Armor	15000	1
	WideSwrd S	3000	3
	Hammer I	3000	3
	X-Panel3 G	3000	3
	M-Cannon L	10000	3
Tienda-4	HPMemory	6000	1
	HPMemory	8000	1
	HPMemory	10000	1
	HPMemory	12000	1
	HPMemory	15000	1
	Heat Armor	20000	1
	IceCube I	3000	3
	Cloudier A	5000	3
Tienda-5	HPMemory	8000	1
	HPMemory	10000	1
	HPMemory	12000	1
	HPMemory	15000	1
	PowerUp	20000	1
	X-Panell1 S	1000	3
	Invis1 Q	5000	3
	TimeBom2 S	8000	3
	TriSpear J	10000	3
	Recov150 C	10000	3
	Ratton2 G	10000	3
Tienda-10	HPMemory	12000	1
	HPMemory	15000	1
	HPMemory	20000	1
	HPMemory	25000	1
	PowerUp	25000	1
	Aqua Armor	30000	1
	LongSwrd E	5000	3
	M-Cannon L	10000	3
	Steal A	10000	3
Tienda-12	HPMemory	12000	1
	HPMemory	15000	1
	HPMemory	20000	1
	HPMemory	25000	1
	PowerUp	25000	1
	PowerUp	50000	1
	IcePunch M	5000	3
	Geddon1 L	5000	3
	Geddon2 A	8000	3
Tienda-15	HPMemory	15000	1
	HPMemory	20000	1
	HPMemory	25000	1
	HPMemory	40000	1
	PowerUp	100000	1
	Dash G	3000	3
	Repair G	3000	3
	Wave A	10000	3
	BblWrap3 R	10000	3
Higsby-4	Cannon E	1000	3
	Spreader K	1000	3
	Recov80 E	3000	3
	X-Panel3 L	3000	3
	Repair G	3000	3

	Barrier F	3000	3
	ElecSwrd E	5000	3
	Steal L	5000	3
Higsby-5	FstGauge A	3000	3
	Geddon1 H	3000	3
	Interupt L	8000	3
	Recov150 L	10000	3
Higsby-7	SloGauge Q	5000	3
	Geddon2 K	8000	3
	FtrSword S	12000	3
	BstrSwrd S	20000	3

7- Cambios

Hay algunas personas que te daran chips si las conoces en ciertas condiciones.
Si cumples con las condiciones, te daran un chip raro.

Persona: Gente que cambiara
 Locacion: Area donde lo(a) encontraras
 Escn: Escenarios en el que lo(a) encontraras
 Condicion: Condicion dada para encontrarlo(a)
 Que conseguiras: Lo que conseguiras por cumplir con la condicion.

Persona	Locacion	Escn	Condicion	Que conseguiras
1-Nina en cuarto medico	Escuela	2	Invis1 x 3	Shotgun K
2-Nino en el 1er piso	Escuela	2	Metguard A x 30	BstrGard A
3-Nino en la clase 1-B	Escuela	2	Dash G	Repair H
4-Nino detras casa Mayl	ACDC	3	FireTowr F	DynaWave R
5-Viejo en la esquina	ACDC	4	Escape F-H-J-L-N	KngtSwrd G
6-Arbol en el parque	ACDC	4	Dentadura(viejo)	Recov80 G
7-Hombre lado maquinas	Lobby	5	Howitzer H	BstrPnch C
8-Mujer puerta cerrada	Water Works	5	Repair H	Hammer H
9-Virus en Maquina de Soda 2	Lobby	5	Batalla	Repair G
10-Nina en esquina	BloqueDen	3 6	Shotgun K Crosgun K Spreader K M-Cannon K	Recov300 C
11-Nina en estacion tren	ACDC	6	Hammer M	X-Panel3 S
12-Hombre esquina de la escuela	ACDC	6	Navi(lugar StnMn)	10000Z
13-Hombre en restaurante	SciLab	7	Invis2 J Cloudest K Ratton3 L	WoodAura C
14-Nino en clase	Den	7	Prueba	Ratton1 E
15-Hombre al lado de maquinas de agua	Water Works	8	Woodman3 Skullman3 Sharkman3 DropDown B IronBody C	HeroSwrd B
16-Nino en el closet	Escuela	8	X-Panel3 S	BstrBomb D
17-Cientifico en esquina	Planta de Energia	8	Prueba	Ratton3 M

8- Chips de Batalla

Los Chips de Batalla son el corazon de MMBN.
 Seria muy dificil de ganar el juego sin usarlos.
 Chips de Batalla son como cartas pero no lo son, que estan en tu folder
 Para agregar mas ataque y/o defensa a tu batalla.
 Una lista mejor puede ser encontrada en la proxima seccion.

#: Numero del chip en la libreria
 Nombre: Nombre del chip
 Tipo: Elemento del chip
 Dan: Dano normal del chip
 (puede cambiar, depende del elemento del enemigo)
 Estr: Nivel o valor del chip
 Desc: Una corta descripcion del chip

#	Nombre	Tipo	Dan	Estr	Letras	Desc
1	Cannon	Nada	40	1	ABCDE	Disparo poderoso
2	HiCannon	Nada	80	2	FGHIJ	Disparo poderoso
3	M-Cannon	Nada	120	3	KLMNO	Disparo poderoso
4	Shotgun	Nada	30	1	KMNQR	Disparo poderoso
5	CrosGun	Nada	30	1	CEFJK	Disparo poderoso,hace un X
6	Spreader	Nada	30	2	HIJKL	Disparo poderoso en 9 cuadros
7	Bubbler	Water	50	1	AKLPS	Burbuja explota en 9 cuadros
8	Heater	Fuego	70	2	CFGKO	Burbuja explota en 9 cuadros
9	MiniBomb	Nada	50	1	CEJLP	Bomba explota 3 cuadros adelante
10	LilBomb	Nada	50	1	BDGOT	Bomba explota 3 cuadros adelante en toda la linea
11	CrosBomb	Nada	70	2	BDHJL	Bomba explota 3 cuadros adelante en forma de un "+"
12	BigBomb	Nada	90	4	BGOST	Bomba explota 3 cuadros adelante en 9 cuadros
13	Sword	Nada	80	1	BKLPS	Espada en el cuadro del frente
14	WideSword	Nada	80	1	CKMNS	Espada en una columna
15	LongSword	Nada	80	2	DENOS	Espada 2 cuadros al frente
16	FtrSword	Nada	100	3	BKLPS	Espada 3 cuadros al frente
17	KngtSword	Nada	150	4	BCEGH	Espada 3 cuadros al frente
18	HeroSword	Nada	200	5	BDFIG	Espada 3 cuadros al frente
19	FireSword	Fuego	100	2	BFGNP	Espada de fuego en el cuadro del frente
20	AquaSword	Agua	150	3	AMNOP	Espada de agua en el cuadro del frente
21	ElecSword	Elec	120	3	EGLOS	Espada de electricidad en el cuadro del frente
22	Muramasa	Nada	0	5	CEGJK	Aplica tu dano a tus enemigos
23	ShokWave	Nada	60	1	CKLNP	Ataque de ola en una fila
24	SoniWave	Nada	80	2	CDJMS	Ataque de ola en una fila
25	DynaWave	Nada	100	3	CEMSR	Ataque de ola en una fila
26	FireTowr	Fuego	100	2	EFLMT	Ataque de ola(fuego) en una fila
27	AquaTowr	Agua	120	2	ACGHR	Ataque de ola(agua) en una fila
28	WoodTowr	Madera	140	2	BCHKN	Ataque de pilares de madera en una fila
29	Quake1	Nada	90	1	AEHKQ	Gran peso 3 cuadros adelante
30	Quake2	Nada	120	2	BCIKQ	Gran peso 3 cuadros adelante explota en una columna
31	Quake3	Nada	150	3	CDHMQ	Gran peso 3 cuadros adelante explota en forma de un "+"
32	GutsPnch	Nada	60	1	BHMNT	Ataque de puno en el cuadro del frente
33	IcePunch	Agua	80	2	BHMNT	Ataque de puno(agua) en el cuadro del frente

34	Dash	Nada	50	1	BDGLO	Ataque en una fila
35	Howitzer	Nada	150	4	ACGHO	Rompe un panel 3 cuadros al frente
36	TriArrow	Nada	40+	1	ABCDE	3 flechas en una linea
37	TriSpear	Nada	50+	2	FGHIJ	3 spears en una linea
38	TriLance	Nada	60+	4	KLMNO	3 lanzas en una linea
39	Ratton1	Nada	80	1	ABCDE	Raton que explota al contacto
40	Ratton2	Nada	100	2	FGHIJ	Raton que explota al contacto
41	Ratton3	Nada	120	3	KLMNO	Raton que explota al contacto
42	Wave	Agua	80	3	ADILM	Ola que avanza en cada fila
43	RedWave	Fuego	100	3	BEJNP	Ola de fuego que avanza en cada fila
44	BigWave	Agua	160	4	CHKLQ	Ola que avanza en cada fila
45	Gaia1	Nada	100	3	CDLOT	Explosion que avanza cada fila
46	Gaia2	Nada	130	4	CFKPS	Explosion que avanza cada fila
47	Gaia3	Nada	160	5	CGMNT	Explosion que avanza cada fila
48	Thunder1	Elec	90	1	AEGHS	Bola electrica que se mueve en los cuadros del enemigo
49	Thunder2	Elec	120	2	BCFIL	Bola electrica que se mueve en los cuadros del enemigo
50	Thunder3	Elec	150	3	DFGKN	Bola electrica que se mueve en los cuadros del enemigo
51	RingZap1	Elec	100	1	GHMNP	Crea una bola electrica alrededor tuyo
52	RingZap2	Elec	100	2	CEGJL	Crea una bola electrica alrededor tuyo
53	RingZap3	Elec	100	3	ABORT	Crea una bola electrica alrededor tuyo
54	Typhoon	Nada	30	1	ABDEG	Ataque de viento de 3 golpes
55	Hurricane	Nada	30	2	GIJKL	Ataque de viento de 5 golpes
56	Cyclone	Nada	30	3	EFGHI	Ataque de viento de 8 golpes
57	Snakegg1	Madera	130	1	BEGMN	Culebra moviendose en los cuadros del enemigo
58	Snakegg2	Elec	140	2	CEHNP	Culebra moviendose en los cuadros del enemigo
59	Snakegg3	Fuego	150	3	ACFLS	Culebra moviendose en los cuadros del enemigo dejando fuego al aterrizar
60	Drain1	Nada	50	2	ABDKO	Ataque en una fila y roba HP
61	Drain2	Nada	70	2	ACHNT	Ataque en una fila y roba HP
62	Drain3	Nada	90	3	AEFLQ	Ataque en una fila y roba HP
63	BodyBurn	Fuego	100	4	EFKMN	Escudo de fuego te rodea
64	X-Panel1	Nada	0	2	BDGLS	Quiebra un cuadro al frente
65	X-Panel3	Nada	0	3	BDGLS	Quiebra una columna al frente
66	Hammer	Nada	0	2	AFIMQ	Remueve un cuadro al frente
67	MetGuard	Nada	0	1	ACEGL	Protege por 3 segundos (boton A)
68	IronShld	Nada	0	2	ABORT	Protege el tiempo que aprietes el boton
69	Recov10	Nada	0	1	ACEGL	Recupera 10 HP
70	Recov30	Nada	0	1	ACEGL	Recupera 30 HP
71	Recov50	Nada	0	1	ACEGL	Recupera 50 HP
72	Recov80	Nada	0	1	ACEGL	Recupera 80 HP
73	Recov120	Nada	0	2	ACEGL	Recupera 120 HP
74	Recov150	Nada	0	2	ACEGL	Recupera 150 HP
75	Recov200	Nada	0	3	ACEGL	Recupera 200 HP
76	Recov300	Nada	0	4	ACEGL	Recupera 300 HP
77	Steal	Nada	0	3	AELPS	Una columna enemiga es tuya
78	Geddon1	Nada	0	3	FHJLN	Quiebra todos los cuadros
79	Geddon2	Nada	0	4	ABEIK	Remueve los cuadros libre incluyendo los tuyos
80	Escape	Nada	0	3	FHJLN	Escapa de batalla
81	Interupt	Nada	0	3	FHJLN	Intenta borrar un enemigo

82	Repair	Nada	0	1	AGHKS	Repara todos los cuadros rotos
83	TimeBom1	Nada	80	2	EGJLQ	Pone un bomba de tiempo al frente y crea un ShokWave
84	TimeBom2	Nada	120	3	CFJLS	Pone un bomba de tiempo al frente y crea un ShokWave
85	TimeBom3	Nada	160	4	ABGOP	Pone un bomba de tiempo al frente y crea un ShokWave
86	Cloud	Agua	30	1	BGHOR	Lluvia se mueve en una columna
87	Cloudier	Agua	50	2	ADIMP	Lluvia se mueve en una columna
88	Cloudest	Agua	100	3	CFJKO	Lluvia se mueve en una columna
89	Mine1	Nada	160	2	GHMNP	Esconde 1 mina en area enemiga
90	Mine2	Nada	180	3	CEGJL	Esconde 1 mina en area enemiga
91	Mine3	Nada	200	4	ABORT	Esconde 1 mina en area enemiga
92	Dynamit1	Nada	100	3	BGOQS	Tira una Granada al frente y dana en la direccion en la que apunta
93	Dynamit2	Nada	120	3	ACKMN	Tira una Granada al frente y dana en la direccion en la que apunta
94	Dynamit3	Nada	150	3	GKMOP	Tira una Granada al frente y dana en la direccion en la que apunta
95	Remobit1	Elec	80	1	ACFNO	Tira un robot al frente y dispara en cada cuadro debajo de el
96	Remobit2	Elec	100	1	BDEHI	Tira un robot al frente y dispara en cada cuadro debajo de el
97	Remobit3	Elec	120	1	GJKPQ	Tira un robot al frente y dispara en cada cuadro debajo de el
98	Lockon1	Nada	10+	1	CDHIL	Tira una metralladora al frente y se enllava en un enemigo
99	Lockon2	Nada	15+	2	BEGHM	Tira una metralladora al frente y se enllava en un enemigo
100	Lockon3	Nada	20+	3	ADKNO	Tira una metralladora al frente y se enllava en un enemigo
101	Candle1	Nada	0	2	CFIPS	Candela recupera lentamente tu HP
102	Candle2	Nada	0	3	BEGJL	Candela recupera lentamente tu HP
103	Candle3	Nada	0	4	ADHKM	Candela recupera lentamente tu HP
104	Anubis	Nada	0	5	CLMQT	Una estatua cae y produce veneno que hiere a los enemigos
105	IceCube	Agua	0	2	ACILM	Un cubo de hielo cae y te protege
106	RockCube	Nada	0	3	BEGMO	Una piedra cae y te protege
107	BstrGard	Nada	0	3	AGKNR	Reemplaza tu pistola por un escudo
108	BstrBomb	Nada	0	4	DHJOT	Reemplaza tu pistola por un canon
109	BstrSword	Nada	0	4	BELPS	Reemplaza tu pistola por una espada
110	BstrPnch	Nada	0	4	CFIMQ	Reemplaza tu pistola por un puno que se traba en un enemigo
111	SloGauge	Nada	0	2	HKNOQ	La barra de arriba va mas lento
112	FstGauge	Nada	0	2	ACELN	La barra de arriba va mas rapido
113	Invis1	Nada	0	2	IJLOQ	Invencible por un momento
114	Invis2	Nada	0	3	ACFJM	Invencible por un momento
115	Invis3	Nada	0	4	BDHKN	Invencible por un momento
116	DropDown	Nada	0	5	ABORT	Invencible hasta que atacas
117	PopUp	Nada	0	5	CDHKN	Invencible mientras no ataques
118	IronBody	Nada	0	2	CDLQR	Cuerpo de hierro por 30 segundos
119	Barrier	Nada	0	2	DFMRS	Barrera que te protege una vez de cualquier ataque
120	BblWrap1	Agua	0	2	CEGIM	Una burbuja rodea tu cuerpo
121	BblWrap2	Agua	0	2	DFHKN	Una burbuja rodea tu cuerpo
122	BblWrap3	Agua	0	3	ABLQR	Una burbuja rodea tu cuerpo
123	LeafShld	Madera	0	3	CDFKQ	El golpe en vez de danarte te recupera HP
124	AquaAura	Agua	0	2	DELRS	Un campo de energia te protege
125	FireAura	Fuego	0	3	BGINT	Un campo de energia te protege

126	WoodAura	Madera	0	4	CFJQJ	Un campo de energia te protege
127	LifeAura	Nada	0	5	AHKMP	Un campo de energia te protege
128	Roll	Nada	60	3	R	Ataca un enemigo y recobra 30 HP
129	Roll2	Nada	80	4	R	Ataca un enemigo y recobra 50 HP
130	Roll3	Nada	100	5	R	Ataca un enemigo y recobra 80 HP
131	GutsMan	Nada	40	3	G	Ataque de ola en cada linea y quiebra todos los cuadros en area enemiga
132	GutsMan2	Nada	70	4	G	Ataque de ola en cada linea y quiebra todos los cuadros en area enemiga
133	GutsMan3	Nada	100	5	G	Ataque de ola en cada linea y quiebra todos los cuadros en area enemiga
134	ProtoMan	Nada	140	3	B	Ataque de espada amplia
135	ProtoMn2	Nada	160	4	B	Ataque de espada amplia
136	ProtoMn3	Nada	180	5	B	Ataque de espada amplia
137	FireMan	Fuego	100	3	F	Corriente de fuego al frente tuyo
138	FireMan2	Fuego	120	4	F	Corriente de fuego al frente tuyo
139	FireMan3	Fuego	150	5	F	Corriente de fuego al frente tuyo
140	NumbrMan	Nada	10*	3	N	Se lanza un dado y el resultado es multiplicado por el dano en cada uno de los enemigos
141	NumbrMn2	Nada	20*	4	N	Se lanza un dado y el resultado es multiplicado por el dano en cada uno de los enemigos
142	NumbrMn3	Nada	30*	5	N	Se lanza un dado y el resultado es multiplicado por el dano en cada uno de los enemigos
143	StoneMan	Nada	100	3	S	3 rocas caen al azar 3 veces en area enemiga
144	StoneMn2	Nada	100	4	S	4 rocas caen al azar 3 veces en area enemiga
145	StoneMn3	Nada	100	5	S	5 rocas caen al azar 3 veces en area enemiga
146	IceMan	Agua	60	3	I	Ola de hielo avanza en cada linea
147	IceMan2	Agua	80	4	I	Ola de hielo avanza en cada linea
148	IceMan3	Agua	100	5	I	Ola de hielo avanza en cada linea
149	ColorMan	Nada	90	3	C	Ola de agua en linea de arriba y ola de fuego en linea de abajo
150	ColorMn2	Nada	110	4	C	Ola de agua en linea de arriba y ola de fuego en linea de abajo
151	ColorMn3	Nada	130	5	C	Ola de agua en linea de arriba y ola de fuego en linea de abajo
152	ElecMan	Elec	90	3	E	Ataque electrico en cada enemigo
153	ElecMan2	Elec	120	4	E	Ataque electrico en cada enemigo
154	ElecMan3	Elec	150	5	E	Ataque electrico en cada enemigo
155	BombMan	Fuego	120	3	B	Ataque de bomba cruzada
156	BombMan2	Fuego	140	4	B	Ataque de bomba cruzada
157	BombMan3	Fuego	160	5	B	Ataque de bomba cruzada
158	MagicMan	Nada	100	3	M	Ataque de fuego en linea central
159	MagicMn2	Nada	120	4	M	Ataque de fuego en linea central
160	MagicMn3	Nada	140	5	M	Ataque de fuego en linea central
161	WoodMan	Madera	60	3	W	Pilares de madera avanzan en cada linea
162	WoodMan2	Madera	80	4	W	Pilares de madera avanzan en cada linea
163	WoodMan3	Madera	100	5	W	Pilares de madera avanzan en cada linea
164	SkullMan	Nada	150	3	S	Un craneo cae en un enemigo

165	SkullMn2	Nada	180	4	S	Un craneo cae en un enemigo
166	SkullMn3	Nada	210	5	S	Un craneo cae en un enemigo
167	SharkMan	Agua	90	3	S	La aleta de un tiburón avanza en cada línea
168	SharkMn2	Agua	110	4	S	La aleta de un tiburón avanza en cada línea
169	SharkMn3	Agua	130	5	S	La aleta de un tiburón avanza en cada línea
170	PharoMan	Nada	100	5	P	Ataque de laser en cada línea
171	PharoMn2	Nada	120	5	P	Ataque de laser en cada línea
172	PharoMn3	Nada	140	5	P	Ataque de laser en cada línea
173	ShadoMan	Nada	80	5	S	Se tiran 3 laminas en enemigos
174	ShadoMn2	Nada	90	5	S	Se tiran 3 laminas en enemigos
175	ShadoMn3	Nada	100	5	S	Se tiran 3 laminas en enemigos
176	Bass	Nada	200	5	F	Ataque poderoso en todos los cuadros

8a- Chips de Batalla, Data Perfecta

Esta sección debería de ser usada como un gráfico rápido para saber donde se pueden encontrar cada Chip de Batalla.

Note que cada chip en la lista puede ser encontrado en las máquinas que cambian chips.

- #: Número del Chip en tu librería
- Nombre: Nombre del Chip
- Letra: Letras posibles para el Chip
- Donde: Donde puedes encontrar el chip:
 - \$: Al principio del juego
 - #: Evento
 - ~: Data de Misterio
 - @: Tienda
 - : Data de misterio al azar
 - *: Enemigo
 - Nada: Máquina de cambio solamente

#	Nombre	Letra	Donde

1	Cannon	A	\$/ *Cannon
	[Cannon]	B	\$/ *Cannon
		C	~NumberMan-5/@Tienda-1/Internet-2
		D	*Cannon
		E	@Higsby-4/Internet-9
2	HiCannon	F	*HiCannon
	[High Cannon]	G	*HiCannon
		H	*HiCannon
		I	~NumberMan-2/Internet-6
		J	~MaquinaSoda-2/Internet-9
3	M-Cannon	K	*M-Cannon
	[Mega Cannon]	L	~IceMan-4/@Tienda-3,Tienda-10/Internet-12
		M	*M-Cannon
		N	Internet-10,Internet-14
		O	*M-Cannon
4	Shotgun	K	#Cambio1/~Internet-1,CasaPerro
	[Shot Gun]	M	
		N	\$

		Q	~FireMan-1
		R	
5	CrossGun [Cross Gun]	C	#Correo(escenario 1-1)
		E	
		F	Internet-10
		J	\$
		K	~JuegoDex/Internet-2
6	Spreader [Spread Gun]	H	~NumberMan-3/Internet-3
		I	#Glyde(Retrato de Yai)/@Tienda-1/Internet-6
		J	~Clase5B/Internet-3
		K	@Higsby-4/Internet-7
		L	Internet-9
7	Bubbler [Bubble Spread]	A	*Bubbler
		K	~ColorMan-1
		L	
		P	*Bubbler
		S	*Bubbler
8	Heater [Heat Spread]	C	
		F	*Heater
		G	*Heater
		K	*Heater
		O	~ColorMan-3
9	MiniBomb [Mini Bomb]	C	\$
		E	
		J	
		L	\$
		P	Internet-2
10	LilBomb [Small Bomb]	B	*LilBomb
		D	*LilBomb
		G	Internet-4
		O	*LilBomb
		T	~FireMan-2
11	CrosBomb [Cross Bomb]	B	*CrosBomb
		D	*CrosBomb
		H	*CrosBomb
		J	
		L	Internet-12
12	BigBomb [Big Bomb]	B	*BigBomb
		G	
		O	*BigBomb
		S	
		T	*BigBomb
13	Sword [Sword]	B	~FireMan-1/Internet-13
		K	Internet-13/*FireSwrd
		L	Internet-13/*AquaSwrd
		P	*AquaSwrd
		S	\$
14	WideSwrd [Wide Sword]	C	~IceMan-3
		K	@Tienda-1
		M	

		N	
		S	\$/~Internet-10/@Tienda-3/*LongSwrd
15	LongSwrd	D	*LongSwrd
	[Long Sword]	E	@Shop-10
		N	
		O	Internet-4
		S	*LongSwrd
16	FtrSword	B	~Internet-3
	[Fighter Sword]	K	
		L	Internet-13
		P	~WWW-2
		S	@Higsby-7
17	KngtSwrd	B	~Internet-12
	[Knight Sword]	C	Internet-16
		E	
		G	#Cambio5
		H	
18	HeroSwrd	B	#Cambio15
	[Paladin Sword]	D	
		F	
		I	~Internet-16
		G	
19	FireSwrd	B	*FireSwrd
	[Flame Sword]	F	
		G	
		N	*FireSwrd
		P	~WWW-1
20	AquaSwrd	A	~Internet-4
	[Aqua Sword]	M	
		N	*AquaSwrd
		O	
		P	*AquaSwrd
21	ElecSwrd	E	@Higsby-4
	[Elec Sword]	G	
		L	
		O	
		S	Internet-10
22	Muramasa	C	
	[Muramasa]	E	
		G	
		J	
		K	*ShadoMan SP
23	ShokWave	C	*ShokWave
	[Shock Wave]	K	*ShokWave
		L	~NumberMan-1
		N	
		P	Internet-3
24	SoniWave	C	*SoniWave
	[Sonic Wave]	D	*SoniWave
		J	~IceMan-1

		M	*SoniWave
		S	Internet-6
25	DynaWave [Dyna Wave]	C	*DynaWave
		E	
		M	*DynaWave
		S	*DynaWave
		R	#Cambio4
26	FireTowr [Flame Tower]	E	*FireTowr
		F	*FireTowr
		L	
		M	*FireTowr
		T	~ColorMan-3
27	AquaTowr [Aqua Tower]	A	
		C	~ColorMan-5
		G	*AquaTowr
		H	*AquaTowr
		R	*AquaTowr
28	WoodTowr [Woody Tower]	B	*WoodTowr
		C	*WoodTowr
		H	
		K	*WoodTowr
		N	
29	Quake1 [Earthquake 1]	A	~NumberMan-4/*Quake1
		E	Internet-4
		H	*Quake1
		K	*Quake1
		Q	*Quake1
30	Quake2 [Earthquake 2]	B	*Quake2
		C	*Quake2
		I	
		K	
		Q	*Quake2
31	Quake3 [Earthquake 3]	C	~Base de Miyu/Internet-16
		D	*Quake3
		H	
		M	*Quake3
		Q	*Quake3
32	GutsPnch [Guts Punch]	B	*GutsMan3
		H	
		M	*GutsMan3
		N	
		T	
33	IcePunch [Cold Punch]	B	~IceMan-3/Internet-5
		H	
		M	@Tienda-12/Internet-4, Internet-5
		N	
		T	
34	Dash [Dash Attack]	B	*Dash
		D	*Dash
		G	@Tienda-15/*Dash

		L	
		O	
35	Howitzer	A	Internet-15
	[Hou Gun]	C	
		G	
		H	*Howitzer
		O	
36	TriArrow	A	~IceMan-3/Internet-5/*TriArrow
	[Triple Arrow]	B	*TriArrow
		C	*TriArrow
		D	*TriArrow
		E	*TriArrow
37	TriSpear	F	*TriSpear
	[Triple Spear]	G	*TriSpear
		H	*TriSpear
		I	*TriSpear
		J	~RegitradoraMasa/@Tienda-5/Internet-7/*TriSpear
38	TriLance	K	*TriLance
	[Triple Lance]	L	*TriLance
		M	~Internet-1/Internet-14
		N	*TriLance
		O	*TriLance
39	Ratton1	A	*Ratton1
	[Ratton 1]	B	*Ratton1
		C	*Ratton1
		D	~ElecMan-1/Internet-8/*Ratton1
		E	#Cambio14
40	Ratton2	F	*Ratton2
	[Ratton 2]	G	@Tienda-5/Internet-10/*Ratton2
		H	*Ratton2
		I	*Ratton2
		J	Internet-15
41	Ratton3	K	Internet-16
	[Ratton 3]	L	*Ratton3
		M	#Cambio17
		N	*Ratton3
		O	*Ratton3
42	Wave	A	@Tienda-15/*Wave
	[Tsunami]	D	
		I	*Wave
		L	
		M	
43	RedWave	B	
	[Aka Tsunami]	E	
		J	~Internet-15
		N	*RedWave
		P	*RedWave
44	BigWave	C	
	[Oo Tsunami]	H	*BigWave
		K	~WWW-5

		L	
		Q	*BigWave
45	Gaia1	C	*Gaia1
	[Gaia Hammer 1]	D	*Gaia1
		L	
		O	
		T	*Gaia1
46	Gaia2	C	*Gaia2
	[Gaia Hammer 2]	F	
		K	*Gaia2
		P	
		S	*Gaia2
47	Gaia3	C	*Gaia3
	[Gaia Hammer 3]	G	
		M	*Gaia3
		N	
		T	
48	Thunder1	A	*Thunder1
	[Thunder Ball 1]	E	
		G	*Thunder1
		H	~Internet-5
		S	*Thunder1
49	Thunder2	B	
	[Thunder Ball 2]	C	Internet-11
		F	*Thunder2
		I	*Thunder2
		L	*Thunder2
50	Thunder3	D	*Thunder3
	[Thunder Ball 3]	F	*Thunder3
		G	
		K	
		N	*Thunder3
51	RingZap1	G	*RingZap1
	[Elec Circle 1]	H	~Internet-9
		M	
		N	*RingZap1
		P	*RingZap1
52	RingZap2	C	*RingZap2
	[Elec Circle 2]	E	
		G	
		J	*RingZap2
		L	*RingZap2
53	RingZap3	A	*RingZap3
	[Elec Circle 3]	B	*RingZap3
		O	
		R	
		T	*RingZap3
54	Typhoon	A	*Typhoon
	[Typhoon]	B	*Typhoon
		D	~ElecMan-4

		E	Internet-8
		G	*Typhoon
55	Hurricane [Hurricane]	G	*Hurricane
		I	*Hurricane
		J	*Hurricane
		K	
		L	~WWW-2
56	Cyclone [Cyclone]	E	
		F	*Cyclone
		G	*Cyclone
		H	*Cyclone
		I	
57	Snakegg1 [Egg Snake 1]	B	*Snakegg1
		E	*Snakegg1
		G	
		M	*Snakegg1
		N	
58	Snakegg2 [Egg Snake 2]	C	*Snakegg2
		E	*Snakegg2
		H	
		N	
		P	*Snakegg2
59	Snakegg3 [Egg Snake 3]	A	*Snakegg3
		C	*Snakegg3
		F	
		L	
		S	*Snakegg3
60	Drain1 [Mosquito 1]	A	*Drain1
		B	
		D	
		K	*Drain1
		O	*Drain1
61	Drain2 [Mosquito 2]	A	*Drain2
		C	
		H	
		N	*Drain2
		T	*Drain2
62	Drain3 [Mosquito 3]	A	*Drain3
		E	
		F	*Drain3
		L	
		Q	*Drain3
63	BodyBurn [Burning Body]	E	*BodyBurn
		F	*BodyBurn
		K	*BodyBurn
		M	
		N	
64	X-Panel1 [Panel Out 1]	B	~Corredor de la escuela
		D	
		G	Internet-12

		L	\$
		S	@Tienda-5/Internet-1
65	X-Panel3	B	~PC de Dex
	[Panel Out 3]	D	
		G	~ElecMan-1/@Tienda-3
		L	@Higsby-4
		S	#Cambio11
66	Hammer	A	@Tienda-1
	[Break Hammer]	F	Internet-8
		I	@Tienda-3
		M	#Cambio8/Internet-14
		Q	
67	MetGuard	A	Internet-1/*ShokWave
	[Met Guard]	C	
		E	
		G	*ShokWave,SoniWave
		L	*DynaWave
68	IronShld	A	*IronShld
	[Metal Shield]	B	*IronShld
		O	*IronShld
		R	*IronShld
		T	*IronShld
69	Recov10	A	\$/~Casa de Lan
	[Recovery-10]	C	*Invis3
		E	
		G	Internet-1/*Invis1
		L	\$/*Invis3
70	Recov30	A	
	[Recovery-30]	C	*Invis3
		E	
		G	Internet-2
		L	~Retrato de Yai
71	Recov50	A	*Invis2
	[Recovery-50]	C	@Tienda-1
		E	*Invis3
		G	~Cuarto medico
		L	~Piano de Mayl
72	Recov80	A	*Invis2
	[Recovery-80]	C	~IceMan-2/Internet-3
		E	@Higsby-4
		G	#Cambio6/~ColorMan-5
		L	*Invis3
73	Recov120	A	~RegistradoraSal/Internet-7
	[Recovery-120]	C	~ElecMan-1/Internet-8,Internet-15
		E	
		G	
		L	*Invis3
74	Recov150	A	~Internet-13
	[Recovery-150]	C	@Tienda-5/Internet-14
		E	Internet-9

		G	*Invis3
		L	@Higsby-5/Internet-15
75	Recov200	A	*Invis3
	[Recovery-200]	C	~WWW-1/Internet-16
		E	
		G	Internet-12
		L	~Cuarto de la Planta de energia?
76	Recov300	A	
	[Recovery-300]	C	#Cambio10
		E	
		G	
		L	~WWW-3
77	Steal	A	~FireMan-1/@Internet-10
	[Area Steal]	E	
		L	@Higsby-4
		P	
		S	\$
78	Geddon1	F	
	[Dismatch 1]	H	@Higsby-5
		J	
		L	@Tienda-12
		N	
79	Geddon2	A	@Tienda-12
	[Dismatch 2]	B	
		E	
		I	
		K	@Higsby-7
80	Escape	F	\$
	[Escape]	H	~Libreria de la escuela
		J	~Telefono de Yai
		L	~TV del Lobby
		N	~NumberMan-2
81	Interupt	F	
	[Interrupt]	H	
		J	
		L	@Higsby-5
		N	
82	Repair	A	~Cuarto AV de la ecuela
	[Panel Return]	G	#Cambio9/@Higsby-4,Internet-15/Internet-11
		H	#Cambio3
		K	
		S	
83	TimeBom1	E	
	[Count Bomb 1]	G	
		J	*TimeBom1
		L	*TimeBom1
		Q	Internet-11
84	TimeBom2	C	*TimeBom2
	[Count Bomb 2]	F	
		J	*TimeBom2

		L	
		S	@Tienda-5
85	TimeBom3	A	
	[Count Bomb 3]	B	*TimeBom3
		G	*TimeBom3
		O	*TimeBom3
		P	~WWW-4
86	Cloud	B	*Cloud
	[Cloud]	G	
		H	Internet-7
		O	*Cloud
		R	*Cloud
87	Cloudier	A	@Tienda-4
	[More Cloud]	D	
		I	*Cloudier
		M	*Cloudier
		P	*Cloudier
88	Cloudest	C	*Cloudest
	[Most Cloud]	F	
		J	
		K	*Cloudest
		O	*Cloudest
89	Mine1	G	*Mine1
	[Stress Mine 1]	H	*Mine1
		M	*Mine1
		N	
		P	
90	Mine2	C	*Mine2
	[Stress Mine 2]	E	
		G	
		J	*Mine2
		L	*Mine2
91	Mine3	A	*Mine3
	[Stress Mine 3]	B	*Mine3
		O	
		R	
		T	*Mine3
92	Dynamit1	B	*Dynamit1
	[Dynamite 1]	G	
		O	*Dynamit1
		Q	*Dynamit1
		S	
93	Dynamit2	A	*Dynamit2
	[Dynamite 2]	C	*Dynamit2
		K	*Dynamit2
		M	
		N	
94	Dynamit3	G	*Dynamit3
	[Dynamite 3]	K	*Dynamit3
		M	*Dynamit3

		O	
		P	
95	Remobit1	A	*Remobit1
	[Rimoko Goro 1]	C	*Remobit1
		F	
		N	~Internet-7
		O	*Remobit1
96	Remobit2	B	
	[Rimoko Goro 2]	D	*Remobit2
		E	*Remobit2
		H	
		I	*Remobit2
97	Remobit3	G	*Remobit3
	[Rimoko Goro 3]	J	
		K	
		P	*Remobit3
		Q	*Remobit3
98	Lockon1	C	
	[Lock-on 1]	D	*Lockon1
		H	*Lockon1
		I	*Lockon1
		L	
99	Lockon2	B	
	[Lock-on 2]	E	*Lockon2
		G	*Lockon2
		H	*Lockon2
		M	
100	Lockon3	A	
	[Lock-on 3]	D	*Lockon3
		K	*Lockon3
		N	*Lockon3
		O	
101	Candle1	C	*Candle1
	[Rimoroosoku 1]	F	
		I	
		P	*Candle1
		S	*Candle1
102	Candle2	B	*Candle2
	[Rimoroosoku 2]	E	*Candle2
		G	*Candle2
		J	
		L	
103	Candle3	A	*Candle3
	[Rimoroosoku 3]	D	
		H	*Candle3
		K	
		M	*Candle3
104	Anubis	C	
	[Poison Anubis]	L	*PharoMan SP
		M	

		Q	
		T	
105	IceCube	A	*IceCube
	[Ice Cube]	C	*IceCube
		I	@Tienda-4
		L	*IceCube
		M	Internet-5/*IceCube
106	RockCube	B	
	[Stone Cube]	E	
		G	
		M	Internet-6
		O	~Internet-3
107	BstrGard	A	#Cambio2
	[Buster Guard]	G	
		K	
		N	
		R	
108	BstrBomb	D	#Cambio16
	[Buster Bomb]	H	
		J	
		O	
		T	
109	BstrSwrd	B	
	[Buster Sword]	E	
		L	
		P	
		S	@Higsby-7
110	BstrPnch	C	#Cambio7
	[Buster Punch]	F	
		I	
		M	
		Q	
111	SloGauge	H	
	[Heavy Gauge]	K	
		N	
		O	
		Q	@Higsby-7
112	FstGauge	A	@Higsby-5
	[Quick Gauge]	C	
		E	
		L	
		N	
113	Invis1	I	*Invis1
	[Invisible 1]	J	*Invis1
		L	Internet-11/*Invis1
		O	
		Q	@Tienda-5
114	Invis2	A	*Invis2
	[Invisible 2]	C	*Invis2
		F	

	J	*Invis2
	M	
115 Invis3	B	
[Invisible 3]	D	
	H	
	K	
	N	*Invis3
116 DropDown	A	
[Tenjyooura]	B	*DropDown
	O	
	R	
	T	
117 Popup	C	*Popup
[Yukashita]	D	*Popup
	H	*Popup
	K	*Popup
	N	*Popup
118 IronBody	C	*Gaia3
[Iron Body]	D	
	L	
	Q	*Gaia2
	R	*Gaia1
119 Barrier	D	
[Barrier]	F	@Higsby-4
	M	
	R	~Clase de la ciudad
	S	~Espejo de Miyu
120 BblWrap1	C	
[Bubble Wrap 1]	E	*BblWrap1
	G	*BblWrap1
	I	*BblWrap1
	M	
121 BblWrap2	D	*BblWrap2
[Bubble Wrap 2]	F	*BblWrap2
	H	*BblWrap2
	K	
	N	*BblWrap2
122 BblWrap3	A	
[Bubble Wrap 3]	B	*BblWrap3
	L	*BblWrap3
	Q	*BblWrap3
	R	@Tienda-15/*BblWrap3
123 LeafShld	C	*LeafShld
[Leaf Shield]	D	
	F	
	K	
	Q	*LeafShld
124 AquaAura	D	
[Aqua Aura]	E	
	L	*AquaAura

	R	*AquaAura
	S	*AquaAura
125 FireAura	B	*FireAura
[Flame Aura]	G	
	I	*FireAura
	N	
	T	
126 WoodAura	C	#Cambio13
[Wood Aura]	F	*WoodAura
	J	
	O	
	Q	
127 LifeAura	A	
[Dream Aura]	H	*Bass
	K	*Bass
	M	*Bass
	P	*Bass
128 Roll	R	#Mayl(escenario 2-2)
129 Roll2	R	#Mayl(escenario 5-3)
130 Roll3	R	#Yai(escenario 8-3)
131 GutsMan	G	#Dex(escenario 3-3)/*GutsMan3
132 GutsMan2	G	*GutsMan3
133 GutsMan3	G	*GutsMan3
134 ProtoMan	B	*ProtoMan2,ProtoMan3
135 ProtoMn2	B	*ProtoMan3
136 ProtoMn3	B	*ProtoMan3
137 FireMan	F	*FireMan2,FireMan3
138 FireMan2	F	*FireMan3
139 FireMan3	F	*FireMan3
140 NumbrMan	N	*NumberMan2,NumberMan3
141 NumbrMn2	N	*NumberMan3
142 NumbrMn3	N	*NumberMan3
143 StoneMan	S	*StoneMan2,StoneMan3
144 StoneMn2	S	*StoneMan3
145 StoneMn3	S	*StoneMan3
146 IceMan	I	*IceMan2,IceMan3
147 IceMan2	I	*IceMan3

148	IceMan3	I	*IceMan3
149	ColorMan	C	*ColorMan2,ColorMan3
150	ColorMn2	C	*ColorMan3
151	ColorMn3	C	*ColorMan3
152	ElecMan	E	*ElecMan2,ElecMan3
153	ElecMan2	E	*ElecMan3
154	ElecMan3	E	*ElecMan3
155	BombMan	B	*BombMan2,BombMan3
156	BombMan2	B	*BombMan3
157	BombMan3	B	*BombMan3
158	MagicMan	M	*MagicMan2,MagicMan3
159	MagicMn2	M	*MagicMan3
160	MagicMn3	M	*MagicMan3
161	WoodMan	W	*WoodMan2,WoodMan3
162	WoodMan2	W	*WoodMan3
163	WoodMan3	W	*WoodMan3
164	SkullMan	S	*SkullMan2,SkullMan3
165	SkullMn2	S	*SkullMan3
166	SkullMn3	S	*SkullMan3
167	SharkMan	S	*SharkMan2,SharkMan3
168	SharkMn2	S	*SharkMan3
169	SharkMn3	S	*SharkMan3
170	PharoMan	P	*PharoMan,PharoMan SP
171	PharoMn2	P	*PharoMan SP
172	PharoMn3	P	*PharoMan SP
173	ShadoMan	S	*ShadoMan,ShadoMan SP
174	ShadoMn2	S	*ShadoMan SP
175	ShadoMn3	S	*ShadoMan SP
176	Bass	F	

9- Combos

Combos o Programa Avanzados, son combinaciones de Chips que crean un nuevo tipo de efecto, mayormente ataques mayores. Cuando eliges los chips correctos para un combo en el orden correcto, la pantalla se oscurecera, luego el combo lo activas como un Chip comun. El efecto es explicado para cada combo.

Nombre: Nombre del combo

Chips: Chips necesarios para ejecutar el combo.

Nombre Chips

(Los combos Zeta te permiten usar los Chips por el tiempo que quiera por 5 segundos y sera invencible por ese momento)

Zeta Cannon 1	Cannon A-B-C Cannon B-C-D Cannon C-D-E
Zeta Cannon 2	HiCannon G-H-I HiCannon H-I-J HiCannon I-J-K
Zeta Cannon 3	M-Cannon K-L-M M-Cannon L-M-N M-Cannon M-N-O
Zeta Spread	Spreader H-I-J Spreader I-J-K Spreader J-K-L
Zeta Ratton 1	Ratton1 A-B-C Ratton1 B-C-D Ratton1 C-D-E
Zeta Ratton 2	Ratton2 F-G-H Ratton2 G-H-I Ratton2 H-I-J
Zeta Ratton 3	Ratton3 K-L-M Ratton3 L-M-N Ratton3 M-N-O
Zeta Arrow	TriArrow A-B-C TriArrow B-C-D TriArrow C-D-E
Zeta Spear	TriSpear F-G-H TriSpear G-H-I TriSpear H-I-J
Zeta Lance	TriLance K-L-M TriLance L-M-N TriLance M-N-O

(Los combos omega te permiten use los chip por el tiempo que quiera or 10 segundos y seras invencible por ese tiempo)

Omega Cannon 1	Cannon A-B-C-D-E
Omega Cannon 2	HiCannon F-G-H-I-J
Omega Cannon 3	M-Cannon K-L-M-N-O
Omega Spread	Spreader H-I-J-K-L
Omega Ratton 1	Ratton1 A-B-C-D-E
Omega Ratton 2	Ratton2 F-G-H-I-J
Omega Ratton 3	Ratton3 K-L-M-N-O
Omega Arrow	TriArrow A-B-C-D-E
Omega Spear	TriSpear F-G-H-I-J
Omega Lance	TriLance K-L-M-N-O

(Los combos beta te permiten usar los efectos de los Chips 5 veces)

Beta Bomb	LilBomb B - CrosBomb B - BigBomb B
Beta Sword	Sword S - FtrSword S - LongSwrd S
Beta Wave	ShokWave C - SoniWave C - DynaWave C
Beta Quake	Quake1 Q - Quake2 Q - Quake3 Q

(Los combos sigma te permiten usar los efectos de los chips 8 veces)

Sigma Bomb	LilBomb B x 2 - CrosBomb B x 2 - BigBomb B
	LilBomb B x 2 - CrosBomb B - BigBomb B x 2
	LilBomb B - CrosBomb B x 2 - BigBomb B x 2
	LilBomb B x 3 - CrosBomb B - BigBomb B
	LilBomb B - CrosBomb B x 3 - BigBomb B
	LilBomb B - CrosBomb B - BigBomb B x 3
Sigma Sword	Sword S x 2 - FtrSword S x 2 - LongSwrd S
	Sword S x 2 - FtrSword S - LongSwrd S x 2
	Sword S - FtrSword S x 2 - LongSwrd S x 2
	Sword S x 3 - FtrSword S - LongSwrd S
	Sword S - FtrSword S x 3 - LongSwrd S
	Sword S - FtrSword S - LongSwrd S x 3
Sigma Wave	ShokWave C x 2 - SoniWave C x 2 - DynaWave C
	ShokWave C x 2 - SoniWave C - DynaWave C x 2
	ShokWave C - SoniWave C x 2 - DynaWave C x 2
	ShokWave C x 3 - SoniWave C - DynaWave C
	ShokWave C - SoniWave C x 3 - DynaWave C
	ShokWave C - SoniWave C - DynaWave C x 3
Sigma Quake	Quake1 Q x 2 - Quake2 Q x 2 - Quake3 Q
	Quake1 Q x 2 - Quake2 Q - Quake3 Q x 2
	Quake1 Q - Quake2 Q x 2 - Quake3 Q x 2
	Quake1 Q x 3 - Quake2 Q - Quake3 Q
	Quake1 Q - Quake2 Q x 3 - Quake3 Q
	Quake1 Q - Quake2 Q - Quake3 Q x 3
Powered Cannon	Shotgun K - CrosGun K - Spreader K - M-Cannon K (Canon con 200 puntos de dano)
Heavy Stomp	Gaia1 C - Gaia2 C - Gaia3 C - Quake3 C (Este combo hace 400 puntos de dano en todo el lado enemigo)
Big Straight	GutsPnch B - IcePunch B - Dash B (Este puno hace 250 puntos de dano en una linea)
Blood Drain	Drain1 A - Drain2 A - Drain3 A - Wave A (Este ataque succiona 200 HP en la 3 lineas)
Desstorm	Typhoon G - Huricane G - Cyclone G - Repair G (Este ataque de viento hace 200 puntos de dano en cada enemigo)
Guts Shot	MetGuard G - Dash G - GutsMan G MetGuard G - Dash G - GutsMan2 G MetGuard G - Dash G - GutsMan3 G (GutsMan y MegaMan hacen un ataque de 500 puntos de dano)
Life Saver	Barrier R - AquaAura R - Roll R Barrier R - AquaAura R - Roll2 R Barrier R - AquaAura R - Roll3 R (Este combo te hace invisible y te da HP)
Double Hero	FtrSword B - KngtSwrd B - HeroSwrd B - ProtoMan B FtrSword B - KngtSwrd B - HeroSwrd B - ProtoMn2 B FtrSword B - KngtSwrd B - HeroSwrd B - ProtoMn3 B (MegaMan y ProtoMan hacen un ataque de 400 puntos de dano)

10- Data del Enemigo

En el juego, encontraras varios enemigos, llamados virus.

Esta lista puede ayudarte encontrar cuales Chips puedes conseguir dependiendo del enemigo.
Una mejor lista puede ser encontrada en la siguiente seccion

Enemigo: Nombre del enemigo
Desc: Corta descripcion del enemigo
Recp: La recompensa por borrar el enemigo
(Chip or cantidad de dinero)

La segunda linea muestra las apariciones de los enemigos.

Enemigo	Desc	Recp
Cannon	Canon Verde	Cannon A-B-D, 60~200Z Casa Perro, Horno, Red Escuela, PCs Yai y Dex, Internet-1 y 13
HiCannon	Canon Azul	HiCannon F-G-H, 160~300Z Red Escuela, PC Dex, Red Agua, Red Planta de Energia, Red WWW, Internet-3 y 13
M-Cannon	Canon Rojo	M-Cannon K-M-O, 160~300Z Red Den, Red Planta De Energia, Internet-13
Bubbler	Ballena Azul	Bubbler A-P-S, 210~350Z Maquina Soda 1, Red Agua, Red Den Registradora Masa
Heater	Ballena Rosada	Heater F-G-K, 210~350Z Maquina Soda 1, Red Den
LilBomb	Escarabajo Rojo	LilBomb B-D-O, 110~250Z Red Escuela, PC Dex
CrosBomb	Escarabajo Azul	CrosBomb B-D-H, 210~350Z Internet-3
BigBomb	Escarabajo Verde	BigBomb B-O-T, 360~500Z Red WWW, Internet-5, 6, 7, 8, 13
LongSwrd	Espadachin Gris	LongSwrd D-S, WideSwrd S, 160~300Z Telefono Yai, Red Agua, Internet-2, 7, 8, 13
FireSwrd	Espadachin Amarillo	Sword K, FireSwrd B-N 160~300Z Red Den, Red WWW, Internet-2, 3, 13
AquaSwrd	Espadachin Azul	Sword L-P, AquaSwrd N-P, 260~400Z Red Den, Internet-13
ShokWave	Metool Amarillo	MetGuard A-G, ShokWave C-K, 60~200Z Casa Perro, Horno, Red Escuela, Telefono
Yai		PC Dex, Piano Mayl, Internet-1, 2, 3, 13
SoniWave	Metool Rojo	MetGuard G, SoniWave C-D-M, 110~250Z Casa Perro, Carro, PC Dex, Espejo Miyu, Red Den, Internet-3, 6, 13
DynaWave	Metool Azul	MetGuard L, DynaWave C-M-S, 160~300Z Espejo Miyu, Red Den, Internet-5,6,7,8,13
FireTowr	Boca Roja y Gris	FireTowr E-F-M, 100~200Z Horno, Red Den, Internet-2,10
AquaTowr	Boca Azul y Gris	AquaTowr G-H-R, 210~350Z Maquina Soda 2, Red Agua, Red Den
WoodTowr	Bellota Cafe	WoodTowr B-C-K, 360~500Z Registradora Sal, Internet-5,6,7,8,9
Quakel	Yunque Gris	Quakel A-H-K-Q, 110~200Z Red Escuela, Piano Mayl
Quake2	Yunque Rojo	Quake2 B-C-Q, 160~300Z PC Dex, Red Den

Quake3	Yunque Amarillo	Quake3 D-M-Q, 260~400Z Red WWW, Internet-4
Dash	Pajaro Verde	Dash B-D-G, 60~200Z Retrato Yai, Red Agua, Internet-1,2,3
Howitzer	Bola Gris	Howitzer H, 160~300Z Restaurante, Red WWW, Internet-2
Howitzer2	Bola Cafe	2000Z Maquina Soda 1
Howitzer3	Bola Azul	3000Z Internet-4
TriArrow	Pescado Verde	TriArrow A-B-C-D-E, 210~400Z Red Agua, Panel de Control Agua
TriSpear	Pescado Rojo	TriSpear F-G-H-I-J, 360~400Z Panel De Control Agua, Registradora Masa Red WWW, Internet-8
TriLance	Pescado Azul	TriLance K-L-N-O, 460~550Z Internet-11
Ratton1	Rata Rosada	Ratton1 A-B-C-D, 310~450Z TV Lobby, Monitor Papa, Red Planta Energia
Ratton2	Rata Cafe y Azul	Ratton2 F-G-H-I, 460~600Z Internet-10
Ratton3	Rata Gris	Ratton3 L-N-O, 400~600Z Internet-16
Wave	Medusa Azul	Wave A-T, 260~350Z Registradora Masa
RedWave	Medusa Morado	RedWave N-P, 260~350Z Red Den
BigWave	Medusa Gris	BigWave H-Q, 460~550Z Red WWW
Gaia1	Tira-martillo Morado	IronBody R, Gaia C-D-T, 360~500Z Internet-5,7,8,9
Gaia2	Tira-martillo Azul	IronBody Q, Gaia2 C-K-S, 460~600Z Internet-12
Gaia3	Gaia2 pero Amarillo	IronBody C, Gaia C-M, 460~600Z Internet-16
Thunder1	Electrodo Amarillo	Thunder1 A-G-S, 310~450Z Red Planta Energia, Internet-3
Thunder2	Electrodo Rojo	Thunder2 F-I-L, 460~600Z Restaurante, Red WWW
Thunder3	Electrodo Morado	Thunder3 D-F-N, 460~600Z Internet-14
RingZap1	Robot Rojo	RingZap1 G-N-P, 310~400Z Red Planta Energia
RingZap2	Robot Azul	RingZap2 C-J-L, 310~450Z Red Planta Energia
RingZap3	Robot Morado	RingZap3 A-B-T, 310~450Z Red Planta Energia
Typhoon	Ventilador Rojo	Typhoon A-B-G, 310~450Z Red Planta Energia
Hurricane	Ventilador Azul	Hurricane G-I-J, 460~600Z Internet-12
Cyclone	Ventilador Gris	Cyclone F-G-H, 460~600Z Red WWW, Internet-12
Snakegg1	Culebra Verde	Snakegg1 B-E-M, 460~600Z Red WWW, Internet-12,14
Snakegg2	Culebra Amarilla	Snakegg2 C-E-P, 460~550Z Red WWW, Internet-14
Snakegg3	Culebra Morada	Snakegg3 A-C-S, 460~550Z Red WWW
Drain1	Mosquito Rojo	Drain1 A-K-O, 360~500Z

Drain2	Mosquito Morado	Internet-5, 6, 8 Drain2 A-N-T, 460~600Z Espejo Miyu, Internet-11
Drain3	Mosquito Amarillo	Drain3 A-F-Q, 460~600Z Internet-15
BodyBurn	Pajaro Rojo	BodyBurn E-F-K, 360~450Z Clase de verano Den, Internet-9, 14, 16
IronShld	Cerdo Rojo con escudo	IronShld A-B-O-R-T, 460~600Z Red WWW
IronShld2	Cerdo Gris con escudo	2000Z Maquina Soda 1
IronShld3	Cerdo Azul con escudo	3000Z Internet-4
TimeBom1	Mano Gris	TimeBom1 J-L, 110~250Z Red Escuela, Red WWW
TimeBom2	Mano Azul	TimeBom2 C-J, 260~400Z Monitor Papa, Internet-4
TimeBom3	Mano Roja	TimeBom3 B-G-O, 460~600Z Red WWW
Cloud	Nube Blanca con Paraguas	Cloud B-O-R, 210~350Z TV Lobby, Red Agua
Cloudier	Nube Azul con Paraguas	Cloudier I-M-P, 460~600Z Registradora Sal, Red WWW, Internet-11
Cloudest	Nube Negra con Paraguas	Cloudest C-K-O, 460~600Z Internet-14
Mine1	Hombre Grande Amarillo	Mine1 G-H-M, 360~450Z Red Den, Internet-2, 6, 9
Mine2	Hombre Grande Verde	Mine2 C-J-L, 460~600Z Internet-11
Mine3	Hombre Grande Morado	Mine3 A-B-T, 460~600Z Internet-12
Dynamit1	Roca Camuflageada Cafe	Dynamit1 B-O-Q, 360~500Z Registradora Sal, Internet-4
Dynamit2	Roca Camuflageada Verde	Dynamit2 A-C-K, 460~600Z Internet-12
Dynamit3	Roca Camuflageada Gris	Dynamit3 G-K-M, 460~600Z Escuela Verano Den
Remobit1	Thundergod Rosado	Remobit1 A-C-O, 310~450Z Carro, Red Planta Energia, Internet-6
Remobit2	Thundergod Azul	Remobit2 D-E-I, 360~500Z Red WWW, Internet-9
Remobit3	Thundergod Rojo	Remobit3 G-P-Q, 460~600Z Red WWW, Internet-14
Lockon1	Ametralladora Amarilla	Lockon1 D-H-I, 460~600Z WWW Net
Lockon2	Ametralladora Verde	Lockon2 E-G-H, 460~600Z Internet-10, 14
Lockon3	Ametralladora Morada	Lockon3 D-K-N, 460~600Z Internet-16
Candle1	Candle2 pero verde	Candle1 C-P-S, 260~350Z Espejo Miyu
Candle2	Demonio Rojo con Candela	Candle2 B-E-G, 460~600Z WWW Net, Internet-15
Candle3	Candle2 pero Morado	Candle3 A-H-M, 460~600Z Base Miyu
IceCube	Oso Azul	IceCube A-C-L-M, 460~600Z Red WWW, Internet-10, 11, 13
IceCube2	Oso Morado	2000Z Red Agua
IceCube3	Oso Cafe	2000Z

Invis1	Fantasma Morado	Red Agua Invis1 I-J-L, Recov10 G, 110~250Z
Invis2	Fantasma Rojo	Red Escuela, Piano Mayl Invis2 A-C-J, Recov50 A, Recov80 A, 210~250Z GameCube Dex, Red Agua, Espejo Miyu, Internet-4
Invis3	Fantasma Blanco	Invis3 N, Recov10 C-L, Recov30 C, Recov50 E, Recov80 L, Recov120 L, Recov150 G, Recov200 A, 400Z Internet-7, 8, 13
DropDown	Bellota Roja	DropDown B, 460~600Z Internet-15
Popup	Perro que se Esconde	Popup C-D-H-K-N Internet-13, 14, 15
BblWrap1	Calamar rojo y rosado	BblWrap1 E-G-I, 260~350Z Red Den
BblWrap2	Calamar morado y rosado	BblWrap2 D-F-H-N, 400~500Z Internet-10
BblWrap3	Calamar gris y cafe	BblWrap3 B-L-Q-R, 460~500Z Red WWW
LeafShld	Bellota Verde	LeafShld C-Q, 460~550Z Internet-14, 15
AquaAura	Cabeza Gris y Azul	AquaAura L-R-S, 360~450Z Red WWW, Internet-9, 16
FireAura	Cabeza verde y amarilla	FireAura B-I, 500~580Z Red WWW, Internet-15, 16
WoodAura	Cabeza morada y verde	WoodAura F, 460~600Z Red WWW, Internet-16
Life Virus	Gran demonio verde	Nada Red WWW
-----Jefes, tambien llamados Navis-----		
GutsMan	Robot Destructivo	Nada
GutsMan2	(Dex)	Nada
GutsMan3		GutsMan, GutsMan2, GutsMan3, GutsPnch B-M, 500~2000Z
ProtoMan	Espadachin rojo can pelo	3000Z
ProtoMan2	(Red Energia, Chaud)	ProtoMan
ProtoMan3		ProtoMan, ProtoMn2, ProtoMn3, 500~2000Z
FireMan	Robot de Fuego	1000Z
FireMan2	(Horno, Internet-1)	FireMan
FireMan3		FireMan, FireMan2, FireMan3, 500~2000Z
NumberMan	Robot con bujia	1500Z
NumberMan2	(Red Escuela, Higsby)	NumbrMan
NumberMan3		NumbrMan, NumbrMn2, NumbrMn3, 500~2000Z
StoneMan	Roca cuadrada robot	2000Z
StoneMan2	(Internet-2, 3)	StoneMan
StoneMan3		StoneMan, StoneMn2, StoneMn3, 500~2000Z
IceMan	Pequeno robot esquimo	2500Z
IceMan2	(Red Agua, Dr. Froid)	IceMan
IceMan3		IceMan, IceMan2, IceMan3, 500~2000Z
ColorMan	Payaso multi-color	3000Z
ColorMan2	(Red Den, Internet-9)	ColorMan
ColorMan3		ColorMan, ColorMn2, ColorMn3, 500~2000Z

ElecMan	Robot Elec. Negro	3500Z
ElecMan2	(Red Energia, Internet-6)	ElecMan
ElecMan3		ElecMan, ElecMan2, ElecMan3, 500~2000Z
BombMan	Robot rojo relleno	4000Z
BombMan2	(Internet-8, 11)	BombMan
BombMan3		BombMan, BombMan2, BombMan3, 500~2000Z
MagicMan	Robot azul, gran nariz	5000Z
MagicMan2	(Internet-14, Red WWW)	MagicMan
MagicMan3		MagicMan, MagicMn2, MagicMn3, 500~2000Z
WoodMan	Robot de arbol	2000Z
WoodMan2	(Sal)	WoodMan
WoodMan3		WoodMan, WoodMan2, WoodMan3, 500~2000Z
SkullMan	Robot de Esqueleto	2500Z
SkullMan2	(Miyu)	SkullMan
SkullMan3		SkullMan, SkullMn2, SkullMn3, 500~2000Z
SharkMan	Robot de Tiburon	3000Z
SharkMan2	(Masa)	SharkMan
SharkMan3		SharkMan, SharkMn2, SharkMn3, 500~2000Z
ShadoMan	Robot Ninja	ShadoMan
ShadoMan SP	(Internet-15)	ShadoMan, ShadoMn2, ShadowMn3, Muramasa K, 4000~6000Z
PharoMan	Robot Egipcio	PharoMan
PharoMan SP	(Internet-12)	PharoMan, PharoMn2, PharoMn3, Anubis L, 4000~6000Z
Bass [Forte]	Robot negro disimulado (Internet-16)	LifeAura, 10000Z

10a- Data Perfecta del Enemigo

Esta seccion debe ser usada si tenes problema borrando enemigos

Enem: Nombre del enemigo
Tipo: Elemento asignado al enemigo
HP: Vida del enemigo
AtEl: Elemento del ataque del enemigo
Dano: Dano estandar del ataque
(Puede varia dependiendo de tu armadura)
Atk: Nombre del ataque del enemigo, si tiene
Chips: Chips recomendados a utilizar

Enem	Tipo	HP	AtEl	Dano	Atk	Chips
Cannon	Nada	50	Nada	10		Cannon series, LilBomb
HiCannon	Nada	80	Nada	40		Cannon series, CrosBomb
M-Cannon	Nada	100	Nada	100		Cannon series, BigBomb
Bubbler	Agua	100	Agua	30		Cannon series, TriArrow
Heater	Fuego	100	Fuego	30		Cannon series, AquaTowr
LilBomb	Nada	80	Nada	15		Wave, AquaTowr
CrosBomb	Nada	120	Nada	80		RedWave, FireTowr

BigBomb	Nada	150	Nada	140		BigWave, Gaia series
LongSwrđ	Nada	90	Nada	60	Sword	WideSwrđ
			Nada	40	LongSwrđ	
FireSwrđ	Fuego	120	Nada	60	LongSwrđ	AquaSwrđ
			Fuego	60	FireSwrđ	
AquaSwrđ	Agua	200	Nada	80	LongSwrđ	ElecSwrđ
			Agua	80	AquaSwrđ	
ShokWave	Nada	40	Nada	10		Cannon series, Spreader
SoniWave	Nada	60	Nada	40		Cannon series, TriSpear
DynaWave	Nada	100	Nada	100		Cannon series, TriLance
FireTowr	Fuego	80	Fuego	15		AquaTowr, Bubbler
AquaTowr	Agua	120	Agua	50		Thunder series, LilBomb
WoodTowr	Madera	100	Madera	100		FireSwrđ, Heater
Quake1	Nada	60	Nada	20		Sword series, CrosBomb
Quake2	Nada	120	Nada	60		Sword series, BigBomb
Quake3	Nada	150	Nada	100		BigWave, Gaia series
Dash	Nada	80	Nada	30		Sword series, HiCannon
Howitzer	Nada	60	Nada	30		Cannon series, TriArrow
Howitzer2	Nada	70	Nada	30		Cannon series, TriSpear
Howitzer3	Nada	80	Nada	30		Cannon series, TriLance
TriArrow	Nada	100	Nada	50		Cannon series, LilBomb
TriSpear	Nada	150	Nada	70		Cannon series, CrosBomb
TriLance	Nada	200	Nada	120		Cannon series, BigBomb
Ratton1	Nada	60	Nada	70		Wave, CrosBomb
Ratton2	Nada	80	Nada	85		RedWave, Gaia series
Ratton3	Nada	100	Nada	100		BigWave, BigBomb
Wave	Agua	120	Agua	200		Thunder series, LilBomb
RedWave	Fuego	150	Fuego	200		Bubbler, AquaTowr
BigWave	Agua	200	Agua	300		Remobit series, TimeBom series
Gaia1	Nada	150	Nada	200		Sword series, Typhoon
Gaia2	Nada	200	Nada	300		Sword series, Hurricane
Gaia3	Nada	300	Nada	400		Sword series, Cyclone
Thunder1	Elec	100	Elec	100		WoodTowr, Sword series
Thunder2	Elec	150	Elec	140		WoodTowr, Sword series
Thunder3	Elec	200	Elec	180		WoodTowr, Sword series
RingZap1	Elec	150	Elec	100		WoodTowr, Sword series
RingZap2	Elec	200	Elec	100		WoodTowr, Sword series
RingZap3	Elec	250	Elec	100		WoodTowr, Sword series
Typhoon	Nada	100	Nada	80		Wave, Quake series
Hurricane	Nada	140	Nada	120		RedWave, Quake series
Cyclone	Nada	180	Nada	160		BigWave, Quake series
Snakegg1	Madera	200	Madera	200	DynaWave	BigBomb
			Madera	200	Snakegg1	
Snakegg2	Elec	250	Elec	200	Elec	WoodTowr
			Elec	200	Snakegg2	
Snakegg3	Fuego	300	Fuego	200	Fuego	Gaia series, HeroSwrđ
			Fuego	200	Snakegg3	
			Fuego	100	Fire2	
Drain1	Nada	200	Nada	50		Sword series, TriArrow
Drain2	Nada	200	Nada	100		Sword series, TriSpear
Drain3	Nada	200	Nada	200		Sword series, TriLance
BodyBurn	Fuego	150	Fuego	150	Dash	AquaSwrđ
			Fuego	30	Fuego	
IronShld	Nada	120	Nada	40		Ratton series, FtrSword
IronShld2	Nada	200	Nada	40		Ratton series, KngtSwrđ
IronShld3	Nada	250	Nada	40		Ratton series, HeroSwrđ
TimeBom1	Nada	80	Nada	30		Gaia series, FtrSword
TimeBom2	Nada	200	Nada	100		Gaia series, KngtSwrđ
TimeBom3	Nada	300	Nada	200		Gaia series, HeroSwrđ

Cloud	Agua	120	Agua	30		Remobit series, Thunder series
Cloudier	Agua	140	Agua	80		Remobit series, Thunder series
Cloudest	Agua	160	Agua	120		Remobit series, Thunder series
Mine1	Nada	100	Nada	100		Quake series, Howitzer
Mine2	Nada	120	Nada	180		Quake series, Howitzer
Mine3	Nada	140	Nada	300		Quake series, Howitzer
Dynamit1	Nada	100	Nada	200		Stress series, Gaia series
Dynamit2	Nada	250	Nada	200		Stress series, Gaia series
Dynamit3	Nada	300	Nada	200		Stress series, Gaia series
Remobit1	Elec	80	Elec	100		SoniWave, KngtSwrđ
Remobit2	Elec	100	Elec	150		DynaWave, KngtSwrđ
Remobit3	Elec	120	Elec	200		Howitzer, HeroSwrđ
Lockon1	Nada	200	Nada	60		FtrSword, TriArrow
Lockon2	Nada	240	Nada	100		KngtSwrđ, TriSpear
Lockon3	Nada	300	Nada	160		HeroSwrđ, TriLance
Candle1	Fuego	160	Fuego	100		Bubbler, ShokWave
Candle2	Fuego	200	Fuego	150		AquaTowr, SoniWave
Candle3	Fuego	300	Fuego	200		AquaSwrđ, DynaWave
IceCube	Agua	200	Agua	100		Thunder series, Gaia series
IceCube2	Agua	250	Agua	60		LilBomb, TriArrow
IceCube3	Agua	300	Agua	60		Cannon series, Howitzer
Invis1	Nada	50	Nada	15		Sword series, Wave
Invis2	Nada	100	Nada	60		Sword series, RedWave
Invis3	Nada	120	Nada	120		Sword series, BigWave
DropDown	Madera	120	Madera	180		FireSwrđ, BigBomb
Popup	Nada	10	Nada	0		WoodMan, ShadoMan
BblWrap1	Agua	60	Agua	80		Thunder series, TriArrow
BblWrap2	Agua	90	Agua	120		Thunder series, TriSpear
BblWrap3	Agua	150	Agua	160		Thunder series, TriLance
LeafShld	Madera	250	Madera	140		FireSwrđ, Cannon series
AquaAura	Nada	200	Nada	100		ElecSwrđ, Remobit series
FireAura	Nada	250	Nada	160		AquaSwrđ, BigWave
WoodAura	Nada	300	Nada	240		FireSwrđ, Snakegg3
Life Virus	Nada	1000	Nada	200	WideSwrđ	HeroSwrđ, Good Version 3 Navi
			Nada	200	Laser	
			Nada	200	Meteor	
			Agua	80	AquaTowr	
			Fuego	80	Fuego	
			Madera	80	WoodTowr	
			Elec	80	Thunder	

-----Jefes, tambien llamados Navis-----

GutsMan	Nada	200	Nada	20	ShokWave	Cannon series, Sword series
			Nada	30	GutsPnch	
			Nada	20	Guts Hammer	
GutsMan2	Nada	400	Nada			
GutsMan3	Nada	600	Nada	60	ShokWave	
			Nada	80	GutsPnch	
			Nada	60	Guts Hammer	
ProtoMan	Nada	500	Nada			Sword series, Remobit series
ProtoMan2	Nada	600	Nada			
ProtoMan3	Nada	700	Nada	200	LongSwrđ	
			Nada	200	WideSwrđ	
FireMan	Fuego	300	Fuego			Cannon series, Sword series
FireMan2	Fuego	400	Fuego			

FireMan3	Fuego	500	Fuego	20	Fire Arm	
			Fuego	15	FireTowr	
			Fuego	10	Banner Bomb	
NumberMan	Nada	500	Nada			Cannon series, Bomb series
NumberMan2	Nada	600	Nada			
NumberMan3	Nada	700	Nada	20	Number Ball	
			Nada	40	Time Bomb	
			Nada	10x	Dice Bomb	
StoneMan	Nada	600	Nada			FireTowr, SoniWave
StoneMan2	Nada	700	Nada			
StoneMan3	Nada	800	Nada	30	Stone	
			Nada	70	Laser	
IceMan	Agua	500	Agua			ElecMan, Steal
IceMan2	Agua	600	Agua			
IceMan3	Agua	700	Agua	30	Freeze Bomb	
			Agua	60	IceCube	
ColorMan	Nada	600	Nada			Remobit series, Bomb series
ColorMan2	Nada	700	Nada			
ColorMan3	Nada	800	Nada	100	Ball	
			Fuego	100	FireTowr	
			Agua	100	AquaTowr	
ElecMan	Elec	600	Elec			WoodMan, Steal
ElecMan2	Elec	700	Elec			
ElecMan3	Elec	800	Elec	200	Elec1	
			Elec	100	Elec2	
BombMan	Fuego	800	Fuego			Steal, Timebom series
BombMan2	Fuego	900	Fuego			
BombMan3	Fuego	1000	Fuego	140	Bomb Shoot	
			Fuego	100x	Mine	
MagicMan	Nada	700	Nada			Gaia series, Popup
MagicMan2	Nada	800	Nada			
MagicMan3	Nada	900	Fuego	160	Magic Fire	
					Virus Call	
WoodMan	Madera	500	Madera			Heater, FireSword
WoodMan2	Madera	600	Madera			
WoodMan3	Madera	700	Madera	50	WoodTowr	
			Madera	50	Desforest	
SkullMan	Nada	600	Nada			Roll, Bomb series
SkullMan2	Nada	700	Nada			
SkullMan3	Nada	800	Fuego	80	Fuego	
			Nada	80	Sickle	
			Nada	100	Head Crush	
SharkMan	Agua	700	Agua			GutsMan, Heater
SharkMan2	Agua	800	Agua			
SharkMan3	Agua	900	Agua	120	Heel	
			Agua	80	AquaTowr	
ShadoMan	Nada	800	Nada			Popup, DropDown
ShadoManSP	Nada	1000	Nada	200		
PharoMan	Nada	800	Nada			
PharoManSP	Nada	1000	Nada	200	Laser	Good Version 3 Navi, HeroSword
			Nada	200	PharTrap	
			Nada	100	Ratton	
			Nada	100	Arrow	
			Fuego	100	Snakeegg	
Bass	Nada	1000	Nada	???		Good Version 3 Navi, Gaia series

11- Nivel de Batalla (Busting Level)

Al terminar una batalla, te daran un nivel de batalla. El mejor nivel, mas Zennys te daran o mas chances de obtener un Chip.

Aca esta la forma de calcular tu nivel. (1-mas bajo, 10-mas alto, S-mejor)

Tiempo: Entre mas rapido acabes con el enemigo, mas nivel tendras.

Enemigo normales: <=5 segundos:

>5 ~ <=12 segundos: 7 puntos

>12 ~ <=36 segundos: 6 puntos

>36 segundos 5 puntos

Jefes: <=30 segundos: 10 puntos

>30 ~ <=40 segundos: 8 puntos

>40 ~ <=50 segundos: 6 puntos

>50 segundos: 4 puntos

Dano: Entre menos dano recibas, mas nivel tendras

0 golpes: 1 punto

1 golpe: += puntos

2 golpes: -1 puntos

3 golpes: -2 puntos

4+ golpes: -3 puntos

Movimientos: Entre menos te muevas, mas nivel te daran

0~2 movimientos: 1 puntos

3+ movimientos: += puntos

Simultaneos: Entre mas enemigos borres al mismo tiempo, mas nivel tendras

Dos al mismo tiempo: 2 puntos

Tres al mismo tiempo: 4 puntos

12- Maquinas Cambiadoras de Chips

En la tienda de Higsby, encontraras 2 maquinas. Si metes algunos Chips de Tu preferencia, obtendras otro, a veces muy raro!

Como puedes ver, el tipo de chip que metes no tiene nada que ver con el que obtengas.

Maquinas de 3 Chips:

3/4 de probabilidad de tener...

202/256: chips de 1 estrella

32/256: chips de 2 estrellas

16/256: chips de 3 estrellas

5/256: chips de 4 estrellas

1/256: chips de 5 estrellas

1/4 de probabilidad de tener...

13/16: chips de 1 estrella

2/16: chips de 2 estrellas

1/16: chips de 3 estrellas

Maquinas de 10 chips:

3/4 de probabilidad de tener...

16/256: chips de 1 estrella

176/256: chips de 2 estrellas

32/256: chips de 3 estrellas

16/256: chips de 4 estrellas

16/256: chips de 5 estrellas

1/4 de probabilidad de tener...

- 1/16: chips de 1 estrella
- 11/16: chips de 2 estrellas
- 2/16: chips de 3 estrellas
- 1/16: chips de 4 estrellas
- 1/16: chips de 5 estrellas

13- Walkthrough

Aqui, encontraras un walkthrough rapido que te ayudara a avanzar en tu juego.
Pero te advierto: Es muy generico.

Escenario 1

1-1: Casa de Lan

- Agarra tu PET en tu mesa
- Agarra el CrosGun C en tu E-mail
- Agarra el chip Recov10 A en tu desayuno
- Ve a la escuela

1-2: Escuela y Entrenamiento

- Habla con todos en clase hasta que suene la campana
- Comienza el entrenamiento (boton R)
- Regresa a casa

1-3: Primero pasos en la RED

- Entra al Internet con tu computadora
- Conoce a Glyde y encuentra el programa perdido en el Internet
- Entra al retrato de Yai via Internet
- Sal a la vida real

1-4: Problema de Horno

- Ve a la cocina y entra al horno
- Habla con el robot que te dara bloque de hielo para ayudarte pasar por el fuego

1-5: Pistola de Agua:

- Mega Man se quedara trabado, asi que ve a traer tu pistola de agua en tu habitacion y usala en el horno.

1-6: FireMan

- Continua en el hormo y pelea contra FireMan
- No te pares en frente de el cuando levanta los brazos y disparale cuando te sea posible

1-7: Dormir

- Ve a dormir

Escenario 2

2-1: Un profesor nuevo

- Ve a la escuela

Conoce a tu nuevo profesor: Mr. Higsby
Habla con todos

2-2: La escuela ha sido hackeada!

Ve al pizarron y habla con Mayl. Te dara Roll R
Entra a la Red Escuela via el pizarron

2-3: Encuentra la contrasena

Desenllava la puertas verdes escribiendo la contrasena de dos numeros,
La contrasena cambia cada cinco veces que la escribes incorrectamente
Algunas contrasenas nunca cambian: 9, 30, 15
Libera a MegaMan reseteando la computadora mas a la izquierda en la
Habitacion "AV"

2-4: Libera a Ms. Mari

Desata a la profesora que esta en el closet y habla con ella

2-5: NumberMan

Entra al servidor tocando el panel al lado de el y pelea contra
NumberMan
NumberMan no se mueve, parate en frente de el y destruyelo

Escenario 3

3-1: El Metro esta atorado

Lee el e-mail de papa
Ve a la estacion de trenes a confirmar que no trabaja
Intenta acceder Internet-2, al lado del acceso al PC de Dex

3-2: Donde esta Recov50 L?

Dex esta buscando un Recov50 L
Entra al piano de Mayl y consigue el chip

3-3: GustMan

Pelea contra GutsMan
Evita estar en frente de el por mucho tiempo, muevete mucho
Consigue el link de Dex para Internet-2

3-4: Busca pistas

Entra al Internet y accesa Internet-2
Al principio ve a la izquierda y resuelve el problema

3-5: StoneMan

Pelea contra StoneMan
StoneMan no se mueve, disparale y muevete cuando veas una sombra debajo
de ti

3-6: Toma el Metro

Sal del Internet y utiliza el Metro para ir a Government Complex
Ganale a Sal para conseguir su link para Internet-3
Toma el elevador rojo para llegar al piso de Papa
Al llegar a su laboratorio, entra a su PC y hablale al pequeno robot
Y deja un mensaje

3-7: Mensaje de Papa

Regresa a casa y recibe el E-mail de Papa con sus datos adjuntos:
HPMemory y PowerUp
Ve a dormir

Escenario 4

4-1: Panico de Agua

Hablale a Mama
Ve a la escuela

4-2: NetBattler Oficial Chaud

Ve hacia SciLab y conoce Chaud
Consigue SciLabID de la bata de Papa
Entra a la facilidad de Water Works y habla con Chaud de nuevo
Habla con Dr. Froid

4-3: Almuerzo!

Espera en el laboratorio de Papa hasta que sean las doce
Entra a la red de Agua con el refrigerador al lado del elevador azul

4-4: ProtoMan

Conoce a ProtoMan y continua
Apaga y enciende el agua para llegar a areas mas profundas

4-5: Osos Helados

En le seccion 4, pelearas contra Osos Helado y descongelar la red

4-6: Agua Envenenada

Regresa a la escuela y mira un hombre envenenado
Ve al Metro y lee tu correo
Revisa el carro cerca de la escuela y libera al nino, el te dara
el programa de "Handle"

4-7: Patinaje en Hielo

Entra a la Red Agua de Nuevo y usa el programa en el agua que no se
podia apagar para llegar a la quinta seccion
No olvides agarrar el PowerUp Escondido detras del area congelada

4-8: IceMan

Pelea contra IceMan
Iceman se mueve mucho, y tu debes hacer lo mismo cuando el dispara
sus bombas de hielo

Escenario 5

5-1: Correo de Mayl

Encuentrate con Roll entrando a tu PC y envia de vuelta un E-mail
entrando al PC de Mayl via Internet

5-2: Ciudad de Den

Llega a la Ciudad de Den con el Metro y visita las clases de verano
En el bloque 4
Ve al bloque 2 y entra a la tienda de Miyu
Pelea contra SkullMan para obtener el link de Miyu para Internet-4
Ve a ACDC y encuentrate con Mayl y recibe Roll2 R
Regresa a Den y recibe Roll2 R por e-mail

5-4: Bloque 1

Ve al bloque 1 y mira los semaforos volverse locos
Entra a la Red Den con el poste de luz
Viaje por la red hasta resolver el problema

5-4: Madd

Sal de ahí y conoce a Madd en Den Central
Ve al bloque 4 y entra de nuevo a la red
Recibe un Mensaje de Mayl y entra a la red en bloque 2
Repite el proceso en bloque 3
Ve a Den Central y entra a la red de ahí
Finalmente, entra al autobus y deten a ColorMan

5-5: ColorMan

Pelea contra ColorMan
ColorMan no ataca mucho, pero tiene dos pingüinos para complicarte la vida, quiero decir pelea

Escenario 6

6-1: Festejemos!

Recibe un correo de Papa
Hablale a Mama acerca de la fiesta
Regresa a SciLab y pelea con Masa, te dara un HPMemory
Ve al Lobby y habla con Chaud
Camina hacia el lobby en frente del TV, no corras y quieres ir a la siguiente parte

6-2: Restaurante

Encuentra a Papa y Mama y ve al restaurante
Habla con todos y Count Zap apagara las luces
Sal del restaurante y ve al basurero de polvo
Visita la Planta de Energia, habla con todos dos veces para acceder el control en el ultimo cuarto

6-3: Entra!!!

Entra a la Red Energia
Si se acaba la energia de MegaMan, usaras un pequeno generador
La mitad del camino es invisible, intenta encontrar el camino
Encuentra un robot que te dara baterias
Mete las baterias en los lugares correctos para encontrar el camino
Si tus baterias mueren, habla con el robot para recargarlas
Si necesitas ayuda en las baterias, ve a la Seccion de FAQ

6-4: Apaga el poder (electricidad)

Encuentra a ElecMan e intenta ganarle
Ve al proximo cuarto y apaga la electricidad
Pelea contra ElecMan
ElecMan se mueve mucho, pero intenta quedarte en el centro

6-5: ProtoMan Ataca!

Despues de derrotar a ElecMan, ProtoMan te retara
ProtoMan se te aparece en la cara, espera 5 movimientos y utiliza un Ataque poderoso cuando este en tu cara, y repite

Escenario 7

7-1: Busca Pistas

Hablale al cientifico al lado del elevador rojo en SciLab
Habla con Chaud en Den Central
Habla con Higsby detras del mostrador
Recibiras Hig Memo para Internet-5

7-2: Accesos a Internet

Pelea en el acceso a Internet-5

7-3: Consigue los Memos de Link

Recibe el correo de Higsby y habla con 3 personas:

Un científico en el lobby de SciLab (6)

La maestra en las clases de verano en Den (7)

Un viejo en ACDC (8)

7-4: Profundo en la Red

Usa los 3 links para ir a Internet-6, 7, y 8

Pelea con BombMan

BombMan se mueve y esconde detras de las bombas, usa ataques de larga distancia

7-5: Sin acceso?

Sal del Internet y habla con Papa en SciLab

Regresa y duerme en casa

Escenario 8

8-1: Ataque de WWW

Despierta y mira al lider de le WWW en TV

Ve donde Higsby y consigue el pase del Metro en el mostrador

Habla con los empleados del Metro

Busca detras de la estatua en frente de la escuela

Intenta entrar al Metro y enciende la alarma

8-2: Hackea la Tarjeta!

Ve donde Papa y haz que modifique tu pase

Ve al escondite de la WWW y desata a las persona amarradas

8-3: Puertas Enllavadas

Entra en la primera puerta:

Revisita el mundo de FireMan hasta encontrar el cierre

Recibe Roll3 R de Yai

Entra en la segunda puerta:

Revisita el mundo de NumberMan hasta encontrar el cierre

Entra en la tercera puerta:

Revisita el mundo de IceMan hasta encontrar el cierre

Entra en la cuarta puerta:

Revisita el mundo de ColorMan hasta encontrar el cierre

8-4: Retrato del lider de la WWW

Entra al cuarto y entra a la pintura:

Revisita el mundo de ElecMan hasta encontrar un robot

CUIDADO!: Punto de no regreso! Salva el juego antes de ir mas aya del robot porque no podras salvar deseos de MagicMan

PERO, el dinero, articulos, o Chips que consigas se salvaran al terminar el juego

8-5: MagicMan

Pelea contra MagicMan

MagicMan no se mueve, pero pide ayuda de otros enemigos

8-6: Hackeando el Misil!

Recibe el programa hub.bat de Chaud

Encuentra el pasaje detras de la pintura y habla con el malo

Pelea contra Life Virus

Life Virus no se mueve, pero tiene un escudo de 100-puntos y pide ayuda de aliados

14- Ultimos consejos

Menu

Aqui esta para que sirve el menu:

Folder: Elige de tus Chips de Batalla entra tu folder (<) y saco (>)
Libreria: Mira cual de los 175 chips tienes y cuales no
MegaMan: Mira tus propiedades, instala PowerUps, cambia de armadura
Email: Lee tus mensajes, usado varias veces
Articulos: Muestra los articulos que tienes, casi inutil
Salvar: Salva tu juego
Regresa: Cierra la ventana

Limpieza del Folder de Chips

El organizar tus Chips en tu Folder puedes ser complicado si olvidad esto. Mientras en el Folder (< o >), presiona Stara y podras organizarlos en 6 formas:

- 1- Por ID (Orden en tu libreria)
- 2- Por Alfabeto (Orden alfabetico)
- 3- Por Codigo (Por la letra en la esquina del chip)
- 4- Por Ataque
- 5- Por Elemento (Nada, Elec., Fuego, Agua, Madera)
- 6- Por cantidad (Numero de chips que tienes del mismo)

Si eliges el mismo dos veces, el orden ira en reversa.

Articulos Importantes

HPMemory: Suma 20 puntos permanentes a tu HP (nivel + 1)
PowerUp: Actualiza tu pistola hasta 5 puntos por cada opcion (nivel + 4)
(No olvides que una vez equipado son permanentes)
Ataque: Suma puntos de dano en cada disparo
Rapido: Disparas mas rapido
Carga: Cargas mas rapido (necesitas al menos 2 para cargar)
Armadura: Armadura que puedes equipar para protegerte de ataques (nivel +8)
Armor Agua: Protege de ataques de fuego
Armor Fuego: Protege de ataques de madera
Armor Madera: Protege de ataques electricos
Data de Misterio: Los cristales que se encuentran en el ciberespacio contienen dinero (Z) o Chips. Algunos son al azar y regresan cada vez que entras y salis del Internet
PET: Tu Terminal Personal, lo obtienes al principio
Pistola de Agua: Utilizada para calmar el fuego del horno, la encuentras en el baul de Lan
Bloque Hielo: Utilizado para apagar el fuego dentro del horno, obtenido de un Robot
SchoolID: Tarjeta de identidad para la sala de maestros, te la da Ms. Mari
SciLabID: Tarjeta de identidad para los Water Works, encontrada en la bata de trabajo de Papa
Mensaje: Mensaje para Dr. Froid, obtenido de su hijo
Handel: Programa para los Water Works, te lo da el hijo de Dr. Froid

Dentadura: La dentadura del viejo encontrado en el parque de ACDC
Pase WWW: Pase del Metro para el escondite de la WWW, encontrada en el Mostrador de la tienda de Higsby
Pin WWW: Da acceso a areas enllamadas en el Internet, obtenida de Dr. Froid
@Yai: Direccion para el retrato de Yai, Glyde te lo da
@Mayl: Direccion para el piano de Mayl, ahi se obtiene
@Dex: Direccion para el PC de Dex, ahi se obtiene
@Dad: Direccion para el PC de Papa, ahi se obtiene
@Sal: Direccion para la registradora de Sal, ahi se obtiene
@Miyu: Direccion para el espejo de Miyu, ahi se obtiene
@Masa: Direccion para la registradora de Masa, ahi se obtiene
@WWW: Direccion para el servidor de la WWW, BombMan te lo da
/Dex: Link para Internet-2, obtenido de Dex
/Sal: Link para Internet-3, obtenido de Sal
/Miyu: Link para Internet-4, obtenido de Miyu
Hig Memo: Link para Internet-5, obtenido de Higsby
Lab Memo: Link para Internet-6, obtenido de cientifico en SciLab
YuriMemo: Link para Internet-7, obtenido de Yuri
Pa'sMemo: Link para Internet-8, obtenido de viejo en ACDC

FAQ (preguntas y respuestas)

P: Estoy trabado! Que hago ahora?

R: Esto es un RPG: Habla con todos, revisas cada area de nuevo, revisa tu e-mail bastante seguido

P: No puedo encontrar la contrasena para abrir la puerta en el mundo de NumberMan, que pasa?

R: Si tienes la version de Rom, talvez ese sea el problema, pero si tienes la version original significa que no tienes paciencia, asi que para obtenerlo, necesitas paciencia

P: No puedo abrir la ultima puerta para NumberMan en la red Escuela.

R: Si estas jugando en emulador, yo he escuchado que no puedes ir mas alla de ahi, lo siento...

Juega el verdadero juego!

P: Tengo problemas con la baterias en el mundo de ElecMan.

R: Aqui hay un pequeno diagrama. Revisa cuidadosamente la posicion de switch. Tambien revisas los mapas en: <http://w3.arobas.net/~tommy/index.html> o los mapas en GameFaqs.com

S = Switch

ABCDE = baterias

X = Nada

Primer Set:

A

S X

X

Segundo Set:

A X

S X X

X B

Tercer Set:

X X X
X D X
S C X E

Cuarto Set:

A X B
S X X X
X X X

(Quedate con una bateria)

Quinto Set:

A X X
X B X
X X C

S

(1-Remplaza la bateria C y regresa por A y B)

(2-Pon la baterias A y B y saca la C)

Sexto Set:

S X X A X
X X X X
C X B X

(1-Remplaza la bateria C y regresa por A y B)

(2-Pon la baterias A y B y saca la C)

Septimo Set:

Solo hay un lugar

Octavo Set:

S X X X A
B X X X
X X X C

P: Donde esta <nombre del Navi aqui> V2 o V3?

R: Las V2 de (FireMan, StoneMan, ElecMan, BombMan, ColorMan, MagicMan, PharoMan, ShadoMan) siempre estan escondidas en lugares sin salida en el Internet.

Y las V3, salen al azar en el Internet, pero las V2 deben ser encontradas primero.

P: No encuentro a PharoMan ni ShadoMan, que pasa?

R: Necesitas estar en el nivel 70 o mas para ver a PharoMan y necesita tener al menos 140 diferentes Chips en tu libreria para ver a ShadoMan

P: Donde esta Bass?

R: Necesitas:

Tener una estrella al lado de continue (darle fin al juego una vez o mas)

Tener 174 Chip en tu libreria

Tu nivel debe ser mas de 70

Encontrarlo al azar en Internet-16

P: Puedo obtener a Bass? (Chip #176)

R: Puedes intentar obtenerlo en las maquina cambiadoras de Chips. Solo puedes obtener Bass en eventos especiales de Capcom o Nintendo (como Mew en Pokemon) o podrias obtenerlo con un GameShark pero no tengo el codigo asi que tendria que averiguarlo.

P: No puedo entrar del Internet 11 al 16.

R: En esas areas necesitas una condicion especial para entrar

Internet-14: Tienes que obtener 10 chips en Internet-13

Algunas areas puedes entrar si tienes un buen Busting Level o si no escapaste en las areas anteriores, si fallas, tienes que regresar al principio del area.

Revisas la seccion de Internet para mas detalles.

P: No puedo obtener el Chip de quiero en batalla, que puedo hacer?

R: Algunos chips necesitan un Busting Level de 10 o S (mirar seccion 11)

Pero aunque no te muevas y no te golpeen y borres a tu enemigo en un segundo, obtendras un maximo de 9. El truco esta en borrar a tu enemigo al mismo tiempo que a otro en la misma batalla. Esto ayudara a tu nivel.

P: Tengo problemas borrando enemigo, me puedes dar consejos?

R: 1- Cargar tu pistola, dispara y utiliza un Chip ofensivo exactamente despues para dano maximo. Los combos de pistola-espada p pistola-canon son muy efectivos.

2- Tambien hay un truco para evadir los ataques de "Wave":

Por ejemplo: Cuando Gaia hace su explosion, intenta caminar ATRAVEZ de la ola y si lo calculastes ccorrectamente, no te golpeará!

3- Intenta tener tu folder de chips bien balanceado, al tener ataques de larga distancia, ataques de multiple enemigos, ataques directos, escudos y chips de efecto.

P: Que son la data de misterio que dicen que no pueden ser decodificados?

R: Son chips que ya tienes, no te molestes en intentar obtenerlos.

P: Como puedo hacer dinero rapido?

R: Aunque no lo recomiendo por el dano que puede hacerle a tu juego, salva justo antes de obtener un data de misterio y si no te da mucho dinero entonces, resetea el juego (Start, Select, B, A)

P: Como puedo pelear contra un enemigo especifico en areas al azar?

R: Lo mismo que la pregunta anterior: salva, corre hasta que te salga un enemigo y si no es el que quieres, resetea el juego (Start, Select, B, A) Es muy bueno para pelear contra jefes al azar en el Internet. Los mismo chips tambien regresan de esa manera, asi que cambialos por poderosos!

P: Como puedo obtener el Chip que quiero en la Maquinas Cambiadoras de Chips?

R: Duh! Mira las dos preguntas anteriores.

P: Como puedo ser mas eficiente en este juego?

R: Usa la version HTML de este archivo y mapas (SI, MAPAS!) en:

http://www.interordi.com/mega_man_pc/mmbn/index.php

<http://www.ibis-research.com/MM/>

Nota: Los sitios web anteriores estan en Ingles.

=====

Este documento es un copyright 2002 de Trunks Vegita (ss3growntrunks@yahoo.com)

El Walkthrough y todo lo demas en Ingles es de Mega Boy, asi que gracias Mega Boy por dejarme traducir tu FAQ al espanol

Por favor no lo pongan en la Web sin contactarme primero

Las donaciones son bienvenidas, si te gusto esta guia :)

Rockman EXE, MegaMan Battle Network, Rockman, MegaMan son todos nombres y personajes que son trademarks de Capcom Entertainment, Inc.
Esta guia no fue probada en animales y es imprimida en papel reciclado

Muchas Gracias a: Mega Boy por prestarme su guia para traducirla
A Korokoro Comic, por sacar "Battle Network Rockman EXE Perfect Navigation Guide" de el cual Mega Boy saco la mayor parte de la informacion (ISBN 4-09-102869-1)

Muchas Gracias a: Pixelboy, por corregir el Ingles no muy bueno de Mega Boy y a Todos aquellos que olvide y que me mandaron algo de informacion :)

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