

Mega Man Battle Network FAQ (Spanish)

by juanca45002

Updated on Jan 4, 2012

```
+++      ++ ++++++++ ++++++++      +      ++      +++      +      +++      +++      +++++
+ +      + +      +      +      + +      + +      + +      + +      ++ +      +      ++++++
+ + +      + +      +      +      + +      + +      +      +      ++ +      +      +++++
+      +      + +++++      ++++++++ +      + +      +      +      +      ++      + +
+      +      + +++++      ++++++++ +      + +      +      +      +      ++      ++
+      + +      +      + ++++++++ +      +      + ++++++++      ++      +      +++++
+      + +      +      + +      + +      + +      +      +      +      ++      +      ++++++
+++      ++ ++++++++ ++++++++ +      + + +      +++ +      +      ++      +++      +++++
```

```
++++      +++      +++++      +++++      +      +++++
+      + +      +      +      +      +      +
+      + +      +      +      +      +      +
++++      +++++      +      +      +      +
+      + +      +      +      +      +      +
+      + +      +      +      +      +      +
++++      +      +      +      +      +++++      +++++
```

```
+      + ++++++++ ++++++++ +      +      +++++      ++++++++      ++      ++
++      + +      +      +      + +      + +      +      ++      ++
+ +      + +      +      +      + +      + +      +      ++      ++
+      + + +++++      +      +      +      + +      + ++++++++      +++++
+      + + +      +      +      + +      + +      + +      ++      ++      ++
+      ++ +      +      + +      + + +      + +      + +      ++      ++      ++
+      + +      +      +      +      +      + +      + +      + +      ++      ++      ++
+      + ++++++++      +      +      +      +++++      +      + +      + +      ++
```

***** MEGA MAN BATTLE NETWORK FAQ *****

Por juanca45002.

FAQ en español.

Empezado: 14 de agosto del 2003.

Terminado: 12 de septiembre del 2003.

Última actualización: 3 de enero, 2012.

E-mail: lifevirus.zero.outbreak@gmail.com

Sitio Web: <http://juancafaqs.com/>

=== Importante ===

Antes de establecer comunicación conmigo leer el apartado de información de contacto.

== Nota ==

Quien encuentre información que haga falta en la guía, por favor avise, así mismo ayudará a mejorar el contenido y calidad de la guía.

Navega fácilmente usando [Ctrl + F] y colocando el número de la sección correspondiente.

Contenido:

1. Historia y otros puntos esenciales.
2. Chips de batalla.
3. Jefes.
4. Walkthrough.
5. FAQ (preguntas frecuentes).
6. Agradecimientos.

7. Información Legal.
8. Información de contacto.

* Actualizaciones *

- * (18 de diciembre, 2007): agregados un par de detalles a la guía.
- * (21 de octubre, 2008): agregada una pregunta frecuente.
- * (9 de noviembre, 2009): agregada una pregunta frecuente.
- * (22 de abril, 2011): se agregó información extra del Operating Shooting Star y se agregó la ubicación de chips.
- * (2 de junio, 2011): se agregó una nota para obtener dos chips y una pregunta frecuente.
- * (3 de enero, 2012): se agregó la obtención de los chips 22 (Muramasa) y 104 (Anubis).

1. Historia y otros puntos esenciales.

Hola, estoy de regreso después del Faq sobre el viejo juego del 007, Tomorrow Never Dies. Pero ahora seguimos con uno de los más grandes juegos de Capcom, Megaman. Ahora nuestro pequeño héroe azul viene de vuelta, pero ahora cambiando un poco la trama de lo que es el Megaman que conocemos en 2D. Lo que hace este juego es que ahora no sólo controlas a 1 personaje, sino a 2 que interactúan entre sí.

La historia de Megaman Battle Network es diferente a todos los demás. En este juego controlas a un niño de 5° grado llamado Lan, cuyo padre, el Dr. Hikary, trabaja en el diseño de mascotas virtuales. La mascota de Lan es nuestro héroe es Megaman, quien viene de vuelta con otro estilo de armadura, la cual consta de un traje, botas, guantes y casco. Pero Megaman como es una cosa virtual, puede entrar a lugares a los cuales sólo un programa de cómputo u otra cosa, podrían arreglar el problema. Lan tiene 1 enemigo en su clase y barrio, DEX, cuya mascota es GUSTMAN. Dex a Megaman y a Lan, pero siempre sale perdiendo. Mayl, es su vecina y al parecer, también su novia, ya que generalmente hacen todo juntos. La cosa es que en este juego, una corporación, la WWW, trata de apoderarse completamente de la red. Pero la WWW no es tan tonta, tiene a varios trabajadores cuyas mascotas o virus, son fuertes y pueden destruir a las mascotas comunes. Pero esa corporación, tiene a un viejo líder ya conocido, el Dr. Willy, cuyo plan, el ENDGAME, envuelve al virus más poderoso jamás visto, el LIFE VIRUS.

En este juego no va ser como en los demás, que escoges un arma y si se te acaban las unidades no la puedes usar hasta recargarla. Este juego es basado en chips de batalla, los cuales se van recolectando durante el juego y hay ciertos chips raros que son más poderosos que los comunes. Eso significa que no porque tengas chips, también se agotarán, en cambio, los chips saldrán al azar, pero nunca se te acabarán. Por ejemplo, si tu fólde de chips está lleno de puros cañones y 1 mascota, no significa que si usas tu mascota, ya no la podrás usar, sólo que te tomará un buen tiempo en salir ya que tienes tu fólde lleno de chips iguales. Aquí al menos se conserva la tradición de crecer tu vida poco a poco, pero en vez de corazones, necesitarás encontrar, recibir o comprar programas llamados HPMEMORY, los cuales te subirán tu

energía en 20 unidades. Recuerda que tu máximo de capacidad es 100 unidades. También existen los llamados POWERUPS, los que te irán mejorando algún punto de ti, por ejemplo, puedes usar 1 para hacer más fuerte tu ataque, velocidad o recargarte más rápido. Lo que sí debes tomar en cuenta es que no hay tantos POWERUPS como HPMEMORYS, ya que sólo hay 15 POWERUPS en el juego y encontrarlos no es tarea fácil, ya que unos mercaderes los venden demasiado caro. Recuerda que las monedas o el símbolo Z es el dinero que tienes y lo puedes consultar en el menú Start.

=====
=== RockMan Operating Shooting Star ===
=====

Operating Shooting Star es una versión del BN que salió sólo en Japón para DS y consiste en el mismo juego con unos extras entre los que se encuentra la adición de un nuevo jefe (ClockMan) con sus respectivos chips, así como un nuevo escenario y la introducción de MegaMan (del Mega Man Star Force) dentro del juego. Usar a MegaMan (Star Force) tiene estas ventajas:

- 1: con "Y" puedes usar un escudo.
- 2: carga su Buster sólo y más rápido.
- 3: con "X" aparecerán unas flechas con las cuales puedes aparecer en frente del enemigo cuando uses chips de espada.

El capítulo 7 del juego es dedicado únicamente a la versión del OSS, previo al escenario final.

1. Chips de batalla.

Esta sección está dedicada a los chips de batalla que en total son 176. No olvides que algunos chips se usan mejor desde el centro. La lista está basada conforme a la librería.

Recuerda, los chips con gotas son de agua, los de flama de fuego y los de rayo son eléctricos, así que:

- Fuego < Agua.
- Agua < Electricidad.
- Electricidad < Madera.
- Madera < Fuego.

Esto hace que un elemento, por ejemplo fuego, al atacar madera le bajará el doble a que si atacara otro elemento. (El ejemplo de abajo te ayudará a entender)

Recuerda que los ataques de los Chips varían de acuerdo al tipo de elemento del enemigo, por ejemplo: si atacas con FIREMAN (100) a WOODMAN, no le bajará 100, si no el doble, o sea 200. Ya que si atacas con FIREMAN (100) a SHARKMAN, le bajará 100.

Chips	Descripción del chip	Ataque
1 CANNON	Disparo poderoso.	40
2 HI-CANNON	Igual al anterior.	80
3 M-CANNON	Igual al anterior.	120
4 SHOTGUN	Igual al anterior.	30
5 CROSSGUN	Disparo poderoso que hace una X.	30
6 SPREADER	Disparo poderoso que se divide en 9.	30
7 BUBBLER	Burbuja que explota en 9.	50

8	HEATER	Igual al anterior.	70
9	MINIBOMB	Bomba poderosa.	50
10	LILBOMB	Bomba que hace explotar una fila.	50
11	CROSBOMB	Bomba que explota en "+".	70
12	BIGBOMB	Bomba que explota en 9.	90
13	WORD	Espadazo con rango de 1.	80
14	WIDESWRD	Espadazo que se extiende a los lados.	80
15	LONSWRD	Espadazo con rango de 2.	80
16	FTRSWRD	Espadazo con rango de 3.	100
17	KNGTSWRD	Espadazo poderoso con rango de 3.	150
18	HEROSWRD	Espadazo poderoso con rango de 3.	200
19	FIRESWRD	Espadazo de fuego que se extiende a los lados.	100
20	AQUASWRD	Espadazo de agua que se extiende a los lados.	150
21	ELECSWRD	Espadazo eléctrico que se extiende a los lados.	120
22	MURAMASA	Espadazo con rango de 1 que aplica tu daño al oponente. ?	
23	SHOCWAVE	Ataque poderoso en 1 fila.	60
24	SONIWAVE	Igual al anterior.	80
25	DYNWAVE	Igual al anterior.	100
26	FIRETOWR	Ola de fuego en 1 fila.	100
27	AQUATOWR	Ola de agua en 1 fila.	120
28	WOODTOWR	Ola de madera en 1 fila.	140
29	QUAKE1	Yunque que daña y destruye 1 cuadro.	90
30	QUAKE2	Yunque que daña 1 columna y destruye 1 cuadro.	120
31	QUAKE3	Yunque que daña en "+" y destruye 1 cuadro.	150
32	GUTSPNCH	Puñetazo con rango de 1.	60
33	ICEPUNCH	Puñetazo con rango de 1.	80
34	DASH	Ataque veloz en 1 fila.	50
35	HOWITZER	Rompe 1 panel de cuadros al frente.	150
36	TRIARROW	3 flechas en 1 línea.	40+
37	TRISPEAR	3 arpones en 1 línea.	50+
38	TRILANCE	3 lanzas en 1 línea.	51+
39	RATTON1	Bomba ratón que explota al contacto.	80
40	RATTON2	Bomba ratón que explota al contacto.	100
41	RATTON3	Bomba ratón que explota al contacto.	120
42	WAVE	Ola que avanza en cada fila.	80
43	REDWAVE	Ola de fuego que avanza en cada fila.	100
44	BIGWAVE	Ola que avanza en cada fila.	160
45	GAIA1	Explosión que recorre el campo.	100
46	GAIA2	Igual al anterior.	130
47	GAIA3	Igual al anterior.	160
48	THUNDER1	Bola eléctrica que recorre 1 fila.	90
49	THUNDER2	Igual al anterior.	120
50	THUNDER3	Igual al anterior.	150
51	RINGZAP1	Bola eléctrica que te rodea 1 vez.	100
52	RINGZAP2	Igual al anterior.	100
53	RINGZAP3	Igual al anterior.	100
54	THYPOON	Ataque de viento de 3 golpes.	30
55	HURICANE	Ataque de viento de 5 golpes.	30
56	CYCLONE	Ataque de viento de 8 golpes.	30
57	SNAKEGG1	Culebra que se mueva en área enemiga.	130
58	SNAKEGG2	Igual al anterior.	140
59	SNAKEGG3	Igual al anterior.	150
60	DRAIN1	Baja vida al enemigo y recupera vida.	50
61	DRAIN2	Igual al anterior.	70
62	DRAIN3	Igual al anterior.	90
63	BODYBURN	Saca flamas en "+".	100
64	X-PANEL1	Quiebra 1 cuadro al frente.	0
65	X-PANEL3	Quiebra 1 columna.	0
66	HAMMER	Martillas al frente.	100
67	METGUARD	Protégete por 3 segundos.	0

68	IRONSHLD	Protege el tiempo en que pulsas el botón.	0
69	RECOV10	Recupera 10 unidades.	0
70	RECOV30	Recupera 30 unidades.	0
71	RECOV50	Recupera 50 unidades.	0
72	RECOV80	Recupera 80 unidades.	0
73	RECOV120	Recupera 120 unidades.	0
74	RECOV150	Recupera 150 unidades.	0
75	RECOV200	Recupera 200 unidades.	0
76	RECOV300	Recupera 300 unidades.	0
77	STEAL	Roba una columna enemiga.	10
78	GEDDON1	Agrieta el campo entero.	0
79	GEDDON2	Borra los espacios vacíos.	0
80	ESCAPE	Escapa de la batalla.	0
81	INTERUPT	Intenta borrar a un enemigo.	0
82	REPAIR	Repara tu zona.	0
83	TIMEBOMB1	Bomba de tiempo que recorre el área enemiga.	80
84	TIMEBOMB2	Igual al anterior.	120
85	TIMEBOMB3	Igual al anterior.	160
86	CLOUD	Lluvia se mueve en 1 columna.	30
87	CLOUDIER	Igual al anterior.	50
88	CLOUDEST	Igual al anterior.	100
89	MINE1	Coloca 1 mina en el campo enemigo.	160
90	MINE2	Igual al anterior.	180
91	MINE3	Igual al anterior.	200
92	DYNAMIT1	Tira 1 granada que se activa en 1 dirección.	100
93	DYNAMIT2	Igual al anterior.	120
94	DYNAMIT3	Igual al anterior.	150
95	REMOBIT1	Tira 1 robot y empieza a remover bloques enemigos.	80
96	REMOBIT2	Igual al anterior.	100
97	REMOBIT3	Igual al anterior.	120
98	LOCKON1	Tira 1 ametralladora que localiza al enemigo.	10+
99	LOCKON2	Igual al anterior.	15+
100	LOCKON3	Igual al anterior.	20+
101	CANDLE1	Pon una vela y recupera vida.	0
102	CANDLE2	Igual al anterior.	0
103	CANDLE3	Igual al anterior.	0
104	ANUBIS	Una estatua cae y hiere al enemigo.	?
105	ICECUBE	Un cubo de hielo cae y te protege.	0
106	ROCKCUBE	Una roca cae y te protege.	0
107	BSTRGARD	Convierte tu Buster en escudo por 1 turno.	?
108	BSTRBOMB	Convierte tu Buster en cañón por 1 turno.	?
109	BSTRSWRD	Convierte tu Buster en espada por 1 turno.	?
110	BSTRPNCH	Convierte tu Buster en puño por 1 turno.	?
111	SLOGAUGE	Desacelera la barra de arriba.	0
112	FSTGAUGE	Acelera la barra de arriba.	0
113	INVIS1	Invencible por 1 momento.	0
114	INVIS2	Igual al anterior.	0
115	INVIS3	Igual al anterior.	0
116	DROPDOWN	Invencible hasta atacar.	0
117	POPOP	Invencible mientras no atacas.	0
118	IRONBODY	Cuerpo de hierro que protege por 30 segundos.	0
119	BARRIER	Anula 1 ataque enemigo.	0
120	BBLWRAP1	Una burbuja te rodea.	0
121	BBLWRAP2	Igual al anterior.	0
122	BBLWRAP3	Igual al anterior.	0
123	LEAFSHLD	El golpe recibido recupera vida.	0
124	AQUAAURA	Un campo de agua te protege.	0
125	FIREAURA	Un campo de fuego te protege.	0
126	WOODAURA	Un campo de madera te protege.	0
127	LIFEAURA	Un campo de energía te protege.	0

128	ROLL	Ataca al enemigo más cercano y recupera 30 de vida.	60
129	ROLL2	Ataca al enemigo más cercano y recupera 50 de vida.	80
130	ROLL3	Ataca al enemigo más cercano y recupera 80 de vida.	100
131	GUTSMAN	Golpea al enemigo y agrieta su zona.	40
132	GUTSMAN2	Igual al anterior.	70
133	GUTSMAN3	Igual al anterior.	100
134	PROTOMAN	Busca al enemigo más cercano y golpea su columna.	140
135	PROTOMN2	Igual al anterior.	160
136	PROTOMN3	Igual al anterior.	180
137	FIREMAN	Saca 1 fila de fuego.	100
138	FIREMAN2	Igual al anterior.	120
139	FIREMAN3	Igual al anterior.	150
140	NUMBRMAN	Tira 1 dado y el número por 10 es igual al daño.	10*
141	NUMBRMN2	Tira 1 dado y el número por 20 es igual al daño.	20*
142	NUMBRMN3	Tira 1 dado y el número por 30 es igual al daño.	30*
143	STONEMAN	Tira 3 piedras 3 veces en zona enemiga. (Ve la nota)	100
144	STONEMN2	Tira 4 piedras 3 veces en zona enemiga.	100
145	STONEMN3	Tira 5 piedras 3 veces en zona enemiga.	100
146	ICEMAN	Olas de hielo recorren el campo enemigo.	60
147	ICEMAN2	Igual al anterior.	80
148	ICEMAN3	Igual al anterior.	100
149	COLORMAN	Olas de fuego y agua al mismo tiempo.	90
150	COLORMN2	Igual al anterior.	110
151	COLORMN3	Igual al anterior.	130
152	ELECMAN	Busca a los enemigos y los electrocuta.	90
153	ELECMAN2	Igual al anterior.	120
154	ELECMAN3	Igual al anterior.	150
155	BOMBMAN	Patea una bomba y explota en "+"	120
156	BOMBMAN2	Igual al anterior.	140
157	BOMBMAN3	Igual al anterior.	160
158	MAGICMAN	Ataque de fuego en línea central.	100
159	MAGICMN2	Igual al anterior.	120
160	MAGICMN3	Igual al anterior.	140
161	WOODMAN	Ola de madera recorre el campo enemigo.	60
162	WOODMAN2	Igual al anterior.	80
163	WOODMAN3	Igual al anterior.	100
164	SKULLMAN	Una cabeza cae sobre el enemigo con más vida.	150
165	SKULLMN2	Igual al anterior.	180
166	SKULLMN3	Igual al anterior.	210
167	SHARKMAN	3 aletas recorren el campo.	90
168	SHARKMN2	Igual al anterior.	110
169	SHARKMN3	Igual al anterior.	130
170	PHAROMAN	3 sarcófagos lanzan láseres.	100
171	PHAROMN2	Igual al anterior.	120
172	PHAROMN3	Igual al anterior.	140
173	SHADOMAN	3 SHADOMAN'S avientan navajas.	80
174	SHADOMN2	Igual al anterior.	90
175	SHADOMN3	Igual al anterior.	100
176	BASS	Ataque poderoso en el campo.	200
===== SÓLO EN LA VERSIÓN OSS DE DSS =====			
177	CLOCKMAN	Hace daño en los 6 paneles de adelante	120
178	CLOCKMN2	Hace daño en los 6 paneles de adelante	140
179	CLOCKMN3	Hace daño en los 6 paneles de adelante	160
180	SSROCKMN	Ataque combinado de los 2 MegaMan	100

*NOTA: no olvides que Stoneman puede causar un daño hasta de 300, esto es posible si las 3 veces le cae una roca al enemigo.

== Ahora incluyo la ubicación de los chips, por parte de Aldo Cáceres. ==

- 1.-Cannon: Empiezas con él. Lo consigues en Internet 1, en rango S consigues el código C.
- 2.-HiCannon: Lo consigues en la planta de energía, mínimo rango 6.
- 3.-M-cannon: Internet 13, mínimo rango 7.
- 4.-Shotgun: Al empezar el juego.
- 5.-Crossgun: el papá de lan te lo envía en un mail al inicio.
- 6.-Spreader: cómpralo al netdealer en internet 1.
- 7.-Bubbler: es un pez globo azul, en la máquina de soda, rango 7.
- 8.-Heater: es un pez globo rojo, en la máquina de soda, rango 7.
- 9.-MiniBomb: Al empezar el juego.
- 10.-LilBomb: En la red de la escuela.
- 11.-CrossBomb: Hay varios en internet 5. rango 7.
- 12.-BigBomb: En las áreas secretas (de 11 a más).
- 13.-Sword: Empiezas con él. Vence a cualquier swordy en rango 5.
- 14.-WideSword: Ya empiezas con él.
- 15.-LongSword: Vence a Swordy 1 (caballero plateado) en rango 7 mínimo.
- 16.-FasterSword: consíguelo en la tienda de higsby un día antes del final.
- 17.-KnightSword: cámbiaselo a un viejo en ACDC, por todos los chips escape.
- 18.-HeroSword: cámbiaselo a un tipo en uno de los cuidados de agua, te pide sharkman, woodman, skullman en su v3 y dropdown b.
- 19.-FireSword: Vence a swordy 2 en internet 2. rango 8 ó más.
- 20.-AquaSword: Vence a swordy 3 en las fases de control de agua. Rango 9.
- 21.-ElecSword: No recuerdo bien, pero se lo compras a un netdealer.
- 22.-Muramasa: Obtén un S Rank contra ShadowMan3 en Internet 15.
- 23.-ShockWave: Vence a mettaur1 en rango 7 a más.
- 24.-SonicWave: vence a mettaur 2 en internet 5 en rango 8 a más.
- 25.-DynaWave: vence a mettaur 3 en internet, busca en las áreas altas. rango8.
- 26.-FireTower: vence a esa bola de metal que bota fuego de la boca, en el horno de lan, rango 8.
- 27.-AquaTower: vence a esa bola de metal que bota agua, en el control de agua, rango 8.
- 28.-WoodTower: vence a esa basurita de madera que bota torres de madera en la máquina de sal, rango 6.
- 29.-Quake1: vence a esa cosas blancas que se vuelven pesadas en la red de la escuela.
- 30.-Quake2: vence a esas cosas rosadas que se vuelven pesadas en la red de trafico.
- 31.-Quake3: vence a esas cosas amarillas que se vuelven pesadas en las áreas altas de internet.
- 32.-GutsPunch: lo recibes de GutsMan con rango 5.
- 33.-IcePunch: netdealer en internet 4.
- 34.-Dash: vence a esos pájaros verdes en internet 1.
- 35.-Howitzer: vence a hardhead (bola de metal que se abre y tira una bola de cañon), internet 2. rango s. Nota: necesitas de dos de estos, vencerlos en el momento exacto que abren la boca, usa chips que maten a los dos al mismo tiempo.).
- 36.-TriArrow: vence a ese pez verde en la máquina de masa, rango 7.
- 37.-TriSpear: vence a ese pez rojo, creo que en el control del agua. rango 8.
- 38.-TriLance: vence a un pez plateado en internet 11.
- 39.-Ratton1: vence al ratty en la planta de energia. rango 7.
- 40.-Ratton2: vence al ratty 2, no lo se.
- 41.-Ratton3: vence al ratty 3, internet 16, rango 7.
- 42.-Wave: vence al hongo azul en la máquina de mása, rango s.
- 43.-RedWave: vence al hongo rojo en la red de trafico, rango s.
- 44.-BigWave: vence al hongo negro, rango s en los laboratorios de www.
- 45.-Gaial: Vence a los Gaial, ser con un martillo que se vuela estatua de color morado. Internet 9. Rango 8.
- 46.-Gaia2: Vence a los Gaia 2, ser con un martillo que se vuelve estatua de color negro. Internet 12. Rango 8.

47.-Gaia3: Vence a los Gaia 3, ser con un martillo que se vuelve estatua de color dorado. Internet 16. Rango 8.

48.-Thunder1: Vence a los Sparky 1, se parecen a sparkman de la saga clasica, color amarillo. Planta de poder. Rango 6.

49.-Thunder2: vence a los sparky 2, igual al anterior color rojo. www lab 5. rango 6.

50.-Thunder3: Vence a los sparky 3, igual al anterior color negro. internet 14. rango 6.

51.-RingZap1: Vence a Ringzap1, se parecen a los progs pero de color verde oscuro. planta de poder. rango 6.

52.-RingZap 2: Vence a Ringzap2, igual al anterior color azul. planta de poder rango 7.

53.-RingZap 3: Vence a Ringzap3, igual al anterior color rojizo, planta de poder rango 8.

54.-Typhon: Vence a los ventiladores rojos. planta de poder rango 7.

55.-Hurricane: Vence a los ventiladores verdes. www lab 5 rango 7.

56.-Cyclone: Vence a los ventiladores negros. Internet área 14 rango 7.

57.-Snakeegg1: vence a sneaky1, serpiente verde de fuego. www lab 1 rango 8.

58.-Snakeegg2: vence a sneaky2, serpiente amarilla de trueno, www lab 5 rango 8.

59.-Snakeegg3: vence a sneaky3, serpiente verde de hierba. internet 12 rango 8.

60.-Drain1: vence a drain1, tres insectos color rojo. máquina de miyu. rango 6.

61.-Drain2: vence a drain2, tres insectos color negro. internet ??? rango 7.

62.-Drain3: vence a drain3, tres insectos de color dorado. internet ??? rango 8.

63.-Bodyburn: vence a fishy2, ave de fuego, escuela en dentown. rango 7.

64.-X-panell: empieza con él.

65.-X-panel3: cómpralo en algún netdealer.

66.-Hammer: cómpralo al netdealer de internet 1

67.-MetGuard: vence a mettaur1 en internet 1 rango 6 o menos.

68.-IronShield: vence a una cosa roja con un escudo de hierro. www lab 2 rango 7.

69.-Recover10: empiezas con él.

70.-Recover30: cómpralo a algún netdealer.

71.-Recover50: Vence a spokky1, fantasmita de color violeta. pc de lan rango5 o 6.

72.-Recover80: vence a spokky2, fantasmita de color rojo. máquina de miyu rango 5 o 6.

73.-Recover120: vence a spokky3, fantasmita de color rosado. internet 13 rango 5 o 6.

74.-Recover150: es un cristal. generalmente aparece en los fases finales de cada battle network.

75.-Recover200: No tengo idea.

76.-Recover300: Una niña te dará a cambio de cuatro chips en dentown.

77.-Steal: Empiezas con él.

78.-Geddon1: cómpralo en Higsby

79.-Geddon2: cómpralo en Higsby

80.-Escape: Empiezas con él. En la escuela de acdc. En la red de semáforos.

81.-Interrupt: cómpraselo a Higsby

82.-Repair: Un hombre te lo da en Scilab si reparas la máquina de soda.

83.-TimeBomb1: Vence a Handy en la red de la escuela de ACDC. Rango 7

84.-TimeBomb2: Vence a Handy2 en la red del auto del director en la entrada de la escuela. Rango 7

85.-TimeBomb3: Vence a Handy3 en www1. Rango 7

86.-Cloud: Vence a una nube blanca en la red del servicio de agua. Rango 6

87.-Cloudier: Vence a una nube celeste en la máquina de sal. Rango 7

88.-Cloudiest: Vence a una nube negra en internet 14. Rango 8

89.-Minel: Vence a una cosa naranja con una sonrisa y que lleva una mina en la mano. Internet 2 rango 9

90.-Mine2: Igual al anterior pero de color verde. Internet ??? creo que 9 o 10. Rango 9

91.-Mine3: Igual al anterior pero de color negro. Internet 12. Rango 9

92.-Dynamit1: bolsa de pasto con una mano de color negro. Internet ????. Rango 9

93.-Dynamit2: Igual al anterior pero de color verde. red de la escuela de dentown. Rango 9

94.-Dynamit3: Igual al anterior pero de color marron. Internet 12. Rango 9

95.-RemoBit1: Vence a una cosa amarilla que tiene una antena encima y viene junto con un satellite que tira lasers. red del auto del director. Rango 7

96.-RemoBit2: Igual al anterior pero de color azul. Internet 9. Rango 7

97.-RemoBit3: Igual al anterior pero de color negro. Internet 14. Rango 8

98.-LockOn1: Vence a un satellite blanco. WWW lab 4. Rango 6

99.-LockOn2: Vence a un satellite verde. Internet 10. Rango 6

100.-LockOn3: Vence a un satellite negro. Internet 16. Rango 6

101.-Candle1: Vence a candevil, demonio con una vela roja. máquina de Miyu. Rango 8

102.-Candle2: Vence a candevil2, demonio con una vela morada. WWW LAB 1. Rango 8

103.-Candle3: Vence a candevil3, demonio con una vela muy roja. La red de la vasija de Miyu (la tienda de miyu tiene dos accesos, su máquina a la red y esta, que es una vasija.) Rango 8

104.-Anubis: vence a PharaohMan3 y obtén rango 9 en Internet 12.

105.-IceCube: Vence al oso polar blanco. Internet 9. Rango 6

106.-RockCube: cómpralo al netdealer... (área 5 o área 4).

107.-BstrGard: En la escuela de ACDC, un niño te lo cambiara por ¡30 CHIPS DE METGUARD A!. Para ello entra al telefono de Yai y vence a los mettaur en rango 6 exactamente, pues el rango 7 te da el shockwave y el rango 5 te da el metguard G.

108.-BstrBomb: Un niño en el salon de limpieza te lo cambia por un X-panel 3 S. Este chip no se encuentra normalmente, para obtenerlo ve a la estación de ACDC, donde una niña te lo dará por el Hammer M, el cual solo se consigue en la área 14 en uno de los cristales.

109.-BstrSword: cómpraselo a Higsby durante el ataque de Iceman.

110.-BstrPnch: cámbiaselo a un hombre en scilab junto a los televisores y la máquina de soda, te lo dará por un Howitzer H.

111.-SloGauge: cómpraselo a Higsby.

112.-FstGauge: cómpraselo a HIGSBY.

113.-Invis1: Vence a Spooky1, fantasma morado. PC de Lan. Rango 7.

114.-Invis2: Vence a Spooky2, fantasma rojo. máquina de miyu. Rango 7.

115.-Invis3: Vence a Spooky3, fantasma rosa. Internet 13. Rango 7.

116.-DropDown: Vence a esa semillar roja cubierta de hojas. Internet 15. Rango 10. (Yo sugiero el chip trader).

117.-PopUp: Vence a Mole (POR SI VISTE EL ANIME, ES EL PERRO QUE DENOMINAN RUSH), es un perro que se oculta. Internet 13. Cualquier rango (Nota: cuando este virus aparece solo lo puedes atacar con cualquier ataque pero solo le baja 1 hp, se esconde y aparece, cada que aparezca debes acertarle o usare escape y se ira.)

118.-IronBody: Vence a cualquier virus Gaia, ya sea 1, 2 o 3. Internet 9, 12, 16. Rango 7 o 6. (Si te pasas de rango y obtienes uno mayor obtendras el chip del virus pero no este.)

119.-Barrier: cómpraselo a Higsby (creo)

120.-BblWrap1: Vence al camaron rojo con una burbuja. Red de transito de Dentown. Rango 7.

121.-BblWrap2: Vence al camaron cafe con una burbuja. WWW LAB 5. Rango 7.

122.-BblWrap3: Vence al camaron morado con una burbuja. Internet ????. Rango 7.

123.-LeafShld: Vence a esa semilla verde cubierta de hojas. Internet 15. Rango 6 (Sugiero cuando aparece junto a un ventilador)

124.-AquaAura: Vence a una cara de esfinge (como la de Exodia) cubierta de un aura azul. Internet 9. Rango 10 o S.

125.-FireAura: Vence a una cara de esfinge cubierta de una aura roja. Internet 15. Rango 9 (Para ello debes enfrentarlo varias veces y sacar este rango, sugiero unas 3 o 5 veces).

126.-WoodAura: Vence a una cara de esfinge cubierta de una aura verde. Internet 16. Rango ??? (No tengo idea, pero un hombre en el restaurante de la planta de energia te lo cambia por un invis 2 J, cloudiest K, Ratton 3 L.)

127.-LifeAura: Elimina a Bass con rango S.

128.-Roll: Lo recibes de Mayl durante el ataque de Numberman.

129.-Roll2: Lo recibes de Mayl durante el ataque de Colorman.

130.-Roll3: Lo recibes de Yai durante el día final.

131.- GutsMan: vence a GutsMan V2.

132.- GutsMan2: vence a GutsMan V2 o V3 con rango 8-9.

133.- GutsMan3: vence a GutsMan V3 con rango 10-S.

134.- ProtoMan: vence a ProtoMan V2.

135.- ProtoMan2: vence a ProtoMan V3 con rango 8-9.

136.- ProtoMan3: vence a ProtoMan V3 con rango 10-S.

137.- FireMan: vence a FireMan V2.

138.- FireMan2: vence a FireManV3 con rango 8-9.

139.- FireMan3: vence a FireManV3 con rango 10-S.

140.- NumberMan: vence a NumberMan V2.

141.- NumberMan2: vence a NumberMan V3 con rango 8-9.

142.- NumberMan3: vence a NumberMan V3 con rango 10-S.

143.- StoneMan: vence a StoneMan V2.

144.- StoneMan2: vence a StoneMan V3 con rango 8-9.

145.- StoneMan3: vence a StoneMan V3 con rango 10-S.

146.- IceMan: vence a IceMan V2.

147.- IceMan2: vence a IceMan V3 con rango 8-9.

148.- IceMan3: vence a IceMan V3 con rango 10-S.

149.- ColorMan: vence a ColorMan V2.

150.- ColorMan2: vence a ColorMan V3 con rango 8-9.

151.- ColorMan3: vence a ColorMan V3 con rango 10-S.

152.- ElecMan: vence a ElecMan V2.

153.- ElecMan2: vence a ElecMan V3 con rango 8-9.

154.- ElecMan3: vence a ElecMan V3 con rango 10-S.

155.- BombMan: vence a BombMan V2.

156.- BombMan2: vence a BombMan V3 con rango 8-9.

157.- BombMan3: vence a BombMan V3 con rango 10-S.

158.- MagicMan: vence a MagicMan V2.

159.- MagicMan2: vence a MagicMan V3 con rango 8-9.

160.- MagicMan3: vence a MagicMan V3 con rango 10-S.

161.- WoodMan: vence a WoodMan V2.

162.- WoodMan2: vence a WoodMan V3 con rango 8-9.

163.- WoodMan3: vence a WoodMan V3 con rango 10-S.

164.- SkullMan: vence a SkullMan V2.

165.- SkullMan2: vence a SkullMan V3 con rango 8-9.

166.- SkullMan3: vence a SkullMan V3 con rango 10-S.

167.- SharkMan: vence a SharkMan V2.

168.- SharkMan2: vence a SharkMan V3 con rango 8-9.

169.- SharkMan3: vence a SharkMan V3 con rango 10-S.

170.- PharaohMan: vence a PharaohMan V2.

171.- PharaohMan2: vence a PharaohMan V3 con rango 8-9.

172.- PharaohMan3: vence a PharaohMan V3 con rango 10-S.

173.- ShadowMan: vence a ShadowMan V2.

174.- ShadowMan2: vence a ShadowMan V3 con rango 8-9.

175.- ShadowMan3: vence a ShadowMan V3 con rango 10-S.

176.- Bass: Sólo en Japón o vía Gameshark/Codebreaker/Action Replay.
== OSS ==

177.- ClockMan: vence a ClockMan V2.

178.- ClockMan2: vence a ClockMan V3 con rango 8-9.

179.- ClockMan3: vence a ClockMan V3 con rango 10-S.

180.- RockMan Shooting Star: completa el escenario exclusivo del OSS.

** NOTA: para poder enfrentar a PharaohMan y ShadowMan V1 se debe estar en nivel 70 o superior.

2. Jefes

Tal vez no sepas la localización exacta de los lugares donde salen las Navis en el internet, ya que siempre andan dispersas y tal vez no sepas que áreas con cuales, así que debes guiarte por el mapa genérico que se pone abajo en la zona de Walkthrough.

* Ubicaciones ClockMan (OSS):

V1: Internet 2.

V2: Internet 9 en el primer cuadro.

V3: Internet 9 al azar.

++++PELEAS IMPORTANTES++++

- GUTSMAN

Localización: Dex, terminando la clase del 1° día.

Dificultad: Medio Fácil.

Vida: 200 HP

Elemento: neutro

· Estrategia: este enemigo no es tan difícil que digamos, pero como tienes unos Chips un poco débiles es mejor mantenerse alejado de sus ataques. Los ataques de Gutsman no son tan débiles. Un ataque es similar a un Metool, el cual hace un ataque poderoso que recorre fila completa. Este enemigo irá brincando de fila en fila usando este ataque hasta que se canse y te agriete 1 fila completa, cada vez que pases sobre uno de esos bloques a otro se destruirá y tardará tiempo en volver a regenerarse. Siempre es recomendable que te mantengas alejado de su área, ya que como el juego apenas empieza, apenas estás aprendiendo sobre como eliminar a enemigos, ya que si te quedas ahí por un buen tiempo, Gutsman se te aparecerá súbitamente y te dará un puñetazo; pero esto puede ser evitado si cuando ves que Gutsman viene hacia ti, puedes moverte y como descansa 2 o 3 segundos, puedes darle con una espada o con un cañón.

- FIREMAN

Localización: estufa.

Dificultad: Fácil.

Vida: 300 HP

Elemento: fuego.

· Estrategia: Fireman es un enemigo fácil. Sus ataques no son muy poderosos y además se pueden esquivar fácilmente. Fireman se mueve por todo el campo, así que tratar de dispararle con un arma que se tarda no es muy preferible mientras se mueve. Fireman usa frecuente un ataque en el que lanza llamas por toda 1 fila. Después seguirá moviéndose. Llegará un tiempo en el que Fireman quedará pasmado y lanzará Bombas a tu lado del campo, cuando veas esto trata de no estar en el lugar donde las bombas van a caer o explotar, ya que las bombas harán que 3 de tus casillas se incendien por un momento. También habrá otro momento, en el cual cargará su brazo y sacará una ola de fuego, la cual se puede mover en cualquier dirección, así que es recomendable moverse rápido. El mejor momento para atacar, preferiblemente con cañones o espadas, es cuando cargará para atacar su ataque de 1 fila.

- NUMBRMAN

Localización: red de la escuela.

Dificultad: media.

Vida: 500 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: este jefe tiene la ventaja de que no se mueve, así que los cañones y bombas son una buena opción para vencerlo. Los primeros ataques de Numbrman son iguales, siempre sacará 3 bolas con diferentes números cada una, esos números significan el daño que les debes hacer para destruirlas, que es preferible irte con la más baja y dispararle con tu Buster. Si puedes destruir la de en medio es mejor, ya que así podrás darle con los cañones. Después de un tiempo cambiará de ataques, porque colocará una bomba de tiempo en tu lado del campo, y si no la destruyes te dañará gravemente. También lanzará un dado, que funciona igual a la bomba, sólo que el número que toque es lo que te va a dañar, por ejemplo, si te toca 2, te bajará 20.

- STONEMAN

Localización: Internet #2.

Dificultad: media.

Vida: 600 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: este es un jefe un poco complicado, no sólo por la cantidad de vida que tiene, sino por sus ataques. StoneMan, al igual que Numbrman no se mueve, así los Steals serían buenas opciones para robar su territorio y darle de espadas, pero los cañones tanto las bombas son buenas. Sus ataques son muy pocos, pero son confusos. Empezará haciendo su ataque principal, donde golpeará el suelo y dejará caer 3 piedras al azar en tu lado del campo, si ves una sombra en tu cuadro, muévete a uno que no tenga. Hará esto la mayor parte de la batalla, pero habrá un tiempo donde hará un ataque diferente, donde llamará un robot roca, el cual saldrá en su lado del capo, si lo ves, aléjate de esa columna, ya que el robot lanzará un láser, pero si no está en tu fila puedes seguir golpeando a la roca gigante.

- WOODMAN

Localización: Local de Sal, en Government Complex.

Dificultad: media.

Vida: 500 HP.

Elemento: madera.

· Estrategia: este jefe, por ser de madera es vulnerable al fuego, o sea que Fireman, FireTowr y FireSwrd son muy recomendables para la batalla. Woodman es muy gordo, pero es muy saltando de casilla en casilla. Fíjate que cada vez que caiga en el suelo ciertos bloques de tu área parpadearán, eso avisará que un ataque de él saldrá por allí, así que si tu casilla lo hace, muévete a una limpia, ya que troncos afilados saldrán por allí. Después de la 2ª vez que repita este ataque, saltará y quedará pegado al suelo, sacando troncos 3 veces seguidas en lugares diferentes. Después de esto, nueces caerán y a veces pueden ser árboles, los cuales debes destruir inmediatamente porque le recuperan vida a Woodman, y si no serán olas de madera. Es recomendable que si tienes más de 1 Fireman en tu saco de Chips, es mejor ponerlos en el fólde, que junto con las FireSwrd y las FireTowr le hacen un buen daño.

- POLAR BEARS.

Localización: red de Waterworks.

Dificultad: fácil.

Vida: 250 y 300 HP.

Elemento: agua.

· Estrategia: estos 2 osos polares no son mucha competencia que digamos, sólo que como son 2 tendrás que evitar sus cubos de hielo que avientan a cada rato. Estos osos polares avientan puro cubo de hielo, pero también se pueden mover por toda la columna. Si tienes una ElecSwrd que puedes comprar con Higsby, es mejor, ya que les bajarás vida más rápido y podrás conseguir más dinero al vencerlos, ya que es lo único que puedes recibir.

- ICEMAN

Localización: red de Waterworks.

Dificultad: Medio difícil.

Vida: 500 HP.

Elemento: agua.

· Estrategia: Este jefe es un poco difícil, ay que se mueve demasiado, así que usa Navis que le den exactamente donde tú quieres. IceMan puede crear cubos de hielo, 3 en cada columna, pero si no le das un golpe fuerte antes de que termine, lanzará una bomba de hielo que explota en "+" y si te alcanza a tocar te congelará, teniendo que apretar mucho los botones A y B. Ese es su principal ataque, pero también puede patear sus cubos, así que muévete rápido si ves que IceMan patea sus cubos de hielo.

- SKULLMAN

Localización: tienda de Miyu, en Dentown.

Dificultad: Medio difícil.

Vida: 600 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: Este jefe no es tan rápido que digamos, pero tiene ataques fuertes que a veces te quedan sin opción que dejarte golpear. Este jefe como se puede quedar fijo, te da la opción de dejarte usar cañones y con suerte bombas o yunques, pero las Navis fuertes son lo mejor. El principal ataque de SkullMan no da tantos problemas, ya que es un tiro que va en una sola fila. Seguirá haciendo eso hasta que ponga sus brazos en posición horizontal; cuando veas ese movimiento muévete al centro, sólo si está en el frente. Con ese ataque llamará 2 navajas que empezarán a moverse dentro de tu lado del campo y lo peor es que a veces no hay salida ya que su ataque azul viene por un lado mientras las navajas te cierran por el otro. Una buena manera de evitar que saque sus navajas de nuevo es dejar que te pegue una de ellas o destruirla. Eso dejará sólo 1 navaja y hará que SkullMan no vuelva a sacar otro par hasta que destruyas la naja que queda.

- COLORMAN

Localización: camión en Dentown.

Dificultad: Medio Difícil.

Vida: 600 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: este jefe es un poco frustrante porque se pudiera decir que ColorMan es totalmente inofensivo a pesar de que sólo tiene 1 ataque. Lo que hace de esta batalla un poco difícil es que ColorMan viene acompañado de 2 pingüinos, uno rojo y uno azul, los cuales sacan olas de fuego y agua cuando te pones enfrente de ellos. Generalmente cuando a ColorMan le das un ataque fuerte, parará y hará caer una bola blanca, trata de esquivarla, ya que mientras la bola esté en el campo, ColorMan quedará totalmente inmovilizado. Un buen chip muy recomendado es GutsMan o Geddon2, ya que si haces el ataque en el momento apropiado, puedes dejar a los pingüinos atascados y con la posibilidad de golpear a ColorMan con un cañón o bombas.

- ELECMAN

Localización: red de energía en SciLab.

Dificultad: fácil.

Vida: 600 HP.

Elemento: eléctrico.

· Estrategia: ElecMan es muy fácil, aunque se mueva mucho tiene la posibilidad de que le puedas hacer un buen daño con las Navis, especialmente WoodMan. La primera vez que lo retes, verás que cuando le des un golpe, se recuperará. No hay nada que puedas hacer aquí, así que sólo evita sus poderes. Un poco más tarde, ya que no haya corriente, lo volverás a retar y aquí es el momento de la verdad. ElecMan se moverá mucho y cuando pare levantará las manos, al hacer

esto fijate que tu zona no parpadee, lo que significa que varios rayos te irán persiguiendo, pero moviéndote lo suficiente, los esquivarás. Entonces seguirá moviéndose hasta levantar sus manos, pero si no parpadea el suelo significa que sacará una especie de columnas que irán tirando choques eléctricos entre sí. Procura no estar entre 2 de estas columnas, pero si quieres deshacerte de ella, dale un ataque fuerte a ElecMan o derriba una columna con tu Buster. Habrá un tiempo en el que sacará un volteo y podrá hacer 2 cosas:

1. Podrá lanzarte 1 láser que recorre toda 1 columna.
2. Podrá regenerarse 100 unidades a menos que destruyas el volteo a tiempo.

- PROTOMAN

Localización: red eléctrica en SciLab.

Dificultad, media.

Vida: 500 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: este enemigo es sencillo si sabes controlar tus movimientos. ProtoMan se mueve de cuadro en cuadro, pero generalmente en la misma columna. ProtoMan cuenta con 1 escudo que lo protege de los ataques que hagas, a menos de que lo ataques al principio con una Navi. ProtoMan se irá movimiento en su columna hasta ir al final de su zona, donde si te encuentra en la misma fila te dará un sablazo que recorre los 3 cuadros de tu zona. En este momento ProtoMan no tendrá tiempo de protegerse, así que en este tiempo puedes darle un buen golpe. Recuerda que si no te encuentra su sable te buscará 3 veces y si no lo logra volverá a su columna original. Habrá un tiempo en el que recargará, aquí debes tener cuidado, porque se pondrá enfrente de ti y tratará de golpearte con su sable. Eso se puede esquivar fácilmente si te vas lo más enfrente que puedas y cuando se aparezca ProtoMan, retírate 1 cuadro, pero también lo intentará 3 veces y si no logró darte, volverá a su columna original.

- SHARKMAN

Localización: Masa en Government Complex.

Dificultad: difícil.

Vida: 700 HP.

Elemento: agua.

· Estrategia: este jefe si es complicado, ya que tiene la ventaja de que se puede confundir con las 3 aletas que hay en el campo. Al principio del juego siempre estará en la aleta de en medio, y cuando se revele, sacará una ola de agua. Si decides combatirlo hasta tener el chip de ElecMan, es mejor, ya que ElecMan lo localizará automáticamente. Eso no es lo que hace a SharkMan realmente difícil, si no que las otras 2 aletas, tratarán de pegarte con un dash (lo que te hace reaccionar rápidamente si no quieres perder aprox. Más de 100 unidades de vida. Un buen chip recomendado, al igual que con ColorMan es GutsMan, preferible en versión 2 o 3, o Geddon2, sólo que si usas el anterior, procura que se cuando SharkMan esté frente a ti sin que una aleta te estorbe. Si tienes a Numbrman puede ser también una buena elección, ya que si no logras encontrar a SharkMan con tu Buster, además de aplicarle daño a SharkMan, le hará revelar su posición. Te deseo suerte, porque la necesitarás en serio.

- BOMBMAN

Localización: Internet, zona 8.

Dificultad: medio difícil.

Vida: 800 HP.

Elemento: fuego.

· Estrategia: este jefe es un poco complicado, ya que su calidad futbolística la podrá modificar de un momento a otro. Lo primero que hará es patear su bomba a cualquier lugar de tu zona y procura no estar ni en la fila ni columna donde explotará ya que lo hace en "+". Ya que ha explotado, puedes empezar a destruir las bombas para que te cueste menos trabajo esquivar. Pero habrá veces en que 2 bombas estén en contacto en la misma fila o columna y al

explotar 1, la otra como recibe el impacto de la otra también explotará. Si tienes Gaia es bueno si lo haces en un espacio vacío. Un buen chip que te ayudaría podría ser o IceMan 2 o 3 y SharkMan 2 o 3. Te lo digo porque Bomb es considerado tipo fuego, así que le puedes dar con uno de esos chips y bajarle un buen cacho energía.

- MAGICMAN

Localización: red, laboratorio WWW.

Dificultad: medio difícil.

Vida: 700 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: este jefe no se mueve para nada, así que tienes una buena opción para dañarle con cañones o bombas. En esta pelea los Steals no te servirán de nada, ya que no podrás robar más de 1 columna. Lo que le da el nombre a este jefe es que con magia llama a enemigos del juego, tales como el Aqua Sword o el Cyclone. Ten cuidado con el espada de agua, mátalos primero que los demás porque él si te roba columnas. MagicMan sólo atacará por el centro con el mismo ataque azul de SkullMan. Recuerda que si matas a los 2 enemigos que llama, luego volverá a llamar a otros 2, y ten cuidado que a veces está el que te electrocuta con una bola.

- LIFE VIRUS

Localización: red del cohete de WWW.

Dificultad: muy difícil.

Vida: 1000 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: este jefe es el mero jefe. A este jefe no le podrás aplicar daño a menos que le rompas su escudo con un chip con poder de 100 hacia arriba. Yo recomiendo que sea un cañón, pero ten cuidado,, ya que tampoco te sirven los Steals, ya que enfrente de él hay 3 hoyos, donde salen bichos de varios elementos, pero que son recomendados matar con el Buster. Procura siempre atacar desde la última columna de tu zona, así cuando termine de cargar y lanzar su láser (si estabas en el centro) o su sable (si estabas en cualquier otra fila) puedas evitar sus ataques. Recuerda que el escudo se regenera cada turno, así que nunca uses una espada del héroe para quitar el escudo, mejor, guárdala para cuando no tenga escudo. En esta batalla te recomiendo que tengas al menos 2 chips que recuperan 300 HP y SkullMan 3, ya que es el chip con más poder destructivo en el juego. No olvides que los bichos que le ayudan son de tipo elementos, así que cuídate del eléctrico que siempre es un dolor en el trasero. También tiene un ataque de asteroides, que se puede esquivar de igual manera que si fuera la ola del martillo de un Gaia. Si logras vencer a este enemigo, has logrado lo que todos quieren, pasar el juego.

++++PELEAS SEMI-IMPORTANTES++++

*NOTA: recuerda que algunos enemigos no te dan sus chips #3 a menos que consigas un rango de 10 o S, los cuales consisten en que no te muevas tanto y que no te tardes tanto. También ten en cuenta que a veces puedes recibir el chip #3 antes que el #2, y eso se consigue cumpliendo con los requisitos de arriba. No olvides que los enemigos en el internet, aparecen al azar en esa zona, generalmente en lugares sin salida, por eso checa esos lugares hasta que te reten al menos 2 enemigos aunque no sean jefes.

- GUSTMAN2, 3.

Localización: Dex (casa).

Dificultad: fácil.

Vida: 400, 600 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: sigue la misma que en la importante, pero trata de aplicar mejores chips para conseguir sus chips más rápido.

- FIREMAN2, 3.

Localización: Internet, zona 1.

Dificultad: fácil.

Vida: 400, 500 HP.

Elemento: fuego.

· Estrategia: sigue la misma que en la importante, pero trata de aplicar mejores chips para conseguir sus chips más rápido.

- NUMBRMN2, 3.

Localización: Tienda de Higsby.

Dificultad: fácil.

Vida: 600, 700 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: sigue la misma que en la importante, pero trata de aplicar mejores chips para conseguir sus chips más rápido.

- STONEMN2, 3.

Localización: Internet, zona 3.

Dificultad: media.

Vida: 700, 800 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: sigue la misma que en la importante, pero trata de aplicar mejores chips para conseguir sus chips más rápido.

- WOODMAN2, 3.

Localización: Sal, en Government Complex.

Dificultad: Media.

Vida: 600, 700 HP.

Elemento: madera.

· Estrategia: sigue la misma que en la importante, pero trata de aplicar mejores chips para conseguir sus chips más rápido.

- ICEMAN2, 3.

Localización: Froid, en WaterWorks.

Dificultad: media.

Vida: 600, 700 HP.

Elemento: agua.

· Estrategia: sigue la misma que en la importante, pero trata de aplicar mejores chips para conseguir sus chips más rápido.

- SKULLMN2, 3.

Localización: Miyu, en Dentown.

Dificultad: media.

Vida: 700, 800 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: sigue la misma que en la importante, pero trata de aplicar mejores chips para conseguir sus chips más rápido.

- COLORMN2, 3.

Localización: Internet, zona 9.

Dificultad: media.

Vida: 700, 800 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: sigue la misma que en la importante, pero trata de aplicar mejores chips para conseguir sus chips más rápido.

- ELECMAN2, 3.

Localización: internet, zona 6.

Dificultad: fácil.

Vida 700, 800 HP.

Elemento: eléctrico.

· Estrategia: sigue la misma que en la importante, pero trata de aplicar mejores chips para conseguir sus chips más rápido.

- PROTOMN2, 3.

Localización: Chaud, en Dentown.

Dificultad: fácil.

Vida: 600, 700 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: sigue la misma que en la importante, pero trata de aplicar mejores chips para conseguir sus chips más rápido.

- BOMBMAN2, 3.

Localización: Internet, zona 11.

Dificultad: difícil.

Vida: 900, 100 HP.

Elemento: fuego.

· Estrategia: sigue la misma que en la importante, pero trata de aplicar mejores chips para conseguir sus chips más rápido.

- MAGICMN2, 3.

Localización: Internet, zona 14.

Dificultad: difícil.

Vida: 800, 900 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: sigue la misma que en la importante, pero trata de aplicar mejores chips para conseguir sus chips más rápido.

- SHARKMN2, 3.

Localización: Masa, en Government Complex.

Dificultad: difícil.

Vida: 800, 900 HP.

Elemento, agua.

· Estrategia: sigue la misma que en la importante, pero trata de aplicar mejores chips para conseguir sus chips más rápido.

*NOTA: para los siguientes jefes es necesario tener un nivel de 70 o más y haber pasado el juego al menos 1 vez.

- SHADOMAN 1, SP.

Localización: Internet, zona 15.

Dificultad: muy difícil.

Vida: 800, 1000 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: este jefe es muy difícil, es un ninja, así que ya te imaginarás lo difícil que será. Lo primero que debes saber es que no será tan fácil, ya que tiene una muy buena velocidad. Primero hay que hablar de su ataque principal, donde debes ponerte muy atento. Cuando veas que saca humo o que desaparece, prepárate para moverte, ya que lanzará 3 navajas, y son muy rápidas, así que muévete hasta que pare. Ahora que ya sabes su mayor ataque, el otro no será tanto problema, pero ten cuidado, ya que luego se multiplica y ahora tienes un problema triple, pero los dobles pueden ser destruidos con tu Buster; ahora puedes ver que si dejas a los dobles con el jefe verás que si hay uno en cada fila, será un problema ya que hará una explosión que recorrerá toda la fila. Generalmente al hacer esto desaparecerá y lanzará sus navajas, pero cuídate ya que algunas veces no se ve cuando saca el humo y puede darte. No te preocupes, ya que si en la primera batalla no te fue bien y conseguiste el rango de 1 o 2, no te preocupes que si tuviste calidad te darán el chip.

- PHAROMAN 1, SP.

Localización: Internet, zona 12.

Dificultad: fácil.

Vida: 800, 1000.

Elemento: neutro.

· Estrategia: este jefe si es fácil, no es muy ofensivo, ya que PharoMan no se mueve más que en toda su columna. PharoMan se moverá. Pero si tienes Quake3, ProtoMan, Gaia, Time Bomb, Numbrman y BombMan, tendrás un buen duelo. Primero hay que saber que la mejor zona donde te puedes colocar es tu última columna, que está junto a la zona enemiga. Entonces verás como se mueve PharoMan mientras un cofre cae. Este cofre puede contener un láser o bombas ratón. Si se te pone enfrente muévete a un lado y no te preocupes por las bombas, ya que si te colocas donde te dije, las bombas no te localizarán. En otro momento, saldrá como un laso de PharoMan y verás que dice PHARTRAP, no te recomiendo pararte aquí si estás consiguiendo Chips para la librería. La PHARTRAP hará que actives un ataque avanzado, por ejemplo, puede hacer una serie de DynaWave's por todo el campo, o puede dejar caer un ANUBIS. Si lo ves, DESTRÚYELO inmediatamente que te irá quitando vida con un veneno que pone en tu área.

*NOTA: el siguiente enemigo es el último de todos, debes tener todos los 174 chips excepto el LIFE AURA, número 127.

- BASS

Localización: internet, zona 16.

Dificultad: súper difícil.

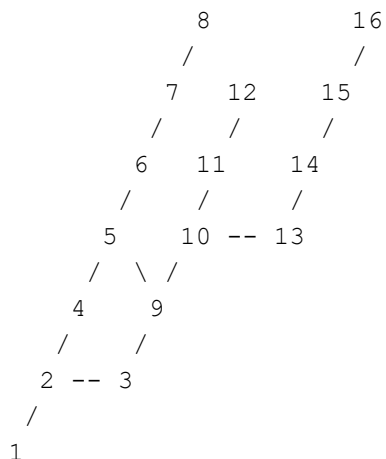
Vida: 1000 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: este es el jefe supremo, más difícil que Life Virus y ShadoMan. No puedo recordar muy bien sus ataques ya que la primera vez que lo jugué conseguí los chips en un 2 por 3. Lo único que puedo recordar es que Bass tiene un escudo súper fuerte. También que sus ataques siempre empiezan cuando Bass levanta sus manos, así que si tienes chips fuertes úsalos cuando las esté levantando, ya que sus ataques son muy fuertes y puede ser tu fin. Así que tomará un poco de práctica antes de conseguir los últimos chips, y también necesitarás la colaboración de la paciencia.

4. Walkthrough.

Primero debo ponerte las zonas de internet, donde verás como localizar ciertos lugares importantes.



El juego empieza cuando Lan despierta, cuando despiertes ve a tu cajón para tomar tu Pet, o sea, Megaman. Ahora baja con mamá y sal de la casa, donde Mayl te estará esperando, acompáñala a la escuela y de allí habla con todos en tu clase hasta que empiece. Allí aprenderás a pelear. Cuando termine la clase, ve con Dex y reta a su GutsMan.

- GUTSMAN

Localización: Dex, terminando la clase del 1° día.

Dificultad: Medio Fácil.

Vida: 200 HP

Elemento: neutro

· Estrategia: este enemigo no es tan difícil que digamos, pero como tienes unos Chips un poco débiles es mejor mantenerse alejado de sus ataques. Los ataques de Gutsman no son tan débiles. Un ataque es similar a un Metool, el cual hace un ataque poderoso que recorre fila completa. Este enemigo irá brincando de fila en fila usando este ataque hasta que se canse y te agriete 1 fila completa, cada vez que pases sobre uno de esos bloques a otro se destruirá y tardará tiempo en volver a regenerarse. Siempre es recomendable que te mantengas alejado de su área, ya que como el juego apenas empieza, apenas estás aprendiendo sobre como eliminar a enemigos, ya que si te quedas ahí por un buen tiempo, Gutsman se te aparecerá súbitamente y te dará un puñetazo; pero esto puede ser evitado si cuando ves que Gutsman viene hacia ti, puedes moverte y como descansa 2 o 3 segundos, puedes darle con una espada o con un cañón.

Sal de la escuela después de matar a GutsMan y dirígete a casa, donde encontrarás a un empleado que según dice ser un inspector para evitar los incidentes que han ocurrido. Ahora ve a tu computadora y envía a Megaman al internet. Ya allí, sigue derecho y verás a GLYDE, que te dirá que uno de los programas de su ama está perdido. Después sigue derecho y da vuelta a la derecha, luego sigue y en los siguientes caminos da vuelta a la izquierda hasta llegar a un tipo puente, sigue, da vuelta y si tienes dinero suficiente compra un HPMEMORY. Luego toma tu derecha y sigue hasta encontrar un robot, habla con él y luego cruza el puente y voltea a la izquierda, entra a esa terminal y habla con GLYDE, luego sal del internet y oirás que mamá grita, ve con ella y verás que tu estufa está incendiando, habla con ella y luego entra a la red del refrigerador.

Al entrar, sigue derecho, luego toma el tubo de la izquierda, sigue hasta encontrar a los robots tirados, luego ve derecho y gira a la izquierda, sigue derecho y habla con el robot que te dará el ICEBLOCK, con el que podrás apagar fuegos 7 veces. Al tratar de salir verás que las flamas invaden la red, entonces con Lan ve donde conseguiste a Megaman y toma tu pistola, luego regresa a la estufa y apaga el fuego, entonces regresa con Megaman, toma el tubo de la derecha y ve hasta los fuegos, apaga uno y sigue hasta el transporte. Al salir toma la derecha y luego la izquierda, apaga 1 fuego y en la siguiente, apaga 1 fuego de la izquierda. Ahora sigue y apaga los 3 de la derecha, sigue hasta encontrar a FIREMAN.

- FIREMAN

Localización: estufa.

Dificultad: Fácil.

Vida: 300 HP

Elemento: fuego.

· Estrategia: Fireman es un enemigo fácil. Sus ataques no son muy poderosos y además se pueden esquivar fácilmente. Fireman se mueve por todo el campo, así que tratar de dispararle con un arma que se tarda no es muy preferible mientras se mueve. Fireman usa frecuente un ataque en el que lanza llamas por toda la fila. Después seguirá moviéndose. Llegará un tiempo en el que Fireman quedará pasmado y lanzará Bombas a tu lado del campo, cuando veas esto trata

de no estar en el lugar donde las bombas van a caer o explotar, ya que las bombas harán que 3 de tus casillas se incendien por un momento. También habrá otro momento, en el cual cargará su brazo y sacará una ola de fuego, la cual se puede mover en cualquier dirección, así que es recomendable moverse rápido. El mejor momento para atacar, preferiblemente con cañones o espadas, es cuando cargar para atacar su ataque de 1 fila.

Ahora, ve a tu cama, duerme y graba.

CAPÍTULO 2: LIDIANDO CON LOS PROGRAMAS EDUCATIVOS

Cuando despiertas, vas a ir a la escuela y ahora ve a la escuela, ve a la 4ª puerta y luego entra, voltea a la izquierda y entra en 5ª, pero como la clase ya empezó, entra por la puerta de atrás. Allí introducirán a Higsby, luego platica con todos y espera a que la clase empiece. Ahora verás que un programa re-educacional, habla con Dex y luego con Mayl, que te dará el chip de Roll. Entonces, entra en la red escolar.

Allí toma la izquierda, otra vez la izquierda y sigue hasta el puente y luego toma el camino de la izquierda, luego continúa ese camino hasta llegar a la siguiente zona. Sigue y toma la derecha, sigue y toma la derecha de nuevo y entra a la zona anterior. Sigue el camino de lápices y para donde está la puerta, donde te pedirán un PASSWORD: el número de asientos en el salón 5A y el PASSWORD es 09. Sigue caminando hasta las sillas, luego toma tu derecha y sigue el camino a la siguiente zona.

En la zona nueva, sigue derecho hasta el cruce de caminos, sigue derecho todavía y llega a la puerta protegida por una contraseña: número de volúmenes en la historia del mundo, lo cual es 30. Ahora sigue el caminito hasta la otra puerta, la cual no tendrá ayuda, así que la tendrás que descifrar tú sólo, pero primero, trata con 67, si no, hazlo sólo. Cuando la hayas abierto, continúa tu recorrido a la siguiente zona. Allí sigue el camino y toma la derecha en los lápices para continuar a la siguiente zona.

En la zona siguiente, ve hacia la puerta de la izquierda, trata de meter 59 o 99, luego continúa por la izquierda hasta encontrar un rombo que te dará un HPMEMORY. Ahora ve a la puerta anterior y la contraseña: número de puertas en la escuela, lo cual es 15. Ahora continúa hasta llegar a la zona siguiente. De allí toma la izquierda en el cruce y sigue hasta ver 2 puentes, toma el que da a un cuadro chico, pero al pararte sobre él, Megaman recibirá un Shock, así que con Lan, debes ir a la planta baja, a la sala AV y en el 3º escritorio a la derecha quita el freno. Ahora puedes seguir hasta la puerta, donde puedes tratar con 26 o sólo. Luego continúa a la zona siguiente. De allí sigue hasta el fondo y luego a la puerta, donde te dicen que necesitas una tarjeta de verificación, entonces ve a la sala de basura, localizada a la derecha de la entrada y desata a la maestra, toma su ID y ponla en la máquina cerca de la última puerta; ahora graba y ve con Numbrman, quien es el que hace tanto daño.

- NUMBRMAN

Localización: red de la escuela.

Dificultad: media.

Vida: 500 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: este jefe tiene la ventaja de que no se mueve, así que los cañones y bombas son una buena opción para vencerlo. Los primeros ataques de Numbrman son iguales, siempre sacará 3 bolas con diferentes números cada una, esos números significan el daño que les debes hacer para destruirlas, que es preferible irte con la más baja y dispararle con tu Buster. Si puedes destruir la de en medio es mejor, ya que así podrás darle con los cañones. Después de

un tiempo cambiará de ataques, porque colocará una bomba de tiempo en tu lado del campo, y si no la destruyes te dañará gravemente. También lanzará un dado, que funciona igual a la bomba, sólo que el número que toque es lo que te va a dañar, por ejemplo, si te toca 2, te bajará 20.

CAPÍTULO 3: EL PROBLEMA DEL METRO.

Ahora sal de la escuela y dirígete al metro, localizado al sur de tu casa y al oeste de la de Dex. Allí habla con el trabajador más alejado y verás que te dice que tienen un problema en la red. Entonces ve al internet y ve donde estaba el programa perdido, entonces continúa por tu derecha y verás que la entrada está bloqueada ya que necesitas un acceso especial. Entonces ve a casa de Mayl y entra en su piano y de allí busca un RECOV50 L. Ahora ve con Dex y reta a su GutsMan y cuando lo venzas te dará el chip de GutsMan y su entrada.

Ahora ve al fondo del Internet 1 (compra HPMEMORY o POWERUPS si tienes lana) y usa la entrada de Dex y sigue a la zona siguiente. (No olvides que en una zona sin salida del Internet 1 se encuentra FIREMAN y si lo vences puedes reclamar su chip). En la zona 2 del internet, toma la izquierda, sigue y toma la izquierda otra vez, sube y toma la izquierda, sigue hasta encontrar un camino a la derecha (cuidado que se confunde con los demás). Sigue ese camino y luego toma la derecha, sigue por allí e ignora el cruce, llega a otra zona circular y toma la derecha y sigue hasta encontrar a StoneMan, elimínalo y el camino del metro estará abierto.

- STONEMAN

Localización: Internet #2.

Dificultad: media.

Vida: 600 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: este es un jefe un poco complicado, no sólo por la cantidad de vida que tiene, sino por sus ataques. StoneMan, al igual que Numbrman no se mueve, así los Steals serían buenas opciones para robar su territorio y darle de espadazos, pero los cañones tanto las bombas son buenas. Sus ataques son muy pocos, pero son confusos. Empezará haciendo su ataque principal, donde golpeará el suelo y dejará caer 3 piedras al azar en tu lado del campo, si ves una sombra en tu cuadro, muévete a uno que no tenga. Hará esto la mayor parte de la batalla, pero habrá un tiempo donde hará un ataque diferente, donde llamará un robot roca, el cual saldrá en su lado del capo, si lo ves, aléjate de esa columna, ya que el robot lanzará un láser, pero si no está en tu fila puedes seguir golpeando a la roca gigante.

Ahora ve al metro y toma el boleto hacia Government Complex, pero en vez de entrar, ve al fondo y conocerás a una chica llamada Sal, luego rétala y obtén /Sal y en su caja @Sal.

- WOODMAN

Localización: Local de Sal, en Government Complex.

Dificultad: media.

Vida: 500 HP.

Elemento: madera.

· Estrategia: este jefe, por ser de madera es vulnerable al fuego, o sea que Fireman, FireTowr y FireSwrd son muy recomendables para la batalla. Woodman es muy gordo, pero es muy saltando de casilla en casilla. Fíjate que cada vez que caiga en el suelo ciertos bloques de tu área parpadearán, eso avisará que un ataque de él saldrá por allí, así que si tu casilla lo hace, muévete a una limpia, ya que troncos afilados saldrán por allí. Después de la 2ª vez que repita este ataque, saltará y quedará pegado al suelo, sacando troncos 3 veces seguidas en lugares diferentes. Después de esto, nueces caerán y a veces

pueden ser árboles, los cuales debes destruir inmediatamente porque le recuperan vida a Woodman, y si no serán olas de madera. Es recomendable que si tienes más de 1 Fireman en tu saco de Chips, es mejor ponerlos en el folder, que junto con las FireSwrd y las FireTowr le hacen un buen daño.

Ahora entra en WaterWorks, toma la derecha y ve a SciLab, habla con la recepcionista, luego presiona el botón y ve a la oficina de papá, entra en su PC y habla con el robot, dale el mensaje y dirígete a ACDC Town.

Cuando salgas del metro ve el correo de papá y recibe el POWERUP y el HPMEMORY, ahora ve a casa y duerme un rato.

CAPÍTULO 4: SIN AGUA.

Al despertar, ve con mamá y te dirá que no hay agua ni desayuno. Así que sal de la casa y encontrarás a Mayl, acompáñala a la escuela y verás que toda la ciudad se ha quedado seca. Enseguida ve a tu salón y habla con todos hasta que llegue la maestra y por el problema con el agua no habrá clase. No olvides que puedes retar al GutsMan de Dex, lo que es recomendado si ya estás empezando los chips número 2. Ahora sal de la escuela, ve al metro y toma el metro a SciLab. Ve con la recepcionista de WaterWorks y conoce a EUGENE CHAUD, un combatiente oficial. Ahora ve a la oficina de papá y toma la SciLab ID de su bata, ahora ve al elevador de WaterWorks y baja.

Cuando salgas del elevador, ve a la puerta roja, luego habla con un señor de azul, cuyo nombre es Froid y al finalizar la conversación, ve de nuevo con papá y espera a que den las 12. Entonces baja a WaterWorks y manda a Megaman a través del bebedero.

Entrarás a la red de agua, sigue derecho hasta el cuadro grande, toma la izquierda y verás que una llave no te deja continuar, entonces en ese cruce trata de patinarte inclinadamente en el hielo y alcanzar la parte de tu izquierda, sigue por allí hasta la válvula, desactiva el chorro y baja para seguir tu trayecto, donde debes pasar por la X, luego seguir hasta el cruce de hielos y aplica la misma estrategia de la vez anterior, y sigue hasta el transporte a la zona siguiente.

En la zona siguiente, al avanzar un poco, verás a un robot rojo, ProtoMan, el cual te tratará de borrar, sólo porque le dijiste que era uno de esos del WWW, entonces notarás que es la Navi de Chaud. Sigue derecho y pasa el robot verde, toma tu derecha y luego la derecha otra vez, sigue hasta ver a un payaso, que dice ser una Navi amiga, pero ya no hay salida, ve al cubo verde y toma el HPMEMORY. Ahora toma la izquierda y activa y desactiva la llave para derretir un poco de hielo, ahora regresa a esa zona y toma el camino para el teletransportador a la zona siguiente.

Allí, sigue por el camino de la derecha y sigue por ese camino hasta la llave, toma la derecha y en el cruce, camina inclinado para que puedas pagarla, pero eso no es todo, ve a la izquierda y sigue hasta encontrar otra llave, entonces baja y avanza por el camino que te bloqueaba la 1° llave y sigue hasta el transporte más cercano.

En la nueva zona, ve hasta encontrar la gran zona de hielo, ve hasta el fondo, toma la izquierda y toma el fondo de nuevo, donde estará un diamante verde, toma ese camino y cuando te detengas, toma la derecha para llegar a una zona nueva, toma tu derecha y continúa hasta la zona verde muy ancha, donde encontrarás a los POLAR BEARS.

- POLAR BEARS.

Localización: red de Waterworks.

Dificultad: fácil.

Vida: 250 y 300 HP.

Elemento: agua.

· Estrategia: estos 2 osos polares no son mucha competencia que digamos, sólo que como son 2 tendrás que evitar sus cubos de hielo que avientan a cada rato. Estos osos polares avientan puro cubo de hielo, pero también se pueden mover por toda la columna. Si tienes una ElecSword que puedes comprar con Higsby, es mejor, ya que les bajarás vida más rápido y podrás conseguir más dinero al vencerlos, ya que es lo único que puedes recibir.

Ahora verás que hay una parte de una máquina cubierta de hielo, destruirás el hielo y sal de allí, así que ve a la escuela para ver si hay agua, pero lo que pasa es que está morada, o sea, que está CONTAMINADA.

Ve al metro y lee el correo de Yai, y ahora ve al auto cerca de la tienda de Higsby, así que recibe el mensaje y el programa de válvula. Entonces regresa con Froid, pero como no está, entra a la red del agua.

De ahí ve a la zona donde encontraste al Navi payaso, ve a su izquierda y toma esa abertura para seguir a un lugar con una válvula, ciérrala, entonces toma la derecha y usa el programa válvula en la llave para cerrarla. Continúa por ese camino que se acaba de abrir hasta llegar al transporte. De ahí toma la derecha y cruza el hielo, inclínate hacia abajo, luego toma la derecha y enciende y apaga la llave para quitar un pedazo de hielo. Ahora ve a esa pequeña zona y toma el camino de la izquierda, sigue hasta el transporte siguiente.

La zona que sigue es un poco complicada, ya que hay una gran pista de hielo de donde se puede patinar y llegar a cierta zona, pero es muy loca ya que si tomas el camino equivocado, debes regresar otra vez a la zona. Trata de ir a la derecha y luego salir patinando hasta llegar a un hoyo que conduce a una llave, haz que despeje un pedazo de pista para que te puedas parar libremente allí. Luego trata de llegar al final de la pista y tener acceso a la parte de la izquierda, entonces activa la llave y luego apágala. Ahora hay más lugar para moverse, así que trata de llegar deslizándote inclinadamente a la nueva pista y con ella puedes llegar a la pista que dirige a la última zona.

Ahora baja hasta llegar al gran hielo, trata de deslizarte para llegar a la parte superior derecha, no la misma derecha, sigue hasta llegar a una llave, y ahí sabes que hacer, luego sigue hasta el hielo y toma el lado opuesto al que tomaste, así que sigue hasta encontrar a ProtoMan con un Navi noqueado, pero cuando despierte, enfrentarás a IceMan.

- ICEMAN

Localización: red de Waterworks.

Dificultad: Medio difícil.

Vida: 500 HP.

Elemento: agua.

· Estrategia: Este jefe es un poco difícil, ay que se mueve demasiado, así que usa Navis que le den exactamente donde tú quieres. IceMan puede crear cubos de hielo, 3 en cada columna, pero si no le das un golpe fuerte antes de que termine, lanzará una bomba de hielo que explota en "+" y si te alcanza a tocar te congelará, teniendo que apretar mucho los botones A y B. Ese es su principal ataque, pero también puede patear sus cubos, así que muévete rápido si ves que IceMan patea sus cubos de hielo.

Así que al ganarle a IceMan, leerá el correo de Froid pequeño.

Cuando sea un día diferente, entrarás a la Red y verás a Roll, te dará un mensaje, luego té ve a la Red de Mayl y respóndele que quieres que vayan juntos. Ahora ve al metro y tómallo hacia SciLab, ve con Sal y reta a WoodMan para ver si puedes conseguir su chip #1 y 2. Ahora regresa a ACDC y sal del metro, entonces verás llegar a Mayl, pero te dirá que no te puede acompañar, así que ve tú sólo a Dentown. Cuando salgas del metro de Dentown, lee el correo de Mayl y toma Roll 2. Luego toma tu izquierda y pasa al otro bloque, continúa derecho, da la vuelta a la derecha y sigue hasta llegar al próximo bloque, de ahí cruza la calle y entra en la tienda de antigüedades, reta a Miyu y a SkullMan y recibe el premio.

- SKULLMAN

Localización: tienda de Miyu, en Dentown.

Dificultad: Medio difícil.

Vida: 600 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: Este jefe no es tan rápido que digamos, pero tiene ataques fuertes que a veces te quedan sin opción que dejarte golpear. Este jefe como se puede quedar fijo, te da la opción de dejarte usar cañones y con suerte bombas o yunques, pero las Navis fuertes son lo mejor. El principal ataque de SkullMan no da tantos problemas, ya que es un tiro que va en una sola fila. Seguirá haciendo eso hasta que ponga sus brazos en posición horizontal; cuando veas ese movimiento muévete al centro, sólo si está en el frente. Con ese ataque llamará 2 navajas que empezarán a moverse dentro de tu lado del campo y lo peor es que a veces no hay salida ya que su ataque azul viene por un lado mientras las navajas te cierran por el otro. Una buena manera de evitar que saque sus navajas de nuevo es dejar que te pegue una de ellas o destruirla. Eso dejará sólo 1 navaja y hará que SkullMan no vuelva a sacar otro par hasta que destruyas la naja que queda.

Ahora regresa al bloque anterior, toma la derecha y ve a la plataforma superior izquierda y párate enfrente de la parada de autobús, entonces verás que las luces se vuelven locas, lee el mail de la WWW y entra en la red de semáforo. Tengo que decirte que esta zona es un poco confusa, ya que las plataformas se activan conforme vayas pasando por una válvula que cambia el color de las plataformas y tu objetivos es llegar a la señal que hace rojo.

Al entrar a la red, continúa por el camino azul, luego toma el círculo y haz el camino rojo, sigue caminando hasta llegar al cruce de azules, allí toma la derecha, luego la izquierda y después cambia el color, ve por abajo, continúa por el camino rojo y llega a la zona roja, donde debes apretar el botón para que la señal se haga roja.

Ahora regresa al bloque anterior y encuentra la bola de personas, convéncelas de que no comprenden el programa y luego hablarás con la tipa de cabello rojo, o sea MADD, y luego recibirás teléfono de Mayl, que dice que va en un camión que no para gracias a las luces verdes, así que ve a tu izquierda y entra en el bloque, sigue hasta encontrar el puerto de entrada y entra otra vez en la red.

Cuando entres, sigue el camino y toma la izquierda, sigue por el camino azul hasta cambiar el color, toma la derecha y cambia el color otra vez, y ahora puedes continuar en el camino azul, toma tu derecha y sigue hasta cambiar el color, entonces continúa ese camino, sigue hasta encontrar un camino donde debes rodear, cambiar el color, pasar el puente azul y cambiar el color otra vez para poder continuar hasta el panel. Ahora ve al bloque de la tienda de antigüedades y entra a la red.

Continúa el camino azul hasta el camino de 2, toma la derecha, sigue y luego toma la izquierda para que al fondo sigas con el azul hasta llegar de nuevo a una división de doble camino, toma la izquierda y luego la izquierda otra vez,

sigue y cambia de color, toma la derecha y baja en la siguiente para que al cambiar de color puedas continuar, ve al fondo y ve hasta el panel. Ahora ve al bloque donde está la entrada para el metro y entra a la red.

Sigue el camino derecho, luego toma la izquierda y rodea para que al cambiar a rojo puedas seguir, luego cambia a azul y continúa, toma la izquierda, luego derecha y sigue el camino rojo de la derecha y consigue un HPMEMORY, luego regresa, cambia el color, pasa por el puente azul, cambia a rojo y ve a la derecha, luego sigue, pero toma la izquierda, baja, toma la derecha y continúa por el camino azul y de ahí sigue hasta el panel. Regresa al bloque anterior y entra la red.

Sigue el camino y toma la derecha, rodea y toma el cambio de color para seguir, luego sigue derecho y toma la derecha, cambia de color y luego izquierda, luego la derecha y así seguirás al 1° panel, continúa por el camino azul, luego vuélvelo rojo y camina por toda la orilla hasta llegar hasta el siguiente panel. Continúa por el camino azul de nuevo y toma el camino de la izquierda, síguelo todo hasta llegar al 3° panel. Para el último toma el camino que falta y no cambies de color, en vez sigue hasta abajo, toma la izquierda, cambia de color y llega al panel final. Ahora entra al camión y verás que el payaso que conociste en la red del agua está atacando a Roll, pero te retará a ti. Su nombre es ColorMan.

- COLORMAN

Localización: camión en Dentown.

Dificultad: Medio Difícil.

Vida: 600 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: este jefe es un poco frustrante porque se pudiera decir que ColorMan es totalmente inofensivo a pesar de que sólo tiene 1 ataque. Lo que hace de esta batalla un poco difícil es que ColorMan viene acompañado de 2 pingüinos, uno rojo y uno azul, los cuales sacan olas de fuego y agua cuando te pones enfrente de ellos. Generalmente cuando a ColorMan le das un ataque fuerte, parará y hará caer una bola blanca, trata de esquivarla, ya que mientras la bola esté en el campo, ColorMan quedará totalmente inmovilizado. Un buen chip muy recomendado es GutsMan o Geddon2, ya que si haces el ataque en el momento apropiado, puedes dejar a los pingüinos atascados y con la posibilidad de golpear a ColorMan con un cañón o bombas.

+++++ CAPÍTULO 6, SIN CORRIENTE +++++

En un nuevo día, papá te invitará a comer en SciLab, así que ve a avisar a Mamá y ve a SciLab. Allí saldrás del elevador en el piso del restaurante, así que sigue el camino hasta encontrarlo y allí habla con papá, el cual se irá a trabajar en un proyecto, mientras tanto habla con toda la gente en el restaurante hasta que la campana suene. Entonces aparecerá un tipo que dará una mini conferencia, e inmediatamente se irá la luz, pero aquel tipo es de WWW y lleva luces en su traje así que él puede escapar. Pero poco después un poco de luz te dejará ver el camino, pero como no hay electricidad suficiente para tomar el elevador, ve por el depósito de basura para llegar a la planta eléctrica, ve por la puerta y habla primero con el 1° tipo, luego con el científico de fondo y vuelve a hablar con ambos en el mismo orden. Cuando cheques la puerta del científico, ya estará abierta, entonces ve al panel y entra a la red eléctrica, aunque el científico diga que es muy peligrosa. Pero aunque no lo creas, sí lo es y mucho, por eso es recomendable que grabes repetidamente.

*NOTA: seguir los caminos no es tan difícil, si te das cuenta, las rampas viene marcadas con unas flechas de color negro, eso significa que donde apunte la flecha, debes ir, pero no siempre será así.

Al entrar, verás que tu vida está representada por una serie de rayas, eso significa que tienes un tiempo limitado de sobrevivencia en un mundo eléctrico. Notarás que hay lugares sin que tenga ninguna plataforma o transporte a llegar, es porque son invisibles, así que trata de no desesperarte y tener mucha paciencia con los caminos. Primero ve abajo con el robot verde y llega a una plataforma con 3 enchufes, esos sirven para poner baterías, pero todavía no las conoces, así que toma la izquierda y luego la izquierda de nuevo hasta llegar a un camino visible, da la vuelta a la derecha y sigue hasta los cubos visibles, toma la izquierda y sigue el camino hasta llegar al robot verde, que te dará el BATTERY PROGRAMM A, entonces regresa a los enchufes y sigue el siguiente cuadro.

S = switch
A = batería
X = enchufes

```
  A
S  X
   X
```

Entonces un foco se prenderá y rebelará un camino nuevo de color azul, síguelo, toma la derecha y donde se ve que empieza un puente, amina y sigue hasta el camino de la derecha, camina hasta llegar a un camino en forma de U, toma la primer columna de la izquierda, entonces sigue tu recorrido hasta llegar a un conector de corriente que te llevará a otra sección.

Allí sigue las flechas, toma la derecha en el cruce, luego la izquierda y en ese camino de triple opción, ve por el de fondo, ya que es el único que da a los próximos enchufes, entonces toma la derecha y en ese cubo sólo la izquierda para pasar con ese robot, que en realidad es un enemigo, pásalo y cuando encuentres al próximo robot verde, da vuelta a la izquierda para llegar a la zona de enchufes, pero debes seguir abajo para los BATTERY A y BATTERY B. Entonces regresa y sigue el siguiente diagrama:

S = switch
A-B = batería
X = enchufes

```
  A X
S  X X
   X B
```

Cuando termines de colocarlas y presionar el botón, se verán 2 caminos, tómalos y al final del rojo toma la derecha, sigue hasta encontrar al robot verde en tu camino, después en el 2° cubo toma la izquierda, luego la derecha y para culminar la derecha de nuevo, para seguir por el camino de las orillas y llegar a la 3° zona enchufada, pero sigue a tu izquierda para obtener BATTERY C, BATTERY D y BATTERY E. Para colocarlas correctamente sigue el siguiente cuadro:

S = switch
C-D-E = batería
X = enchufes

```
  X X X
   X D X
S  C X E
```

Ahora sigue por el nuevo camino para llegar al nuevo conector de energía. En

el área siguiente casi no te dejarán escapar de batallas, así que trata de ser paciente. Sigue el camino hasta llegar a la plataforma sola, toma la izquierda y luego la izquierda otra vez para estar de nuevo con otro robot verde, toma la derecha al principio de esa columna y cuando veas al 2° robot la izquierda sigue en este orden: izquierda, derecha, derecha, enfrente y derecha para llegar al siguiente conjunto de enchufes, toma tu izquierda para los programas BATTERY A, B y C. Ahora resuelve lo sig. Con los diagramas que siguen:

S = switch
 A-B-C = batería
 X = enchufes

```

  A X B
S X X X
  X X X
  
```

Notarás que te habrás quedado con 1 batería, pero al prender el switch, se abre un camino que lleva a la sig. Zona de enchufes, la cual va así:

```

  X X X
  X X X
  X X C
S
  
```

Entonces se verá un camino que conduce a la zona anterior, quita las pilas y ve a recargarlas con el robot, entonces a la última zona y pon las baterías de este modo:

```

  A X X
  X B X
  X X x
S
  
```

Ahora notarás que la C la he quitado de los enchufes, se debe a que no hace nada en esta zona (recuerda recargarla con el robot de cerca), pero al activar las otras 2, te llevan a la penúltima zona:

S = switch
 A-B-C = batería
 X = enchufes

```

S X X X X
  X X X X
  C X X X
  
```

Ahora debes hacer lo mismo que la vez pasada, y no olvides recargar las miserables baterías para que la cosa quede así:

```

S X X A X
  X X X X
  X X B X
  
```

Entonces el camino que sigue lleva a la última zona, donde está nada más 1 enchufe. Así que toma el transporte para la siguiente parte. Allá llega al cubo donde está un rombo verde, de ahí camina a la derecha para que subas a la parte complementaria y llega a la zona de enchufes (la última que verás a menos de que planees chutarte el juego en 1 día), el cual se resuelve de la siguiente manera (obviamente debes ir con el robot primero):

S = switch

A-B-C = batería

X = enchufes

S X X X A

B X X X

X X X C

Entonces al hacer esto, se verá un camino, pero Megaman te pedirá que vayas a la sala del generador. Una vez allí vuelve a ser Megaman y graba tu juego, que vienen 2 jefes seguiditos. Entonces toma el camino que se abrió y ve con ElecMan y te retará, pero como están en un ambiente eléctrico podrá regenerar su energía, pero después de 2 veces de usar tu metro de chips, Lan tendrá la idea de apagar el generador para tener una batalla reñida y con eso tratar de vencerlo. Al hacerlo llegará ProtoMan y cuando escuches lo que dijo Chaud le dirá a ProtoMan que te mate, pero no será posible porque tu eres el rey. Ahora que ya no hay problema, reenciende el generador para estabilizar las cosas.

- ELECMAN

Localización: red de energía en SciLab.

Dificultad: fácil.

Vida: 600 HP.

Elemento: eléctrico.

· Estrategia: ElecMan es muy fácil, aunque se mueva mucho tiene la posibilidad de que le puedas hacer un buen daño con las Navis, especialmente WoodMan. La primera vez que lo retes, verás que cuando le des un golpe, se recuperará. No hay nada que puedas hacer aquí, así que sólo evita sus poderes. Un poco más tarde, ya que no haya corriente, lo volverás a retar y aquí es el momento de la verdad. ElecMan se moverá mucho y cuando pare levantará las manos, al hacer esto fíjate que tu zona no parpadee, lo que significa que varios rayos te irán persiguiendo, pero moviéndote lo suficiente, los esquivarás. Entonces seguirá moviéndose hasta levantar sus manos, pero si no parpadea el suelo significa que sacará una especie de columnas que irán tirando choques eléctricos entre sí. Procura no estar entre 2 de estas columnas, pero si quieres deshacerte de ella, dale un ataque fuerte a ElecMan o derriba una columna con tu Buster.

Habrá un tiempo en el que sacará un volteo y podrá hacer 2 cosas:

1. Podrá lanzarte 1 láser que recorre toda 1 columna.
2. Podrá regenerarse 100 unidades a menos que destruyas el volteo a tiempo.

- PROTOMAN

Localización: red eléctrica en SciLab.

Dificultad, media.

Vida: 500 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: este enemigo es sencillo si sabes controlar tus movimientos. ProtoMan se mueve de cuadro en cuadro, pero generalmente en la misma columna. ProtoMan cuenta con 1 escudo que lo protege de los ataques que hagas, a menos de que lo ataques al principio con una Navi. ProtoMan se irá movimiento en su columna hasta ir al final de su zona, donde si te encuentra en la misma fila te dará un sablazo que recorre los 3 cuadros de tu zona. En este momento ProtoMan no tendrá tiempo de protegerse, así que en este tiempo puedes darle un buen golpe. Recuerda que si no te encuentra su sable te buscará 3 veces y si no lo logra volverá a su columna original. Habrá un tiempo en el que recargará, aquí debes tener cuidado, porque se pondrá enfrente de ti y tratará de golpearte con su sable. Eso se puede esquivar fácilmente si te vas lo más enfrente que puedas y cuando se aparezca ProtoMan, retírate 1 cuadro, pero también lo intentará 3 veces y si no logró darte, volverá a su columna original.

En el nuevo día te llegara un correo de May donde te pide ayuda, así que ve a su casa, habla con ella y conéctate a su piano. Luego sal a la red, sigue el camino y cuando puedas da vuelta a la izquierda. Después sube por la rampa y verás un video donde veras a Mega Man del Star Force e intentas hablar con él, pero te dispara y escapa. Ahora ve a la tienda y verás otro video igual donde vuelve a escapar. Ve a Internet 2 y ahí toma el camino a la derecha, das vuelta a la izquierda y subes la rampa. Ahí volverás a ver al otro Mega Man pero ahora pelearás con él.

- MEGAMAN.

Localización: Internet 2.

Dificultad: fácil.

Vida: 700 HP.

Elemento: neutro.

Ataques: prácticamente estás peleando contra ti. Al igual que tú, usará su Buster y se iluminarán los paneles que atacarán pero cuando lo cargue sólo disparará aparte de que sacara a War Rock y dará un golpe en los seis paneles de enfrente y su último ataque es que mostrará unas flechas y, si te pones en frente de él, se moverá frente a ti y usará una espada y cuenta con un escudo.

· Estrategia: este enemigo es muy predecible; cuando use su Buster sólo sal de su camino y luego aprovecha para dispararle y cuando intente usar su espada deja que te intente dar y cuando aparezca enfrente de ti usa un chip y ya no te podrá hacer daño.

Entonces entrarás al reloj que esta ahí y serás transportado como a otra dimensión donde veras a Roll; sigue adelante y llegarás a un reloj donde se detendrá el tiempo y MegaMan quedará atrapado. Entonces el otro MegaMan, al ver esto, sale de Internet y habla contigo. Lo que debes hacer es ir a casa de Dex y ahí te conectarás pero primero te enseñarán a pelar con este Mega Man y luego agarras un rombo morado que te permite liberar al MegaMan original. Te llegará un correo de War Rock, léelo y dirígete otra vez a la zona donde se quedó MegaMan y aprieta A en la barrera para liberarlo. ahora te llegará un correo de Mega Man, léelo y sigue el camino y encontrarás otra barrera. Ve a la tienda de Higsby y habla con Mega Man de Star Force, conéctate a la red ahí para encontrar otro rombo morado. Regresa y abre la barrera, continúa y encontraras la última barrera. Ve a la escuela y habla de nuevo con Mega Man; entra a la red y consigue el rombo morado. Regresa a la red, abre la última barrera y continúa. Ahí verás un video donde están Roll y Harp Note atrapadas por lo que tendrás que pelear con un jefe.

- CLOCKMAN.

Dificultad, media.

Vida: 700 HP.

Elemento: neutro.

Ataques: primero te lanzará unas aspas que sólo tienes que esquivar, luego el resto de sus ataques los hace cuando el reloj marca las 12:00 los cuales pueden ser:

· Que aparezca un reloj o varios al frente; uno lanzará un láser y puede que en otros no salga nada o salga ClockMan.

· En otro saldrá igual un reloj en frente a ti y saldrá una navi que te dará varios espadazos.

· En otro aparecerán relojes atrás y de ahí te saldrán unos enemigo; sólo ve al panel del frente para esquivarlos.

· El último moverá al reloj en tu área y lanzará un láser en los 6 paneles de enfrente.

· Estrategia: aquí tendrás que usar tu visión periférica para atacarlo y para ver cuando su reloj marca las 12. Para esquivar sus ataques debes saber usar tus chips ya que es un enemigo rápido.

Después de esto obtendrás el chip ClockMan y luego se irán MegaMan y Harp Note pero antes te dará su chip y data para que puedas seguir jugando con él.

+++++ CAPÍTULO 8: ENCONTRANDO EL LAB DE WWW +++++

Ahora necesitas ir a SciLab y hablar con el 1° científico que te dice que Chaud se fue a Dentown (no desaproveches la oportunidad de ir con Froid y con Masa para enfrentar a sus Navis). Entonces dirígete hacia Dentown y encuentra a Chaud, él estará platicando con una chava (que seguro quiere ligar) y después de verte se irá al bloque anterior y enfrenta a su ProtoMan otra vez. Ya que lo venciste ve con Higsby y habla con él detrás del mostrador, él te dará HIG MEMO, con el que tendrás acceso a la primera parte de Undernet. Así que ve al internet y llega al área 4, pero para entrar a la 5 necesitas el ítem de Higsby, pero como lo tienes puedes pasar. El único problema es que hay un virus protegiendo la entrada, este es sencillo, es vulnerable si con tu Buster haces que levante su escudo para darle con ataques de disparo. Hora sal y ve a SciLab y habla con los científicos del vestíbulo, luego ve obtén LAB MEMO (no olvides que para recibirlo necesitas leer el mail de Higsby). Luego ve a la escuela de Dentown y habla con la maestra (ella pide que tengas varios chips en tu librería para darte YURI MEMO y para finalizar ve a ACDC Town y habla con el viejo cerca de la casa azul, y te darás otro MEMO y con estos tres ya puedes navegar en Undernet sin tener ningún problema.

* tanthalassemielfo agrega:

El viejo no te dará el memo a menos de que MegaMan tenga cierto nivel (no especificado).

Ahora ingresa a Undernet vía zona 4 o 9, no importa y ve usando los MEMOS para seguir llegando a las zonas más profundas y más poderosas y al llegar a la zona 8, en un rincón encontrarás a una Navi que tiene un camino detrás como si fuera una nube de humo, eso es la conexión al servidor de WWW, pero como ese tal BombMan no te conoce, sabrá que quieres enfrentarlo para llegar al fondo de la WWW.

- BOMBMAN

Localización: Internet, zona 8.

Dificultad: medio difícil.

Vida: 800 HP.

Elemento: fuego.

· Estrategia: este jefe es un poco complicado, ya que su calidad futbolística la podrá modificar de un momento a otro. Lo primero que hará es patear su bomba a cualquier lugar de tu zona y procura no estar ni en la fila ni columna donde explotará ya que lo hace en "+". Ya que ha explotado, puedes empezar a destruir las bombas para que te cueste menos trabajo esquivar. Pero habrá veces en que 2 bombas estén en contacto en la misma fila o columna y al explotar 1, la otra como recibe el impacto de la otra también explotará. Si tienes Gaia es bueno si lo haces en un espacio vacío. Un buen chip que te ayudaría podría ser o IceMan 2 o 3 y SharkMan 2 o 3. Te lo digo porque Bomb es considerado tipo fuego, así que le puedes dar con uno de esos chips y bajarle un buen cacho energía.

Ahora que no hay camino para la WWW, debes ir con papá y entregarle el programa que dejó BombMan, mientras tanto puedes ir a recoger todos los chips que gustes, ya que es hora de dormir.

+++++ CAPÍTULO 9: LA CREACIÓN DEL LIFEVIRUS +++++

Como lo dice el capítulo, verás un video donde Willy reúne sus componentes y

crea el LifeVirus, con lo que pretende empezar su campaña del EndGame, pero su asistente Yahoote le dice que ya descubrieron su laboratorio, pero con el virus más potente le vale gorro. Al despertar verás que papá ya encontró la localización exacta de la WWW, pero no hay manera de llegar allí ya que ninguna línea del metro puede llegar allá. Entonces baja y verás que por la televisión Willy transmite su mensaje del EndGame, así que apresúrate a la tienda de Higsby y toma el WWW Pass del mostrador y habla con los del metro para ver si te dejan usarlo, entonces ve a la escuela y atrás de la estatua de la escuela, se encuentra la entrada secreta del metro que va a la WWW, el problema es que tu boleto está caducado. Ve con papá y él te lo renovará, así que ya puedes ir a la WWW.

La WWW, es un lugar de seguridad extrema, lo cual dice que todas las zonas de la red son casi idénticas a las que estuviste en todo el juego, por lo que tendrás que hacer memoria de cómo eran los niveles. Primero, al salir del metro, ve enfrente y entra la puerta, desata a los ex WWW y ve a la puerta siguiente, pero necesitas entrar a la red para desactivar el seguro.

Este es la réplica del mundo de fuego, sigue el camino hasta encontrar a un robot, el cual te dará el ICE BLOCK PROGRAMM, disponible en 7 usos, toma tu derecha, luego la izquierda de fondo, sigue y toma la izquierda de nuevo, entonces sigue hasta que tengas que usar el hielo en fuego para llegar al final, pero como tienes suficientes fuegos, llegará Glyde y te ayudará a apagar el fuego, entonces Megaman destruirá el seguro y podrás seguir. Antes que nada, habla con Yai si quieres el chip de Roll 3. Entonces ve a la siguiente puerta que es una réplica del mundo de la escuela.

Esta parte está compuesta de varios caminos, y generalmente, cada uno está protegido por una contraseña sin ayuda, así que debes jugar al adivino, y después de eso te pueden llevar a zonas con más caminos y más Passwords. Esta zona puede ser un poco frustrante y al final será lo peor, una contraseña de 4 dígitos, pero para eso está NumberMan, quien te ayudará con la contraseña para ayudarte a llegar al cohete. Entonces ve a la siguiente puerta que es una réplica del mundo de IceMan.

Esa zona puede costar trabajo, ya que no es mucha porción de terreno la que debes caminar, sino lo difícil es deslizarse por el hielo que a veces no se puede llegar al objetivo deseado y se debe reiniciar el camino. Esta zona no contiene enemigos peligrosos, y al llegar al final, IceMan te ayudará a quitar la roca de hielo que bloquea el seguro. La siguiente puerta es una réplica del mundo de ColorMan.

Ese nivel sigue teniendo sus acertijos de cómo pasar en las luces para poder continuar por el camino marcado. Así que si tuviste trabajo cuando estuviste en el semáforo, este será peor. Al final, GutsMan te ayudará a quitar la piedra del camino. Entonces ve a la puerta siguiente que sin duda alguna es la sala de reuniones del personal de la WWW, pero si ves la estatua de Willy, tiene un puerto de entrada para enviar a Megaman a la red, pero este es la réplica del mundo más difícil, el de ElecMan. Recuerda que las flechas en los caminos la mayor parte de las veces te dicen el camino que debes seguir, pero no dejes que algunas te engañen. Recomendando grabar antes de llegar al final. Así que para llegar al seguro, no será tan fácil, ya que falta un bulbo para llegar, pero Roll lo activará y podrás destruirlo. Pero lo peor viene enseguida, que Yahoote entra y te reta, y no olvides el nombre de su Navi, MagicMan.

- MAGICMAN

Localización: red, laboratorio WWW.

Dificultad: medio difícil.

Vida: 700 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: este jefe no se mueve para nada, así que tienes una buena opción para dañarle con cañones o bombas. En esta pelea los Steals no te servirán de nada, ya que no podrás robar más de 1 columna. Lo que le da el nombre a este jefe es que con magia llama a enemigos del juego, tales como el Aqua Sword o el Cyclone. Ten cuidado con el espada de agua, mátalos primero que los demás porque él si te roba columnas. MagicMan sólo atacará por el centro con el mismo ataque azul de SkullMan. Recuerda que si matas a los 2 enemigos que llama, luego volverá a llamar a otros 2, y ten cuidado que a veces está el que te electrocuta con una bola.

Ya que lo hayas vencido, verás que Megaman queda infectado del virus, pero con la ayuda de su papá que tiene la vacuna HUB puede revivir. Ahora sigue por la puerta y ve hacia el cohete, donde está el LifeVirus. Al entrar al cohete, sigue el camino hasta encontrar al LifeVirus, el cual será la última víctima de Megaman hasta ahora.

- LIFE VIRUS

Localización: red del cohete de WWW.

Dificultad: muy difícil.

Vida: 1000 HP.

Elemento: neutro.

· Estrategia: este jefe es el mero jefe. A este jefe no le podrás aplicar daño a menos que le rompas su escudo con un chip con poder de 100 hacia arriba. Yo recomiendo que sea un cañón, pero ten cuidado,, ya que tampoco te sirven los Steals, ya que enfrente de él hay 3 hoyos, donde salen bichos de varios elementos, pero que son recomendados matar con el Buster. Procura siempre atacar desde la última columna de tu zona, así cuando termine de cargar y lanzar su láser (si estabas en el centro) o su sable (si estabas en cualquier otra fila) puedas evitar sus ataques. Recuerda que el escudo se regenera cada turno, así que nunca uses una espada del héroe para quitar el escudo, mejor, guárdala para cuando no tenga escudo. En esta batalla te recomiendo que tengas al menos 2 chips que recuperan 300 HP y SkullMan 3, ya que es el chip con más poder destructivo en el juego. No olvides que los bichos que le ayudan son de tipo elementos, así que cuídate del eléctrico que siempre es un dolor en el trasero. También tiene un ataque de asteroides, que se puede esquivar de igual manera que si fuera la ola del martillo de un Gaia. Si logras vencer a este enemigo, has logrado lo que todos quieren, pasar el juego.

* tanthalassemielfo agrega:

No es necesario romper el escudo del Lifevirus, cuando carga cualquiera de sus ataques lo desactiva unos segundos. Eso permite, si eres rápido y no hay de esos bichitos molestando, acabar con él.

Recuerda que si quieres jugar de nuevo para conseguir chips nuevos, lo único que tienes que hacer es salir de la red eléctrica (si grabaste donde te dije) o donde lo hayas hecho y salir hacia la escuela de ACDC, lo cual no cuesta nada.

5. FAQ (preguntas frecuentes).

P: ¿Cómo se abre la barrera que se encuentra en Internet 13?

R: Necesitas conseguir 10 chips de virus en esa área y tener 140 chips registrados en tu librería.

[Créditos a darklight_zx]

P: He visto que en el menú MegaMan aparece la leyenda "armadura". Cómo se

obtienen?

R: Diversos mercaderes las venden alrededor de la red. Sin embargo, cuando la equipas no notarás una diferencia visual en MegaMan, aunque a la hora de combatir podrás notar las debilidades y diferencias de la armadura que tengas equipada.

P: Ya derroté a LifeVirus y me puse en busca de PharaohMan y ShadowMan pero solo encontré el chip KnigtSword pero no puedo enfrentarme a PharaohMan. Entonces cómo lo encuentro?

R: Además de haber completado el juego, necesitas estar, al menos, en nivel 70 para poder enfrentarlo.

6. Agradecimientos.

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

- * tanthalassemielfo por un par de detalles en la guía.
- * darklight_zx por haber notado la manera de abrir la barrera de internet 13.
- * Toda la gente que me brinda su apoyo para así yo pueda seguir escribiendo guías.
- * Juan del Moral: por agregar todo lo relacionado al Operating Shooting Star.
- * Aldo Cáceres: por añadir la ubicación de Chips.
- * jrc.antinoise: por incluir la ubicación de Muramasa y Anubis.
- * CjayC por haber creado GameFAQs.

= Pronto estaré publicando los FAQ's de los siguientes juegos:

- * Eternal Darkness: Sanity's Requiem.
- * Mega Man 7.
- * Mega Man 8.
- * Mega Man 9 (mejor conocido como Mega Man & Bass).
- * Mega Man Network Transmission.
- * Legacy of Kain: Soul Reaver.

¡Recuerda! No seas menso, aunque no lo seas si compras juegos piratas te vas a volver menso. Por eso di NO a la piratería.

7. Información Legal.

© Copyright 2003-2007 Juan Carlos García.

Está totalmente prohibida la reproducción de esta guía y cualquier otra de mis producciones sin previa autorización, esta guía es sólo para uso privado. Si se desea colocar esta guía en algún sitio web o cualquier medio publicitario se debe tener aprobación de mi parte; el uso de este trabajo en cualquier sitio web (incluyendo foros) o medio publicitario sin autorización es clara violación de copyright.

Todas las marcas, nombres y copyrights en este documento son propiedad de sus respectivos dueños.

La versión actualizada estará siempre disponible en los siguientes sitios: JuancaFAQ's, GameFAQs e IGN. Cualquier web que desee disponer de esta guía sólo debe solicitar mi autorización. Cualquiera que desee ver todos los sitios que oficialmente pueden tener algún trabajo mío, puede consultar la lista en la página principal de mi sitio web: <http://juancafaqs.com/>

8. Información de contacto.

Antes de establecer comunicación conmigo sugiero que lean este pequeño apartado para que tanto ustedes como yo nos ahorremos algo de tiempo.

=====
| Esenciales |
=====

* Al escribir procuren utilizar un lenguaje claro y conciso, eviten el uso de modismos y jergas. De esta manera podremos comunicarnos más eficientemente.

* Antes de hacer cualquier pregunta, consultar el apartado FAQ (preguntas frecuentes); si no viene su pregunta en este apartado, siéntanse libres de preguntar.

* Cualquier comentario es bienvenido, sea: corrección, sugerencia, crítica (si llegan a escribir alguna, traten de hacerla lo más objetiva posible; esperen una respuesta si escriben una), felicitación, petición, opinión u otra. También pueden reportar algún fragmento de la guía que no esté claro. Si lo consideran necesario también pueden avisar de errores ortográficos o de coherencia.

=====
| Correos |
=====

* Para cualquier duda del juego procuren colocar en el título del mensaje el nombre del juego.

* Pueden pedir que empiece a hacer una guía de las encontradas en mi lista de espera (consultar arriba o en mi sitio web).

* Si se desea publicar esta u otra guía, favor de hacer la petición antes de publicar la guía, de lo contrario me veré obligado a proceder a otras medidas. Requiero información del solicitante y del sitio para mantener al tanto de actualizaciones.

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

Saludos a los lectores:
Hasta el próximo FAQ ;)