



=== Importante ===

Antes de establecer comunicación conmigo leer el apartado de información de contacto. Revisar también la sección FAQ (preguntas frecuentes).

== Nota ==

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

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

Contenido del FAQ:

1. Chips de batalla.
  - 1.1 - Descripción.
  - 1.2 - Obtención.
2. Los PA (Program Advance)
3. Jefes.
  - 3.1 - Jefes de la historia.
  - 3.2 - Jefes de WWW Areas.
4. Walkthrough.
  - 4.1 - La Z-License.
  - 4.2 - El sistema de ventilación (vs. AirMan).
  - 4.3 - La B-License.
  - 4.4 - Un día explosivo (vs. QuickMan).
  - 4.5 - La visita a Yumland (vs. CutMan).
  - 4.6 - El robo.
  - 4.7 - El crucigrama virtual (vs. ShadowMan).
  - 4.8 - Netopia, el lugar menos seguro del mundo (vs. KnightMan).
  - 4.9 - Crisis Magnética (vs. MagnetMan).
  - 4.10 - La edad de hielo de la red (vs. FreezeMan).
  - 4.11 - El final de Gospel.
  - 4.12 - Un amanecer legendario. [Fuera de la historia]
    - 4.12.1 - Las S Licenses.
5. FAQ (preguntas frecuentes).
6. Información Legal.
7. Créditos.
8. Información de contacto.

-----  
\* Actualizaciones \*  
-----

\* (5 de mayo, 2005): agregados consejos y formas de conseguir los últimos chips (251-266) por deu.

\* (17 de julio, 2006): Nicolás Redigonda se tomó la molestia de mejorar la sección de chips. Habrá que darle eternas gracias =)

\* (22 de abril, 2007): agregado un error al jugar en emulador.

\* (22 de octubre, 2008): agregada una pregunta frecuente.

\* (24 de septiembre, 2010): se agregó lo siguiente:

- Información para obtener el chip LavaDrag.
- Una pequeña lista de los intercambios de chips.
- Una estrategia alterna para Bass Deluxe.
- Pequeño detalle para eliminar a los Protectors de las áreas WWW.
- La ubicación de GATEKEYC.
- Una pregunta frecuente.

-----

## 1. Chips de Batalla.

Créditos en esta sección:

- \* deu, por mencionarme la forma de conseguir los últimos chips.
- \* Nicolás Redigonda, por rediseñar toda la sección.
- \* Aldo Cáceres: por información extra para el chip LavaDrag y la lista de intercambios de chips.

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)

Si atacas con ToadMan (100) a ToadMan, no le bajará 100, sino 200, ya que ToadMan es un chip de tipo eléctrico y la electricidad baja doble a los acuáticos, como el jefe ToadMan.

=====

### 1.1 - Descripción

=====

-----

/ ID	Nombre	Pow	Elem	Rank	Descripción	\
001	Cannon	040	None	*	Cañón que ataca a 1 enemigo	
002	HiCannon	060	None	**	Cañón que ataca a 1 enemigo	
003	M-Cannon	080	None	***	Cañón que ataca a 1 enemigo	
004	Shotgun	030	None	*	Explota en 1 cuadro detrás	
005	V-Gun	030	None	*	Explota en 2 cuadros diagonales	
006	Crossgun	030	None	*	Explota en 4 cuadros diagonales	
007	Spreader	030	None	**	Crea una larga explosión	
008	Bubbler	040	Aqua	*	Explota en 1 cuadro detrás	
009	Bub-V	040	Aqua	*	Explota en 2 cuadros diagonales	
010	BubCross	040	Aqua	**	Explota en 4 cuadros diagonales	
011	BubSprd	040	Aqua	***	Crea una larga explosión	
012	HeatShot	050	Fire	*	Explota en 1 cuadro detrás	
013	Heat-V	050	Fire	*	Explota en 2 cuadros diagonales	
014	HeatCros	050	Fire	**	Explota en 4 cuadros diagonales	
015	HeatSprd	050	Fire	***	Crea una larga explosión	
016	MiniBomb	050	None	*	Lanza una bomba a 3 cuadros adelante	
017	LilBomb	050	None	*	Bomba que explota en vertical	
018	CrosBomb	060	None	**	Bomba que explota en una cruz	
019	BigBomb	070	None	***	Bomba que explota con rango de 9	
020	TreeBom1	100	Wood	*	Semilla de árbol. Agua para crecer	
021	TreeBom2	120	Wood	**	Semilla de árbol. Agua para crecer	
022	Treebom3	150	Wood	***	Semilla de árbol. Agua para crecer	
023	Sword	080	None	*	Corta al enemigo de frente, rango: 1	
024	WideSwrd	080	None	*	Corta al enemigo de frente, rango: 3	

-----

025	LongSword	080	None	**	Corta al enemigo de frente, rango: 2	
026	FireSword	100	Fire	**	Espada de flama corta a 3 vertical	
027	AquaSword	100	Aqua	**	Espada de agua corta a 3 vertical	
028	ElecSword	100	Elec	***	Espada eléctrica corta a 3 vertical	
029	FireBlde	090	Fire	***	Espada de flama corta a 2 horizontal	
030	AquaBlde	090	Aqua	***	Espada de agua corta a 2 horizontal	
031	ElecBlde	090	Elec	***	Espada eléctrica corta 2 horizontal	
032	StepSword	150	None	***	Dos pasos, luego usa WideSword	
033	Kunai1	040	None	*	Cuchillas arriba y abajo en 1 cuadro	
034	Kunai2	040	None	**	Cuchillas arriba y abajo en 2 cuadro	
035	Kunai3	040	None	***	Cuchillas arriba y abajo en 3 cuadro	
036	CustSword	???	None	****	Barra de custom = fuerza del ataque	
037	Muramasa	???	None	*****	Espada que usa HP para atacar	
038	Varsword	160	None	****	Una espada mágica cambiante	
039	Slasher	180	None	****	Corta mientras presionas A	
040	ShockWav	040	None	*	Ola a través de enemigos	
041	SonicWav	060	None	**	Ola a través de enemigos	
042	DynaWave	090	None	***	Ola a través de enemigos	
043	Quake1	090	None	*	Ataque que quiebra el suelo	
044	Quake2	110	None	**	Ataque que quiebra el suelo	
045	Quake3	130	None	***	Ataque que quiebra el suelo	
046	GutsPnch	070	None	*	Puño que empuja 1 cuadro	
047	ColdPnch	070	Aqua	**	Puño de hielo empuja 1 cuadro	
048	DashAtk	090	None	*	Corre a través de enemigos	
049	Wrecker	080	None	**	Puede quebrar el 3° cuadro adelante	
050	CannBall	150	None	***	Puede quebrar el 3° cuadro adelante	
051	DoublNdl	050	None	*	2 lanzamientos de agujas	
052	TripNdl	050	None	**	3 lanzamientos de agujas	
053	QuadNdl	050	None	***	4 lanzamientos de agujas	
054	Trident	060	None	****	3 lanzamientos de lanzas	
055	Ratton1	070	None	*	Rata que gira 1 vez	
056	Ratton2	080	None	**	Rata que gira 1 vez	
057	Ratton3	090	None	***	Rata que gira 1 vez	
058	Firerat	200	Fire	****	Se activa al golpearse con fuego	
059	Tornado	020	None	****	Tornado de 8 hits 2 cuadros enfrente	
060	Twister	020	Wood	***	Tornado de 8 hits 2 cuadros enfrente	
061	Blower	020	Fire	***	Tornado de 8 hits 2 cuadros enfrente	
062	Burner	150	Fire	***	Te envuelve en llamas	
063	ZapRing1	020	Elec	*	Anillo eléctrico paralizante	
064	ZapRing2	030	Elec	**	Anillo eléctrico paralizante	
065	ZapRing3	040	Elec	***	Anillo eléctrico paralizante	
066	Satelit1	060	Elec	*	Un satélite flotador y girador	
067	Satelit2	080	Elec	**	Un satélite flotador y girador	
068	Satelit3	100	Elec	***	un satélite flotador y girador	
069	Spice1	100	Wood	*	Polvo peligroso en todo el pasto	
070	Spice2	120	Wood	**	Polvo peligroso en todo el pasto	
071	Spice3	140	Wood	***	Polvo peligroso en todo el pasto	
072	MagBomb1	080	Elec	*	Detiene al enemigo en su rastro	
073	Magbomb2	100	Elec	**	Detiene al enemigo en su rastro	
074	MagBomb3	120	Elec	***	Detiene al enemigo en su rastro	
075	Yo-Yo1	040	None	*	Ataque de yo-yo 3 cuadros en frente	
076	Yo-Yo2	050	None	**	Ataque de yo-yo 3 cuadros en frente	
077	Yo-Yo3	060	None	***	Ataque de yo-yo 3 cuadros en frente	
078	CrsShld1	130	None	*	Protégete luego muerde al enemigo	
079	CrsShld2	170	None	**	Protégete luego muerde al enemigo	
080	CrsShld3	210	None	***	Protégete luego muerde al enemigo	
081	Hammer	100	None	****	Martillo impacta en frente	
082	ZeusHamr	200	None	****	Daña todos en cualquier panel	
083	Lance	090	Wood	***	Lanzas salen de la ultima línea	
084	BrnzFist	100	None	**	Puño de la muerte	

085	SilvFist	140	None	***	Puño de la muerte	
086	GoldFist	180	None	****	Puño de la muerte	
087	PoisMask	???	None	**	Envenena panel presionando A	
088	PoisFace	???	None	***	Esparce veneno presionando A	
089	WhirlPl	000	None	*	Charco girador mata enemigos débiles	
090	BlckHole	000	None	**	Hoyo negro mata enemigos débiles	
091	Meteor9	060	Fire	*	Vara mágica dispara 9 meteoros	
092	Meteor12	080	Fire	**	Vara mágica dispara 12 meteoros	
093	Meteor15	100	Fire	***	Vara mágica dispara 15 meteoros	
094	Meteor18	150	Fire	****	Vara mágica dispara 18 meteoros	
095	TimeBom1	070	None	*	Una bomba de tiempo de ancho de área	
096	TimeBom2	120	None	**	Una bomba de tiempo de ancho de área	
097	TimeBom3	200	None	***	Una bomba de tiempo de ancho de área	
098	LilClod	070	Aqua	*	Nube de lluvia va atrás y adelante	
099	MegCloud	090	Aqua	**	Nube de lluvia va atrás y adelante	
100	BigCloud	110	Aqua	***	Nube de lluvia va atrás y adelante	
101	Mine	300	None	****	Coloca una mina en el área enemiga	
102	FrntSnsr	100	None	****	Inventa dinamita automática	
103	DblSnrs	100	None	****	Inventa dinamita diagonal	
104	RemoBit1	080	Elec	*	Genera remobit en área enemiga	
105	Remobit2	080	Elec	**	Genera remobit en área enemiga	
106	RemoBit3	080	Elec	***	Genera remobit en área enemiga	
107	AquaBall	010	Aqua	***	Estalla cuando golpea algo	
108	ElecBall	010	Elec	***	Estalla cuando golpea algo	
109	HeatBall	010	Fire	***	Estalla cuando golpea algo	
110	Geyser	200	Aqua	****	Geyser si ahí no hay panel	
111	LavaDrag	200	Fire	*****	Convoca un travieso dragón de lava	
112	GodStone	150	None	*****	Convoca al Dios de la Piedra	
113	OldWood	100	Wood	*****	Convoca Vieja Madera	
114	Guard	---	None	*	Repele el ataque enemigo	
115	PanlOut1	010	None	*	Destruye 1 panel en frente	
116	PanlOut3	010	None	**	Destruye 3 paneles en frente	
117	LineOut	010	Fire	**	Destruye una línea de paneles	
118	Catcher	---	None	**	Envía un OVNI para robar un chip	
119	MindBndr	---	None	***	Enemigo pierde el control	
120	Recov10	---	None	*	Recupera 10HP	
121	Recov30	---	None	*	Recupera 30HP	
122	Recov50	---	None	**	Recupera 50HP	
123	Recov80	---	None	**	Recupera 80HP	
124	Recov120	---	None	***	Recupera 120HP	
125	Recov150	---	None	***	Recupera 150HP	
126	Recov200	---	None	****	Recupera 200HP	
127	Recov300	---	None	****	Recupera 300HP	
128	PanlGrab	010	None	*	Roba 1 cuadro enemigo	
129	AreaGrab	010	None	**	Roba columna izquierda del enemigo	
130	GrabRvng	---	None	***	Castiga por paneles robados	
131	Geddon1	---	None	**	Agrieta todos los paneles	
132	Geddon2	---	None	***	Remueve todos los paneles vacíos	
133	Geddon3	---	None	****	Cambia todos los paneles a veneno	
134	Escape	---	None	**	Escapa de algunos enemigos	
135	AirShoes	---	None	***	Párate sobre cuadros vacíos	
136	Repair	---	None	**	Repara tu lado del campo	
137	Candle1	---	None	*	Coloca una vela sanadora	
138	Candle2	---	None	**	Coloca una vela sanadora	
139	Candle3	---	None	***	Coloca una vela sanadora	
140	RockCube	010	None	*	Coloca un cubo de roca enfrente	
141	Prism	---	None	***	Dispara a todos después de un golpe	
142	Guardian	---	None	****	Estatua castiga cuando la golpean	
143	Wind	---	None	*	Caja de aire, empuja enemigos atrás	
144	Fan	---	None	**	Aspiradora jala a los enemigos	

145	Anubis	???	None	*****	Anubis envenena área enemiga	
146	SloGauge	---	None	**	Barra se desacelera en batalla	
147	FstGauge	---	None	**	Barra se acelera en batalla	
148	FullCust	---	None	**	La barra se llena instantáneamente	
149	Invis1	---	None	*	Invisible por unos segundos	
150	Invis2	---	None	**	Invisible por unos segundos	
151	Invis3	---	None	***	Invisible por unos segundos	
152	DropDown	---	None	****	Invisible hasta que tu atacas	
153	Popup	---	None	*****	Invisible excepto para atacar	
154	StoneBod	---	None	***	Cuerpo de roca toma solo 1HP de daño	
155	Shadow1	---	None	**	Sólo ataques de espada te hieren	
156	Shadow2	---	None	***	Sólo ataques de espada te hieren	
157	Shadow3	---	None	****	Sólo ataques de espada te hieren	
158	UnderSht	---	None	****	Golpe letal reducido a solo 1HP	
159	Barrier	---	None	*	Nulifica daño una sola vez	
160	BublWrap	---	Aqua	****	Barrera de agua se regenera	
161	LeafShld	---	Wood	****	Siguiete ataque te recupera	
162	AquaAura	---	Aqua	***	Repele ataques por debajo de 10	
163	FireAura	---	Fire	***	Repele ataques por debajo de 40	
164	WoodAura	---	Wood	***	Repele ataques por debajo de 80	
165	ElecAura	---	Elec	***	Repele ataques por debajo de 100	
166	LifeAur1	---	None	****	Repele todo ataque por debajo de 100	
167	LifeAur2	---	None	****	Repele todo ataque por debajo de 150	
168	LifeAur3	---	None	****	Repele todo ataque por debajo de 200	
169	MagLine	---	None	***	Cambia tu línea a magnética	
170	LavaLine	---	None	***	Cambia tu línea a lava	
171	IceLine	---	None	***	Cambia tu línea a hielo	
172	GrassLne	---	None	***	Cambia tu línea a pasto	
173	LavaStge	---	None	****	Cambia todos los paneles a lava	
174	IceStge	---	None	****	Cambia todos los paneles a hielo	
175	GrassStg	---	None	****	Cambia todos los paneles a pasto	
176	HolyPanl	---	None	***	Hace sagrados a todos los paneles	
177	Jealosity	---	None	****	Mas chip hacen mas daño	
178	AntiFire	200	Fire	***	Castiga al enemigo por usar fuego	
179	AntiElec	200	Elec	***	Castiga al enemigo por usar elec.	
180	AntiWatr	200	Aqua	***	Castiga al enemigo por usar agua	
181	AntiDmg	100	None	***	Dolor falso y lanza shurikens	
182	AntiSwrd	100	None	***	Castiga el uso de espadas	
183	AntiNavi	---	None	****	Saca la navi enemiga afuera	
184	AntiRecv	---	None	****	Castiga la recuperación de HP	
185	Atk+10	---	None	*	+10 de ataque para el chip elegido	
186	Atk+20	---	None	**	+20 de ataque para el chip elegido	
187	Atk+30	---	None	***	+30 de ataque para el chip elegido	
188	FIRE+40	---	None	**	40 adicionales para chip de fuego	
189	Aqua+40	---	None	**	40 adicionales para chip de agua	
190	Wood+40	---	None	**	40 adicionales para chip de planta	
191	Elec+40	---	None	**	40 adicionales para chip eléctricos	
192	Navi+20	---	None	**	+20 para el navi chip elegido	
193	Navi+40	---	None	****	+40 para el navi chip elegido	
194	Roll	060	None	***	Ataca 1 enemigo, luego te recupera	
195	Roll2	080	None	****	Ataca 1 enemigo, luego te recupera	
196	Roll3	100	None	*****	Ataca 1 enemigo, luego te recupera	
197	GustMan	050	None	***	Aparece y rompe paneles	
198	GustMan2	070	None	****	Aparece y rompe paneles	
199	GustMan3	090	None	*****	Aparece y rompe paneles	
200	ProtoMan	120	None	***	Espada deslizante en la cara enemiga	
201	ProtoMn2	160	None	****	Espada deslizante en la cara enemiga	
202	ProtoMn3	200	None	*****	Espada deslizante en la cara enemiga	
203	AirMan	040	None	***	Dispara tornados en una línea	
204	AirMan2	070	None	****	Dispara tornados en una línea	

205	AirMan3	100	None	*****	Dispara tornados en una línea
206	QuickMan	050	None	***	Ataque de bumerang en toda 1 línea
207	QuickMn2	070	None	****	Ataque de bumerang en toda 1 línea
208	QuickMn3	100	None	*****	Ataque de bumerang en toda 1 línea
209	CutMan	150	None	***	Ataque de tijeras en 1 cuadro
210	CutMan2	200	None	****	Ataque de tijeras en 1 cuadro
211	CutMan3	300	None	*****	Ataque de tijeras en 1 cuadro
212	ShadoMan	060	None	***	División y lanza 3 estrellas
213	ShadoMn2	070	None	****	División y lanza 3 estrellas
214	ShadoMn3	080	None	*****	División y lanza 3 estrellas
215	KnightMn	160	Aqua	***	Golpea enemigos en circulo
216	KnghMn2	210	None	****	Golpea enemigos en circulo
217	KnghMn3	260	None	*****	Golpea enemigos en circulo
218	MagnetMn	130	Elec	***	Equipo bipolar en 1 enemigo
219	MagntMn2	140	Elec	****	Equipo bipolar en 1 enemigo
220	MagntMn3	150	Elec	*****	Equipo bipolar en 1 enemigo
221	FreezeMn	050	Aqua	***	Llueven estalactitas en enemigos
222	FrzMan2	060	Aqua	****	Llueven estalactitas en enemigos
223	FrzMan3	070	Aqua	*****	Llueven estalactitas en enemigos
224	HeatMan	100	Fire	***	Ataque de flama, rango: 3
225	HeatMan2	130	Fire	****	Ataque de flama, rango: 3
226	HeatMan3	160	Fire	*****	Ataque de flama, rango: 3
227	ToadMan	100	Elec	***	Melodías paralizadoras
228	ToadMan2	140	Elec	****	Melodías paralizadoras
229	ToadMan3	180	Elec	*****	Melodías paralizadoras
230	ThunMan	080	Elec	***	Ataque de trueno a la 3° línea
231	ThunMan2	130	Elec	****	Ataque de trueno a la 3° línea
232	ThunMan3	180	Elec	*****	Ataque de trueno a la 3° línea
233	SnakeMan	030	Wood	***	Ataque principal y serpientes
234	SnakeMn2	040	Wood	****	Ataque principal y serpientes
235	SnakeMn3	050	Wood	*****	Ataque principal y serpientes
236	GateMan	040	None	***	3 soldados cargan adelante
237	GateMan2	040	None	****	4 soldados cargan adelante
238	GateMan3	040	None	*****	5 soldados cargan adelante
239	PharoMan	240	None	*****	Disparo láser de ataúd, etc.
240	PharoMn2	270	None	*****	Disparo láser de ataúd, etc.
241	PharoMn3	300	None	*****	Disparo láser de ataúd, etc.
242	NapalMan	220	Fire	*****	Bombas que igual quiebran paneles
243	NapalMn2	240	Fire	*****	Bombas que igual quiebran paneles
244	NapalMn3	260	Fire	*****	Bombas que igual quiebran paneles
245	PlanetMn	070	Wood	*****	Planetas que golpean 1 enemigo
246	PlnetMn2	080	Wood	*****	Planetas que golpean 1 enemigo
247	PlnetMn3	090	Wood	*****	Planetas que golpean 1 enemigo
248	Bass	050	None	*****	Ataque de estallido en todo el campo
249	Bass2	060	None	*****	Ataque de estallido en todo el campo
250	Bass3	070	None	*****	Ataque de estallido en todo el campo

Los siguientes chips no son necesarios para obtener la estrella roja (librería completa), pero sí para la morada.

/ ID	Nombre	Pow	Elem	Rank	Descripción	\
251	BgRedWav	220	Fire	*****	Chip de calor. Crea una ola de lava	
252	FreezBom	180	Aqua	*****	Chip de agua. Arroja bomba de hielo	
253	Sparker	100	Elec	*****	Chip de Elec. Botón A para chispa	
254	GaiaSword	200	Wood	*****	Chip de planta. Toma ataque de chip	
255	BlkBomb	200	Fire	*****	Ataque de explosión de bomba	
256	FtrSword	100	None	*****	Espada normal. 3 espacios de golpe	

257	KnegtSwrd	150	None	*****	Espada normal. 3 espacios de golpe
258	HeroSwrd	200	None	*****	Espada normal. 3 espacios de golpe
259	Meteors	040	Fire	*****	Lanza tiros de estrellas al enemigo
260	Poltrgst	060	None	*****	Objetos son lanzados al enemigo

Los siguientes chips no tienen nada que ver con las librerías pero igual los escribo.

/ ID	Nombre	Pow	Elem	Rank	Descripción
261	GateSP	300	None	*****	Cañón de otra dimensión
262	FireGspl	600	Fire	*****	Aliento de fuego de Gospel
263	AquaGspl	600	Aqua	*****	Aliento de agua de Gospel
264	ElecGspl	600	Elec	*****	Aliento eléctrico de Gospel
265	WoodGspl	600	Wood	*****	Aliento de planta que corta
266	Sanctury	---	None	*****	Cambia tus paneles a sagrados

## 1.2 - Obtención

/ ID	Nombre	Obtención
001	Cannon	Vence a Canodumb en Den Area 1/2/3
002	HiCannon	Vence a Canodumb2 en Televisión (Airplane)
003	M-Cannon	Vence a Canodumb3 en Apart Comp 1/2/3/4
004	Shotgun	Mercader DenArea 1
005	V-Gun	Rombos verdes en DenArea 2
006	Crossgun	Mercader en el Square
007	Spreader	Mercader en DenArea 1/2
008	Bubbler	Vence a Shrimpy1 en Mother Comp
009	Bub-V	Vence a Shrimpy2 en Castle Comp 4
010	BubCross	Vence a Shrimpy3 en Undernet 1/2/3
011	BubSprd	Vence a Puffy en Undernet 7
012	HeatShot	Vence a Spikey1 en Bomb Comp 1/2/3/4
013	Heat-V	Vence a Spikey2 en Gift Shop
014	HeatCros	Vence a Spikey3 en Apart Comp 2
015	HeatSprd	Vence a Buffy en Undernet 5
016	MiniBomb	Desde el principio
017	LilBomb	Vence a Beetank en Dex's Pc
018	CrosBomb	Vence a Beetank2 en Netopia 2/3
019	BigBomb	Vence a Beetank3 en Undernet 4/6, WWW 1
020	TreeBom1	Vence a KillPlant en Mother Comp
021	TreeBom2	Vence a KillWeed en Underkoto
022	Treebom3	Vence a KillFleur en Undernet 5
023	Sword	Desde el principio
024	WideSwrd	Desde el principio
025	LongSwrd	Vence a Swordy1 en KotoArea
026	FireSwrd	Vence a Swordy2 en KotoArea
027	AquaSwrd	Vence a Swordy3 en Mother Comp 1, Castle Comp 3/4
028	ElecSwrd	Rombo azul en Ribbita's Van
029	FireBlde	Mercader en KotoSquare, Rombo verde en WWW 1
030	AquaBlde	Mercader en UnderKoto, Rombo verde en WWW 1
031	ElecBlde	Mercader en Undernet 1, Rombo verde en WWW 1
032	StepSwrd	Rombo azul en Undernet 1
033	Kunai1	Vence a Snapper1 en Apart Comp. 2/3
034	Kunai2	Vence a Snapper2 en Undernet 5



035	Kunai3	Vence a Snapper3 en WWW 3	
*036	CustSwrd	Cómpraselo a NumberMan en DenArea 1	
037	Muramasa	Obtén de ShadowMan en Undernet 5	
038	Varswrd	Vence a Mole2 en WWW 3, rombo verde en Undernet 7	
039	Slasher	Premio por Tarea "Chip please"	
040	ShockWav	Vence a Mettaur1 en DenArea 1/2/3	
041	SonicWav	Vence a Mettaur2 en YumArea 1/2	
042	DynaWave	Vence a Mettaur3 en Undernet 3, WWW 1	
043	Quake1	Vence a Flappy1 en DenArea 3/2(superior)	
044	Quake2	Vence a Flappy2 en el refrigerador del hotel	
045	Quake3	Vence a Flappy3 en Undernet 1/2	
046	GutsPnch	Rombo azul en Dex's PC	
047	ColdPnch	Mercader en YumArea 2	
048	DashAtk	Vence a Fishy1 en Bomb Comps, Broken Toy	
049	Wrecker	Rombo verde en YumAreal	
050	CannBall	Vence a HardHead en UnderKoto	
051	DoublNdl	Vence a ShellGeek en Ribbita's Van	
052	TripNdl	Vence a ShellNerd en Millions Bag	
053	QuadNdl	Vence a ShellMan en Gift Shop	
054	Trident	Mercader en WWW 1	
055	Ratton1	Vence a Ratty en Netopia 1/2	
056	Ratton2	Vence a Ratty2 en Apart Comps, Rombo verde en WWW 2	
057	Ratton3	Vence a Ratty3 en WWW 2/3	
058	Firerat	Rombo morado en Yumland 1	
059	Tornado	Mercader en WWW 1	
060	Twister	Premio por Tarea "Detective job"	
*061	Blower	Cámbiaselo a un tipo en el callejón de Netopia	
062	Burner	Vence a Fishy2 en Undernet 4/5	
063	ZapRing1	Vence a Bunny en Den Area 2/3	
064	ZapRing2	Vence a TuffBunny en Netopia 1/2/3	
065	ZapRing3	Vence a MegaBunny en Vending Machine (Kotobuki)	
066	Satelit1	Vence a Sparky en Mother Comp 2, Yumland 1/2	
067	Satelit2	Vence a Sparkler en Television	
068	Satelit3	Vence a Sparknoid en Autolock(Kotobuki), WWW 1	
069	Spice1	Vence a Mushy en Mother Comp 3/4/5	
070	Spice2	Vence a Mashy en Undernet 6	
071	Spice3	Vence a Moshy en WWW 3, Gift Shop	
072	MagBomb1	Vence a MagNeacker en Air Comp 3	
073	Magbomb2	Vence a MagMacker en Undernet 6	
074	MagBomb3	Vence a MagNoid en WWW 1/2	
075	Yo-Yo1	Vence a Yort en Apart Comp 1/2/3/4	
076	Yo-Yo2	Vence a Yurt en Undernet 6	
077	Yo-Yo3	Vence a Yart en WWW 3	
078	CrsShld1	Vence a Dominerd en Castle Comp 1/2/3/4/5	
079	CrsShld2	Vence a Dominerd2 en UnderKoto	
080	CrsShld3	Vence a Dominerd3 en Undernet 7	
081	Hammer	Mercader en NetSquare	
082	ZeusHamr	BugFragS Shop en KotoSquare	
083	Lance	Rombo verde en WWW 3	
084	BrnzFist	Rombo morado en Yumland 1	
085	SilvFist	Recibe de un hombre en el avión	
086	GoldFist	Premio por tarea "Return my gem"	
087	PoisMask	Vence a PuffBall en Mother Comp 4/5	
088	PoisFace	Vence a GoofBall en ApartS Comp 2, WWW 2	
089	WhirlPl	Vence a Null en Undernet 3	
090	BlckHole	Vence a Void en Undernet 7	
091	Meteor9	Vence a MettFire en Bomb Comp 1/2/3/4, Mother Comp 2	
092	Meteor12	Vence a FullFire en Castle Comp 1/2/3/4/5	
093	Meteor15	Vence a DeathFire en Undernet 3	
094	Meteor18	Vence a Mole2 en WWW 3	

095	TimeBom1	Vence a Handy en Bomb Comp 1/2/3/4	
096	TimeBom2	Vence a Handy2 en Air Comp 2	
097	TimeBom3	Vence a Handy3 en Apart Comp 4	
098	LilClod	Vence a Cloudy en Netopia 1/2/3	
099	MegCloud	Vence a Cloudy2 en Undernet 1/2	
100	BigCloud	Vence a Cloudy3 en Undernet 5	
101	Mine	Mercader en WWW 1, RetroChip Trader	
102	FrntSnsr	Mercader en WWW 1, RetroChip Trader	
103	DblSnrs	Mercader en WWW 1, RetroChip Trader	
104	RemoBit1	Vence a Twisty en la Radio de Raoul	
105	RemoBit2	Vence a Twisty2 en UnderKoto, Undernet 4	
106	RemoBit3	Vence a Twisty3 en Autolock (Kotobuki)	
107	AquaBall	Vence a Octon en Wide Monitor (Oficial Center)	
108	ElecBall	Vence a Octor en NetCastle Statue	
109	HeatBall	Vence a Octop en Undernet 7	
110	Geyser	Rombo morado en Yumland 2	
111	LavaDrag	Vence a LavaGon en Red del Piso 24 del Apartment Complex(!)	
112	GodStone	Mercader en WWW 1	
113	OldWood	Rombo morado en WWW 2	
114	Guard	Vence a Mettaur en Den Area 1/2/3	
115	PanlOut1	En el Asiento de la escuela	
116	PanlOut3	Rombo verde en Den Area 1/2/3	
117	LineOut	Vence a Flamey en Gas Store (Okuden), Bomb Comp 1/2/3/4	
118	Catcher	Mercader en Yumland 1	
119	MindBndr	Mercader en UnderKoto	
120	Recov10	Mercader en Den area 1	
121	Recov30	Mercader en Square	
122	Recov50	Rombo azul en Netopia 1	
123	Recov80	Vence a Spooky3 en Undernet 1/2/3/4	
124	Recov120	Vence a Spooky3 en Undernet 1/2/3/4	
125	Recov150	Vence a Spooky3 en Undernet 1/2/3/4	
126	Recov200	Premio por Tarea "To bug academics"	
127	Recov300	Rombo azul en Undernet 7	
128	PanlGrab	Mercader en KotoSquare	
129	AreaGrab	Mercader en Den Area 3(Superior)	
130	GrabRvng	Mercader en Undernet 1	
*131	Geddon1	Cómpraselo a NumberMan	
*132	Geddon2	Cómpraselo a NumberMan	
*133	Geddon3	Recibe de una niña escondida en Marine Harbor	
134	Escape	Desde el principio	
135	AirShoes	BugFragS Shop en KotoSquare	
136	Repair	Mercader en NetSquare	
137	Candle1	Vence a CanDevil en Castle Comp 5	
138	Candle2	Vence a CanDevil2 en Undernet 6	
139	Candle3	Vence a CanDevil3 en WWW 2	
140	RockCube	Mercader en Yumland 1, Rombo verde en Undernet 6	
141	Prism	Rombo azul en Netopia 1	
142	Guardian	Rombo morado en Autolock (Kotobuki)	
143	Wind	Mercader en Netopia 2, Radio de Raoul	
144	Fan	Mercader en Netopia 2, Radio de Raoul	
145	Anubis	Obtén de PharohMan en WWW 1	
146	SloGauge	Mercader en UnderKoto	
147	FstGauge	Mercader en UnderKoto	
148	FullCust	Mercader en Undernet 1	
149	Invis1	Vence a Spooky en Yumland	
150	Invis2	Vence a Spooky2 en Mother Comp 3	
151	Invis3	Vence a Spooky3 en Undernet 3	
152	DropDown	Vence a Pooper3 en WWW 2	
153	Popup	Vence a Mole en Undernet 6	
154	StoneBod	Obtén de KnightMan en Netopia 1	

155	Shadow1	Vence a Shadow en Castle Comp 1/2/3/4	
156	Shadow2	Vence a RedDevil en Apart Comps	
157	Shadow3	Vence a BlueDemon en WWW 1	
*158	UnderSht	Cámbiaselo a una niña en el aeropuerto de Netopia	
159	Barrier	Mercader en Square, Rombo verde en WWW 3	
160	BublWrap	Mercader en WWW 1	
161	LeafShld	Vence a Popper2 en Undernet 5	
162	AquaAura	Vence a MegalianA en Undernet 4	
163	FireAura	Vence a MegalianH en Undernet 4	
164	WoodAura	Vence a MegalianW en Undernet 7	
165	ElecAura	Vence a MegalianE en Undernet 7	
166	LifeAur1	Vence a Scuttzer en WWW 1/2/3	
167	LifeAur2	Vence a Scuttlest en WWW 3	
168	LifeAur3	Obtén de BassDelux en WWW 3	
169	MagLine	Mercader en el UnderSquare	
170	LavaLine	Mercader en el UnderSquare	
171	IceLine	Mercader en el UnderSquare	
172	GrassLne	Mercader en el UnderSquare	
173	LavaStge	Rombo azul en WWW 1	
174	IceStge	Rombo azul en KotoArea	
175	GrassStg	Rombo azul en WWW 3	
176	HolyPan1	Vence a Brushman en Undernet 4	
177	Jealosity	Mercader en NetSquare	
*178	AntiFire	Compraselo a NumberMan en Undernet 5	
*179	AntiElec	Compraselo a NumberMan en Undernet 5	
*180	AntiWatr	Compraselo a NumberMan en Undernet 5	
*181	AntiDmg	Cámbiaselo a un niño en el avion	
182	AntiSwrd	Rombo morado en Undernet 7	
183	AntiNavi	Rombo morado en WWW 3	
184	AntiRecv	Rombo morado en UnderKoto	
185	Atk+10	Mercader en Den Area 3	
186	Atk+20	Mercader en Undernet 1	
187	Atk+30	BugFrag Shop, Rombo morado en Undernet 5	
188	Fire+40	Mercader en KotoSquare	
189	Aqua+40	Chip trader	
190	Wood+40	Rombo azul en Millions Bag	
*191	Elec+40	Compraselo a NumberMan	
192	Navi+20	Rombo azul en Yumland 2	
193	Navi+40	Rombo azul en WWW 3	
194	Roll	Recibe de Mayl	
195	Roll2	Recibe de Mayl	
196	Roll3	Recibe de Mayl	
197	GustMan	Reta a Dex a una batalla	
198	GustMan2	Reta a Dex a una batalla	
199	GustMan3	Reta a Dex a una batalla	
200	ProtoMan	Reta a Chaud a una batalla	
201	ProtoMn2	Reta a Chaud a una batalla	
202	ProtoMn3	Reta a Chaud a una batalla	
203	AirMan	Vence a AirMan en Den Area 1	
204	AirMan2	Vence a AirMan en Den Area 1	
205	AirMan3	Vence a AirMan en Den Area 1	
206	QuickMan	Vence a QuickMan en KotoArea	
207	QuickMn2	Vence a QuickMan en KotoArea	
208	QuickMn3	Vence a QuickMan en KotoArea	
209	CutMan	Vence a CutMan en Yumland 2	
210	CutMan2	Vence a CutMan en Yumland 2	
211	CutMan3	Vence a CutMan en Yumland 2	
212	ShadoMan	Vence a ShadowMan en Undernet 5	
213	ShadoMn2	Vence a ShadowMan en Undernet 5	
214	ShadoMn3	Vence a ShadowMan en Undernet 5	

215	KnightMn	Vence a KnightMan en Netopia 1	
216	KnghtMn2	Vence a KnightMan en Netopia 1	
217	KnghtMn3	Vence a KnightMan en Netopia 1	
218	MagnetMn	Vence a MagnetMan en Undernet 2	
219	MagntMn2	Vence a MagnetMan en Undernet 2	
220	MagntMn3	Vence a MagnetMan en Undernet 2	
221	FreezeMn	Vence a FreezeMan en Undernet 7	
222	FrzMan2	Vence a FreezeMan en Undernet 7	
223	FrzMan3	Vence a FreezeMan en Undernet 7	
224	HeatMan	Reta a Mr. Match a una batalla	
225	HeatMan2	Reta a Mr. Match a una batalla	
226	HeatMan3	Reta a Mr. Match a una batalla	
227	ToadMan	Reta a Ribitta a una batalla	
228	ToadMan2	Reta a Ribitta a una batalla	
229	ToadMan3	Reta a Ribitta a una batalla	
230	ThunMan	Reta a Raoul a una batalla	
231	ThunMan2	Reta a Raoul a una batalla	
232	ThunMan3	Reta a Raoul a una batalla	
233	SnakeMan	Reta a Mrs. Millions a una batalla	
234	SnakeMn2	Reta a Mrs. Millions a una batalla	
235	SnakeMn3	Reta a Mrs. Millions a una batalla	
236	GateMan	Reta a Mr. Famous a una batalla	
237	GateMan2	Reta a Mr. Famous a una batalla	
238	GateMan3	Reta a Mr. Famous a una batalla	
239	PharoMan	Vence a PharaohMan en WWW 1	
240	PharoMn2	Vence a PharaohMan en WWW 1	
241	PharoMn3	Vence a PharaohMan en WWW 1	
242	NapalMan	Vence a NapalMan en WWW 2	
243	NapalMn2	Vence a NapalMan en WWW 2	
244	NapalMn3	Vence a NapalMan en WWW 2	
245	PlanetMn	Vence a PlanetMan en WWW 3	
246	PlnetMn2	Vence a PlanetMan en WWW 3	
247	PlnetMn3	Vence a PlanetMan en WWW 3	
248	Bass	Vence a Real Bass en WWW 1	
249	Bass2	Vence a Bass Deluxe en WWW 3	
250	Bass3	Vence a Bass Deluxe en WWW 3	

(!)

=== Por Aldo Cáceres. ==

Para el chip LavaDrag hay requisitos. En el Apart Complex, en el piso 24, debes ganar tres batallas seguidas en rango S; aparecerá así el LavaDrag junto a Harhead3. Necesitas ganar esta primera pelea en rango S y para hacerlo necesitas ProtoMn2/3; úsalo justo cuando el Harhead abra la boca pues allí el LavaDrag aparecerá encima y al usar a ProtoMan darás dos golpes certeros. Recuerda el rango S, ahora usa el LockEnemy y LavaDrag aparecerá de nuevo con Harhead; usa a Protoman y con un nuevo rango s obtienes el chip.

-Nota-

\* Estos chips debes cambiarlos por otros a las personas ya mencionadas. Los chips que debes dar son:

Por Blower: Popup D

Por UnderSht: AquaAura A, FireAura F, WoodAura S, ElecAura L

Por AntiDmg: ShadoMan S, ShadoMn2 S, ShadoMn3 S.

\* A NumberMan lo puedes encontrar en: 1° Netopia 2, 2° Undernet 5, 3° Den Area 1. Éste es el último lugar, después de pasar el juego lo encuentras aquí.

\* Geddon3: La niña esta escondida cerca de la segunda escalera, en la parte de abajo.

=== Aldo Cáceres agrega: ===

- \* Consigue un Invis1 \* (S-Rank a Spooky1), luego ve al valle y cerca del río encuentra un niño que te da un HP Memry y un Escape H.
- \* Luego ve a Marine Harbor, entra por la puerta de abajo y una chica de azul te dará Hammer X por Escape H.
- \* Ve al Square de Netopia y, en un rincón, una navi morada te recibe el Hammer Z por SilvFist V.
- \* Ve a Netopia ciudad y cerca del callejón hay una vieja que te acepta el SilvFist V por BigBomb \*.
- \* Ve a SciLab, entra en la sala de la computadora madre y encuentra a una chica negra que te acepta BigBomb \* por el tercer fólter, que sirve para formar varios PA.

Los siguientes chips no son necesarios para obtener la estrella roja (librería completa), pero si para la morada.

```

-----
/ ID | Nombre | Obtención |
/-----\
| 251 | BgRedWav | Batalla cable link, 4 estrellas, S-Rank |
| 252 | FreezBom | Batalla cable link, 4 estrellas, S-Rank |
| 253 | Sparker | Batalla cable link, 4 estrellas, S-Rank |
| 254 | GaiaSwrd | Batalla cable link, 4 estrellas, S-Rank |
| 255 | BlkBomb | Batalla cable link, 4 estrellas, S-Rank |
| 256 | FtrSwrd | Batalla cable link, 4 estrellas, S-Rank |
| 257 | KnegtSwrd | Batalla cable link, 4 estrellas, S-Rank |
| 258 | HeroSwrd | Batalla cable link, 4 estrellas, S-Rank |
| 259 | Meteors | Batalla cable link, 4 estrellas, S-Rank |
| 260 | Poltrgst | Batalla cable link, 4 estrellas, S-Rank |
-----

```

Los siguientes chips no tienen nada que ver con las librerías pero igual los escribo.

```

-----
/ ID | Nombre | Obtención |
/-----\
| 261 | GateSP | Gameshark |
| 262 | FireGspl | Gameshark |
| 263 | AquaGspl | Gameshark |
| 264 | ElecGspl | Gameshark |
| 265 | WoodGspl | Gameshark |
| 266 | Sanctuary | Al terminar el Hard Mode |
-----

```

\* Cuando los tienes todos aparece la quinta estrella y si resaltas NEW GAME y aprietas <<><>> se vuelve rojo y puedes empezar en nivel difícil (no se borra la otra partida, puedes usar las dos).

- Enemigos +50% PV
- No puedes escapar de batallas
- No puedes conectarte vía cable link

\* QUICKMAN puede infiltrar un doble daño a sus enemigos, lo único que se necesita es que el enemigo que se esté atacando no esté pegado a la última fila, para que el bumerang golpee doble al enemigo y así le baje doble.

## 2. Los PA (Program Advance)

Los Program Advance son el conjunto de 3 chips en un orden que hacen que se

eleve a un chip más complejo y poderoso y lo mejor de todo es que todos los Program Advance, sean o no de gran poder, ocupan una memoria de 8, así que mientras tengas muchos chips para activarlo, está bien. Recuerda que si no escoges los chips en el orden pedido, no se podrá activar el Program Advance. Aquí viene la lista de los Program Advance:

\* ZETA CANNON 1 (40)

DESCRIPCIÓN: es un cañón poderoso que te permite disparar cuantas veces quieras por 5 segundos.

CHIPS: Cannon

COMBINACIÓN: abc - bcd - cde

\* ZETA CANNON 2 (60)

DESCRIPCIÓN: es un cañón poderoso que te permite disparar cuantas veces quieras por 5 segundos.

CHIPS: HiCannon

COMBINACIÓN: cde - def - efg

\* ZETA CANNON 3 (80)

DESCRIPCIÓN: es un cañón poderoso que te permite disparar cuantas veces quieras por 5 segundos.

CHIPS: M-Cannon

COMBINACIÓN: efg - fgh - ghi

\* HYPER BURST (100)

DESCRIPCIÓN: Un tiro de 3X3.

CHIPS: SpreadGun

COMBINACIÓN: mno - nop - opq

\* ZETA BALL (150)

DESCRIPCIÓN: Te permite lanzar bolas de cañón ilimitadas por 5 segundos.

CHIPS: CannBall

COMBINACIÓN: opq - pqr - qrs

\* ZETA RATTON 1 (70)

DESCRIPCIÓN: Te permite disparar ratones ilimitados por 5 segundos.

CHIPS: Ratton1

COMBINACIÓN: hij - ijk - jkl

\* ZETA RATTON 2 (80)

DESCRIPCIÓN: Te permite disparar ratones ilimitados por 5 segundos.

CHIPS: Ratton2

COMBINACIÓN: jkl - klm - lmn

\* ZETA RATTON 3 (90)

DESCRIPCIÓN: te permite lanzar ratones ilimitados por 5 segundos.

CHIPS: Ratton3

COMBINACIÓN: lmn - mno - nop

\* OMEGA CANNON 1 (40)

DESCRIPCIÓN: te permite disparar cañones ilimitados por 10 segundos.

CHIPS: Cannon

COMBINACIÓN: abcde

\* OMEGA CANNON 2 (60)

DESCRIPCIÓN: te permite disparar cañones ilimitados por 10 segundos.

CHIPS: HiCannon

COMBINACIÓN: cdefg

\* OMEGA CANNON 3 (80)

DESCRIPCIÓN: te permite disparar cañones ilimitados por 10 segundos.

CHIPS: M-Cannon

COMBINACIÓN: efghi

\* MEGA BURST (100)

DESCRIPCIÓN: Un tiro de 3X3.

CHIPS: SpreadGun

COMBINACIÓN: mnopq

\* OMEGA BALL (150)

DESCRIPCIÓN: Te permite lanzar balas de cañón ilimitadas por 10 segundos.

CHIPS: CannBall

COMBINACIÓN: opqrs

\* OMEGA RATTON 1 (70)

DESCRIPCIÓN: te permite lanzar ratones ilimitados por 10 segundos.

CHIPS: Ratton1

COMBINACIÓN: hijkl

\* OMEGA RATTON 2 (80)

DESCRIPCIÓN: te permite lanzar ratones ilimitados por 10 segundos.

CHIPS: Ratton2

COMBINACIÓN: jklmn

\* OMEGA RATTON 3 (90)

DESCRIPCIÓN: te permite lanzar ratones ilimitados por 10 segundos.

CHIPS: Ratton3

COMBINACIÓN: lmnop

\* ARROWS (100\*10)

DESCRIPCIÓN: dispara 10 flechas que van en línea recta.

CHIPS: DoubNdl, TripNdl, QuadNdl

COMBINACIÓN: DoubNdl + TripNdl + QuadNdl (c)

\* ULTRA BOMB (400)

DESCRIPCIÓN: Es una bomba que explota en 3X3 y que además agrieta el suelo.

CHIPS: SmallBomb, CrosBomb, BigBomb

COMBINACIÓN: SmallBomb + CrosBomb + BigBomb (o - q - t)

\* LIFESWRD1 (400)

DESCRIPCIÓN: gran espada con un rango de 2 espacios de largo y 1 de ancho.

CHIPS: Sword, WideSwrd, LongSwrd

COMBINACIÓN: Sword + WideSwrd + LongSwrd (l - a - y)

\* LIFESWRD2 (500)

DESCRIPCIÓN: gran espada con un rango de 2 espacios de largo y 1 de ancho.

CHIPS: FireSwrd, AquaSwrd, ElecSwrd

COMBINACIÓN: FireSwrd + AquaSwrd + ElecSwrd (h - n - r)

\* LIFESWRD3 (600)

DESCRIPCIÓN: gran espada con un rango de 2 espacios de largo y 1 de ancho.

CHIPS: FireBlde, AquaBlde, ElecBlde

COMBINACIÓN: FireBlde + AquaBlde + ElecBlde (f - r)

\* PUNCH (80\*7)

DESCRIPCIÓN: dispara puños voladores que van en línea recta.

CHIPS: GutsPnch, ColdPnch, DashAtk

COMBINACIÓN: GutsPnch + ColdPnch + DashAtk (b - d)

\* CURSE (500)

DESCRIPCIÓN: crea un escudo maldito en toda la columna en que te encuentras.

CHIPS: CrsShld 1-2-3

COMBINACIÓN: CrsShld1 + ""2 + ""3 (a - o - p)

\* TIME BOMB PLUS (500)

DESCRIPCIÓN: crea una bomba de tiempo superior.

CHIPS: TimeBom1-2-3

COMBINACIÓN: TimeBom1 + ""2 + ""3 (g - k - z)

\* HEAVY STAMP (800)

DESCRIPCIÓN: Megaman salta y le cae al enemigo exactamente en su ubicación actual.

CHIPS: Quake 1-2-3

COMBINACIÓN: QQQ - WWW

\* GATER (100\*9)

DESCRIPCIÓN: Convoca a GateMan, el cual lanza 9 proyectiles

CHIPS: Wind + Fan + GateMan (puede ser cualquier versión)

COMBINACIÓN: GGG

\* POISON PHARAOH (8)

DESCRIPCIÓN: convoca a un ataúd que le quita vida al enemigo.

CHIPS: PoisMask + PoisFace + Anubis

COMBINACIÓN: UUU - WWW

\* GUTS SHOOT (400)

DESCRIPCIÓN: convoca a GutsMan, quien avienta a Megaman en 1 línea.

CHIPS: Guard + DashAtk + GutsMan (puede ser cualquier versión)

COMBINACIÓN: \*GG

\* BIG HEART (300)

DESCRIPCIÓN: Convoca a Roll para atacar y curar a Megaman.

CHIPS: HolyPan1 + Recov300 + Roll (puede ser cualquier versión)

COMBINACIÓN: RRR

\* BODYGUARD (100\*18)

DESCRIPCIÓN: Convoca a ShadowMan para que dispare 18 Shurikens seguidos.

CHIPS: DropDown + AntiDmg + ShadoMan (puede ser cualquier versión)

COMBINACIÓN: SSS

\* 2XHERO (70\*8)

DESCRIPCIÓN: Convoca a ProtoMan para que pelee con Megaman en una batalla en 8 ataques)

CHIPS: CustSword + VarSword + ProtoMn (puede ser cualquier versión)

COMBINACIÓN: BBB

\* DARKNESS (3000)

DESCRIPCIÓN: convoca a Bass y su fiel perro Gospel (también llamado Trebble en la serie normal) para atacar, y el ataque de Bass puede romper paneles.

CHIPS: BassV3 + AntiNavi + FireGspl

COMBINACIÓN: XXX

-----  
3. Jefes.

Créditos en esta sección:

\* Aldo Cáceres: por una estrategia para eliminar a Bass Deluxe.

=====



### 3.1 - Jefes de la historia.

=====

#### \* AIRMAN.

LOCALIZACIÓN: GAS COMP 2.

DIFICULTAD: Fácil.

ESTRATEGIA: Este enemigo es muy simple, tiene 300 HP así que no ha de ser mucho problema. Primero hay que saber sus ataques. Uno de ellos y el principal es que de su panza saca una ola explosiva que va en la misma línea que tú, pero sólo con moverte a cualquier otra estarás a salvo. El otro es un poco más complejo, lanza un trío de tornados que van en las 3 líneas, pero siempre habrá uno que es más lento que los demás, espera a que se desfasen y usa la abertura del tornado lento para seguir peleando. El último ataque es el más lata puede dar, consiste en que convoca 2 tornados en tu área, pero 1 va en el eje horizontal y otro vertical, la cosa es que debes evadir estos ya que son poderosos. La mejor estrategia es haber conseguido el CANNON C y tenerlo en tu Fólder, sólo consiste en usar chips (excepto CANNON A B C) para que cuando te salgan actives el Program Advance y le bajas su energía más rápido y obtengas más dinero.

PREMIO: Dinero.

#### \* AIRMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Den Area 1.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: Este jefe es más rudo que el anterior, ya que sus ataques son más fuertes que en la versión anterior, además, tiene más HP, lo que puede costarte un poco más de trabajo. DE ahí en fuera, lo demás es idéntico, excepto por los ataques, que son más fuertes. No olvides que ahora no esperará tanto tiempo para hacer el ataque de los tornados, así que cuidado con ellos.

PREMIO: AirMan Chip o Dinero.

#### \* AIRMAN V3.

LOCALIZACIÓN: Den Area 1.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: igual al anterior.

PREMIO: AirMan V2 o V3 Chip o Dinero.

#### \* TOADMAN.

LOCALIZACIÓN: Marine Harbor.

DIFICULTAD: Fácil.

ESTRATEGIA: Este jefe en su primera fase es muy sencillo, ya que no tiene mucho HP y sus ataques no son tan duros. Derrotarlo es cosa de tiempo, primero verás que hay dos objetos que van de lado a lado en su misma fila y que nunca cambiarán de fila, pero de columna sí. Primero verás que no hay nadie, luego tendrás que esperar a que salga pero, RECOMENDACIÓN: quedarse siempre en la fila de en medio en cualquier columna; esto es muy útil ya que las cosas verdes lanzan pequeños renacuajos que te hieren y a veces te causan una muerte segura, pero luego son útiles contra el siguiente ataque. Si dejas a Toad Man pase tiempo sin hacer nada, verás que lanza un ataque que tiene forma de nota musical, pero te seguirá, así que trata de esquivarla, de lo contrario te dejará paralizado; también nota que cuando te pones en su misma fila, se pasará al otro objeto verde, así que planea bien tu estrategia.

PREMIO: Dinero o ToadMan Chip, Ribicode.

#### \* TOADMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Netopia Airport.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Según mi punto de vista, este enemigo es uno de los más duros, ya que sus ataques son de los más peligrosos que te puedas imaginar, primero que nada, verás que ahora los renacuajos se mueven más rápido, lo que te dará

menos tiempo de moverte por esas filas, también verás que todos sus ataques son muy destructivos, su voz es más dañina y los renacuajos también son fuertes, así que recomiendo aquí tanto el chip Invis\* como los PA de cañones.  
PREMIO: Dinero o ToadMan Chip.

\* TOADMAN V3.

LOCALIZACIÓN: Rubita, Marine Harbor.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Igual al anterior.

PREMIO: ToadMan V2 o V3 Chip o Dinero.

\* GUTSMAN

LOCALIZACIÓN: Casa de Dex (ACDC TOWN)

DIFICULTAD: fácil.

ESTRATEGIA: Su HP es de 300, así que no debe causarte mayor problema. Primero verás que anda paseando columna por columna y a veces da un golpe en el suelo, provocando una ola al igual que los enemigos de la red. Si te pegas demasiado a su zona, se pondrá enfrente de ti y te dará un puñetazo, así que si lo ves, muévete rápidamente. Habrá veces en que golpeará el suelo y todo tu campo quedará agrietado y lo peor del caso es que disparará 3 veces un puño volador, lo que significa que necesitas darle golpes para evitar que esto suceda. Calcula el perfecto tiempo para golpearlo y hazlo, lo vencerás en muy poco tiempo con PA.

PREMIO: Dinero o GutsPnch o GutsMan Chip, DexCode.

\* GUTSMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Dex, ACDC Town.

DIFICULTAD: Fácil.

ESTRATEGIA: GutsMan tiene los mismo ataques que su versión anterior, no es tan difícil todavía ya que su HP no ha subido mucho y además, con PA lo derrotas más rápido y puedes conseguir sus chips más avanzados. Lo que recomiendo es que no uses mucho tu Buster, ya que te quita rango.

PREMIO: GustMan V2 o V3 Chip o GutsPnch o Dinero.

\* GUTSMAN V3.

LOCALIZACIÓN: Dex, ACDC Town.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Igual al anterior.

PREMIO: Dinero o GutsMan V2 Chip o GutsMan V3 Chip.

\* QUICKMAN.

LOCALIZACIÓN: Bomb Comp 4.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: este jefe es un poco tramposo, porque no puedes herirle mientras no esté en movimiento o antes de usar un ataque, ya que tiene movimientos tan rápidos que te bloque todos los ataques. Entonces espera a que se empiece a mover y allí se podrá poner en tu fila y darte un golpe con su boomerang, así que muévete. Repite esto, pero ya que se vaya a morir, al hacer su tiro, se pondrá enfrente de ti y te tratará de herir con una especie de sable: Como tiene 500 HP, no tomará mucho problema, pero recuerda que a veces su boomerang puede tirarlo dos veces.

PREMIO: Dinero.

\* QUICKMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Koto Area.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: Esta versión del último jefe es idéntica a la otra, sólo que ahora tiene más HP y sus ataques son más poderosos. Recuerda que ahora hace más frecuentemente el doble boomerang t cuando tiene más o menos la mitad de su energía, debes cuidar de su sablazo letal.

PREMIO: Dinero o QuickMan Chip.

\* QUICKMAN V3.

LOCALIZACIÓN: Koto Area.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Igual al anterior.

PREMIO: QuickMan V2 o V3 Chip o Dinero

\* GATEMAN.

LOCALIZACIÓN: Oficial Center.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: este jefe se mueve mucho, pero al hacer ataques se quedará quieto. Sabes, este jefe tiene 2 simples ataques, así que matarlo no será mucha dificultad ya que tiene 600 HP; su primer ataque consiste en que se para en cualquier fila y lanza un tiro muy rápido de su pecho y el otro es un poco más duro, ya que de su mismo pecho, saca 3 pequeños soldados que te irán buscando por la fila que sea, pero no podrán dar vuelta atrás. Ya que su energía está baja, llamará un escudo para bloquearte la mayoría de tus ataques y cuando sea el momento justo, una mano saldrá del escudo y tratará de golpearte, así que muévete rápido.

PREMIO: HPMEMORY, GateMan Chip o Dinero.

\* GATEMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Oficial Center.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Este jefe tampoco ha cambiado mucho desde su última aparición, sólo que éste es más letal que los demás. Notarás que su HP es más elevado y que eso te complicará más la vida, ya que cuando tenga aproximadamente menos de 400 HP, convocará a su RemoGate que tanto odiamos, al igual que los fantasmas de ShadowMan. Lo bueno, es que ese escudo se puede romper, pero no a disparos del buster, sino a disparos de cualquier cañón o con un chip fuerte. Verás que tiene una combinación muy buena, primero, hará el lanzamiento de los soldaditos, luego verás que cuando ya estén muy cerca de ti, hará el disparo horizontal que baja 100 HP, lo cual no es muy bueno. Recomiendo usar PA de cañones, como el Z-Cannon o el O-Cannon.

PREMIO: Dinero o GateMan Chip, Famous's Fólдер.

\* GATEMAN V3.

LOCALIZACIÓN: Oficial center.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: igual al anterior.

PREMIO: GateMan V2 o V3 Chip.

\* CUTMAN.

LOCALIZACIÓN: Yumland Square.

DIFICULTAD: fácil.

ESTRATEGIA: cutMan es muy sencillo, siempre andará dando vueltas por la roca, al igual que tú, ya que al principio de la batalla, colocará unas tijeras que se mueven en sentido contrario a las manecillas del reloj, así que ten cuidado con no chocar con ellas, ya que volverán a aparecer. En cierto momento, CutMan se pondrá en su última columna y lanzará un disco cortador, elúdelo y ataca. Cuando estés en tu última columna, fíjate, ya que CutMan podrá ponerse enfrente de ti y hacer su ataque más letal, que es cuando trata de cortarte con su cabeza (ya vez que tiene unas tijeras allí) así que muévete.

PREMIO: Dinero.

\* CUTMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Yumland 2.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: Este jefe trae consigo unos cuantos cambios en cuanto a la batalla

anterior. Primero, ahora en vez de usar una tijera en tu territorio, ahora habrá dos y la cosa se pone mejor, porque todos sus golpes incrementaron al doble de daño, pero si logras esquivar como la vez pasada, no hay problema, recomiendo que lo mates rápido y consigas su chip, ya que es muy útil y fuerte.

PREMIO: CutMan Chip o Dinero.

\* CUTMAN V3.

LOCALIZACIÓN: Yumland 2.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Igual al anterior.

PREMIO: Cutman V2 o V3 O Dinero.

\* SHADOWMAN.

LOCALIZACIÓN: Mother Comp 5.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: ShadowMan es idéntico a su versión del Megaman Battle Network 1. Generalmente siempre buscará la oportunidad para lanzarte 3 estrellas, las cuales se esquivan moviéndose de lugar rápidamente, después verás que se moverá como QuickMan pero un poco más lento, así que si te esperas, notarás que habrá 3 ShadowMan; no desperdicies tus chips a lo tonto para adivinar cual es el original, mejor usa tu Buster y con él deja al original sólo y dispara. Cuando ya su energía esté muy abajo, convocará 2 ilusiones en tu campo, pero son destruibles aunque eso es a veces complicado por la movilidad de éstas, ya que su objetivo es bloquear cualquier ataque tuyo, y lo por del caso es que atacan con unas espadas muy desesperantes, por lo que es mejor dejarlos como están. Siempre trata de golpearlo con un chip fuerte cuando su energía está baja para asegurar que no saldrán esas ilusiones, ya que es mejor combatir frente a frente y saber salir sólo de esa.

PREMIO: Dinero.

\* SHADOWMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Undernet 5.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: ShadowMan no cambia en lo absoluto en sus ataques y demás, pero si quiere ver algo nuevo, hazlo, ya que si ves, cuando tiene menos de 3 cuartos de su energía, usa un ataque que consiste en lo siguiente: se a hasta enfrente en la misma fila que tú, usa un espadazo que te infiltra a TI el MISMO DAÑO QUE ÉL TIENE, como quien dice, con solo tocarte, te mata.

PREMIO: ShadoMn Chip o Dinero.

\* SHADOWMAN V3.

LOCALIZACIÓN: Undernet 5.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Igual al anterior.

PREMIO: ShadoMn V2 o V3 Chip o Dinero.

\* THUNMAN.

LOCALIZACIÓN: Netopia Underground.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: Al ver lo que este jefe te tiene preparado, ten en cuenta que no será nada fácil, porque si ves, hay tres nubes; primero verás que no se mueve de la última columna, además, las nubes son lo que te causan el problema, porque si te pones enfrente de ellas, se tornarán negras y sacarán unos rayos con un rango de 1 en todas las direcciones, excepto diagonales. También verás que de vez en cuando, ThunderMan levantará sus manos, esto lo hará para dos cosas; 1: para cargar las nubes de una carga eléctrica y 2, para sacar una lluvia de truenos que bajan buena cantidad de energía.

PREMIO: Dinero y RaoulCode.

\* THUNMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Underground.

DIFICULTAD: difícil.

ESTRATEGIA: este jefe es más rudo que los otros, ya que si recuerdas su trueno baja una buena cantidad de energía y además, sus brazos los levanta más frecuentemente, lo que te provocará más líos.

PREMIO: ThunMan Chip o Dinero.

\* THUNMAN V3.

LOCALIZACIÓN: Undeground.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Igual al anterior.

PREMIO: ThunMan V2 o V3 Chip o Dinero.

\* SNAKEMAN.

LOCALIZACIÓN: Netopia Jewelry.

DIFICULTAD: Fácil.

ESTRATEGIA: Este jefe es muy sencillo, en especial si tiene la armadura HeatGuts, porque como es débil contra chips de fuego, este enemigo saldrá corriendo al ver tu fuerza calcinadora. Primero, nota que no hay columna de en medio, ya que de ahí salen sus pequeñas serpientes que le ayudan, verás que éstas salen sincronizadamente, a menos de que destruyas algunas y salgan como sea. También ve que si tú te quedas en la misma fila que el jefe, él nunca saldrá de su tarro, por lo que siempre que quieras atacar, necesitarás pasar por las filas de los lado para hacer que salga. Si dejas que SnakeMan quede mucho tiempo afuera, alzará sus manos y te dará unos disparos estilo metralleta y lo malo de ello es que a penas y son esquivables. Usa chips de fuego que sean de ALCANCE.

PREMIO: Dinero y tus chips, MiliCode, 10000 Z.

\* SNAKEMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Ms Millions, Netopia Jewelry.

DIFICULTAD: Fácil.

ESTRATEGIA: Otra vez este enemigo, el cual no da mucho de que hablar otra vez. Si tienes la HeatGuts, espera a que vaya a hacer su tiro de metralleta y en cuanto levante la mano, suelta el lanzallamas que te ayudará mucho, ya que es de elemento madera.

PREMIO: SnakeMn Chip o Dinero.

\* SNAKEMAN V3.

LOCALIZACIÓN: Ms. Millions, Netopia Jewelry.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: Igual al anterior.

PREMIO: SnakeMn V2 o V3 o Dinero.

\* PROTOMAN.

LOCALIZACIÓN: Castle.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: Al igual que en el juego anterior, ProtoMan no puede faltar como enemigo. Notarás que ProtoMan no se mueve de la última columna, excepto para atacar. Si le disparas con tu Buster, verás que activará su escudo; al pasar el tiempo, ProtoMan podrá hacer dos cosas: la primera es que se acerque a tu campo y te haga un sablazo idéntico a una WideSwrd, este movimiento lo repetirá tres veces y luego se repetirá el proceso de espera; si te toca el otro, es un poco más difícil de esquivar, ya que consiste en un sablazo que tiene dos rangos de ancho, así que tienes que ponerte en una fila que no te afecte, además, se pondrá enfrente de ti y te hará un sablazo con un rango de 3, pero lo diferente es que ahora podrá abstenerse de repetirlo u otra cosa.

PREMIO: Dinero.

\* PROTOMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Chaud, Airport.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: La estrategia de ProtoMan no cambia desde su última aparición, pero como todos, su ataque y vida incrementaron. Lo peor que te puede pasar, es que ahora, él hace más frecuentemente el del sablazo volador, que es muy odioso por cierto.

PREMIO: ProtoMn Chip o Dinero.

\* PROTOMAN V3.

LOCALIZACIÓN: Chaud, Netopia Park.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Igual al anterior.

PREMIO: ProtoMn V2 o V3 Chip o Dinero.

\* KNIGHTMAN.

LOCALIZACIÓN: Castle Comp 5.

DIFICULTAD: Fácil.

ESTRATEGIA: Este jefe no es nada difícil, ya que sus ataques no son muy fuertes, pero puede desesperarte. Como ves, tiene una coraza de piedra, que lo defiende contra cualquier golpe causándole 1 HP de daño con cualquier chip, así que primero, espera a que se quite su protección y podrá hacer dos cosas, si estás en su misma fila, te lanzara un pica hielo gigante, pero si estás en cualquiera de los lados, lanzara algo hacia arriba, que provocará que caigan 3 objetos al azar en tu campo. Al pasar un tempo, verás que salta un espacio enfrente y como es muy pesado, agrietará todo el campo de duelo. NUNCA te quedes en medio cuando esto, preferentemente los lados, así que hazlo bien. Tampoco te muevas mucho, ya que si dejas al menos 3 espacios agrietados esos 3 serán los objetivos de los objetos que caen.

PREMIO: Dinero.

\* KNIGHTMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Netopia 1.

DIFICULTAD: Fácil.

ESTRATEGIA: Igual al anterior.

PREMIO: KnightMn Chip o Dinero.

\* KNIGHTMAN V3.

LOCALIZACIÓN: Netopia 1.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: Igual al anterior.

PREMIO: KnightMn V2 o V3 o StoneBod Chip o Dinero.

\* MAGNETMAN.

LOCALIZACIÓN: Air Comp 2.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Como ves, MagnetMan tiene el campo lleno de magnetos en el centro, lo que te complicará la pelea. Primero verás que se mueve sólo en su columna y que mientras se mueve, saldrán unos imanes que sólo puedes esquivar moviéndote en tu fila. Después, verás que se va a cargar y hará una bola magnética, esta es un poco más difícil de esquivar, ya que te persigue a donde quiera que te muevas, lo más recomendable es que te vayas hasta atrás y esperes a que la bola casi te vaya a tocar, entonces, ve abajo e inmediatamente a la derecha, con lo que habrás esquivado el ataque. YA que le bajaste mucha energía, viene lo difícil, ya que cuando esté en tu misma fila irá hacia ti, pero lo malo es que por atrás también aparece una ilusión que te causa el mismo daño, es decir, que si ambos te pegan, sufrirás el doble de daño.

PREMIO: Dinero.

\* MAGNETMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Undernet 2.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Este enemigo no cambia al igual que los demás. Este enemigo es más fuerte en esta versión, pero espera, no es todo, sus imanes son más rápidos, así que cuidate de su movimiento. Después, considera que no tardará en llamar a su doble, y esta vez, aunque llegues intacto a esa parte, con dos golpes, teniendo todos los HPMEMORY hasta el momento, te mata. Ten cuidado, tomará tiempo matarlo, pero vale la pena su chip, ya que si utilizas el golpe doble, ganarás.

PREMIO: MagnetMn Chip o Dinero.

\* MAGNETMAN V3.

LOCALIZACIÓN: Undernet 2.

DIFICULTAD: Muy Difícil.

ESTRATEGIA: Igual al anterior.

PREMIO: MagnetMn V2 o V3 Chip.

\* HEATMAN.

LOCALIZACIÓN: Airport.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: Si tienes la armadura HeatGuts, estás de suerte, ya que además de que su Flammethrower es muy fuerte, habrá un ataque que no podrá perjudicarte. Primero, verás que al igual que ToadMan, huirá cuando te coloques en la misma fila que él, pero al pasar un tiempo, hará una ola de fuego, tal y como lo hace FireMan del juego anterior. También verás que a veces se hará una pequeña caja y caerá sobre ti, obviamente este ataque es esquivable y dejará un panel de magma, esa es la otra ventaja de la armadura, que esos bloques no te dañarán, ya que tu armadura es de fuego y fuego con fuego no causa daño. Cuando su energía no sea mucha, verás que se hará caja en su zona y tres flamas aparecerán al azar en tu zona 3 veces, así que cuidado.

PREMIO: Dinero o HeatMan Chip, HPMEMORY.

\* HEATMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Airport.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: Igual al anterior.

PREMIO: HeatMan Chip o Dinero.

\* HEATMAN V3.

LOCALIZACIÓN: Airport.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Igual al anterior.

PREMIO: HeatMan V2 o V3 Chip.

\* FREEZEMAN.

LOCALIZACIÓN: Gospel HQ.

DIFICULTAD: Fácil.

ESTRATEGIA: Como vez, el campo está hecho hielo, lo que quiere decir que los chips de electricidad le causarán cuádruple daño, doble porque él es de agua y el otro doble por el campo. Además de ello, si tienes chips de navi como MagnetMn o ToadMan en V3, además del daño de elementos, sufrirá el daño de la parálisis, es decir, si el Chip dice "STUNT ENENY", lo paralizará y al estar paralizado, el elemento de electricidad predomina y le sigue bajando hasta que el efecto termine. Eso es un buen punto a tu favor, lo malo es su coraza. Ya que veas que FreezeMan no hace nada, se cubrirá con una coraza de hielo que tiene aprox. 100 HP y eso te reduce tiempo, porque a pesar de que esté encerrado, no significa que no atacará. Verás que hay olas de hielo, pero se pueden esquivar fácilmente con sólo moverse de lugar en lugar, pero después verás que habrá una lluvia de estalactitas, que caen al azar en el campo.

PREMIO: Dinero.

\* FREEZEMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Undernet 7.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: Igual al anterior.

PREMIO: FreezeMn Chip o Dinero.

\* FREEZEMAN V3.

LOCALIZACIÓN: Undernet 7.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Igual al anterior.

PREMIO: FreezeMn V2 o V3 Chip o Dinero.

\* BASS.

LOCALIZACIÓN: Gosp Server 2.

DIFICULTAD: Fácil.

ESTRATEGIA: Si, es Bass, el enemigo a morir de Megaman en los juegos Megaman VII, VIII y IX. Nuestro viejo conocido viene con una túnica, y sus ataques no son de lo mejor, verás que se mueve por todo el escenario y parará en tu fila para hacer un ataque horizontal con un poder de 50 HP, pero luego viene el ataque difícil, verás que recarga su mano y con ello lanza una ola de ataques que bajan también 50 HP, así que cuidado. Después verás que repetirá sus ataques, hasta que no tenga mucha vida, donde puede hacer un ataque mucho más grande.

PREMIO: Ninguno.

\* GOSPEL.

LOCALIZACIÓN: Gosp Server 2.

DIFICULTAD: Super Difícil.

ESTRATEGIA: Este enemigo es la neta, me encanta su diseño y sus ataques y demás también. Verás que la coraza de bichos de este enemigo le permite bloquearte cualquier ataque, excepto cuando tiene la boca abierta. Si ves, tras su primer ataque, o sea, al abrir la boca, empezarán a salir bloques de basura cibernética que tardan mucho en destruirse con balazos, así que recomiendo que las esquives; también, verás que tras un tiempo, empezará a cargar un poder en su boca y al soltarlo, cada bloque que toque lo agrietará y te seguirá a la columna que vayas, que no es bueno. Además, nota que cuando ya no tiene la mitad de su energía, empezará a llamar a ilusiones de AirMan o QuickMan. Si llama a AirMan, te aventará los tornados a una velocidad increíble, pero he descubierto que el de en medio es siempre el más lento; pero si toca QuickMan, será más difícil de esquivar, porque el bumerang que lanza tiene el efecto del 8, así que no se puede esquivar muy bien. Tras seguirle bajando energía, viene el porqué de no traer armadura. Ahora notarás que hay un aire que te lleva hasta la punta de la zona de Gospel y que al hacerlo, te lanzará un aliento de cualquier elemento, pero si llevas alguna armadura que no sea la normal, el aliento, que es bastante fuerte, será del elemento al que eres débil, por eso NO SE RECOMIENDA TENER ARMADURA. Después, sigue la rutina y vencerás.

PREMIO: El final.

=====  
3.2 - Jefes de WWW Areas.  
=====

\* PHAROAHMAN.

LOCALIZACIÓN: WWW 1.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Este jefe, al igual que ShadowMan, tiene casi los mismos ataques que en la versión del juego anterior. Si ves, en tu zona y la de tu enemigo, la línea de enfrente está casi vacía, excepto por el cuadro de en medio, que



es el único donde se puede parar. Si ves, hay dos cofres que le ayudan a PharoahMan a atacar; primero, nota que el enemigo no ataca, sino que los cofres hacen todo por él. Mientras juegas, verás que los cofres siempre van a ponerse en tu línea para tratar de usar un láser, pero si están en la línea de centro, pueden lanzar un ratón, o también pueden dejar caer un bloque de piedra en tu zona. Pero el jee no se queda quieto, se mueve y cuando quiere pondrá un atrampa en tu campo, que si la pisas, se convierte o en una serpiente, o convoca a una estatua de Anubis, que lo único que hace es quitarte vida, hasta que destruyas la torre.

PREMIO: PharoahMan Chip o Dinero.

\* PHAROAHMAN V2.

LOCALIZACIÓN: WWW 1.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Igual al anterior.

PREMIO: PharoahMan V2 o V1 Chip o Dinero.

\* PHAROAHMAN V3.

LOCALIZACIÓN: WWW 1.

DIFICULTAD: Muy difícil.

ESTRATEGIA: Igual al anterior.

PREMIO: PharoahMan V2 o V3 Chip.

\* NAPALMAN.

LOCALIZACIÓN: WWW 2.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: este enemigo se mueve mucho y lo mejor es que es de fuego, así que los chips acuáticos sirven de maravilla, especialmente el de FreezeMn. Si ves, habrá momentos en los que parará y convocará una pequeña metralleta, que te buscará y te disparará; si ves, cuando haya pasado tiempo sin hacer nada, lanzará 3 bombas de fuego a tu campo, que dejarán el panel quemándose y aparte lo agrietarán. Cuando su energía esté baja, verás que te pondrá en la mira y que te dará un golpe con un daño muy alto.

PREMIO: NaplMn Chip o Dinero.

\* NAPALMAN V2.

LOCALIZACIÓN: WWW 2.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Igual al anterior.

PREMIO: NaplMn V2 o V1 Chip o Dinero.

\* NAPALMAN V3.

LOCALIZACIÓN: WWW 2.

DIFICULTAD: Muy difícil.

ESTRATEGIA: Igual al anterior.

PREMIO: NaplMan V2 o V3 Chip o Dinero.

\* PLANETMAN.

LOCALIZACIÓN: WWW 3.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Este enemigo tiene dos bolas que le hacen todo el trabajo, las bolas pueden ser de cualquier elemento, así que no entres con armadura. Nota que todo el campo de él está vacío, y el centro del tuyo también, así que el Chip de NaplMn no te sirve de nada, ya que sus tiros evaden el centro y de todos modos el chip de Heatman sólo actúa en cuadros existentes. Si ves, las bolas generalmente cambian de elemento y dependiendo de él, te darán un ataque; por ejemplo, la bola eléctrica te lanzará un ZapRing, el de agua, el de fuego y el de madera hacen olas de su respectivo elemento. Los chips de fuego CON ALCANCE son muy buenos, ya que es de elemento de madera.

PREMIO: PlanetMn Chip o Dinero.

\* PLANETMAN V2.

LOCALIZACIÓN: WWW 3.

DIFICULTAD: Muy Difícil.

ESTRATEGIA: Igual al anterior.

PREMIO: PlanetMn V2 o V1 Chip o Dinero.

\* PLANETMAN V3.

LOCALIZACIÓN: WWW 3.

DIFICULTAD: Muy Difícil.

ESTRATEGIA: Igual al anterior.

PREMIO: PlanetMn V2 o V3 o Dinero.

\* REAL BASS

LOCALIZACIÓN: WWW 1.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: Este jefe no cambia, es igual que el falso Bass, sólo que ahora tiene algo más. Ahora Bass es protegido por un aura de 100 Hp y sus ataques son más rápidos y poderosos.

PREMIO: Bass Chip.

\* BASS DELUXE

LOCALIZACIÓN: WWW 3.

DIFICULTAD: Muy, Hyper, Extra, Demasiado Difícil.

ESTRATEGIA: Igual al anterior, sólo que hay que tener sumo cuidado.

PREMIO: Bass V2 o V3 Chip O Dinero.

=== Aldo Cáceres agrega: ===

Para Bass Deluxe necesitas el HubStyle, lo digo sólo porque debes formar los PA rápidamente; este es el truco: BodyGrd con Atk+20 y Atk+30. Si lo usas Bass habrá muerto: el BodyGrd tiene 100 de ataque y con los aumentos tendrá 150 de ataque, así que son 18 Shurikens de 150. El primero destruye el aura y los otros 17 le caerán encima bajando su vida hasta que muera.

---

#### 4. Walkthrough.

Créditos en esta sección:

\* Nicolás Redigonda, por haber escrito un fragmento en donde explica cómo conseguir las licencias S.

\* axell1905 por agregar un error al jugar en emulador.

\* Aldo Cáceres: por una estrategia para eliminar a Bass Deluxe, así como anotaciones para eliminar a los Protector en las áreas WWW y la ubicación de GATEKEYC.

---

##### 4.1 - La Z-License.

---

El juego empezará en la escuela, donde tendrás que hablar con todos antes de que empiecen las vacaciones; después de ver los diálogos de tus compañeros y maestra podrás ser libre e ir a cualquier lado sin tener que regresar alguna vez a la escuela. Luego ve y habla con Dex y te contará acerca del NetSquare, termina de hablar y dirígete a casa inmediatamente. Al llegar allá, verás a mamá, habla con ella y ve a tu cuarto, pero al momento de entrar, tu mamá te dirá algo acerca de tu tarea, así que sin más remedios, presiona el botón R para mandar a Megaman a la Red. Una vez allí, tendrás que pasar como siempre el programa de entrenamiento; al terminarlo, recibirás un mensaje de Dex que

te anda esperando en NetSquare, así que párate en el círculo que te llevará a la DenArea1.

Cuando estés allí, primero ve enfrente y verás que hay un camino cerrado, así que tendrás que rodear por la derecha, ve a la izquierda, pasa el robot morado y sigue por la izquierda, avanza un poco y por la abertura de la izquierda encontrarás un cubo, que tiene un PANLOUT1\* Chip. Ahora ve por el otro lado, y ve por el camino, pero justo abajo del camino que te impide ver tu camino, hay un cubo, ábrelo y toma la BUGFRAG. Estas cosas sólo son basura, pero más adelante en el juego te servirán muy bien. Sigue el camino hasta llegar al entronque, toma la derecha y sigue el camino directamente hasta el siguiente DenArea.

Una vez en el otro lado, toma tu izquierda, otra vez y otra vez, hasta que llegues a un área vasta, ve abajo y toma el contenido del cubo. Sigue tu camino hasta el entronque, ve para arriba y abre el cubo que tiene un CROSSGUN S, ahora regresa y en el entronque ve a tu derecha, en el entronque ve abajo, abre el cubo de misterio oculto que tiene un BUGFRAG y ve hasta el próximo círculo que te lleva a la entrada del Square. Al llegar verás a GutsMan y a Roll que se andan quejando de que llegas tarde (cualidad muy vista por Lan), terminen una conversación y ve arriba y entra en el círculo que te lleva al Square, busca a GutsMan y habla con el tipo verde, dile en la pregunta YES y te mandará buscar cierto tipo de datos para poder obtener la licencia, así que regresa a la DenArea2.

De allí regresa al entronque del área vasta más cercana y ve por arriba y llegarás a la DenArea3, sigue enfrente hasta encontrar una especie de chip llamada HERODATA, así que regresa inmediatamente a la DenArea1). De ahí ve casi a la entrada de tu PC y encontrarás un chip verde que contiene HOPEDATA. Con estos componentes puedes ir al Square con el mismo tipo y pedirle que te de tu ZLICENSE e inmediatamente lo hará. Al recibir esto obtendrás unos beneficios:

1. Más adelante en el juego recibirás unas carpetas con Chips, ahora podrás escoger entre cual quieres usar.
2. Te llegará un correo de Mayl, la cual te premia con su MaylCode, necesario para acceder de la red a su PC sin obstáculos. Ahora desconéctate de la Red.

=====  
4.2 - El sistema de ventilación (vs. AirMan).  
=====

Inmediatamente de que te desconectes, recibirás una llamada de Glyde, la mascota de Yai que te avisará que Yai está en peligro porque no ha regresado de su baño y ella no demora mucho porque según que es malo para la piel, así que ve a su casa (es la gran mansión) y allí encontrarás a Dex y a Mayl, habla con ellos y espera a que Dex entre, pero por alguna razón se queda atascado y tienes que ir a salvar a los dos. Mientras eso pasa, verás una conversación de Lan y Megaman y al finalizar, recibirás un correo de Mayl que te dará el chip de Roll, no olvides equiparlo. Ve hacia enfrente y entra en el cuarto, donde verás que está lleno de gas, estarán Dex y Yai atrapados, perdidos en si gracias al olor del gas, así que ve a tu izquierda y manda a Megaman a checar el gas.

Al entrar sigue tu camino hasta encontrar la primera llave de gas, trata de pasar sin que una bola de gas te pegue, ya te desviará del camino, si lo hace no importa, ya que puedes llegar al cubo verde sin problema, que tiene unos 200Z, sigue por atrás hasta llegar a la 2° llave, pásala y en el cubo encontrarás un RECOV10\*, ahora regresa y deja que la llave te lleve, pero para la 2° evade el gas y continúa tu camino, pasa la abertura y del cubo verde toma V-GUN A, ahora regresa a la abertura y encontrarás a GustMan, activa la

llave de su derecha y con ella podrás llegar al otro, activa el ventilador y verás que Dex ha quedado libre, pero todavía falta que tu amiga Yai salga, así que regresa con Megaman. Sigue tu camino hasta llegar al compartimiento número 2.

De tu inicio toma la derecha y enfrente encontrarás a Glyde, deja que te lleve la llave y abre el cubo que tiene un HPMEMORY. Ahora regresa y pasa ambas llaves de gas y más adelante abre el cubo con un BUGFRAG. Ahora ve por tu abertura de la izquierda, abre el cubo y toma el MINIENRG, sigue y cierra la llave; regresa y sigue por el camino que al que no podías acceder, ve por tu izquierda e inicia de nuevo el ventilador. Ahora ve al cuarto de Yai y del guardarropa busca el Fan, regresa al cuarto y verás que Lan usará el fan para deshacerse del gas, pero al ver a Yai, el gas regresará; mientras tanto, Megaman observa que aparece una Navi, así que apúrate para deshacernos de este malhechor.

Activa la llave y ve a la otra zona, de ahí ve al cubo que tiene un REG UP, sigue tu camino y activa la siguiente llave, regresa a la zona anterior y con la ayuda de la llave llegarás con la Navi, hablarás con él y luego pelearán.

\* AIRMAN.

LOCALIZACIÓN: GAS COMP 2.

DIFICULTAD: Fácil.

ESTRATEGIA: Este enemigo es muy simple, tiene 300 HP así que no ha de ser mucho problema. Primero hay que saber sus ataques. Uno de ellos y el principal es que de su panza saca una ola explosiva que va en la misma línea que tú, pero sólo con moverte a cualquier otra estarás a salvo. El otro es un poco más complejo, lanza un trío de tornados que van en las 3 líneas, pero siempre habrá uno que es más lento que los demás, espera a que se desfases y usa la abertura del tornado lento para seguir peleando. El último ataque es el más lata puede dar, consiste en que convoca 2 tornados en tu área, pero 1 va en el eje horizontal y otro vertical, la cosa es que debes evadir estos ya que son poderosos. La mejor estrategia es haber conseguido el CANNON C y tenerlo en tu Fólder, sólo consiste en usar chips (excepto CANNON A B C) para que cuando te salgan actives el Program Advance y le bajas su energía más rápido y obtengas más dinero.

PREMIO: Dinero.

Ahora es cosa de activar el ventilador y Yai estará salvada. Ve el video y terminará el problema. Luego verás el video del integrante de Gospel, el cual se encontrará en el metro, hablará con su jefe y morirá a causa de una explosión en el metro. Al regresar con Lan, busca en el cuarto de Yai el YAICODE para que puedas entrar a su PC libremente. Ve a tu casa y al entrar en ella recibirás un mail que no es de mucha importancia, así que ve a tu cama y a dormir.

=====

4.3 - La B-License.

=====

Al despertar, Lan tendrá ganas de ir a acampar, así que tienes que ir a ver quien tiene tiempo para ir contigo. Primero ve a la casa de Yai, pero ella no está y encontrarás una nota, luego ve a la escuela y habla con Mayl, aunque ella tampoco podrá, estará haciendo su proyecto; después ve con Dex a su casa y el tampoco podrá. Después verás un video donde Lan habla con Megaman y entonces te llegará un mail, léelo y tratará acerca de la licencia, entonces ve a Marine Harbor.

Al llegar allá te llegará un mail, al abrirlo verás que Dex te dirá que mañana será el ideal para ir a acampar. Sigue tu camino y ve a la recepción y di que

eres un NetBattler, luego ve al cuarto de pruebas y ve en la Red. En seguida, ve con el robot verde y habla sobre la licencia B, primero toma el examen de supervivencia, luego tendrás que ayudar a una Navi. Para ello, ve a Den Area 3 en la Red y allí habla con el 2° robot verde, el cual te dirá que necesita su WalkProg, porque sin ella no puede caminar, para ello ve a la Den Area 2 y reta a un robot morado casi en la entrada y si le ganas obtendrás el programa. El último problema es otra batalla de supervivencia, si la pasas, obtendrás tu B-Licence y un RegUp1, si quieres, antes de ir a dormir puedes combatir a ToadMan y a GutsMan. Pero si quieres conseguir más chips, puedes ir a DenArea1 en Internet, ve hasta la esquina y entrarás a la pelea con AirMan.

\* TOADMAN.

LOCALIZACIÓN: Marine Harbor.

DIFICULTAD: Fácil.

ESTRATEGIA: Este jefe en su primera fase es muy sencillo, ya que no tiene mucho HP y sus ataques no son tan duros. Derrotarlo es cosa de tiempo, primero verás que hay dos objetos que van de lado a lado en su misma fila y que nunca cambiarán de fila, pero de columna sí. Primero verás que no hay nadie, luego tendrás que esperar a que salga pero, RECOMENDACIÓN: quedarse siempre en la fila de en medio en cualquier columna; esto es muy útil ya que las cosas verdes lanzan pequeños renacuajos que te hieren y a veces te causan una muerte segura, pero luego son útiles contra el siguiente ataque. Si dejas a Toad Man pase tiempo sin hacer nada, verás que lanza un ataque que tiene forma de nota musical, pero te seguirá, así que trata de esquivarla, de lo contrario te dejará paralizado; también nota que cuando te pones en su misma fila, se pasará al otro objeto verde, así que planea bien tu estrategia.

PREMIO: Dinero o ToadMan Chip, Ribicode.

\* GUTSMAN

LOCALIZACIÓN: Casa de Dex (ACDC TOWN)

DIFICULTAD: fácil.

ESTRATEGIA: Su HP es de 300, así que no debe causarte mayor problema. Primero verás que anda paseando columna por columna y a veces da un golpe en el suelo, provocando una ola al igual que los enemigos de la red. Si te pegas demasiado a su zona, se pondrá enfrente de ti y te dará un puñetazo, así que si lo ves, muévete rápidamente. Habrá veces en que golpeará el suelo y todo tu campo quedará agrietado y lo peor del caso es que disparará 3 veces un puño volador, lo que significa que necesitas darle golpes para evitar que esto suceda. Calcula el perfecto tiempo para golpearlo y hazlo, lo vencerás en muy poco tiempo con PA.

PREMIO: Dinero o GutsPnch o GutsMan Chip, DexCode.

\* AIRMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Den Area 1.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: Este jefe es más rudo que el anterior, ya que sus ataques son más fuertes que en la versión anterior, además, tiene más HP, lo que puede costarte un poco más de trabajo. DE ahí en fuera, lo demás es idéntico, excepto por los ataques, que son más fuertes. No olvides que ahora no esperará tanto tiempo para hacer el ataque de los tornados, así que cuidado con ellos.

PREMIO: AirMan Chip o Dinero.

=====  
4.4 - Un día explosivo (vs. QuickMan).  
=====

Una pequeña nota de axell1905:

"Entra en el oso y reta al robot verde. Al salir el segundo virus, ese perro azul (Spikey), se traba el juego y sale la ventana de error y se cierra solo (juego con el Visualboyadvance Tradelink)."

Solución - No uses el Visualboyadvance Tradelink.

Mientras despierta Lan, verás que ProtoMan está entrando en la sala de mensajes, verás que descubrió un mensaje que trata acerca de la corporación Gospel, el cual dice que mañana puede haber víctimas en un ataque al bosque, así que calcula el lío en que te meterás. Al día siguiente al despertar, ve al sur de la casa de Dex, a la parada de camión, donde te andan esperando, habla con los demás y verás que el autobús llegará. Al llegar al campo de Okuden, encontrarás a Chaud, el cual nada más te advierte de que te cuides. Ahora sigue enfrente; en la zona siguiente, ve enfrente y verás que hay un enjambre de abejas, así que tendrás que buscar utensilios para eludirlos. Primero baja y ve hacia enfrente, busca y encontrarás un encendedor, luego ve del otro lado y por las rocas obtendrás un palo del suelo, sube de nuevo y busca en el árbol a la derecha del hombre de rojo, donde conseguirás papel, con esto usa los 3 ítems para acabar con las abejas, con lo que podrás seguir.

En la zona siguiente entra en la estatua y en el extremo superior izquierdo, abre el cubo y toma el HPMEMORY. Después sal de allí y continúa enfrente y verás a un oso, luego ve atrás de la cascada y toma los binoculares, con lo cual podrás ver que el oso es falso, acércate y entra en su red, y vence al robot que se encuentra dentro, no olvides que hay un cubo que tiene un REGUP1. Con el oso fuera, podrás continuar a la zona de acampar. Primero, al entrar, habla con Yai, quien te pedirá peces, así que ve con el hombre en medio de las rocas quien te dará peces; si hablas con Mayl, te pedirá un cuchillo, así que ve con la mujer de azul quien te lo dará; después ve con Dex y te pedirá madera, entonces ve al sur con el viejo y el te lo dará. Con ello ya podrán comer a gusto, después de ello se escuchará una explosión, así que ve al sur y llega a la zona siguiente, ve hasta el final del camino y trata de abrir la puerta, pero no podrás; después recibirás una llamada de Chaud, quien te dirá que hay 4 receptores que controlan la bomba.

Regresa a la zona anterior y notarás que muchos se fueron, pero si vas a tu izquierda, notarás que hay un aparato, métete en él y verás que es un codificador. Al entrar recibirás otro mail, pero no es necesario leerlo, no tiene nada importante; primero, en el entronque toma la izquierda, luego ve enfrente y llegarás a otro cruce, toma la derecha pero el camino se romperá, pero podrás abrir el cubo que tiene 500Z. Toma ahora la izquierda y llega hasta otro cruce y de allí toma el camino de abajo, sigue hasta abajo y toma el camino de la derecha, de él continúa hasta ver un cubo que tiene el Chip Cannon C, con el que podrás poner en tu bandeja para poder tener el PA. Regresa al camino y toma la derecha, en el panel, presiona A y habrás desactivado ese detonador, entonces sal de allí.

Si chequeas la cantimplora, notarás que también es un detonador, así que entra. Primero llega al entronque y toma el camino de la derecha, ve al cubo y toma 600 Z, luego baja y en ese entronque toma la izquierda, ahora baja y ve hasta el fondo, luego ve arriba y toma el puente para la siguiente parte, donde debes tomar primero el camino de arriba, luego toma el camino de la derecha y ve hacia arriba, donde encontrarás un cubo con HPMEMORY, ahora toma la derecha y llega al siguiente entronque, toma la izquierda, luego ve enfrente y encuentra en el cubo el chip WideSwrd L, luego regresa y toma la izquierda y ve hasta el fondo, luego continúa hasta llegar al panel y desactiva el detonador. Entonces sal de allí.

Regresa a la zona del oso y atrás de la cascada encuentras otro detonador, entra en él. Primero ve enfrente, pasa el cruce y llega al siguiente, baja todo y toma el camino de abajo, cruza el puente, toma la izquierda y baja, abre el cubo y toma el chip PanlGrab L, ahora baja de nuevo y toma la derecha, continúa y ve hacia abajo, sigue enfrente hasta el fondo, toma la derecha y llega al cubo donde encuentras 1500 Z, ahora regresa al entronque y toma el

camino, luego el de arriba y enseguida la izquierda, ahora continúa hasta el puente, llega al otro lado y abre el cubo que tiene REGUP2. Ahora toma la izquierda y llega al siguiente cruce, si sigues enfrente verás que el camino explota, así que lo que tienes que hacer es simplemente rodear el camino para llegar al panel. Con ello, terminarás el penúltimo aparato.

Regresa a la zona de las abejas y habla con el tipo de rojo, quien es el culpable de todo, así que entrarás inmediatamente. Este es el último, así que abusado; primero llega al cruce, toma la izquierda y llega a la siguiente área, toma del cubo el chip Recov50 N, ahora toma la izquierda, ve al fondo, luego baja, toma la derecha y llega al siguiente entronque, sube y toma la derecha y enseguida baja, cruza el puente y sigue bajando y voltea a la derecha, abre el cubo y toma el POWERUP, toma la izquierda, sube hasta el final y desde allí ve hasta el puente, que te conduce a otros y lleva a un cubo que tiene una BUGFRAG, sigue con los puentes hasta encontrar otro cubo que tiene ATK+10 chip, ahora toma el puente, gira a la izquierda, sube y abre el cubo con 3000 Z, luego tomas la izquierda, atraviesa el puente y llegarás a la zona final, donde debes enfrentar a QuickMan, mátalos y desactiva el panel.

\* QUICKMAN.

LOCALIZACIÓN: Bomb Comp 4.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: este jefe es un poco tramposo, porque no puedes herirle mientras no esté en movimiento o antes de usar un ataque, ya que tiene movimientos tan rápidos que te bloque todos los ataques. Entonces espera a que se empiece a mover y allí se podrá poner en tu fila y darte un golpe con su boomerang, así que muévete. Repite esto, pero ya que se vaya a morir, al hacer su tiro, se pondrá enfrente de ti y te tratará de herir con una especie de sable: Como tiene 500 HP, no tomará mucho problema, pero recuerda que a veces su boomerang puede tirarlo dos veces.

PREMIO: Dinero.

=====  
4.5 - La visita a Yumland (vs. CutMan).  
=====

Al día siguiente, Lan estará en el parque, pero ve que en el árbol hay algo extraño, se acerca y recoge el globo, que tiene una carta de alguien que quiere hacer amigos desde Yumland, ahora ve a tu casa y entra a la Red. De ahí, ve directamente a la Den Area 2 justamente antes del Square, toma la izquierda y llega a la Den Area 3, de ahí avanza y trata de abrir el cubo de la izquierda, pero te dirá que necesitas la A-License para acceder, así que regresa a Marine Harbor y al entrar verás que hay alguien que no estaba, habla con él y te retará.

\* GATEMAN.

LOCALIZACIÓN: Oficial Center.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: este jefe se mueve mucho, pero al hacer ataques se quedará quieto. Sabes, este jefe tiene 2 simples ataques, así que matarlo no será mucha dificultad ya que tiene 600 HP; su primer ataque consiste en que se para en cualquier fila y lanza un tiro muy rápido de su pecho y el otro es un poco más duro, ya que de su mismo pecho, saca 3 pequeños soldados que te irán buscando por la fila que sea, pero no podrán dar vuelta atrás. Ya que su energía está baja, llamará un escudo para bloquearte la mayoría de tus ataques y cuando sea el momento justo, una mano saldrá del escudo y tratará de golpearte, así que muévete rápido.

PREMIO: HPMEMORY, GateMan Chip o Dinero.

Ahora es tiempo de que vayas a la sala de pruebas, pero para entrar allí

necesitas experiencia, y para conseguirla necesitas hacer algunos favores; primero ve al tablero de la sala y escoge la prueba que quieras. Primero recomendando la misión 3.

\* MISSION 3: alguien puede encontrar un programa perdido. Ahora ve a Okuden Valley en la zona de acampar, habla con el tipo que anda en las rocas y te contará los detalles, pero lo único interesante es que se encuentra en alguna Den Area, así que ve a casa y busca en Den Area 3 y verás a un robot merodeando, habla con él y al terminar regresa con el tipo, el cual te dará de recompensa un HPMEMORY.

\* MISSION 2: alguien puede venir a KotoSquare. Así que ve por la Den Area 3 y al final llegarás al 2° piso del área 2, continúa hasta llegar a Koto Area, allí sigue tu camino hasta el área grande, toma la izquierda, luego sube y toma la derecha, continúa y verás que la fondo está un cubo, si del cubo te vas a la derecha, encontrarás a QuickMan.

\* QUICKMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Koto Area.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: Esta versión del último jefe es idéntica a la otra, sólo que ahora tiene más HP y sus ataques son más poderosos. Recuerda que ahora hace más frecuentemente el doble boomerang t cuando tiene más o menos la mitad de su energía, debes cuidar de su sablazo letal.

PREMIO: Dinero o QuickMan Chip.

Ahora ve hacia abajo, luego la derecha, toma la izquierda y en los transportes ponte en el que lleva enfrente, ahora baja y de la derecha, toma el chip LongSwrd L del cubo y entonces entra en el transporte, ahora sigue tu camino hasta el Square y allí habla con el navi morado que está al sur, él te contará los detalles, así que ve a la máquina de café en el Oficial Center, entra y del navi morado, rétaló y véncelo para recibir el programa ODDPROG, regresa a KotoSquare y dale el programa y recibe Recov30\*.

\* MISSION 1: necesito ayuda de un exterminador de virus. Ve a ACDC Town y habla con el científico saliendo del metro, el te dirá que unas navis corrieron por allí, así que necesita que las encuentres y las mates. Primero entra en el juguete del parque, ve hacia arriba y reta al robot morado, luego ve a la escuela y entra en el pizarrón, busca en el mismo lugar que el anterior y vence al robot, luego entra en los juegos de la casa de Dex y vence al último, regresa con el tipo ese y recibe REGUP1. Ahora ve con Dex y rétaló.

\* GUTSMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Dex, ACDC Town.

DIFICULTAD: Fácil.

ESTRATEGIA: GutsMan tiene los mismo ataques que su versión anterior, no es tan difícil todavía ya que su HP no ha subido mucho y además, con PA lo derrotas más rápido y puedes conseguir sus chips más avanzados. Lo que recomendando es que no uses mucho tu Buster, ya que te quita rango.

PREMIO: GustMan V2 o V3 Chip o GutsPnch o Dinero.

Regresa a la sala de pruebas y ahora entra para la prueba de la A-licencia, pero hay tres problemas, el primero es una batalla de sobrevivencia; luego necesitas buscar 2 robots malos en la red, así que ve a Den Area 2 y a la mitad del camino encontrarás a un robot morado, mátaló y el otro se encuentra en Koto Area, cuando los mates regresa y tendrás que pasar otra batalla de supervivencia, hazlo y obtén tu licencia y un REGUP2. Ahora ve al Den Area 3 y abre el bloque de la izquierda con tu Licencia y continúa hasta llegar a Yumland.



Una vez allí, sigue derecho, luego la izquierda y llega a la zona grande, voltea a la izquierda, luego baja y toma al transporte, ahora ve arriba y ve a la zona siguiente; allí toma los bloques que tiene las flechas a la derecha, luego toma la izquierda y cuando llegues al final del camino toma las flechas de la izquierda, continúa hasta llegar al fondo, donde debes ir abajo, entonces ve a tu izquierda y sube inmediatamente para conseguir Navi+20\* Chip, ahora toma tu camino de la derecha, al terminar el camino la izquierda y para culminar sube el puente que lleva a la entrada del Square, pero habrá problemas, ShadowMan y sus secuaces han invadido el Square y están amenazando al Rey, pero al final de la conversación, ShadowMan destruye al rey y luego escapa, pero en ese momento llega un robot verde que le hace compañía al rey en sus últimos momentos; ahora Megaman llega a la entrada, haz camino para llegar al Square. Al llegar notarás que todo está vacío, así que empieza a caminar y con ello empezará a escuchar tecleos, sigue hasta entrar en la casa y habla con el robot verde y el te dirá cual es el siguiente punto de ShadowMan, Electopia, o sea, el Oficial Center. Pero al hacerlo, aparecerá CutMan, quien te retará.

\* CUTMAN.

LOCALIZACIÓN: Yumland Square.

DIFICULTAD: fácil.

ESTRATEGIA: cutMan es muy sencillo, siempre andará dando vueltas por la roca, al igual que tú, ya que al principio de la batalla, colocará unas tijeras que se mueven en sentido contrario a las manecillas del reloj, así que ten cuidado con no chocar con ellas, ya que volverán a aparecer. En cierto momento, CutMan se pondrá en su última columna y lanzará un disco cortador, elúdelo y ataca. Cuando estés en tu última columna, fíjate, ya que CutMan podrá ponerse enfrente de ti y hacer su ataque más letal, que es cuando trata de cortarte con su cabeza (ya vez que tiene unas tijeras allí) así que muévete.

PREMIO: Dinero.

=====

4.6 - El robo.

=====

Al iniciar, verás que ya se está alentando la voz de lo de ShadowMan, pero ya que estés en control de Lan, tu papá te pedirá que vayas con él, así que ve a Marine Harbor y en el Oficial Center toma el elevador, luego toma la derecha y llegarás con papá, habla con él y te dirá que necesita cierto programa para mejorar a Megaman, el programa se llama CHNG.BAT, pero no será fácil encontrarlo. Antes de irte, no olvides revisar la bata de papá ya que contiene un Power Up, después ve abajo y entra a la Red. De ahí, ve a los BOARDS en el Square y verifica el 3 de derecha a izquierda, así que dejarás un mensaje, ahora que no tienes nada que hacer, que mejor que hacer unos trabajos.

\* NECESITO AYUDA: necesito que encuentren a una niña relativa a mí. Es tiempo de ir a ACDC Town y busca en la escuela, hablando con la primera persona que veas allí; una vez que hables con ella, tendrás que buscar a una pequeña niña perdida en algún lugar, regresa a Marine Harbor y busca más allá de la van de Ribitta, allá verás a una niña, habla con ella, después regresa a la escuela y la niña te dará de premio un REGUP1.

\* EN EL CAFÉ: te explicaré el trabajo en persona. De donde estás, ve a la cafetería y verás que hay un tipo que no estaba, habla con él y notarás que quiere que cierto robot sea destruido, él se encuentra en la alguna Den Area. Con estas pistas, ve a Den Area 2, justamente saliendo del transporte para la entrada del Square y mátalos; ahora ve con el amigo y recibe un HPMEMORY.

\* NECESITO CHIP: necesito una FireSword F. Ve a la recepción y habla con una señora gorda, dale el chip y ella te dará Slasher L.

\* PAGANDO EN AVANCE: te pagaré por cierto ítem. Esto te obliga a ir a Yumland 1, busca a un robot morado, habla con él y te dará GATEKEYB, pero te retará a una batalla, mátao y quedará la tarea lista.

\* NECESITO UN CUPIDO: estoy locamente enamorado. Ve a Okuden Valley y busca a un viejo, él te pedirá que busques a su amada, así que regresa a Marine Harbor y en las flores habla con la viejita, habla con ella y después regresa con el viejo y te dará 10000 Z.

Ahora es tiempo de ir a investigar, primero necesitas hablar con todos los robots de KotoArea y KotoSquare, luego ve al Square y habla con todos, así que ve a los BOARDS y ve la respuesta que te tienen: En ese momento, ve a ACDC Town y en el parque encontrarás a un señor, habla con él y te dirá que hay una programadora en Okuden Valley, así que ve a Okuden y en la zona de acampar habla con la chica de fondo, dale la BATTERY que te dio el señor y ella te dirá que el programa se encuentra en KotoSquare, ve allá y habla con un robot morado, pero según él, el programa está en YumSquare. Si estás en casa, usa el GateKey en los portales y eso te lleva a la entrada del Square, de lo contrario, tienes que ir a través del clásico camino, pero si investigas bien en Yumland 2, enfrentarás de nuevo a CutMan.

\* CUTMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Yumland 2.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: Este jefe trae consigo unos cuantos cambios en cuanto a la batalla anterior. Primero, ahora en vez de usar una tijera en tu territorio, ahora habrá dos y la cosa se pone mejor, porque todos sus golpes incrementaron al doble de daño, pero si logras esquivar como la vez pasada, no hay problema, recomiendo que lo mates rápido y consigas su chip, ya que es muy útil y fuerte.

PREMIO: CutMan Chip o Dinero.

Ya que estés en el Square, ve a donde está el robot, ve más adelnate y verás un cubo, ábrelo y toma le programa, pero el problema es que la alarma se activó, así que trata de salir del lugar y verás que el robot verde te bloquea el paso, y no hay más remedio que combatir sus virus, así que al salir, sal de la red y vuelve con papá. Él colocará el programa en Megaman y al finalizar...

=====  
4.7 - El crucigrama virtual (vs. ShadowMan).  
=====

Ya que le hayan puesto el programa a Megaman, Shadowman se habrá infiltrado en la computadora madre, así que ve y entra en el Square, verás a un navi morado, entonces mátao; ahora ve con papá y hablarán de computadora madre, así que ve al norte del cuarto de papá y entra en el cuarto, una vez allí te darás cuenta de que hay sistemas de seguridad alrededor del ordenador, al avanzar verás a 3 personas, quienes te ayudarán en el trayecto a la computadora madre. Así que después de charlar, entra en el sistema.

Primero ve a la derecha y verás que hay unas letras, esas letras responden a unas preguntas que te hacen los robots, pero mencionarlas hacen perder el tiempo. Primero tienes que pararte en las letras C-A-T, si presionas la letra correcta, se pondrá azul y si presionas la clave correcta se pondrá verde, sigue enfrente hasta llegar a un transporte, una vez en el otro lado, ve todo derecho hasta el cubo que tiene 800 Z, luego regresa dos aberturas y entra, ve y en las letras presiona R-I-V-E-R, ahora sigue tu camino hasta el entronque, toma el camino de la izquierda para llegar a un cubo que tiene un HPMEMORY. Luego necesitas regresar al entronque y de ahí toma el camino de arriba, sigue

derecho y en el cubo, toma el Recov30\*, ve por el camino de abajo y en las letras presiona N y en el de la derecha presiona B. Luego sigue tu camino hasta llegar al panel, al activarlo aparecerá un navi extraño, pero tus compañeros llegarán y ellos lo matarán por ti. Ahora continúa hasta el siguiente transporte.

Avanza y luego toma el camino de la derecha, que conduce a un Spreader P, luego regresa y toma el otro camino y en las letras presiona A-F-B-E-C-D, luego avanza y toma el camino de la izquierda y en las letras presiona W-A-T-C-H y no olvides abrir el cubo que tiene 600 Z. Ahora ve abajo y toma el camino de la izquierda, luego busca el cubo que tiene un WRECKER y regresa para que presiones las letras A-L-M-O-S-T-T-H-E-R-E y al ir más enfrente llegarás con ShadowMan, nota que ProtoMan te acompaña, pero lo malo es que ProtoMan se quedará a pelearlo mientras tú sigues el camino de los campeones. Sigue y entra en la computadora madre.

Una vez allí, toma la derecha y en el cubo hay una BUGFRAG, luego regresa por el otro lado, luego toma el camino de abajo y en el cubo toma SHOTGUN\*; después regresa y presiona las letras W-I-G en las de la parte inferior izquierda, luego G-E-M en las de la parte inferior derecha, luego M-A-S-K en las de la parte superior izquierda y K-N-I-F-E en las restantes; ahora sigue hasta las próximas letras, pero ignora y sigue el camino para llegar a un cubo que tiene PANLOUT3\*, regresa a las letras y presiona U-C-A-N-C-O, si vas arriba tomarás del cubo Recov80 F, ahora regresa y ve por el camino que conduce a más letras, presiona J-U-M-P-S, después necesitas ir derecho para llegar a la zona siguiente.

Una vez allá llegarás a las letras, presiona S-P-I-D-E-R, luego ve por el 2° camino a la derecha y sigue para llegar a un cubo que tiene 1000 Z. Ahora regresa y estarás en otros paneles, ahora presiona A-P-P-L-E, en las siguientes necesitas presionar B, enseguida, en los caminos, toma el que va hacia arriba y llegarás a otro cubo que tiene WideSwrd L, regresa y ve a la derecha, donde llegarás a unas letras, presiona en orden D-O-N-T-I-G-V-E-U-P, ve al cubo y toma Hammer T y para culminar, ve a la zona siguiente.

Llegarás inmediatamente a los paneles, así que presiona R-A-C-C-O-O-N, sigue tu camino y en el cubo toma los 1400 Z que tiene, ahora ve al lado contrario y presiona G-I-K-M-O-Q-S-U-W-Y, después toma el camino de arriba para más paneles, donde se debe presionar la clave S-Y-S-T-E-M-A-H-E-A-D, en las siguientes presiona S-Y-S-T-E-M-C-L-O-S-E, luego busca el cubo que tiene un FullEnrg y vuelve a presionar V-I-R-U-S y para finalizar, llegarás con ShadowMan.

\* SHADOWMAN.

LOCALIZACIÓN: Mother Comp 5.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: ShadowMan es idéntico a su versión del Megaman Battle Network 1. Generalmente siempre buscará la oportunidad para lanzarte 3 estrellas, las cuales se esquivan moviéndose de lugar rápidamente, después verás que se moverá como QuickMan pero un poco más lento, así que si te esperas, notarás que habrá 3 ShadowMan; no desperdicies tus chips a lo tonto para adivinar cual es el original, mejor usa tu Buster y con él deja al original sólo y dispara. Cuando ya su energía esté muy abajo, convocará 2 ilusiones en tu campo, pero son destruibles aunque eso es a veces complicado por la movilidad de éstas, ya que su objetivo es bloquear cualquier ataque tuyo, y lo por del caso es que atacan con unas espadas muy desesperantes, por lo que es mejor dejarlos como están. Siempre trata de golpearlo con un chip fuerte cuando su energía está baja para asegurar que no saldrán esas ilusiones, ya que es mejor combatir frente a frente y saber salir sólo de esa.

PREMIO: Dinero.

=====  
4.8 - Netopia, el lugar menos seguro del mundo (vs. KnightMan).  
=====

\*\*\* Aldo Cáceres agrega: \*\*\*

La GATEKEYC se obtiene después de un cuestionario junto con un HPMemry, para ello ve con el científico en el cuartel NetBattler en Netopia Castle.

Al otro día, verás que te invitan a una conferencia en Netopia, lo primero es decirle a mamá, quien te enviará a marine harbor a visitar a papá, el problema es que él no está y en su lugar te dejó un chip, por lo que baja a la reopción y ellos te darán tu pasaporte. Antes de irte, puedes tomarte el tiempo para vencer a GateMan.

\* GATEMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Oficial Center.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Este jefe tampoco ha cambiado mucho desde su última aparición, sólo que éste es más letal que los demás. Notarás que su HP es más elevado y que eso te complicará más la vida, ya que cuando tenga aproximadamente menos de 400 HP, convocará a su RemoGate que tanto odiamos, al igual que los fantasmas de ShadowMan. Lo bueno, es que ese escudo se puede romper, pero no a disparos del buster, sino a disparos de cualquier cañón o con un chip fuerte. Verás que tiene una combinación muy buena, primero, hará el lanzamiento de los soldaditos, luego verás que cuando ya estén muy cerca de ti, hará el disparo horizontal que baja 100 HP, lo cual no es muy bueno. Recomiendo usar PA de cañones, como el Z-Cannon o el O-Cannon.

PREMIO: Dinero o GateMan Chip, Famous's Fólдер.

Ahora es tiempo de ir al aeropuerto a través del metro, al llegar, sube las escaleras, habla con Mayl quien te dará Roll V2 Chip y el programa Gíreles, que no servirá mucho en un futuro cercano. Luego métete en la PC de allí y toma del cubo un BUGFRAG. Ahora sal y pasa por el detector de metales, donde te quitarán a Megaman y te darán un MiniPet, que es más chafa, entonces habla con el tipo que te dejará pasar a la zona de ida, allí un tipo te chocará, pero no fue seguro, algo raro pasó. Ahora verás a Chaud enfrente de ti, dile que se vaya y te dará a Megaman de vuelta. Pues ahora es cosa de ir al avión e ir a Netopia, lugar de los delincuentes. Una vez allá, baja las escaleras y habla con el tipo, enséñale tu pasaporte y sigue enfrente, verás a Ribitta así que no dudes en retarla.

\* TOADMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Netopia Airport.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Según mi punto de vista, este enemigo es uno de los más duros, ya que sus ataques son de los más peligrosos que te puedas imaginar, primero que nada, verás que ahora los renacuajos se mueven más rápido, lo que te dará menos tiempo de moverte por esas filas, también verás que todos sus ataques son muy destructivos, su voz es más dañina y los renacuajos también son fuertes, así que recomiendo aquí tanto el chip Invis\* como los PA de cañones.

PREMIO: Dinero o ToadMan Chip.

Al tratar de salir del aeropuerto, verás que un señor te bloquea el paso, él se ofrece a llevarte a donde quieras, la mala noticia es que al llegar al parque, te querrá robar, pues te sacará del coche y tus chips que no tienes en el fólдер los robará. Ahora es tiempo de ir al hotel, así que ve al norte y toma el cruce que lleva a la ciudad, una vez allí, ve por la puerta verde que es el hotel. Una vez allá, verás que Megaman y Lan tendrán una pelea, ahora ve al parque y verás al viejo Higsby, quien te hará reflexionar, y entonces

regresa al hotel con Megaman, quien aceptará tus disculpas. Después de su conversación, métete en el refrigerador y en el cubo que hay allí obtendrás un BUGFRAG y si tienes un UNLOCKER úsalo para tomar el chip ElecSword\*, sal de allí y si buscas en el refrigerador obtendrás un HPMEMORY.

Si vas de nuevo a la calle, ve con Higsby, quien te dará Quake2 W, SonicWave y TreeBomb\*. Ahora ve al parque y él te mandará al callejón, allá busca en un bote de basura un REGUP2, luego ve y habla con el niño, quien te pedirá un Guard\*, pero para recuperar el pasaporte necesitas ir a la red, donde primero necesitas ir con Raoul (el chavo de azul) y reta a su ThunderMan.

\* THUNDERMAN.

LOCALIZACIÓN: Netopia Underground.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: Al ver lo que este jefe te tiene preparado, ten en cuenta que no será nada fácil, porque si ves, hay tres nubes; primero verás que no se mueve de la última columna, además, las nubes son lo que te causan el problema, porque si te pones enfrente de ellas, se tornarán negras y sacarán unos rayos con un rango de 1 en todas las direcciones, excepto diagonales. También verás que de vez en cuando, ThunderMan levantará sus manos, esto lo hará para dos cosas; 1: para cargar las nubes de una carga eléctrica y 2, para sacar una lluvia de truenos que bajan buena cantidad de energía.

PREMIO: Dinero y RaoulCode.

Ahora, con el permiso de Raoul, ve a la radio y entra en la Red. En los cubos de allá adentro, encontrarás NAVI+20\* y un BUGFRAG, sigue tu camino hasta llegar al transporte y en el cubo usa el código para proseguir. Si hablas con el robot, te dirá que tu pasaporte se encuentra en el NetSquare y para llegar allá es preciso nunca tomar las flechas para llegar a la entrada y llegar al lugar; allá habla con las navis y verás que te dicen que un robot se lo llevó, así que sal y ve a Netopia 3 que está al sur de la entrada del Square. Allá busca a un robot, habla con él y te retará, mátalos y recibe tu pasaporte. Lo que te resta del trato es ir con Jim y darle el chip que deseaba, él te dará información acerca de tus demás chips, así que ve a la joyería y reta a la señora.

\* SNAKEMAN.

LOCALIZACIÓN: Netopia Jewelry.

DIFICULTAD: Fácil.

ESTRATEGIA: Este jefe es muy sencillo, en especial si tiene la armadura HeatGuts, porque como es débil contra chips de fuego, este enemigo saldrá corriendo al ver tu fuerza calcinadora. Primero, nota que no hay columna de en medio, ya que de ahí salen sus pequeñas serpientes que le ayudan, verás que éstas salen sincronizadamente, a menos de que destruyas algunas y salgan como sea. También ve que si tú te quedas en la misma fila que el jefe, él nunca saldrá de su tarro, por lo que siempre que quieras atacar, necesitarás pasar por las filas de los lados para hacer que salga. Si dejas que SnakeMan quede mucho tiempo afuera, alzará sus manos y te dará unos disparos estilo metralleta y lo malo de ello es que a penas y son esquivables. Usa chips de fuego que sean de ALCANCE.

PREMIO: Dinero y tus chips, MiliCode, 10000 Z.

Con esto, podrás ir al hotel y dormir un poco. Al día siguiente ve al castillo y si te metes en la estatua, en un cubo obtendrás un UNLOCKER. Antes de que te vayas, habla con todos y después pasa por donde hay un escudo y llegarás a la conferencia. Allí empezarán a hablar y después de un rato, verán que el que expone se cae y lo mismo pasará con todos. Después de eso, despertarás en un calabozo, ve a la zona de enfrente y verás que hay una trampa, así que entra en la red para desactivarla. Antes de describir la siguiente sección, es preciso que sepas algunas cosas básicas para las siguientes redes, primero

debes saber que hay robots malos que andan merodeando por allí. El primero es el vampiro, el cual te succionará sangre si te atrapa, el segundo es un zombie, el cual te llevará a su tumba si te atrapa, pero no pasa a mayores; el tercero es un ladrón, que te quitará dinero al chocar contigo.

Al entrar, ve derecho, hasta encontrar a un vampiro que te empezará a seguir, así que toma el 2° camino de la izquierda, prosigue hasta llegar a otro cruce, toma la izquierda y del cubo toma la Cyberkey, ve más abajo y toma del cubo 1000 Z, ahora espera al vampiro para que lo puedas esquivar y poder llegar a las barras, donde debes usar la llave recientemente obtenida para abrir la puerta, sigue tu camino hasta el entronque, toma la derecha y luego ve por el camino de arriba, al pasar por allí verás que un zombie despertó, así que no pares. Al llegar al cruce, ve por el de la derecha, luego continúa y ve al cubo que tiene la CyberKey, sigue el camino de la izquierda que te lleva a la puerta, donde podrás para el mecanismo. Con esto hecho, sal de allí.

En ese momento, recibirás una llamada, es de Jonson, quien acaba de caer. Con esto ve al siguiente cuarto, donde las puertas se cerrarán automáticamente y el techo empieza a caer lentamente, con lo que deberás entrar a la red nuevamente. Al entrar, sigue derecho, deja que aparezca el zombie y en el cruce toma el camino de bajo, donde notarás que aparece un vampiro, pero si llegas al cubo, obtendrás un REAPIR C. Al hacer esto, nota que el vampiro se fue ignorándote, dándote la libertad de seguir sin preocupaciones; sigue por el camino que no tomaste y no dejes de seguir a los robots hasta encontrar un camino en donde el zombie se va por un lado y el vampiro por el otro, si el tiempo es muy justo para eludirlos, deja que el zombie te atrape las veces que sean necesarias para poder evadir al vampiro y con ello poder llegar al cubo que tiene la CyberKey, ve por el camino de al lado y usa la llave en la puerta. En el nuevo cruce, toma el camino de la derecha que te lleva a un FullEnrg, luego es tiempo de ir al de abajo, donde notarás la presencia de un delincuente, primero ignora el camino de la derecha, sigue enfrente y toma el camino de la izquierda, prosigue hasta encontrar otro entronque, toma la derecha y del cubo toma la CyberKey, regresa por el otro camino y te encontrarás otro camino, sigue enfrente y verás un cofre, párate en él y verás que el bandido se irá y podrás tomar del cubo el chip Sword S, entonces ve a la puerta y desactiva el mecanismo.

Al salir y llegar al otro cuarto, verás que la puerta se cerrará y escucharás una conversión de la princesa, así que al terminar, sigue las escaleras, en el final encontrarás a Jennifer, habla con ella y sigue al cuarto, donde te verás rodeado de flamas, pero gracias al programa Wireless que te dio Mayl, esto te permitirá entrar en la red. Al entrar y avanzar, verás que un bandido aparece rápidamente, así que toma el camino de la derecha y verás un cubo al bajar, tómalo y obtén SubMem, ahora ve por el camino que tomó el delincuente y aparecerá un vampiro, pero más abajo encontrarás la CyberKey, así que sigue corriendo y llega a la puerta, ábrela y avanza, pero al pasar el camino recibirás una llamada de Raoul, el cual te deja sin compañeros, excepto a Chaud. Después de esto, sigue y verás a un bandido, avanza y toma el camino de la izquierda, donde encontrarás un cubo que tiene un REGUP1; ahora sigue el camino del zombie hasta llegar a un entronque, ignora el camino del zombie y toma tu izquierda, sigue y encontrarás el cubo con la CyberKey, sigue enfrente y llega al siguiente entronque, toma la izquierda y espera a que se vaya el bandido y el zombie, luego ve enfrente y espera en el Baúl para que se vaya el vampiro, ahora ve abajo y a la derecha para tomar del cubo unos 1200 Z, ahora ve enfrente y pasa la puerta que lleva directamente al mecanismo. Al salir, verás que está en el cuarto siguiente, Raoul, el cual se encuentra tirado en el piso y humeando, después de hablar con él, aparecerá Chaud, el cual te retará.

LOCALIZACIÓN: Castle.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: Al igual que en el juego anterior, ProtoMan no puede faltar como enemigo. Notarás que ProtoMan no se mueve de la última columna, excepto para atacar. Si le disparas con tu Buster, verás que activará su escudo; al pasar el tiempo, ProtoMan podrá hacer dos cosas: la primera es que se acerque a tu campo y te haga un sablazo idéntico a una WideSword, este movimiento lo repetirá tres veces y luego se repetirá el proceso de espera; si te toca el otro, es un poco más difícil de esquivar, ya que consiste en un sablazo que tiene dos rangos de ancho, así que tienes que ponerte en una fila que no te afecte, además, se pondrá enfrente de ti y te hará un sablazo con un rango de 3, pero lo diferente es que ahora podrá abstenerse de repetirlo u otra cosa.

PREMIO: Dinero.

Ya con la confianza de Chaud, ve a tu derecha, sube las escaleras y al llegar al final verás en el cuarto a la princesa, quien fue la culpable y la traicionera, así que Lan lanzará el Wireless permitiéndote entrar de nuevo. Al entrar, toma el camino de la izquierda, luego toma la izquierda de nuevo y ve hacia el cubo, pero aparecerá un vampiro, así que ve rápido al cubo que tiene la CyberKey, ahora regresa la entrada y toma la derecha, toma la derecha de nuevo y si vas al cubo obtendrás un LongSword L, pasa la puerta y sigue derecho hasta el siguiente entronque, toma la derecha y sigue hasta llegar al entronque, sigue derecho y después de esa toma el camino hacia abajo y busca el cubo que tiene el FullEnergy, regresa y sigue hasta el siguiente entronque, sigue el camino de abajo y llegarás a otro, sigue derecho y en el cubo encontrarás un BUGFRAG, ahora elude al vampiro que te causará problemas, sigue enfrente y toma la izquierda que conduce al cubo con la CyberKey, regresa y ve por el otro camino, ve por el cubo y toma el POWERUP, ve por el otro lado y abre la puerta para llegar a la zona que sigue.

Al entrar, verás que es como un laberinto, llega al centro y coge la CyberKey y a tu izquierda (o asea en las afueras) encontrarás un FullEnergy, así que no tardes en ir a la puerta y ábrela. Después llegarás a una zona de muchos entronques, siempre ve por la izquierda hasta que el camino se acabe, luego ve abajo y llegarás a un cubo que tiene un Invis2 Q, sigue a tu derecha y luego abajo, sigue el camino hasta llegar a un cruce, toma la izquierda y espera a que el vampiro se vaya para poder tomar la CyberKey, pero si estás muy apretado y ves a un zombie, dile que te regrese y si lo haces, puedes tomar de la derecha el Recov120 U, así que ábrete camino hasta la puerta que conduce al mecanismo y a Knightman.

\* KNIGHTMAN.

LOCALIZACIÓN: Castle Comp 5.

DIFICULTAD: Fácil.

ESTRATEGIA: Este jefe no es nada difícil, ya que sus ataques no son muy fuertes, pero puede desesperarte. Como ves, tiene una coraza de piedra, que lo defiende contra cualquier golpe causándole 1 HP de daño con cualquier chip, así que primero, espera a que se quite su protección y podrá hacer dos cosas, si estás en su misma fila, te lanzara un pica hielo gigante, pero si estás en cualquiera de los lados, lanzara algo hacia arriba, que provocará que caigan 3 objetos al azar en tu campo. Al pasar un tiempo, verás que salta un espacio enfrente y como es muy pesado, agrietará todo el campo de duelo. NUNCA te quedes en medio cuando esto, preferentemente los lados, así que hazlo bien. Tampoco te muevas mucho, ya que si dejas al menos 3 espacios agrietados esos 3 serán los objetivos de los objetos que caen.

PREMIO: Dinero.

=====  
4.9 - Crisis Magnética (vs. MagnetMan).  
=====

Estarás en el hotel, dirígete al aeropuerto dando clic en la señal del camión que te llevará allá, habla con el científico y luego repite el procedimiento para ir a casa, pero antes, hay que retar a Chaud.

\* PROTOMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Chaud, Airport.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: La estrategia de ProtoMan no cambia desde su última aparición, pero como todos, su ataque y vida incrementaron. Lo peor que te puede pasar, es que ahora, él hace más frecuentemente el del sablazo volador, que es muy odioso por cierto.

PREMIO: ProtoMan Chip o Dinero.

En el establecimiento, entra y busca en el cubo el Lance P Chip. Ahora regresa al avión. Mientras ves el pequeño video, notarás que Lan está soñando con Mayl y al despertar, Megaman le ordena que vaya a la cabina, así que ve para allá y habla con el capitán, y al hacerlo habrá una turbulencia, después de eso, habla con toda la gente del avión (nota que hay un niño que desde el aeropuerto ni dice ni una palabra); después de hablar con todos comerás y diez minutos después deberás ir al baño para desechar todo lo que comiste. Justo cuando estás allá, escucharás a unas personas decir que se escapó una araña, así que ve a hablar con el tipo medio calvo de traje café, él es experto en insectos; a la hora de hablar con él, oirás que alguien ya encontró la araña, entonces ve hasta el fondo del avión y notarás que el tipo anda moribundo, así que regresa con el señor pero en vez de hablar con él, habla con el de verde que es un doctor y te ayudará con el infectado. Ahora regresa con el señor, el cual te indicara unas cosas para poder atrapar a la araña (no olvides que en las cortinas de allí, cerca del tipo hay un HPMEMORY y si vas a la tele del cuarto anterior encontrarás un BUGFRAG).

Primero ve a la cabina y toma la gorra del capitán, regresa y habla con el tipo gordo, que te dará a repetir una canción y cuando te haga escoger, escoge primero CHICKY-CHICK BABY!, luego MAKE ME GO KABOOM!, CAN YA DIGIT LADY!, OH MY LOVEFIRE!, COMIN' TO YA SOON!. Con esto regresa a tu asiento y habla con la vieja a un lado del científico, ella te dará el palo y con la señora cerca del cuarto del baño consigues el objeto faltante; con esto ve con el especialista, ve a la primera clase y atraparán a la araña. Horas después habrá otra turbulencia de nuevo, pero lo diferente de esta es que es causada por un virus, así que necesitas ir a la cabina y entrar en la red del avión. En esta parte debes saber dos cosas importantes, como habrás notado en el título, lo que vas a ver tiene que ver con el magnetismo y entonces, NUNCA llesves una armadura de agua; también hay dos cosas especiales, si pasas por las barras azules, irás hacia enfrente, si vas por las rojas, irás hacia atrás.

Primero, necesitas ir a la izquierda y pasar por las líneas azules, luego baja y ve a la izquierda de nuevo, baja otra vez y cuando veas las líneas rojas, sube y ve hasta el fondo, toma la derecha y del cubo toma 800 Z, luego regresa y pasa por lo azul, para terminar ve a tu izquierda, lo que conduce a un transporte, síguelo hasta llegar a la zona siguiente. Allá, sigue derecho hasta llegar al entronque, toma la izquierda, baja y toma las líneas rojas de arriba, donde llegarás a un cubo que tiene 3000 Z, ahora regresa y pasa por el de abajo, de ahí toma el primer camino a la izquierda y sigue hasta llegar al cruce, pásalo y verás una máquina azul en una zona de llantas, desactívala, lo que provoca que todas las líneas azules de esa zona desaparezcan. Ahora ve arriba y toma la derecha, pasa lo rojo y llega al cruce, ve arriba y en el siguiente cruce va arriba, toma las líneas rojas y llegarás a otro entronque, toma el camino de abajo y encontrarás un cubo con el chip GrassLine, ahora regresa y toma el camino de arriba, sigue enfrente y pasa por las líneas rojas, sigue derecho y llegarás al interruptor rojo, así que desactívalo, con



ello, regresa casi al principio y en la zona de llantas corrige el programa del ala, luego ve a tu izquierda y toma el transporte.

Al llegar a la otra zona, toma el camino hacia arriba y llega al cubo que tiene LilBomb\*, ahora ve abajo y toma el camino de arriba, sigue tu camino hasta el cruce, donde debes tomar el camino de abajo que conduce a un HPMEMORY, si tomas el otro camino llegarás al interruptor rojo; ya con esto regresa a la zona amplia de llantas, regresa al principio y va hacia abajo, sigue y llegarás al interruptor azul, regresa a la zona amplia de llantas y sube, ve a la derecha y activarás el programa piloto. Si quieres artículos como REGUP2 y 900 Z, debes ir al sur de la zona, de otro modo, ve a tu derecha y toma el transporte.

En la zona que sigue, toma la derecha para llegar al cubo que tiene Barrier L, toma las líneas rojas y llegarás a un cubo que tiene 1800 Z, regresa y ve por las de arriba, con las que llegarás a una zona inferior, ve por el camino de arriba y continúa hasta la izquierda, hasta llegar a una zona de llantas donde hay un cubo que tiene Recov120 S, ahora ve a tu derecha y llegarás al principio, así que ve de nuevo al nivel inferior y toma la derecha, sigue hasta el fondo, toma las líneas y llega al interruptor azul. Ahora regresa y entra por cualquier abertura, ve a tu izquierda, baja y llegarás de nuevo a la zona de llantas, ve a la zona de arriba y toma la derecha, con la cual llegarás al interruptor rojo, ahora ve a tu izquierda y llega a otro entronque, primero toma el de la izquierda para ir por 1000 Z, luego toma el otro y llegarás a otro cruce, toma el que lleva abajo y con ello ve con el robot, pásalo y toma el camino de la derecha, con el que llegarás al programa de la presión, entonces toma tu derecha y llega al transporte.

Estarás en la zona 1, pero es la principal. Primero llega al cruce, en el cual debes tomar las líneas rojas para ir a un cubo que tiene el RockCube\*, regresa y toma el camino de abajo que da al nivel inferior, ahora ve hacia arriba, toma la izquierda, sube y ve a la izquierda, sube de nuevo y ve a la última de la derecha, donde encontrarás 2000 Z, ve abajo y continúa hasta llegar al interruptor rojo, con este regresa y ve hacia abajo, ve a tu izquierda y llegarás al interruptor azul. Regresa a la zona de llantas y toma la izquierda, en el cruce toma toda la izquierda hasta llegar a un cubo con Spice2 N; regresa y baja, con lo que llegarás al programa de altitud, entonces ve abajo y llegarás a otra zona.

En ella tendrás que tomar primero los mecanismos azules hasta llegar al cruce, ve arriba y toma el camino azul de nuevo sigue hasta que no puedas continuar, es porque hay un cubo que tiene BUGFRAG, ahora ve a la derecha y pasa por lo rojo, baja hasta el fondo y toma 1500 Z, entonces entra en la primera abertura de arriba y luego ve al cubo que tiene un HPMEMORY, baja y llegarás al interruptor azul. Con esto, regresa a la entrada del nivel, entonces baja y toma la 2° abertura que lleva arriba, sigue todo a tu izquierda para pasar y llegar hasta un cubo con HiCannon E, ahora regresa al cruce de arriba, ve a tu derecha, baja y ve de nuevo a la derecha, con lo que llegarás al interruptor rojo. Luego ve arriba y toma del cubo 500 Z y desde aquí sólo tienes que abrirte camino hasta el programa que está siendo protegido por MagnetMan.

\* MAGNETMAN.

LOCALIZACIÓN: Air Comp 2.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Como ves, MagnetMan tiene el campo lleno de magnetos en el centro, lo que te complicará la pelea. Primero verás que se mueve sólo en su columna y que mientras se mueve, saldrán unos imanes que sólo puedes esquivar moviéndote en tu fila. Después, verás que se va a cargar y hará una bola magnética, esta es un poco más difícil de esquivar, ya que te persigue a donde quiera que te muevas, lo más recomendable es que te vayas hasta atrás y esperes a que la

bola casi te vaya a tocar, entonces, ve abajo e inmediatamente a la derecha, con lo que habrás esquivado el ataque. YA que le bajaste mucha energía, viene lo difícil, ya que cuando esté en tu misma fila irá hacia ti, pero lo malo es que por atrás también aparece una ilusión que te causa el mismo daño, es decir, que si ambos te pegan, sufrirás el doble de daño.

PREMIO: Dinero.

=====  
4.10 - La edad de hielo de la red (vs. FreezeMan).  
=====

Una vez que todo vuelva a la normalidad, sal del avión, y ve a casa de todos tus amigos, y en eso, aprovecha para combatir a Dex, tampoco olvides entrar al piano del Mayl, donde encontrarás un REGUP1 y un HPMEMORY (tampoco olvides a papá ni a mamá). Luego ve a dormir.

\* GUTSMAN V3.

LOCALIZACIÓN: Dex, ACDC Town.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Esta versión de GutsMan es la más peligrosa, ya que todos sus ataques han incrementado notablemente de fuerza y además, si no lo derrotas en un buen tiempo, o sea, con un buen PA, tendrás que conformarte con el pequeño premio que te tiene preparado.

PREMIO: Dinero o GutsMan V2 Chip o GutsMan V3 Chip.

Al empezar el día siguiente, habrá un terremoto, donde Netopia y Yumland serán los más afectados. Entonces, Lan recibirá un mail de NAL, donde te darán el FREPASS para ir a Netopia cuando quieras. Al leer el de Mayl, necesitarás ir a Yumland Square, pero como verás, los transportes están bloqueados por hielos, algo muy raro por cierto. Así que tienes que ir directamente al área 3, pero como verás, hay un bloque gris, bloqueando el paso y si lo destruyes, saldrán virus, pero eso no importa, tienes que llegar a Den Area 3, donde también el paso estará bloqueado. Así que regresa a Den Area 2 y de ahí, ve con un navi rosado, habla con él, el cual se queja de que alguien no ha regresado, ve hacia KotoArea, justo en el final, salva al navi morado, quien te dará REDFRAG. Ahora ve con papá, quien transformará el REDFRAG en REDCURE, lo que te ayudará a romper hielos rosas.

Es tiempo de regresar a Den Area 3, donde podrás romper el hielo, sigue tu camino hasta Yumland 2, donde verás a Roll, rompe el hielo y ayuda a Roll, luego, ve al Square (el de Electopia) y checa los BOARDS los comentarios acerca de un tal doc, luego, recibirás un mail de Mayl en el que vien el chip de RollV3 Chip. Ese comentario, te manda investigar a UnderSquare y para horar tiempo, ve a Netopia, ve al catillo y en la sala de conferencias habla con el chavo junto al pizarrón y te dará ONBACODE, con el cual podrás ir directamente a Netopia en la red sin la necesidad de viajar hasta acá; luego podrás retar a SnakeMan y ThunMan y a HeatMan.

\* HEATMAN.

LOCALIZACIÓN: Airport.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: Si tienes la armadura HeatGuts, estás de suerte, ya que además de que su Flammethrower es muy fuerte, habrá un ataque que no podrá perjudicarte. Primero, verás que al igual que ToadMan, huirá cuando te coloques en la misma fila que él, pero al pasar un tiempo, hhará una ola de fuego, tal y como lo hace FireMan del juego anterior. También verás que a veces se hará una pequeña caja y caerá sobre ti, obviamente este ataque es esquivable y dejará un panel de magma, esa es la otra ventaja de la armadura, que esos bloques no te dañarán, ya que tu armadura es de fuego y fuego con fuego no causa daño. Cuando su energía no sea mucha, verás que se hará caja en su zona y tres

flamas aparecerán al azar en tu zona 3 veces, así que cuidado.

PREMIO: Dinero o HeatMan Chip, HPMEMORY.

\* THUNMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Underground.

DIFICULTAD: difícil.

ESTRATEGIA: este jefe es más rudo que los otros, ya que si recuerdas su trueno baja una buena cantidad de energía y además, sus brazos los levanta más frecuentemente, lo que te provocará más líos.

PREMIO: ThunMan Chip o Dinero.

\* SNAKEMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Ms Millions, Netopia Jewelry.

DIFICULTAD: Fácil.

ESTRATEGIA: Otra vez este enemigo, el cual no da mucho de que hablar otra vez. Si tienes la HeatGuts, espera a que vaya a hacer su tiro de metralleta y en cuanto levante la mano, suelta el lanzallamas que te ayudará mucho, ya que es de elemento madera.

PREMIO: Snakeman Chip o Dinero.

Ahora que ya tuviste el tiempo para peleas, es tiempo de que entres a la red a través de la bolsa de la señora rica, la cual lleva al final de Netopia 3, usa MiliCode en el cubo y ve a tu derecha, toma el transporte y sigue hasta llegar a Undernet. Una vez allí, ve arriba, luego toma la derecha y sigue hasta encontrar un cubo de premios al azar, después, regresa al entronque y voltea a la derecha, sigue y sube las escaleras, luego toma la derecha y usa la flecha que lleva hacia abajo, luego sube y continúa el camino hasta el transporte. En el otro lado, sigue tu camino, llega a las escaleras y súbelas, ignora el hielo y llega a la otra zona.

En ella, primero debes subir y luego se te presentarán dos opciones, así que sube las escaleras del fondo que te llevan a un cubo con un HPMEMORY, ahora regresa por el anterior y sigue el camino hasta llegar a la zona verde, toma las flechas y llegarás a ver a un navi morado, que te dice que enfrente está el UnderSquare. Para ello, primero tienes que ir hacia abajo, luego toma las flechas rojas, baja de nuevo y sigue tu camino hasta el transporte, después camino enfrente para llegar a la entrada del Square. Una vez allá, habla con el 2° navi morado, el cual promete darte información a cambio de 10000 Z, el cual te mandará directamente al NetSquare, así que sal y ve al NetSquare y habla con el robot verde que anda saltando por allí, él te dirá que su amigo fue a comprar un chip, así que no debe estar lejos. Con esto, ve a Netopia 2 y ve con el vendedor, y habla con el robot enfrente de él, quien dice que no dirá nada gratis, si tienes un ZapRing2 B, te dirá. Al dárselo, te dirá que la cllave para llamar al doc es WWW, con lo que deberás regresar al underSquare y en los BOARDS debes poner un mensaje que diga WWW, entonces sal y en el mismo Square, enfrente de los vendedores habrá un navi gris, habla con él, quien necesitará de tus PowerUps y tus Chips para poder hacer la cura, dáselos y ya al final de los devolverá y te dará también el AntiRecv D Chip. Para hacerlo, el requiere de YellFrag y HeatData; él tiene YellFrag y tú necesitas buscar el que falta. Para ello, ve a Okuden Valley y en el asador, habla con el robot que te dirá que hay un programa que no ha regresado de Yumland, así que ve a Yumland y habla con un robot verde que te dice que anda allá porque trabaja en un lugar muy caliente y sólo se anda refrescando; ahora, vuelve a la parrilla y recibirás HeatData.

Ahora ve con doc, el cual te dará YeloCure, que te sirve para romper los hielos amarillos. Ya con esto, ve a Undernet 2 y encuentra un hielo amarillo abajo del robot rosado, rómpelo y sigue, encontrarás un cubo, si lo abre encontrarás un BUGFRAG Y sigues más adelante encontrarás...

\* MAGNETMAN V2.

LOCALIZACIÓN: Undernet 2.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Este enemigo no cambia al igual que los demás. Este enemigo es más fuerte en esta versión, pero espera, no es todo, sus imanes son más rápidos, así que cuidate de su movimiento. Después, considera que no tardará en llamar a su doble, y esta vez, aunque llegues intacto a esa parte, con dos golpes, teniendo todos los HPMEMORY hasta el momento, te mata. Ten cuidado, tomará tiempo matarlo, pero vale la pena su chip, ya que si utilizas el golpe doble, ganarás.

PREMIO: MagnetMn Chip o Dinero.

Ahora sal de Undernet y ve directamente a Netopia 2, rompe los hielos y verás que había un robot verde atrapado detrás de uno de ellos, antes de hablar con él ve detrás y encontrarás un cubo que tiene un BUGFRAG; ahora habla con el robot y te pedirá que busques a su hermano, el cual se encarga de hacer llaves y la única pista que te da es que se encuentra en Undernet. Con esto, ve a Undernet 2 y cuando veas a un robot rosado, toma tu izquierda, rompe el hielo amarillo y sigue hasta llegar a Undernet 3. Ya que estés adentro, sigue enfrente hasta que llegues al entronque, sigue derecho y toma luego el camino de la izquierda y sigue para encontrar el robot rosado, quien es el hermano menor. Después de hablar con él, te dará BLUFRAG A, y con ello debes volver a Undernet 3, pero allá, verás que un navi rosado anda en el nivel inferior, justo donde tú no puedes llegar, luego recibirás un mail de chaud, que te dice que hay un camino especial hacia una zona de Koto. Ahora ve a NetSquare y habla con el de las llaves, él te dará GateKey D, la cual debes usar en los transportes de tu casa (ahora ya puedes llegar a ellos debido a la YeloCure). Una vez que hayas abierto el transporte, párate en él e irás a la entrada de KotoSquare.

Ahora nota que andas entre dos zonas, si vas a la derecha puedes llegar a KotoSquare, pero si vas a tu izquierda podrás llegar a UnderKoto, una zona que conecta KotoArea con Undernet. Aquí primero debes llegar al área vasta, luego toma el transporte hacia abajo, sigue a la izquierda y luego abajo, sigue hasta llegar al transporte que lleva enfrente, tómalo y verás que obligatoriamente debes ir arriba, sigue tu camino y llega a un cubo morado, sigue hacia arriba y verás un cubo azul, el cual tiene un BUGFRAG. Ve hacia abajo hasta el fondo y toma la derecha y llegarás a Undernet 3 a la planta baja. Ya allá, llega al cruce, toma el camino que va hacia abajo y síguelo hasta llegar con el navi rosado, el cual te pondrá un reto difícil, pero si lo logras vencer, te dará GospelID y BlueFrag B. Si leíste, verás que el cuartel de Gospel se encuentra en KotoSquare, así que ve allá y ve a la puerta, muestra tu GospelID y te dejarán pasar, sigue tu camino y llegarás a Gospel HQ. Allí, sigue enfrente, rompe cualquier hielo que se te ponga enfrente y al final, llegarás con el jefe, el que causó la era del hielo, y si hablas con él, verás que el BlueFrag C es él, así que para curar toda la red, él debe ser vencido.

\* FREEZEMAN.

LOCALIZACIÓN: Gospel HQ.

DIFICULTAD: Fácil.

ESTRATEGIA: Como vez, el campo está hecho hielo, lo que quiere decir que los chips de electricidad le causarán cuádruple daño, doble porque él es de agua y el otro doble por el campo. Además de ello, si tienes chips de navi como MagnetMn o ToadMan en V3, además del daño de elementos, sufrirá el daño de la parálisis, es decir, si el Chip dice "STUNT ENENY", lo paralizará y al estar paralizado, el elemento de electricidad predomina y le sigue bajando hasta que el efecto termine. Eso es un buen punto a tu favor, lo malo es su coraza. Ya que veas que FreezeMan no hace nada, se cubrirá con una coraza de hielo que tiene aprox. 100 HP y eso te reduce tiempo, porque a pesar de que esté

encerrado, no significa que no atacará. Verás que hay olas de hielo, pero se pueden esquivar fácilmente con sólo moverse de lugar en lugar, pero después verás que habrá una lluvia de estalactitas, que caen al azar en el campo.

PREMIO: Dinero.

Ahora regresa a casa y dile a mamá que estás bien, ella te dirá que está bien y luego ve a la cama.

=====

4.11 - El fin de Gospel.

=====

Una vez que hayas despertado verás un video sobre Chaud y los recientes incidentes en la red, luego hablarás con mamá y verás que te llegará un mail, al leerlo te pedirán que investigues KotoSquare, así que ve enseguida allá. Una vez allá, ve a Gospel HQ y verás que la maldad de Gospel se ha vuelto a instalar, así que ve directamente con papá. Él te explicará lo que resta de Gospel y Kotobuki Town y te dará MagSuit, luego ve a la estación y ve a Kotobuti Town. Una vez allá, verás que el edificio central, o sea, el de Gospel, está lanzando radiación magnética y que se siente, sigue derecho y entra en la máquina y encuentra el cubo que tiene un REGUP3. Luego ve al edificio, entra y llama el elevador, pero verás que alguien va a salir, así que te esconderás y verás que resultaron ser tus amigos, luego pulsa el interruptor y ve al 2° piso. Ahora ve a tu izquierda y entra en el cuarto y en las máquina entra a la red.

En la red, verás que todo está muy raro debido a la radiación; para empezar, ve derecho hasta llegar al cruce, así que ve enfrente y toma el transporte, luego sigue tu camino y toma el Recov150 T del cubo, ahora regresa y toma el otro camino, pero como verás, el transporte está severamente afectado por la radiación, así que te llevará a otra parte. En ese lugar ve primero a la izquierda, sigue el recorrido y llega al cubo que tiene el programa ElBit082, el cual te sirve para componer ciertas cosas en la red. Ahora regresa al transporte y ve por el otro camino y llegarás a un cubo que tiene un HPMEMORY, entonces regresa al transporte y en el mecanismo que se ve activa el ElBit082 y te regresará, luego vuelve al transporte y verás que ya no te manda a la dirección incorrecta, sigue derecho y en el entronque toma el camino de abajo que te manda a otro lugar que no es. Una vez allá sigue derecho y toma el ElBit232, el cual debes usar para llegar a una zona donde tienes dos opciones, toma el camino de la izquierda y llegarás a un REGUP1, regresa al transporte y ve al camino de la derecha que te lleva a la zona siguiente.

Una vez allá, llegarás a un entronque conforme avanzas, sigue derecho y llegarás a un transporte; al tomarlo verás que en ese lugar hay otro cruce, ve hacia abajo y al llegar toma el camino de la derecha para ir a un cubo con 3000 Z, ahora baja y llega a otro cubo que tiene el chip HiCannon\*, regresa por el transporte y toma el camino de la derecha, el cual te lleva a un transporte erróneo tras un largo recorrido. En el lugar morado, sigue enfrente, luego toma la izquierda y llega a un cubo con 1200 Z, regresa y toma la derecha que te lleva a otro transporte. Primero, toma el camino que lleva hacia arriba y llegarás a un cubo que tiene el ElBitEV, el cual es el que compone toda la red, pero todavía no llegamos a ese punto, así que ve por el transporte y regresa hasta la zona verde. Toma los dos transportes de vuelta a las zonas anteriores y ve al cruce, ahora ve por el otro camino que lleva a otra zona.

Una vez allá, sigue derecho y toma el transporte a la zona errónea. En ella, sigue al transporte y luego busca otro transporte, que te lleva a otra zona, sigue derecho y del cubo toma el ElBit243, regresa a la entrada de la zona errónea en que te encuentras y te devolverá al transporte, entra de nuevo y te

llevará a una zona donde debes llegar a un cruce, toma el camino de la izquierda y sigue hasta encontrar el ElBit253, el cual debes usar en el transporte de la zona errónea en que te encuentras; repite el procedimiento anterior y llegarás a una zona de un cruce inmediato, toma el camino de la izquierda y toma 2000 Z del cubo, luego toma el camino opuesto y llegarás a un transporte afectado. Una vez en el lugar afectado, ve hacia abajo y llegarás a otro transporte, luego toma el camino de abajo otra vez y llegarás a un transporte que no es erróneo, toma la derecha y encontrarás de nuevo un cruce, toma la derecha y sigue para encontrar el ElBit042, luego toma el camino opuesto y toma los 2000 Z que te tienen. Ahora regresa al transporte afectado del Apart Comp 2 (o sea, de la zona de la que vienes, de la que no encontraste ElBit para el transporte) y busca el transporte malo, usa el ElBit042. Ya que el transporte esté bien, entra en él, después sigue derecho para que en el cubo encuentres el ElBit271, el que sirve en el Apart Comp 3, regresa allá y usa ese ElBit en el 2° transporte afectado; cuando esté bien entra en él, después ve hacia enfrente y encontrarás el ElBit093, regresa al último transporte afectado y úsalo, luego, después de curarlo, entra en él. En la zona que llegarás, verás un cruce, toma la izquierda y sigue hasta el final, donde encontrarás un POWERUP, regresa al camino anterior y llegarás a la zona siguiente.

Estamos en el Apart Comp 4, sigue derecho y toma el transporte luego ve enfrente y en el cruce toma el camino de abajo que lleva a un FullEnrg, luego toma el otro camino y llega al lugar erróneo. En el cruce del lugar, toma la derecha y del cubo obtendrás un BUGFRAG, luego ve por el transporte, sigue tu camino y encontrarás el ElBit201, úsalo en el transporte y al entrar en él llegarás a una zona amarilla, sigue derecho y enfrente verás el mecanismo para volver la red a la normalidad, lo malo es que AirMan, QuickMan y CutMan se opondrán en tu camino, y como no los puedes evitar hay que enfrentar a cada uno de ellos. Ninguno es difícil, ya que son las versiones anteriores, pero no las V3, sino V1; ya cuando hayas matado a los enemigos, usa el ElBitEV en el mecanismo y todo estará normal de nuevo.

Ahora Lan ordenará a Megaman salir, ve al elevador y verás que ya hay más pisos disponibles, ve al 9° piso y ve a tu izquierda, trata de abrir la puerta de fondo y obtendrás un HPMEMORY. Después, ve al 30° piso y verás que el mandamás de Gospel ya tiene su navi listo, así que ve a tu izquierda y entra en el cuarto, allí verás que no puedes llegar a la puerta que sigue, así que ve al servidor y manda a Megaman a la red. Allí, llegarás a un cruce, toma la derecha y sigue todo derecho hasta encontrar un cubo que tiene un REGUP1, regresa al primer entronque del cuarto y toma la izquierda, sube las escaleras y del cubo toma AreaGrab\*, ahora regresa por el camino de la derecha, sube las escaleras y llegarás a un múltiple cruce, primero, ve por la primera abertura a la izquierda y sigue derecho hasta un Recov150 T, regresa al múltiple cruce y toma la derecha, en el entronque ve hacia abajo y toma los 10000 Z del cubo, luego ve por el otro camino y continúa hasta llegar al programa de radiación, pero al igual que en la red pasada, tres navis protegerán el programa; esta vez es más duro, ya que tienes a KnightMan, MagnetMan y FreezeMan, quienes son un poco más resistentes, pero de todos modos, todos son V1.

Después de matar a los 3, sal de allí y entrarás en el cuarto del jefe de Gospel y después de la conversación del líder y Lan, Megaman irá a la red. En ella sigue derecho hasta que aparezcan GutsMan, Roll y Glyde, Megaman se sorprenderá, pero resultarán ser copias de tus amigos, pero para salvarte, llegarán tus verdaderos amigos, pero tras una conversación llegará un ProtoMan falso, pero al igual que anteriormente, llegará el verdadero Protoman y te salvará, ahora sólo te queda avanzar para encontrarte con Bass.

\* NOTA \* Quitarse la armadura que se lleve puesta, es obligatorio e indispensable para poder matar fácilmente al último jefe.

\* BASS.

LOCALIZACIÓN: Gosp Server 2.

DIFICULTAD: Fácil.

ESTRATEGIA: Si, es Bass, el enemigo a morir de Megaman en los juegos Megaman VII, VIII y IX. Nuestro viejo conocido viene con una túnica, y sus ataques no son de lo mejor, verás que se mueve por todo el escenario y parará en tu fila para hacer un ataque horizontal con un poder de 50 HP, pero luego viene el ataque difícil, verás que recarga su mano y con ello lanza una ola de ataques que bajan también 50 HP, así que cuidado. Después verás que repetirá sus ataques, hasta que no tenga mucha vida, donde puede hacer un ataque mucho más grande.

PREMIO: Ninguno.

Después de matar a bass, verás que el cyber traje del líder se ha ido y que el líder es simplemente un niño (el que nunca quería hablar en el avión), así que después de conversaciones y videos, aparecerá Bass de nuevo, pero ahora se transformará en la forma de perro Treble, sólo que más buenote y tras ver eso, es hora de pelear.

\* GOSPEL.

LOCALIZACIÓN: Gosp Server 2.

DIFICULTAD: Super Difícil.

ESTRATEGIA: Este enemigo es la neta, me encanta su diseño y sus ataques y demás también. Verás que la coraza de bichos de este enemigo le permite bloquearte cualquier ataque, excepto cuando tiene la boca abierta. Si ves, tras su primer ataque, o sea, al abrir la boca, empezarán a salir bloques de basura cibernética que tardan mucho en destruirse con balazos, así que recomiendo que las esquives; también, verás que tras un tiempo, empezará a cargar un poder en su boca y al soltarlo, cada bloque que toque lo agrietará y te seguirá a la columna que vayas, que no es bueno. Además, nota que cuando ya no tiene la mitad de se energía, empezará a llamar a ilusiones de AirMan o QuickMan. Si llama a AirMan, te aventará los tornados a una velocidad increíble, pero he descubierto que el de en medio es siempre el más lento; pero si toca QuickMan, será más difícil de esquivar, porque el bumerang que lanza tiene el efecto del 8, así que no se puede esquivar muy bien. Tras seguirle bajando energía, viene el porqué de no traer armadura. Ahora notarás que hay un aire que te lleva hasta la punta de la zona de Gospel y que al hacerlo, te lanzará un aliento de cualquier elemento, pero si llevas alguna armadura que no sea la normal, el aliento, que es bastante fuerte, será del elemento al que eres débil, por eso NO SE RECOMIENDA TENER ARMADURA. Después, sigue la rutina y vencerás.

PREMIO: El final.

Ya derrotado Gospel, verás que Lan se levantará y que Gospel será historia, ahora si, HAS TERMINADO EL JUEGO.

- NOTA - El capítulo que sigue está fuera de la historia, es decir que se realiza exactamente en el último capítulo, pero sin cambiar el rumbo alguno de él.

=====  
4.12 - Un amanecer legendario.  
=====

- NOTA - Durante el camino de la WWW, te encontrarás programas llamados PROTECTOR, hay V2 o V3 también, para la V1 o V2 con una UltraBomb se destruyen a los programas, pero también se TIENEN QUE DESTRUIR TODOS AL MISMO TIEMPO. Para los V3 se necesita un PA muy poderoso como UltraBomb lanzado al centro (gracias a Aldo Cáceres por el consejo).

Justo cuando estás terminando el juego, verás al verdadero Bass en una zona desconocida, pero por cierta razón, alguien hace otro ataque suyo y lo destruye, para lo que sale el verdadero Bass.

Ahora regresarás al lugar donde salvaste la última vez. Luego, necesitas conseguir la S License, después ve a Undernet 4 y busca una puerta que te pide de requisito estar con 130 chips en tu librería. Si pasas la puerta, llegarás a un transporte, que te lleva a la zona WWW, donde NO PUEDES SALIR presionando R, tienes que salir por la fuerza en el mismo transporte en el que entras. En esa zona encuentras, una puerta similar a la anterior, donde te piden tener un nivel de 70 o superior para pasar, si lo haces, llegarás con PharoahMan.

\* PHAROAHMAN.

LOCALIZACIÓN: WWW 1.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Este jefe, al igual que ShadowMan, tiene casi los mismos ataques que en la versión del juego anterior. Si ves, en tu zona y la de tu enemigo, la línea de enfrente está casi vacía, excepto por el cuadro de en medio, que es el único donde se puede parar. Si ves, hay dos cofres que le ayudan a PharoahMan a atacar; primero, nota que el enemigo no ataca, sino que los cofres hacen todo por él. Mientras juegas, verás que los cofres siempre van a ponerse en tu línea para tratar de usar un láser, pero si están en la línea de centro, pueden lanzar un ratón, o también pueden dejar caer un bloque de piedra en tu zona. Pero el jee no se queda quieto, se mueve y cuando quiere pondrá un atrampa en tu campo, que si la pisas, se convierte o en una serpiente, o convoca a una estatua de Anubis, que lo único que hace es quitarte vida, hasta que destruyas la torre.

PREMIO: PharoahMan Chip o Dinero.

Ahora ve por la SS License, que necesita HERODATA Y STARID; la HERODATA se consigue en Den Area 1 mediante un transporte desde la WWW 1. Ve a WW2 y te piden de requisito en la puerta tener las V3 de todos los jefes excepto de PharoahMan, NapalMan y PlanetMan. Ahora, es tiempo de enfrentar a NapalMan.

\* NAPALMAN.

LOCALIZACIÓN: WWW 2.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: este enemigo se mueve mucho y lo mejor es que es de fuego, así que los chips acuáticos sirven de maravilla, especialmente el de FreezeMn. Si ves, habrá momentos en los que parará y convocará una pequeña metralleta, que te buscará y te disparará; si ves, cuando haya pasado tiempo sin hacer nada, lanzará 3 bombas de fuego a tu campo, que dejarán el panel quemándose y aparte lo agrietarán. Cuando su energía esté baja, verás que te pondrá en la mira y que te dará un golpe con un daño muy alto.

PREMIO: NaplMn Chip o Dinero.

Ahora es tiempo de conseguir la SSS License. Ve a WWW 3 y batalla contra PlanetMan.

=== Aldo Cáceres agrega: ===

Para pelear con PlanetMan hay tres caminos en el área: dos correctos y uno incorrecto; en los tres está el Protector así que debes vencer a los tres virus para pelear con PlanetMan.

\* PLANETMAN.

LOCALIZACIÓN: WWW 3.

DIFICULTAD: Difícil.

ESTRATEGIA: Este enemigo tiene dos bolas que le hacen todo el trabajo, las bolas pueden ser de cualquier elemento, así que no entres con armadura. Nota



que todo el campo de él está vacío, y el centro del tuyo también, así que el Chip de Nap1Mn no te sirve de nada, ya que sus tiros evaden el centro y de todos modos el chip de Heatman sólo actúa en cuadros existentes. Si ves, las bolas generalmente cambian de elemento y dependiendo de él, te darán un ataque; por ejemplo, la bola eléctrica te lanzará un ZapRing, el de agua, el de fuego y el de madera hacen olas de su respectivo elemento. Los chips de fuego CON ALCANCE son muy buenos, ya que es de elemento de madera.  
PREMIO: PlanetMn Chip o Dinero.

Ahora es tiempo de regresar a la entrada de la WWW 1 y en eso aparece el Bass verdadero.

\* REAL BASS

LOCALIZACIÓN: WWW 1.

DIFICULTAD: Media.

ESTRATEGIA: Este jefe no cambia, es igual que el falso Bass, sólo que ahora tiene algo más. Ahora Bass es protegido por un aura de 100 Hp y sus ataques son más rápidos y poderosos.

PREMIO: Bass Chip.

Ahora ve a conseguir todos los chips (al menos del 247 al 250) y busca en la WWW 3 a Bass renovado.

\* BASS DELUXE

LOCALIZACIÓN: WWW 3.

DIFICULTAD: Muy, Hyper, Extra, Demasiado Difícil.

ESTRATEGIA: Igual al anterior, sólo que hay que tener sumo cuidado.

PREMIO: Bass V2 o V3 Chip O Dinero.

=== Aldo Cáceres agrega: ===

Para Bass Deluxe necesitas el HubStyle, lo digo sólo porque debes formar los PA rápidamente; este es el truco: BodyGrd con Atk+20 y Atk+30. Si lo usas Bass habrá muerto: el BodyGrd tiene 100 de ataque y con los aumentos tendrá 150 de ataque, así que son 18 Shurikens de 150. El primero destruye el aura y los otros 17 le caerán encima bajando su vida hasta que muera.

=====  
4.12.1 - Las S Licenses  
=====

\* S-License:

Para conseguir esta licencia debes ir a la sala de pruebas, haz "jack in" y háblale a la navi verde que te dirá que te falta experiencia para empezar la prueba, así que habrá que conseguir experiencia cumpliendo misiones:

=====  
Return My Gem  
=====

\* Mensaje: Yo trabajo en la joyería en Netopia, y 3 gemas nos han sido robadas: YumTear, KngStone, TwiLight; yo se quién lo hizo, pero no se dónde está. Por favor ayúdame con esta investigación.

\* Solución: Ve a Netopia, en la joyería habla con la mujer que está afuera del mostrador que te pedirá que busques a las ladronas. Ve hacia donde esta Chaud, de ahí ve para arriba; es decir, ve al costado izquierdo del castillo y allí veras a una niña rubia, háblale y habrá pelea: Fishy2, DeathFire, Flamy3. Al ganarle te dará el YumTear. Ve al hotel y dentro habrá una chica de camisa anaranjada, háblale y habrá pelea: Swordy3, Cloudy3, Poofy. Al ganarle te dará KngStone. Ve al castillo y ve donde estaba la princesa allí veras a la última ladrona, al hablarle habrá pelea: GreenUFO, 2 Sparknoid. Al ganarle te dará TwiLight. Llévaselas a la chica de la joyería y recibe tu premio.

\* Premio: GoldFist Z.

=====

To Bug Academics

=====

\* Mensaje: Soy parte de la Sociedad de Insectos de Electopia, estoy buscando un insecto, es para el simposio: el llamado Den Beetle y vive en Electopia. Es un insecto muy raro y tendré problemas si no lo encuentro y busco a alguien que me ayude a encontrarlo. Si tú puedes ayudarme a encontrarlo, nos veremos en el campamento de Okuden Valley.

\* Solución: ve al campamento y busca a un científico y háblale, luego ve a la parte en donde estaban las abejas y busca entre las rocas del río, ahí encontrarás al insecto, llévaselo y obtén tu premio.

\* Premio: Recov200 M.

=====

Lend Me Cash

=====

-Nota: Recomiendo hacer primero la misión "Sell me a chip".

\* Mensaje: La compañía en la que trabajo está cerca de la bancarrota. Necesito 50.000 Z inmediatamente. Si la ocupación aumenta otra vez, devolveré esto pronto y con intereses. Si tú puedes financiarme, ven a la gran mansión de ACDC.

\* Solución: ve a la casa de Yai y dale al hombre los 50.000 Z, sal y vuelve a entrar y recibe tu premio.

\* Premio: 100.000 Z.

=====

Please Help

=====

\* Mensaje: Yo he oído que los virus de Electopia son difíciles de cazar. Puedes librarnos de los cuatro traviosos intimidantes en Netopia? Ellos son demasiado para hacerlo solo. Estoy esperando en la Ciudad de Netopia, en Netopia. Gracias por tu tiempo.

\* Solución: ve a Netopia y háblale a la chica rubia frente al hotel, luego ve a la entrada del square de Netopia y veras a 4 navis violetas, háblales y habrá peleas (de derecha a izquierda). 1°: 2 GoofBall, HardHead3. 2°: BlueUfo, Fishy2, Fishy3. 3°: 2 Handy3, StormBox. 4°: 2 BrushMan2, DeathFire. Al vencerlas sal y háblale a la chica para recibir tu premio

\* Premio: StepSword M.

=====

Help Research

=====

\* Mensaje: con la asistencia de la estación de TV, estoy buscando un cazador de virus. Por favor ayúdame con mi búsqueda. Tu tarea es simple, yo quiero medir la información de tu navi mientras tú suprimes virus. Te recompensaré con un objeto que yo sé que tu amarás. No me culpes si tu navi es suprimida instantáneamente ;). Si aceptas esta labor, métete en la computadora de mi van.

\* Solución: ve a la van de Ribbita y háblale a la navi gris para pelear 5 batallas seguidas:

1° 2 Ratty, Flamey2.

2° GoofBall, VacuumFan, HardHead2.

3° Sparkler, Cloudy2, Flappy2.

4° Fishy2, Flamey2, FullFire.

5° Dominerd2, 2 Fishy3.

Si vences te dará tu premio.

\* Premio: PowerUp.

=====  
Fight Crime  
=====

\* Mensaje: Recientemente, una navi traviesa ha estado ocasionando problemas. Él pelea batallas con navis ordinarias, igual usa virus. Ahora él me retó a mí, entonces estoy en la ruina. Puedes hacer algo acerca de esto? Estaré esperando en un teléfono en alguna casa, en algún lugar.

\* Solución: Dirígete a la casa de Yai, métete en su habitación y entra en el teléfono de la izquierda. Allí busca en la esquina inferior y verás a una navi roja que, al parecer, amenaza a una morada. Háblale al rojo y pelearás: Shrimpy3, 2 Popper. Al ganarle háblale al morado y te dará tu premio.

\* Premio: GospCode (sirve para abrir los cubos de seguridad que antes no podías).

=====  
Help Reconcile Us  
=====

\* Mensaje: Mi navi se fue lejos de mí, porque discutimos el día de ayer. Puede alguien encontrar a mi navi? Estaré esperando en la estación de ACDC. Por favor ayúdame.

\* Solución: Ve a la estación del metro en ACDC y háblale al niño. Luego métete en la red y ve hasta Yumland Square, casi al final verás a una navi morada, háblale y después vuelve con el niño, él te dará tu premio.

\* Premio: HPMemory.

=====  
Sell Me A Chip  
=====

\* Mensaje: Me voy del país en una excursión y necesito un chip fuerte. Puede alguien venderme un Catcher N? Estaré esperando en el aeropuerto de Den City.

\* Solución: Consigue el chip, que puedes comprar en Yumland 1, y ve al aeropuerto, casi enseguida verás a un chico rubio, véndele el chip y recibe tu paga.

\* Premio: 50000.

=====  
Detective Job  
=====

\* Mensaje: Busco a alguien. Si tú puedes ayudarme, estaré esperando en ACDC. Estaré esperando en frente de la ardilla.

\* Solución: Ve al parque y háblale al tipo que está delante de la ardilla y te mostrará una foto: debemos buscar a ese hombre. Ve a Okuden Valley y ve hasta la parte en donde están las bombas, allí estará el tipo, háblale y regresa al parque por tu premio.

\* Premio: Twister Y.

=====  
For Male Pride  
=====

\* Mensaje: Yo voy a batallar a un chico. El problema es que yo puedo perder. Puede alguien ayudarme? Estaré esperando en la entrada del Square. Por favor salva mi orgullo de la vergüenza. ¡Ayúdame!

\* Solución: Ve a la entrada del Square y allí verás a una navi rosa, háblale para que te explique la situación. Ve a Okuden, métete en la estatua del guardián y háblale a la navi verde de la izquierda. Primero dile Fan y después dile Plan. Vuelve con la navi rosa y nos pedirá el chip Satelit1 G, que puedes conseguir en Yumland y recibe tu premio.

\* Premio: RegUp2.

Una vez listo, ve de vuelta con la navi de la sala de pruebas y toma la prueba

de supervivencia de 10 batallas seguidas sin recuperar HP:

01°: 2 BeeTank, WindBox.  
02°: Swordy2, Flamey, MettFire.  
03°: Mettaur2, Sparky, Spooky.  
04°: PuffBall, ShellGeek, Mushy.  
05°: CanDevil, Dominerd, Shadow.  
06°: 2 Handy2, Flappy2.  
07°: Shrimpy3, Cloudy2, Null.  
08°: 2 Yort, BeeTank3.  
09°: Fishy, Fishy3, Fishy2.  
10°: GoofBall, 2 HardHead3.

Si pasas, obtendrás un RegUp1 y la S-License.

\* SS-License:

Para esta necesitamos la ArmyData, así que hay que buscarla en Den Area 1, pero accediendo desde WWW 1, cerca del vendedor, y necesitamos un Unlocker. Una vez que la tengas vuelve para averiguar que hay 2 partes del desafío para obtenerla: 1° buscar a unas navis malignas en la red y la primera está en Yumland.

Ve a Yumland 2, sigue el camino común como si fueras al Square y en el camino verás a la navi malvada, rétala a batalla: 2 SparkNoid, Twisty3. La siguiente está en Netopia. Para ir más rápido tomas las flechas de más arriba y gira para llegar a Netopia 3, verás el transporte hacia la red de Mrs. Millions. Ve abajo y continúa hasta llegar a tomar 2 rampas seguidas, súbelas. De ahí toma las flechas de arriba y enseguida el transporte, dobla en la primera bifurcación y luego baja la rampa, ve para abajo hasta el cruce y toma el segundo de abajo. De ahí sigue hasta el transporte, toma la flecha de arriba y enseguida el transporte, ve derecho hasta el múltiple cruce, toma la segunda flecha de izquierda a derecha y llega al malo: 2 Flamey3, DeathFire.

El siguiente está en Undernet, por lo que tendremos que volver sobre nuestros pasos. Toma la flecha hacia abajo, toma el transporte, pasa la flecha y toma el primer giro a la derecha y regresa hasta el transporte hacia la red de Mrs. Millions, pero sigue para arriba. Toma el transporte y sigue el camino a Undernet. Allí sigue todo el camino hasta Undernet 6 y ahí toma la última rampa naranja (la de más a la derecha) y enseguida ve a la derecha, allí estará el malo: 2 GoofBall, Snapper.

El tercero y último está en KotoArea, pero en realidad lo dijo con trampita por que no está en KotoArea en sí, sino en Underkoto. Ve allá y yendo camino al mercader veras a la última de las "Black Navis": Null&Void, Poofy, Puffy.

Vuelve a la sala de pruebas para tomar la batalla de supervivencia de 20 batallas y sin recuperarse:

01°: 2 Mettaur3.  
02°: RedDevil, ShellMan, Twisty2.  
03°: Yurt, FullFire, Spooky2.  
04°: Fishy3, Fishy2, Fishy3.  
05°: GoofBall, 2 Shellnerd.  
06°: 2 Sparkler.  
07°: Dominerd3, StormBox.  
08°: 3 Flappy2.  
09°: 2 Swordy3, KillPlant.  
10°: 2 Mettaur3, Cloudy2.  
11°: Spooky3, 2 Spooky2.  
12°: 3 Dominerd.

13°: 2 MegaBunny, Ratty3.  
14°: 2 Ratty3, DeathFire.  
15°: 2 Shrimpy3, BeeTank2.  
16°: 2 CanoDumb3, BeeTank3.  
17°: Dominerd2, 2 Flappy2.  
18°: 2 Spikey3, Flamey3.  
19°: SparkNoid, Shrimpy3, Popper.  
20°: Spooky3, BlueGon, HardHead3.

Después de todas recibe RegUp1 y SS-License.

\* SSS-License:

Para obtener la última de las licencias del juego hay que hacer (según la navi de la habitación de pruebas, por supuesto) una búsqueda del "Navi Master", pero para eso hay que seguir las pistas en el mundo real. Las pistas aparecerán en ciertos objetos y la pista estará entre comillas. A continuación te diré todos los lugares:

"A singboard that smells of sea air": quiere decir, cartel que huele a aire de mar, o sea el cartel de la cafetería en Marine Harbor, que dice:

"Great jug beyond the four cedars": significa, algo genial mas allá de los 4 cedros; donde hay muchos árboles es en Okuden. Ve allá pero hasta la parte donde están ahora las bombas, ve todo a la izquierda y verás 4 árboles ocultando a un oficial, háblale y te dará la pista:

"Big bird brain": quiere decir, cerebro del gran pájaro, o como yo lo entiendo, la cabina del piloto del avión. Ve allá y analiza los paneles:

"The place overlooking different cultures": significa, el lugar donde se encuentran diferentes culturas; es decir, el castillo. Ve, lléga hasta donde estaba la princesa y verás a una oficial a la izquierda y te dirá:

"One of the coffins of things cast away from humans": o sea, uno de los ataúdes de cosas tiradas por los humanos, o los botes de basura en el callejón, allí busca la clave en el segundo de arriba abajo:

"Kingdom in cyberforest. Object center of treasure": o reino en el cyber bosque. Objeto en el centro del tesoro, el único reino conocido es Yumland, así que ve al Square, en donde estaba el Chng.bat y verás una navi, háblale por el código:

"Something that plays a sound": significa algo que hace sonidos, o sea el piano de Mayl. Ve allá y métete en la red del piano y ve para arriba para pedirle la pista a un navi morado:

"My natural parents": es decir mis padres naturales, como mamá no se interesa por las navis, entonces quiere decir que papá es el famoso "Navi Master". Ve al laboratorio y háblale para pelearle a copias de todas las navis V2 pero de nuestros amigos.

Después de todo eso vuelve con la navi del salón de pruebas y pasa a las batallas de supervivencia, que esta vez son 30.

01°: 2 Mettaur2, Mettaur3.  
02°: Swordy3, Mashy, KillWeed.  
03°: Fishy3, DeathFire.  
04°: BlueDemon, 2 CanoDumb3.  
05°: CanDevil2, Fishy2.  
06°: BlueUFO, HardHead2, Cloudy2.

07°: 2 Magmacker, Beetank2.  
08°: MegaBunny, Mettaur3, Flappy3.  
09°: SparkNoid.  
10°: 2 Fishy2, WindBox.  
11°: 2 Handy3, HardHead.  
12°: Beetank3.  
13°: 2 Swordy2, DeathFire.  
14°: 2 Ratty2, Poofy.  
15°: RedUFO, BlueUFO, GreenUFO.  
16°: DeathFire, Spooky3.  
17°: Yurt, Yart, VacuumFan.  
18°: Mettaur3, StormBox, Beetank2.  
19°: 2 Dominerd, VacuumFan.  
20°: 2 Dominerd2.  
21°: MegalianA, MegalianH, MegalianA.  
22°: Flappy3, Spooky3, Flappy3.  
23°: Fishy2, Spikey.  
24°: Sparknoid, Mettaur3.  
25°: Mettaur, 2 Handy3.  
26°: 3 Ratty3.  
27°: GreenUFO, Beetank3, Twisty3.  
28°: Yart, 2 Shellman.  
29°: Swordy3, Cloudy3, Snapper2.  
30°: HardHead3, YellowGon, HardHead3.

Después del arduo trabajo recibe un RegUp1 y la SSS-License.

Fragmento escrito por: Nicolás Redigonda.

---

#### 4. FAQ (preguntas frecuentes).

P: Cómo consigo la S, SS y SSS License?

R: Consulta la sección 4.12.1 (aquí arriba).

P: Cómo consigo el HubStyle?

R: Se deben vencer todas las V3 navis con Rank S (sólo Bass no cuenta). Unas batallas después el Style aparecerá.

P: Cómo elimino a los Protectors V3 con 650 de HP?

R: Hay dos maneras: utiliza Ultrabomb en el centro (como dice Aldo Cáceres) o utiliza un LifeSrd3 combinada con Atk+20/30.

---

#### 5. Información Legal.

(c) Copyright 2004-2006 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.

Esta guía sólo podrá ser vista en estos sitios: JuancaFAQ's, GameFAQ's 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/>

---

## 7. Créditos.

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

- \* deu: por haber mencionado la forma de conseguir los últimos chips.
- \* Nicolás Redigonda: por rediseñar toda la sección de chips.
- \* axell1905 por agregar un error al jugar en emulador.
- \* Aldo Cáceres: por una estrategia para eliminar a Bass Deluxe, información para obtener el chip LavaDrag, una lista de intercambios de chips, así como anotaciones para eliminar a los Protector en las áreas WWW y la ubicación de GATEKEYC.
- \* CjayC: quien creó GameFAQ's, que me inspiró para hacer guías.
- \* Toda la gente que me brinda su apoyo para así yo pueda seguir escribiendo guías.

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

- \* Legacy of Kain: Soul Reaver.
- \* Mario & Luigi: Superstar Saga.
- \* Mega Man 7.
- \* Mega Man & Bass.
- \* Mega Man X7.
- \* Resident Evil Outbreak.

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

---

## 8. Contacto.

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

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

- \* Al escribir procuren utilizar un lenguaje claro y conciso, eviten el uso de modismos y jergas. De esta manera podremos comunicarnos más eficientemente.
- \* Antes de hacer cualquier pregunta, consultar el apartado FAQ (preguntas frecuentes); si no viene su pregunta en este apartado, siéntanse libres de preguntar.
- \* Cualquier comentario es bienvenido, sea: corrección, sugerencia, crítica (si llegan a escribir alguna, traten de hacerla lo más objetiva posible; esperen una respuesta si escriben una), felicitación, petición, opinión u otra. También pueden reportar algún fragmento de la guía que no esté claro. Si lo consideran necesario también pueden avisar de errores ortográficos o de coherencia.

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

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

- \* Pueden pedir que empiece a hacer una guía de las encontradas en mi lista de espera (consultar arriba o en mi sitio web).
- \* Si se desea publicar esta u otra guía, favor de hacer la petición antes de publicar la guía, de lo contrario me veré obligado a proceder a otras medidas. Requero información del solicitante y del sitio para mantener al tanto de actualizaciones.
- \* Se pueden hacer solicitudes para afiliación a mi pequeño sitio web.

Saludos a los lectores:  
Hasta el próximo FAQ ;)

This document is copyright juanca45002 and hosted by VGM with permission.