

Mega Man X: Command Mission FAQ/Walkthrough (Spanish)

by juanca45002

Updated on Feb 20, 2009

This walkthrough was originally written for Mega Man X: Command Mission on the GC, but the walkthrough is still applicable to the PS2 version of the game.

```
*****  *****  *****  *****  *****  *****
 *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *
 *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *
 *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *
 *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *
*****  *****  *****  *****  *****  *****
          *****  *****  *****  *****  *****
 *  -----*  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *
 *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *
 *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *
 *  -----*  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *
*****  *****  *****  *****  *****  *****
```

*** Mega Man X: Command Mission FAQ ***

Por juanca45002.

FAQ en español.

Empezado: 23 de Octubre del 2005.

Terminado: 30 de Diciembre del 2005.

Última actualización: 20 de febrero del 2009.

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

Sitio web: <http://juancafaqs.byethost17.com/>

=== 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. Armas.
 - 1.1 Armas X
 - 1.2 Armas Zero
 - 1.3 Armas Massimo.
 - 1.4 Armas Marino.
 - 1.5 Armas Axl.
 - 1.6 Armas Spider.
 - 1.7 Armas Cinnamon.
2. Personajes.
 - 2.1 X.
 - 2.2 Zero.
 - 2.3 Massimo.

- 2.4 Marino.
- 2.5 Spider.
- 2.6 Axl.
- 2.7 Cinnamon.
- 3. Enemigos.
 - 3.1 Preon.
 - 3.2 Beast.
 - 3.3 Human.
 - 3.4 Mettaur.
 - 3.5 Insect.
 - 3.6 Energy.
 - 3.7 Mechaniloid.
 - 3.8 Boss.
- 4. Figuras.
- 5. Walkthrough.
 - 5.1 Capitulo 1: INFLITRATE GIGA CITY!
 - 5.2 Capitulo 2: RECAPTURE CENTRAL TOWER!
 - 5.3 Capitulo 3: THE PAPER HERO.
 - 5.4 Capitulo 4: GAUDILE LABORATORY.
 - 5.5 Capitulo 5: MAVERICK HUNTERS JOIN FORCES.
 - 5.6 Capitulo 6: THE MEANING OF FRIENDSHIP.
 - 5.7 Capitulo 7: BLOCK TRANSMISSIONS!
 - 5.8 Capitulo 8: THE ULTIMATE WEAPON
 - 5.9 Capitulo 9: (SN)
 - 5.10 Capitulo Final: IN THE NAME OF JUSTICE.
- 6. Challenges.
- 7. Secretos.
- 8. FAQ (preguntas frecuentes).
- 9. Información legal.
- 10. Agradecimientos.
- 11. Información de contacto.

* Actualizaciones *

- * (21 de marzo, 2006): agregada una estrategia extra para OneTail.
- * (21 de abril, 2007): agregada una estrategia y dos correcciones.
- * (24 de enero, 2008): agregada una nota en el capítulo 5.7.
- * (20 de febrero, 2009): agregadas preguntas frecuentes.

1. Armas.

Como todo buen RPG, el Mega Man X Command Misión ofrece una extensa variedad de armas, de las cuales varias tienes que ser ganadas con un jefe o compradas en la tienda.

&&&&& Sección 1.1 - Armas X.

=====
Serie X Buster
=====

@ X Buster.
Poder: 10.

Armadura: 5.
Escudo: 5.
Pérdida de velocidad: 8.
- Obtención: comienzas con él.

@ X Buster MKII.

Poder: 30.
Armadura: 12.
Escudo: 12.
Pérdida de velocidad: 12.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 5).

@ X Buster MKIII.

Poder: 110.
Armadura: 30.
Escudo: 30.
Pérdida de velocidad: 20.
- Obtención: tirado por Cannon Drivers.

=====
Serie Guard Buster
=====

@ Guard Buster.

Poder: 12.
Armadura: 10.
Escudo: 10.
Pérdida de velocidad: 16.
- Obtención: tirado por el Hippopressor.

@ Guard Buster MKII.

Poder: 20.
Armadura: 18.
Escudo: 18.
Pérdida de velocidad: 20.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 4).

@ Guard Buster MKIII.

Poder: 60.
Armadura: 30.
Escudo: 30.
Pérdida de velocidad: 26.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 29).

=====
Serie Scope Buster
=====

@ Scope Buster

Poder: 20.
Armadura: 9.
Escudo: 9.
Pérdida de velocidad: 9.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 3).

* NOTA: la puntería aumenta en un 50% y la chance de hacer un critical strike se eleva a 4%.

@ Scope Buster MKII.

Poder: 43.
Armadura: 17.

Escudo: 17.

Pérdida de velocidad: 13.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 7).

* NOTA: la puntería aumenta en un 50% y la chance de hacer un critical strike se eleva a un 4.

=====
Serie Limit Buster
=====

@ Limit Buster.

Poder: 53.

Armadura: 16.

Escudo: 16.

Pérdida de velocidad: 16.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 8).

* NOTA: rara vez elimina a un enemigo.

@ Limit Buster MKII.

Poder: 96.

Armadura: 24.

Escudo: 24.

Pérdida de velocidad: 20.

- Obtención: tirado por Red Hubcaps.

=====
Serie Elemental Buster
=====

@ Fire Buster.

Poder: 15.

Armadura: 7.

Escudo: 7.

Pérdida de velocidad: 9.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 2).

@ Fire Buster MKII.

Poder: 37.

Armadura: 14.

Escudo: 14.

Pérdida de velocidad: 10.

- Obtención: tirado por Mach Jentra.

@ Fire Buster MKIII.

Poder: 80.

Armadura: 23.

Escudo: 23.

Pérdida de velocidad: 13.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo final).

@ Ice Buster.

Poder: 22.

Armadura: 10.

Escudo: 10.

Pérdida de velocidad: 11.

- Obtención: tirado por Silver Horn.

@ Ice Buster MKII.

Poder: 39.

Armadura: 14.

Escudo: 14.
Pérdida de velocidad: 12.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 6).

@ Ice Buster MKIII.
Poder: 83.
Armadura: 23.
Escudo: 23.
Pérdida de velocidad: 16.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 10).

@ Thunder Buster.
Poder: 18.
Armadura: 9.
Escudo: 9.
Pérdida de velocidad: 10.
- Obtención: tirado por Wild Jango.

@ Thunder Buster MKII.
Poder: 38.
Armadura: 15.
Escudo: 15.
Pérdida de velocidad: 12.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 6).

@ Thunder Buster MKIII.
Poder: 81.
Armadura: 25.
Escudo: 25.
Pérdida de velocidad: 16.
- Obtención: tirado por Scarface, tienda de armas (disponible en el capítulo 10).

=====
Serie Gatling Buster
=====

@ Gatling Buster.
Poder: 15.
Armadura: 5.
Escudo: 5.
Pérdida de velocidad: 22.
- Obtención: robado de Killer Mantis.
* NOTA: 8 hits, puntería cae 30%.

@ GATling Buster MKII.
Poder: 20.
Armadura: 8.
Escudo: 8.
Pérdida de velocidad: 23.
- Obtención: Item en Melda Ore Plant.
* NOTA: 8 hits, puntería cae 30%.

=====
Serie Aero Buster
=====

@ Aero Buster.
Poder: 34.
Armadura: 1.

Escudo: 1.
Pérdida de velocidad: 2.
- Obtención: Item en Ulfat Factory.
* NOTA: evasión incrementa 5%.

@ Aero Buster MKII.

Poder: 72.
Armadura: 3.
Escudo: 3.
Pérdida de velocidad: 5.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 9).
* NOTA: evasión incrementa 5%.

=====
Otras Series
=====

@ Brave Buster.

Poder: 80.
Armadura: 20.
Escudo: 20.
Pérdida de velocidad: 24.
- Obtención: robado de un Mettaur (no recuerdo el exacto).
* NOTA: poder extra con menos vida.

@ Turbo Buster.

Poder: 90.
Armadura: 10.
Escudo: 10.
Pérdida de velocidad: 0.
- Obtención: Cumin en zona secreta de Lagrano Ruins.
* NOTA: poder extra debido al incremento de WE.

&&&&& Sección 1.2 - Armas Zero.

=====
Serie Z-Saber
=====

* NOTA: 2 hits por cada sable.

@ Z Saber.

Poder: 2.
Armadura: 5.
Escudo: 4.
Pérdida de velocidad: 8.
- Obtención: piezas con él..

@ Z Saber +.

Poder: 10.
Armadura: 12.
Escudo: 10.
Pérdida de velocidad: 11.
- Obtención: al reunirte con Zero en el capítulo 5.

@ Z Saber ++.

Poder: 24.
Armadura: 17.
Escudo: 15.
Pérdida de velocidad: 13.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 8).

@ Z Saber +++.
Poder: 50.
Armadura: 30.
Escudo: 25.
Pérdida de velocidad: 25.
- Obtención: Item en Grave Base.

=====
Serie Elemental Sabre
=====

@ Flame Saber.
Poder: 34.
Armadura: 18.
Escudo: 16.
Pérdida de velocidad: 10.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 6).

@ Flame Saber +.
Poder: 82.
Armadura: 22.
Escudo: 20.
Pérdida de velocidad: 18.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 10).

@ Ice Saber.
Poder: 36.
Armadura: 18.
Escudo: 16.
Pérdida de velocidad: 12.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 6).

@ Ice Saber +.
Poder: 85.
Armadura: 22.
Escudo: 20.
Pérdida de velocidad: 18.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 10).

@ Thunder Saber.
Poder: 35.
Armadura: 20.
Escudo: 18.
Pérdida de velocidad: 12.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 6).

@ Thunder Saber +.
Poder: 83.
Armadura: 23.
Escudo: 21.
Pérdida de velocidad: 20.
- Obtención: Scarface, tienda de armas (disponible en el capítulo 10).

=====
Serie Ichimonji
=====

* NOTA: sables de 2 hits, rompe armaduras, 40% bonificación de poder.

@ Z Ichimonji.

Poder: 20.
Armadura: 11.
Escudo: 14.
Pérdida de velocidad: 7.
- Obtención: tirado por Shadow.

@ Rei Ichimonji.

Poder: 60.
Armadura: 20.
Escudo: 25.
Pérdida de velocidad: 9.
- Obtención: Robado de Redips.

=====

Serie Z Rapier

=====

* NOTA: sables de 3 hits, 5% incremento de evasión.

@ Z Rapier.

Poder: 12.
Armadura: 3.
Escudo: 1-3.
Pérdida de velocidad: 3.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 7).

@ Z Rapier +.

Poder: 40.
Armadura: 8.
Escudo: 4.
Pérdida de velocidad: 5.
- Obtención: tirado por Red Stingers.

=====

Serie Doubletooth

=====

* NOTA: sables de 3% de bonificación de ataques críticos.

@ Doubletooth.

Poder: 40.
Armadura: 20.
Escudo: 24.
Pérdida de velocidad: 16.
- Obtención: Robot de Vanallia Desert.

@ Doubletooth +.

Poder: 40.
Armadura: 20.
Escudo: 24.
Pérdida de velocidad: 16.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 9).

=====

Otras Series

=====

@ Soul Saber.

Poder: 50.
Armadura: 26.
Escudo: 30.
Pérdida de velocidad: 15.

- Obtención: Cumin en zona secreta de Lagrano Ruins.

* NOTA: más daño si LE es menor al 25%.

@ Red Lotus Saber.

Poder: 80.

Armadura: 0.

Escudo: 0.

Pérdida de velocidad: 0.

- Obtención: Fourtails.

* NOTA: 3 hits, Armor y Shield Force Metals le incrementan el poder.

&&&&& Sección 1.3 - Armas Massimo.

=====

Serie Massive Lance

=====

@@ Massive Lance.

Poder: 18.

Armadura: 7.

Escudo: 6.

Pérdida de velocidad: 8.

- Obtención: piezas con él.

@@ Massive Lance ?.

Poder: 34.

Armadura: 15.

Escudo: 14.

Pérdida de velocidad: 12.

- Obtención: tienda de armas 8 disponible en el capítulo 6).

@@ Massive Lance ?.

Poder: 62.

Armadura: 20.

Escudo: 19.

Pérdida de velocidad: 14.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 9).

=====

Serie Protect Lance

=====

@@ Protect Lance.

Poder: 19.

Armadura: 20.

Escudo: 18.

Pérdida de velocidad: 26.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 4).

* NOTA: 2% de defensa en contra de status negativos.

@@ Protect Lance ?.

Poder: 38.

Armadura: 25.

Escudo: 23.

Pérdida de velocidad: 30.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 7).

* NOTA: 2% de defensa en contra de status negativos.

@@ Protect lance ?.

Poder: 72.

Armadura: 9.
Escudo: 8.
Pérdida de velocidad: 13.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 10).
* NOTA: 2% de defensa en contra de status negativos.

=====
Serie Crash Hammer
=====

@@ Crash Hammer.
Poder: 30.
Armadura: 12.
Escudo: 11.
Pérdida de velocidad: 28.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 5).
* NOTA: 20% más de chance para el critical strike, menos 3% de puntería.

@@ Crash Hammer ?.
Poder: 48.
Armadura: 17.
Escudo: 16.
Pérdida de velocidad: 29.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 8).
*NOTA: 20% más de chance para el critical strike, menos 3% de puntería.

=====
Serie Shock Lance
=====

@@ Shock Lance.
Poder: 20.
Armadura: 5.
Escudo: 4.
Pérdida de velocidad: 9.
- Obtención: tirado por radar Killers.

@@ Shock Lance ?.
Poder: 72.
Armadura: 9.
Escudo: 8.
Pérdida de velocidad: 13.
- Obtención: Scarface.

=====
Otras Series
=====

@@ Intercerptor.
Poder: 93.
Armadura: 16.
Escudo: 14.
Pérdida de velocidad: 16.
- Obtención: Cumin en zona secreta de Lagrano Ruins.
* NOTA: posibilidad de cancelar el ataque enemigo.

@@ Jet Guillotine.
Poder: 56.
Armadura: 10.

Escudo: 10.
Pérdida de velocidad: 10.
- Obtención: tirado por Mettaur Gigant.
* NOTA: ataca a todos.

@@ Beast Lance.
Poder: 120.
Armadura: 30.
Escudo: 30.
Pérdida de velocidad: 20.
- Obtención: robado de Depth Dragoon.
* NOTA: ataque de fuego que te hace un daño extra a ti.

&&&&& Sección 1.4 - Armas Marino.

=====
Serie elemental
=====

@@ Fire Star.
Poder: 30.
Armadura: 10.
Escudo: 12.
Pérdida de velocidad: 12.
- Obtención: tirado por Fire Globs.

@@ Ice Star.
Poder: 30.
Armadura: 10.
Escudo: 12.
Pérdida de velocidad: 12.
- Obtención: tirado por Ice Globs.

@@ Thunder Star.
Poder: 30.
Armadura: 10.
Escudo: 12.
Pérdida de velocidad: 12.
- Obtención: tirado por Plasma Globs.

@@ Fire Stella.
Poder: 60.
Armadura: 12.
Escudo: 14.
Pérdida de velocidad: 14.
- Obtención: tirado por Botos.

@@ Ice Stella.
Poder: 60.
Armadura: 12.
Escudo: 14.
Pérdida de velocidad: 14.
- Obtención: tirado por Ferham.

@@ Thunder Stella.
Poder: 60.
Armadura: 12.
Escudo: 14.
Pérdida de velocidad: 14.
- Obtención: gema en Vanallia Desert.

@@ Fire Comet.

Poder: 78.

Armadura: 14.

Escudo: 16.

Pérdida de velocidad: 16.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 10).

@@ Ice Comet.

Poder: 78.

Armadura: 14.

Escudo: 16.

Pérdida de velocidad: 16.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 10).

@@ Thunder Comet.

Poder: 78.

Armadura: 14.

Escudo: 16.

Pérdida de velocidad: 16.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 10).

=====
Serie Beam Chakram
=====

@@ Beam Chakram.

Poder: 11.

Armadura: 2.

Escudo: 3.

Pérdida de velocidad: 4.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 5).

@@ Beam Chakram S.

Poder: 22.

Armadura: 4.

Escudo: 6.

Pérdida de velocidad: 4.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 8).

=====
Serie Beam Blade
=====

@@ Beam Blade.

Poder: 24.

Armadura: 13.

Escudo: 14.

Pérdida de velocidad: 8.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 6).

@@ Beam Blade S.

Poder: 46.

Armadura: 18.

Escudo: 19.

Pérdida de velocidad: 14.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 9).

=====
Serie Beam Miracle

=====
@@ Beam Miracle.

Poder: 35.

Armadura: 15.

Escudo: 16.

Pérdida de velocidad: 13.

- Obtención: tirado por Silver Mettaurs.

* NOTA: golpe final incrementa los Zennys.

@@ Beam Miracle S.

Poder: 72.

Armadura: 20.

Escudo: 21.

Pérdida de velocidad: 15.

- Obtención: gema en Grave Base.

* NOTA: golpe final incrementa los Zennys.

=====
Serie Beam Wonder

=====
@@ Beam Wonder.

Poder: 26.

Armadura: 13.

Escudo: 13.

Pérdida de velocidad: 11.

- Obtención: robado de Rush Loaders.

* NOTA. Golpe final incrementa EXP.

@@ Beam Wonder S.

Poder: 50.

Armadura: 16.

Escudo: 17.

Pérdida de velocidad: 13.

- Obtención: tirado por Degrauers.

* NOTA: golpe final incrementa EXP.

=====
Otras Series

=====
@@ Beam Knife.

Poder: 9.

Armadura: 10.

Escudo: 9.

Pérdida de velocidad: 6.

- Obtención: piezas con él.

@@ Beam Dagger.

Poder: 42.

Armadura: 17.

Escudo: 18.

Pérdida de velocidad: 7.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 7).

* NOTA: ciega al enemigo.

@@ Beam Sword.

Poder: 62.

Armadura: 23.

Escudo: 25.
Pérdida de velocidad: 18.
- Obtención: tirada por Redips.

@@ Vengeful Needles.

Poder: 0.
Armadura: 30.
Escudo: 30.
Pérdida de velocidad: 30.
- Obtención: Cumin en zona secreta de Lagrano Ruins.
* NOTA: daño es igual al daño recibido.

&&&&& Sección 1.5 - Armas Axl.

=====

Serie Axl Bullets

=====

* NOTA: armas de dos hits.

@ Axl Bullets.

Poder: 20.
Armadura: 10.
Escudo: 10.
Pérdida de velocidad: 18.
- Obtención: piezas con él.

@ Axl Bullets 2.

Poder: 36.
Armadura: 16.
Escudo: 16.
Pérdida de velocidad: 22.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 8).

@ Axl Bullets 3.

Poder: 60.
Armadura: 18.
Escudo: 18.
Pérdida de velocidad: 26.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 10).

@ Machine Bullets.

Poder: 28.
Armadura: 5.
Escudo: 5.
Pérdida de velocidad: 20.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 7).
* NOTA: incremento en evasión de 8%.

@ Machine Bullets 2.

Poder: 48.
Armadura: 10.
Escudo: 10.
Pérdida de velocidad: 16.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 9).
* NOTA: incremento en la evasión de 8%.

@ Auto Bullets.

Poder: 30.
Armadura: 10.
Escudo: 10.

Pérdida de velocidad: 24.

- Obtención: Cumin en zona secreta de Lagrano Ruins.

* NOTA: 8 hits, 30% menos de puntería.

=====
Serie Killer
=====

@@ Mettaur Crash.

Poder: 40.

Armadura: 12.

Escudo: 12.

Pérdida de velocidad: 4.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 6).

* NOTA: poderoso contra los Mettaurs.

@@ Noise Cancellor.

Poder: 45.

Armadura: 13.

Escudo: 13.

Pérdida de velocidad: 4.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 7).

* NOTA: poderoso contra los robots de tipo Mechaniloid.

@@ Beast Killer.

Poder: 58.

Armadura: 16.

Escudo: 16.

Pérdida de velocidad: 4.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 8).

* NOTA: poderoso contra los robots de tipo Beast.

@@ Preon Killer.

Poder: 68.

Armadura: 19.

Escudo: 19.

Pérdida de velocidad: 4.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 9).

@@ Manhunter.

Poder: 90.

Armadura: 20.

Escudo: 20.

Pérdida de velocidad: 4.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 10).

* NOTA: poderoso en contra de robots tipo humano.

@@ Insect Killer.

Poder: 85.

Armadura: 18.

Escudo: 18.

Pérdida de velocidad: 4.

- Obtención: tiro por Redips Guard.

* NOTA: poderoso contra robots de tipo insecto.

=====
Otras Series
=====

@@ Revolver Barrel.

Poder: 16.
Armadura: 7.
Escudo: 7.
Pérdida de velocidad: 6.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 6).
* NOTA: 4 hits, menos 20% de puntería.

@@ Ancient Gun.

Poder: 100.
Armadura: 20.
Escudo: 20.
Pérdida de velocidad: 12.
- Obtención: Ninetails.
* NOTA: poderosa contra los jefes.

&&&&& Sección 1.6 - Armas Spider.

- Spider no pierde Speed pero gana en cuanto a la carta.

@@ Jack of Spades.

Poder: 15.
Armadura: 5.
Escudo: 6.
Pérdida de velocidad: 0.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 3).
* NOTA: ataca a todos los enemigos con 75% de WE.

@@ Jack of Clubs.

Poder: 18.
Armadura: 1.
Escudo: 2.
Pérdida de velocidad: 0.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 3).
* NOTA: 2 hits con 75% de WE, +3 de chance para Critical Strike.

@@ Jack of Diamonds.

Poder: 12.
Armadura: 4.
Escudo: 5.
Velocidad: 10.
- Obtención: empieza con él.
* NOTA: golpe final incrementa los Zennys con 75% de WE.

@@ Jack of Hearts.

Poder: 13.
Armadura: 10.
Escudo: 11.
Pérdida de velocidad: 0.
- Obtención: gema en Tianna Camp.
* NOTA: golpe final incrementa EXP con 75% de WE.

@@ Queen of Spades.

Poder: 15.
Armadura: 5.
Escudo: 6.
Pérdida de velocidad: 0.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 4).
* NOTA: ataca a todos los enemigos en 75% de WE

@@ Queen of Clubs.

Poder: 24.
Armadura: 3.
Escudo: 4.
Pérdida de velocidad: 0.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 4).
* NOTA: 2 hits en 75% de WE, +3 en chance de critical strike.

@@ Queen of Diamonds.

Poder: 17.
Armadura: 8.
Escudo: 9.
Velocidad: 10.
- Obtención: gema en Tianna Camp.
* NOTA: golpe final eleva los Zennys con 75% de WE.

@@ Queen of Hearts.

Poder: 19.
Armadura: 15.
Escudo: 16.
Pérdida de velocidad: 0.
- Obtención: gema en Gaudile Laboratory.
* NOTA: golpe final eleva EXP con 75% de WE.

@@ King of Spades.

Poder: 24.
Armadura: 12.
Escudo: 13.
Pérdida de velocidad: 0.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 5).
* NOTA: ataca a todos los enemigos en 75% de WE.

@@ King of Clubs.

Poder: 28.
Armadura: 5.
Escudo: 6.
Pérdida de velocidad: 0.
- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 5).
* NOTA: 2 hits al 75% de We, +3 de chance para critical strikes.

@@ King of Diamonds.

Poder: 20.
Armadura: 11.
Escudo: 12.
Velocidad: 10.
- Obtención: robado de Incentas.
* NOTA: golpe final eleva los Zennys con 75% de WE.

@@ King of Hearts.

Poder: 22.
Armadura: 20.
Escudo: 21.
Pérdida de velocidad: 0.
- Obtención: gema en Ulfat Factory.

@@ Ace of Spades.

Poder: 25.
Armadura: 13.
Escudo: 14.
Pérdida de velocidad: 0.
- Obtención: gema en Gimialla Mine.

* NOTA: ataca a todos los enemigos con 75% de We.

@@ Ace of Clubs.

Poder: 29.

Armadura: 6.

Escudo: 7.

Pérdida de velocidad: 0.

- Obtención: tirado por Mega Mantors.

* NOTA: 2 hits, +3 de chance para critical strikes.

@@ Ace of Diamonds.

Poder: 21.

Armadura: 12.

Escudo: 13.

Pérdida de velocidad: 25.

- Obtención: robado de Silver Mettaurs.

* NOTA: golpe final eleva los Zennys a 75% de WE.

@@ Ace of Hearts.

Poder: 23.

Armadura: 21.

Escudo: 22.

Pérdida de velocidad: 0.

- Obtención: gema en Gimialla Mine.

* NOTA: golpe final eleva EXP a 75% de WE.

@@ Joker.

Poder: 21.

Armadura: 21.

Escudo: 21.

Pérdida de velocidad: 21.

- Obtención: gema en eternal forest.

* NOTA. Efectos aleatorios.

&&&&& Sección 1.7 - Armas Cinnamon.

=====

Serie Hand

=====

@@ Angel Hand.

Poder: 14.

Armadura: 14.

Escudo: 18.

Pérdida de velocidad: 16.

- Obtención: piezas con él.

@@ Archangel.

Poder: 34.

Armadura: 24.

Escudo: 24.

Pérdida de velocidad: 20.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 8).

@@ Divine Hand.

Poder: 58.

Armadura: 32.

Escudo: 32.

Pérdida de velocidad: 24.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 10).

=====
Serie Arm
=====

@@ Drill Arm.

Poder: 28.

Armadura: 14.

Escudo: 14.

Pérdida de velocidad: 2.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 6).

* NOTA: reduce la armadura enemiga en un 50%.

@@ Melting Arm.

Poder: 33.

Armadura: 16.

Escudo: 16.

Pérdida de velocidad: 2.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 7).

* NOTA: reduce el escudo enemiga en un 50%.

=====
Serie Boxer
=====

@@ Metal Boxer.

Poder: 20.

Armadura: 3.

Escudo: 3.

Pérdida de velocidad: 16.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 5).

* NOTA: alto porcentaje de golpes críticos, evasión + 15%.

@@ Full Metal Boxer.

Poder: 56.

Armadura: 5.

Escudo: 5.

Pérdida de velocidad: 24.

- Obtención: tirado por Zwei Hammer.

* NOTA: alto porcentaje de golpes críticos, evasión +15%.

=====
Otras Series
=====

@@ Injector.

Poder: 24.

Armadura: 12.

Escudo: 12.

Pérdida de velocidad: 8.

- Obtención: tirado por Preon Nurses.

* NOTA: inyecta virus.

@@ Head Hammer.

Poder: 59.

Armadura: 18.

Escudo: 18.

Pérdida de velocidad: 4.

- Obtención: tienda de armas (disponible en el capítulo 9).

* NOTA: vuelve al enemigo loco.

@@ 0 Effector.

Poder: 52.

Armadura: 20.

Escudo: 20.

Pérdida de velocidad: 4.

- Obtención: tirado por Preon Docs.

* NOTA: elimina la ayuda de compañeros enemigos.

@@ Kitty Gloves.

Poder: 16.

Armadura: 8.

Escudo: 8.

Pérdida de velocidad: 0.

- Obtención: Cumin en zona secreta de Lagrano Ruins.

* NOTA: 5 poderosos hits que reducen todos los aspectos del enemigo.

2. Personajes.

En esta sección se refiere a los personajes, sus pros, contras y habilidades especiales.

&&&&& Sección 2.1 - X

Atributos:

Speed: ***

Power: ****

Armor: ****

Shield: ***

- Descripción: X es fuerte atacando a enemigos de aire, a los enemigos en tierra no les baja tanto como a los aéreos pero es buen daño.

- HYPER MODE:

* X Fire: X se equipa con una armadura negra la cual no puede atacar a enemigos a distancia; sus Sub Weapons son sencillas, una es un Charge que permite incrementar los atributos de X en ese mismo turno y el Shell Buster que hace un disparo a distancia, pero no es muy efectiva vaya que el Buster es más dañino. Al usar el Buster, X se acercará al enemigo y le pegará en la cara.

* Ultimate Armor: es el mejor de todos los Hyper Modes, viene equipado con armas pesadas, un Beam y misiles; sus dos Sub Weapons son similares, dos grandes disparos hechos por una gran pistola. Al usar el Buster se lanzará un Beam que hará buen daño al enemigo.

- ACTION TRIGGER:

* Charge Shot.

- WE requerido: 50.

- Descripción: entre más WE tengas, más fuerte es el disparo. Consiste en un disparo que se divide en varias partes y puede golpear a todos los enemigos presentes en la batalla. Si el WE es mayor a 70, es posible que el golpe haga que el enemigo derribe al enemigo.

* Charge Collider.

- WE requerido: 50.

- Descripción: esta versión del Action Trigger sólo puede ser activada en el Hyper Mode de X, X Fire. En este Action Trigger X se aproxima al enemigo y le suelta una bola de energía en su cara, entre más WE haya más tiempo dura el ataque y más fuerte es. Este ataque no es muy efectivo contra enemigos de aire, aunque si les da unos buenos golpes.

* Nova Strike.

- WE requerido: 50.

- Descripción: este ataque sólo puede ser ejecutado en la Hyper Form de X, Ultimate Armor. En esta, es la más fuerte, puede ejecutar un daño inmenso si es que tienes WE de 75 hasta 100. Con el botón A, activa dos pistolas, con X y Y activa los Ultimate Missiles (los mismos que se utilizan en el Final Strike) y con ellos puedes infiltrar hasta 131 golpes que causan un daño equivalente a 30000.

&&&&& Sección 2.2 - Zero

Atributos:

Power: *****

Speed: **

Armor: ***

Shield: **

- Descripción: Zero es muy efectivo contra los enemigos de tierra porque los enemigos de aire esquivan sus ataques la mayoría de las veces, siendo buena opción al batallar a los jefes.

- HYPER MODE:

* Black Zero: la clásica forma de Zero en los juegos de Mega Man, Black Zero es una forma que le agrega más poder al Saber y muy poco a los demás atributos. Las Sub Weapons que utiliza no cambian del Zero original, así que teniendo un Heat Haze haría demasiado daño.

* Absolute Zero: esta forma de Zero es igual de fuerte que la Ultimate Armor de X. Sus Sub Weapons son similares, la diferencia es que con uno atacas con la mano derecha y con otra utilizas la izquierda. Es de elemento agua, aunque el sable que se tenga equipado (que no se usa en esta forma) no sea de agua. Al atacar utiliza sus pies que le hace buen daño (casi igual al que un buen Action Trigger).

- ACTION TRIGGER:

* Command Arts:

- WE requerido: 50.

- Descripción: Zero utiliza un ataque en el que tiene que ejecutar cierto comando para hacer un hit; depende del número de comandos que ejecutes en todo el transcurso del juego, más Command recibirás.

\$\$ Zero Slash: (ataque normal) abajo, enfrente, A.

\$\$ Zero Breakthrough: (ataque thrust) abajo, diagonal abajo-atrás, atrás, A.

\$\$ Zero Dragon Slash: (ataque antiaéreo) enfrente, abajo, diagonal abajo-enfrente, enfrente, A.

\$\$ Zero Slash Wave: (ataque antitierra) izquierda, diagonal izquierda-abajo, abajo, diagonal abajo-enfrente, enfrente, A. [requiere 300 comandos anteriores antes de poder ser ejecutado por primera vez]

\$\$ Zero Skull Slash: (ataque crítico) derecha, diagonal derecha-abajo, abajo, diagonal abajo-izquierda, izquierda, diagonal izquierda-arriba, arriba, A [requiere 999 comandos anteriores antes de poder ser ejecutado por primera vez]

* Calamity Arts:

- WE requerido: 50.

- Descripción: este Action Trigger también es ley, en este se ejecutan comandos combinados del control stick con cualquier botón excepto Z, R, L y B. Las combinaciones más frecuentes son las de derecha X, derecha Y e izquierda de ambos, aunque el más fuerte es el que combina X y Y. Entre más WE tengas, más tiempo tendrás para ejecutar los comandos, pero se certero, si fallas en uno perderás tiempo para que salga el siguiente.

&&&&& Sección 2.3 - Massimo.

Atributos:

Power *****

Armor: ***

Speed: *

Shield: **

- Descripción: Massimo es el personaje más fuerte de todos, es muy lento, tiene buen armor pero casi nada de Shield; es muy débil porque cualquier elemento le causa un daño doble.

- HYPER MODE:

* Glint Armor: Massimo se arma de una armadura dorada que le incrementa su Armor y poder, aunque el incremento de Shield no es muy útil.

- ACTION TRIGGER:

* Berserk Charge:

- WE requerido: 50.

- Descripción: este action trigger es divertido, es donde se puede aplastar botones a lo loco XD. Primero, te muestran dos botones, A y B. Si haces 4000 de daño con esos botones te dan el Y que es el botón de Critical y entre más haya más posibilidades de hacer un critical tienes. Si haces 10000 entre los tres botones te dan el botón X que incrementa la dificultad para hacer un 100% de los botones, pero tienes mucho más tiempo. Entre más WE tengas, más tiempo habrá para aplastar botones.

&&&&& Sección 2.4 - Marino.

Atributos:

Power **

Speed *****

Shield ****

Armor ***

- Descripción: marino es un personaje de mucha velocidad, no tiene buen ataque ni Armor, pero el Shield es excelente.

- HYPER MODE:

* Quicksilver: en este modo Marino se pone de negro y hace un incremento enorme en Speed, lo cual le permite tener más de 6 turnos seguiditos en Hyper Mode, lo malo es que el Hyper Mode no te dura mucho tiempo, así que usar Gain Hypers en peleas estratégicas es muy buena.

- ACTION TRIGGER:

* Emocional Reel.

- WE requerido: 50.

- Descripción: esta es una ruleta de la suerte, pero no es tan de la suerte. Tienes muchas imágenes en esta ruleta, las cuales son:

@ 3x Calaveras: Scattered Flower - ataque de 250% de daño, probabilidad de hacer caer a un enemigo.

@ 3x Marineros: Mirage Dive - daña a todos los enemigos a un daño de 250%.

@ 3x Regalos: I'll take that - ataque le provoca daño al enemigo pero le roba un ítem sin fallar.

@ 3x Diferente: Marino Stamp - ataque con daño miserable.

@ 3x Corazones: Your life, please! - le quita energía al enemigo que después se aplica Marino a sí misma.

@ 3x Tennis: Hyper Dive - ataque de 200% de daño.

&&&&& Sección 2.5 - Spider.

Atributos:

Power ****

Shield ***

Armor **

Speed ****

- Descripción: Spider es un enemigo que viene equipado con un Force Metal que es muy efectivo ya que hace que evada el primer ataque que se le haga a Spider.

- HYPER MODE:

* Trickstar.

- Descripción: esta forma es realmente Buena, aunque no dure muchos turnos, es excelente porque ningún ataque puede dañar a Spider mientras esta forma esté activada. El ataque es incrementado notablemente al igual que la Speed, porque Shield ni armor funcionan. Mientras este ataque este activado, Spider no recupera vida cuando se use un Subtank.

- ACTION TRIGGER.

* Fortune Hand.

- WE requerido: 50.

- Descripción: tiempo de Poker! En este ataque debes jugar Poker, quitando las cartas que no te sirvan para hacer ataques mejores y así infiltrar más daño.

\$\$ Pair: par de cartas, hits de 50% de daño.

\$\$ Two Pair: dos pares, hits de 100% de daño.

\$\$ Triple Card: tercia, hits de daño de elemento.

\$\$ Four of a kind: poker, hits sin daño calculado.

\$\$ Death House: Full, hits que dañan a todos los enemigos del campo.

\$\$ Flush: todas las cartas son del mismo tipo (color y/o tipo), daña y hace efecto de ceguera (Blind).

\$\$ Straight: corrida, 5 hits garantizando el último hacer un critical.

\$\$ Straight Flush: corrida del mismo tipo, 3 hits de gran poder, el último hace un critical garantizado.

\$\$ Royal Straight Flush: flor imperial, ataca a todos con un daño increíble.

&&&&& Sección 2.6 - Axl.

Atributos:

Power ***

Speed *****

Armor ***

Shield *

- Descripción: Axl tiene buen speed, lo que le permite ganar buen WE en pocos turnos.

- HYPER MODE:

* Stealth Form.

- Descripción: Axl hace el mismo truco que Spider, con los mismos beneficios y las mismas consecuencias.

- ACTION TRIGGER:

* DNA Change.

- We requerido: 50.

- Descripción: Axl tiene la posibilidad de convertirse en enemigos pasados de los cuales tiene registro de su muerte, al principio tiene pocos posibles cambios, pero más tarde se pueden conseguir todas las opciones posibles. Para activar el DNA se tiene que poner una larga secuencia de botones.

\$\$ Wild Jango: [Eléctrico] daño de ataque varía entre 100% a 200%.

\$\$ Mad Nautious: [Neutro] efectos aleatorios.

\$\$ Incentas: [Neutro] gran daño, golpea dos veces a los enemigos.

\$\$ Rafflesian: [Neutro] 10 hits, 200 daño por cada uno.

\$\$ Ninetails: [Neutro] 10 hits de 999 cada uno.

\$\$ Depth Dragoon: [Eléctrico] Golpea tres veces a los enemigos.

\$\$ Mach Jentra: [Fuego] golpea a todos los enemigos, daño leve.

\$\$ Silver Horn: [agua] ola de daño leve.

* NGC:

Wild Jango = AXAABYBA
Mad Nautious = AXBXXAXX
Incentas = AXAABAYB
Rafflesian = AXAAXYYY
Ninetails = AYXYYYBA
Depth Dragoon = AYXYYYBB
Mach Jentra = AXBYYYYX
Silver Horn = AYXYBAYA

* PS2:

Wild Jango = X-O-X-X-Triangulo-Triangulo-X-Cuadro-Triangulo-X
Mad Nautious = X-Cuadro-Cuadro-O-O-X-O-O
Incentas = X-O-X-X-Triangulo-X-O-Triangulo
Rafflesian = X-O-Cuadro-O-O-X-Cuadro-Cuadro
Ninetails = X-O-X-O-O-Cuadro-X-X
Depth Dragoon = X-O-Triangulo-X-Cuadro-X-Triangulo-Triangulo
Mach Jentra = X-O-Triangulo-X-Cuadro-Cuadro-O-O
Silver Horn = X-Cuadro-O-Cuadro-Triangulo-X-Cuadro-X

&&&&& Sección 2.7 - Cinnamon.

Atributos:

Power **
Speed **
Armor *****
Shiled ****

- Descripción: Cinnamon es de muy poco uso, no tiene buen ataque, pero su Armor sí.

- HYPER MODE:

* Iron Maiden.

- Descripción: Cinnamon se arma con más armor, más Shiled y un poco más de ataque, lo mejor es que siempre que la atacan, activa Shield momentáneo que lo quita al terminar el ataque enemigo,

- ACTION TRIGGER:

* Angelic Aide:

- WE requerido: 50.

- Descripción: Cinnamon se dispone a recuperar la energía con que tú sólo gires el C Stick. Para esto, entre más WE más tiempo tendrás para dar más vueltas y así incrementar la salud a subir. Entre más nivel tenga Cinnamon, la línea dura más tiempo. Sólo tienes 9 giros a hacer posibles, el noveno marca la cara de Cinnamon, en ese todo mundo tiene un MAX LE asegurado.

3. Enemigos.

Créditos en esta sección:

* Apogeohf por una estrategia extra para Onetail.

* A christian_huerta_rodriguez por agregar la localización de los Degrauers.

* Leoperico por una estrategia extra para Great Redips II.

En esta sección está información relacionada con los enemigos, los cuales se clasifican en cuatro tipos, que son los siguientes: Preon, Beast, Human, Boss.

&&&&& Sección 3.1 - Preon.

* PREON CHASER.
- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Armor + 1.
- ITEMS QUE TIRA: Antilock, Tank Energy 10
- LOCALIZACIÓN: Lagrano Ruins, Central Tower, Gaudile Laboratory, Grave Ruins Base.

* PREON BITMASTER.
- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Boost Speed.
- ITEMS QUE TIRA: Hacking, Tank Energy 25.
- LOCALIZACIÓN: Lagrano Ruins, Central Tower, Gaudile Laboratory.

* PREON GUNNER.
- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Twin Missiles.
- ITEMS QUE TIRA: Tank Energy 25, Build Power.
- LOCALIZACIÓN: Gaudile Laboratory, Ulfat Factory.

* PREON ELITE.
- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Exodus.
- ITEMS QUE TIRA: Tank Energy 50, Hacking.
- LOCALIZACIÓN: Gaudile Laboratory, Melda Ore Plant, Grave Ruins Base.

* PREON DOC.
- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Cure All, Tank Energy 25.
- ITEMS QUE TIRA: Neutralizar -10, 0 Effecter.
- LOCALIZACIÓN: Melda Ore Plant, Grave Ruins Base.

* PREON S FERHAM.
- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Electricidad.
- ITEMS A ROBAR: Power + 3.
- ITEMS QUE TIRA: Assasin Mind, Tank Energy 25.
- LOCALIZACIÓN: Gaudile Laboratory, Vanallia Desert, Melda Ore Plant, Grave Ruins Base.

* PREON S BOTOS.
- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Agua.
- ITEMS A ROBAR: Mega Fire, Hacking.
- ITEMS QUE TIRA: Shot Absorber, Combat Absorber.
- LOCALIZACIÓN: Gaudile Laboratory, Vanallia Desert, Melda Ore Plant, Grave Ruins Base.

* PREON PRESSURE.
- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Electricidad.
- ITEMS A ROBAR: Luquid Suffocation.
- ITEMS QUE TIRA: Twin Tomahawks, Force Missiles.
- LOCALIZACIÓN: Melda Ore Plant, Grave Ruins Base.

- * PREON POD.
 - TIPO: Ground.
 - DEBILIDAD: Electricidad.
 - ITEMS A ROBAR: Warm-Up, Water Guard.
 - ITEMS QUE TIRA: Liquid Suffocation, Ice Missile.
 - LOCALIZACIÓN: Tianna Camp, Gaudile Laboratory.

- * PREON SOLDIER.
 - TIPO: Ground.
 - DEBILIDAD: Ninguna.
 - ITEMS A ROBAR: Protect +1.
 - ITEMS QUE TIRA: Boost Power, Build Power.
 - LOCALIZACIÓN: Gaudile Laboratory, Ulfat Factory, Grave Ruins Base.

- * PREON SPARK.
 - TIPO: Ground.
 - DEBILIDAD: Fuego.
 - ITEMS A ROBAR: Antilock.
 - ITEMS QUE TIRA: Mega Thunder, Thunder Guard.
 - LOCALIZACIÓN: Central Tower, Gaudile Laboratory, Ulfat Factory.

- * PREON NURSE.
 - TIPO: Ground.
 - DEBILIDAD: Ninguna.
 - ITEMS A ROBAR: Reboot, Tank Energy 10.
 - ITEMS QUE TIRA: Build LE, Injector.
 - LOCALIZACIÓN: Ulfat Factory, Gimialla Mine, Vanallia Desert.

- * PREON GUNNER (2).
 - TIPO: Ground.
 - DEBILIDAD: Ninguna.
 - ITEMS A ROBAR: Cooler.
 - ITEMS QUE TIRA: Tank Eneergy 25, Cracking.
 - LOCALIZACIÓN: Melda Ore Plant, Grave Ruins Base.

- * PREON SHIELDER.
 - TIPO: Ground.
 - DEBILIDAD: Ninguna.
 - ITEMS A ROBAR: Shield +3.
 - ITEMS QUE TIRA: Boost Shield, Build Shield.
 - LOCALIZACIÓN: Ulfat Factory, Gimialla Mine, Vanallia Desert.

- * PREON TANK.
 - TIPO: Ground.
 - DEBILIDAD: Agua.
 - ITEMS A ROBAR: Fire Guard.
 - ITEMS QUE TIRA: Tank Energy 25, Oil Can.
 - LOCALIZACIÓN: Ulfat Factory, Gimialla Mine.

- * PREON S FACE.
 - TIPO: Ground.
 - DEBILIDAD: Fuego.
 - ITEMS A ROBAR: Ultra Thunder.
 - ITEMS QUE TIRA: Tractor Net, Shock Lance ?.
 - LOCALIZACIÓN: Gaudile Laboratory, Grave Ruins Base.

- * PREON S EPSILON.
 - TIPO: Ground.
 - DEBILIDAD: Ninguna.
 - ITEMS A ROBAR: Protect +3.

- ITEMS QUE TIRA: DOA protection, Build WE.
- LOCALIZACIÓN: Gaudile Laboratory, Grave Ruins Base.

* PREON HYBRID.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: (sin datos).
- ITEMS QUE TIRA: (sin datos).
- LOCALIZACIÓN: Central Tower, Gaudile Laboratory, Ulfat Factory.

&&&&& Sección 3.2 - Beast.

* Wild Patrol Dog.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Shield +1.
- ITEMS QUE TIRA: Tank Energy 10, Boost Shield.
- LOCALIZACIÓN: Lagrano Ruins, Gaudile Laboratory.

* Bat Bone.

- TIPO: Air.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Boost Speed.
- ITEMS QUE TIRA: Gain Hyper, Tank Energy 10.
- LOCALIZACIÓN: Lagrano Ruins, Gaudile Laboratory.

* Wild Rescue Dog.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Cure One.
- ITEMS QUE TIRA: Tank Energy 25, Clear Vision.
- LOCALIZACIÓN: Lagrano Ruins, Central Tower, Gaudile Laboratory.

* Tripuffer.

- TIPO: Air.
- DEBILIDAD: Electricidad (absorbe ataques de agua para curarse).
- ITEMS A ROBAR: Cooler.
- ITEMS QUE TIRA: Tank Energy 10, Shield +1.
- LOCALIZACIÓN: Tianna Camp, Gaudile Laboratory.

* Blowfish.

- TIPO: Air.
- DEBILIDAD: Electricidad (absorbe ataques de agua para curarse).
- ITEMS A ROBAR: Boost Armor.
- ITEMS QUE TIRA: Tank Energy 25, Armor +3.
- LOCALIZACIÓN: Tianna Camp, Gaudile Laboratory.

* D-Shark.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Electricidad.
- ITEMS A ROBAR: Armor +3, Tank Energy 25.
- ITEMS QUE TIRA: Mega Blizzard, Twin Missiles.
- LOCALIZACIÓN: Tianna Camp, Gaudile Laboratory.

* Big Monkey.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Electricidad.
- ITEMS A ROBAR: Speed +1, Boost Speed.
- ITEMS QUE TIRA: Speed +3, Gain Hyper.
- LOCALIZACIÓN: Tianna Camp, Gaudile Laboratory.

* Bat Fighter.

- TIPO: Air.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Tank Energy 10, Berserk Protection.
- ITEMS QUE TIRA: Energy Capture, Tank Energy 25.
- LOCALIZACIÓN: Gimialla Mine, Vanallia Desert.

* Mega Mantor.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Agua (absorbe ataques de fuego para curarse).
- ITEMS A ROBAR: Ultra Fire.
- ITEMS QUE TIRA: Ace Of Clubs, Build Armor.
- LOCALIZACIÓN: Gaudile Laboratory, Gimialla Mine, Ulfat Factory.

* Gulpfast.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Agua (absorbe ataques de fuego para curarse).
- ITEMS A ROBAR: King Of Diamonds, Fire Guard.
- ITEMS QUE TIRA: Ultra Fire, Build Armor.
- LOCALIZACIÓN: Ulfat Factory.

* Wild Dog.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Anti-lock.
- ITEMS QUE TIRA: Tank Energy 10.
- LOCALIZACIÓN: Gaudile Laboratory, Vanallia Desert.

* D-Rex.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Virus Missile, Chaff.
- ITEMS QUE TIRA: Vaccine Program, Virus Block.
- LOCALIZACIÓN: Vanallia Desert, Melda Ore Plant.

* Radar Killer.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Bind Protection.
- ITEMS QUE TIRA: Anti-lock, Shock Lance.
- LOCALIZACIÓN: Gaudile Laboratory.

* Wolfloid.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Electricidad.
- ITEMS A ROBAR: Water Guard.
- ITEMS QUE TIRA: Tank Energy 10, Bait.
- LOCALIZACIÓN: Gaudile Laboratory, Melda Ore Plant.

* Rabbid.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguno.
- ITEMS A ROBAR: -
- ITEMS QUE TIRA: Tank Energy 10, Reboot.
- LOCALIZACIÓN: Gaudile Laboratory, Melda Ore Plant.

* Gun-bit.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Electricidad (absorbe ataques de agua para curarse).

- ITEMS A ROBAR: -
- ITEMS QUE TIRA: Ultra Blizzard, Cryogenic.
- LOCALIZACIÓN: Melda Ore Plant.

* Triclaw Killer.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Hunter Missile.
- ITEMS QUE TIRA: LE +500, Hawkeye.
- LOCALIZACIÓN: Gaudile Laboratory, Melda Ore Plant.

&&&&& Sección 3.3 - Human.

* Zwei Hammer.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Boost Armor, Boost Power.
- ITEMS QUE TIRA: Power Charge, Full Metal Boxer.
- LOCALIZACIÓN: Melda Ore Plant.

* Einhammer.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Boost Power.
- ITEMS QUE TIRA: Power +1, Build Shield.
- LOCALIZACIÓN: Central Tower, Tianna Camp, Gaudile Laboratory.

* Dober Man.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Tank Energy 10.
- ITEMS QUE TIRA: Tank energy 25, Tank Energy 10.
- LOCALIZACIÓN: Tianna Camp, Gaudile Laboratory.

* Belladonna.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Force Missiles, Build Speed.
- ITEMS QUE TIRA: Turbo Clock, Resist.
- LOCALIZACIÓN: Tianna Camp, Gaudile Laboratory.

* Redips Guard.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Boost Power.
- ITEMS QUE TIRA: Decoy, Insect Killer.
- LOCALIZACIÓN: Far East HQ.

* Degraver.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Vengeful Counter.
- ITEMS QUE TIRA: (sin datos).
- LOCALIZACIÓN: Melda Ore Plant.

&&&&& Sección 3.4 - Mettaur.

* Mettaur.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ataques terrestres.

- ITEMS A ROBAR: Shield +1.
- ITEMS QUE TIRA: Tank Energy 10, Tomahawk.
- LOCALIZACIÓN: Central Tower, Tianna Camp, Gaudile Laboratory.

* Mettaur Commander.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ataques terrestres.
- ITEMS A ROBAR: Virus Protection, Boost Shield.
- ITEMS QUE TIRA: Tank Energy 25, Virus Missile.
- LOCALIZACIÓN: Gimialla Mine, Gaudile Laboratory.

* Mettaurcure.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ataques terrestres.
- ITEMS A ROBAR: Tank Energy 25.
- ITEMS QUE TIRA: Generador, Build LE.
- LOCALIZACIÓN: Gimialla Mine, Gaudile Laboratory, Vanallia Desert, Melda Ore Plant.

* Mettaur Counter.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ataques terrestres.
- ITEMS A ROBAR: Boost Shield.
- ITEMS QUE TIRA: Turbo Clock, Gain Hyper.
- LOCALIZACIÓN: Gimialla Mine, Gaudile Laboratory, Melda Ore Plant.

* Silver Mettaur.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ataques terrestres.
- ITEMS A ROBAR: Ace of Diamonds, Boost Shield.
- ITEMS QUE TIRA: Get FME+, Beam Miracle.
- LOCALIZACIÓN: Gimialla Mine, Gaudile Laboratory.

* Gold Mettaur.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ataques terrestres.
- ITEMS A ROBAR: Boost Shield.
- ITEMS QUE TIRA: Melt Missile, Get Zenny+.
- LOCALIZACIÓN: Gimialla Mine.

* Giant Mettaur.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ataques terrestres.
- ITEMS A ROBAR: Tank Energy 10.
- ITEMS QUE TIRA: Jet Guillotine, Build Shield.
- LOCALIZACIÓN: Gimialla Mine.

&&&&& Sección 3.5 - Insect.

* Pararoid.

- TIPO: Air.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Eagle Eye.
- ITEMS QUE TIRA: Mega Blizzard.
- LOCALIZACIÓN: Tianna Camp, Gaudile Laboratory.

* Killer Mantis.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Gatling Buster, Tank Energy 25.

- ITEMS QUE TIRA: Cooler, Berserk Protection.
- LOCALIZACIÓN: Gaudile Laboratory.

* Red Stinger.

- TIPO: Air.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Boost Speed.
- ITEMS QUE TIRA: Photon Missile, Z Rapier +.
- LOCALIZACIÓN: Gaudile Laboratory, Far East HQ.

&&&&& Sección 3.6 - Energy.

* Liquid Glob.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Electricidad.
- ITEMS A ROBAR: Mega Blizzard, Ultra Blizzard.
- ITEMS QUE TIRA: Ice Star, Ice Missile.
- LOCALIZACIÓN: Gaudile Laboratory, Gimialla Mine.

* Fire Glob.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Agua.
- ITEMS A ROBAR: Mega Fire, Ultra Fire.
- ITEMS QUE TIRA: Fire Star, Fire Missile.
- LOCALIZACIÓN: Ulfat Factory, Gaudile Laboratory..

* Plasma Glob.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Fuego.
- ITEMS A ROBAR: Mega Thunder, Ultra Thunder.
- ITEMS QUE TIRA: Thunder Star, Thunder Missile.
- LOCALIZACIÓN: Gimialla Mine, Gaudile Laboratory, Vanallia Desert.

&&&&& Sección 3.7 - Mechaniloid.

* Sinedropper.

- TIPO: Air.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Vaccine Program.
- ITEMS QUE TIRA: Vaccine Program, Virus Protection.
- LOCALIZACIÓN: Central Tower, Tianna Camp.

* Zennydropper.

- TIPO: Air.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: (sin datos).
- ITEMS QUE TIRA: (sin datos).
- LOCALIZACIÓN: Central Tower.

* Bladey.

- TIPO: Air.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Build Speed.
- ITEMS QUE TIRA: Boost Speed.
- LOCALIZACIÓN: Melda Ore Plant.

* Meltdown.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Boost Armor, Boost Shield.

- ITEMS QUE TIRA: Gain Hyper, Get EXP+.
- LOCALIZACIÓN: Vanallia Desert, Melda Ore Plant.

* Rush Loader.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Boost Power, Beam Wonder.
- ITEMS QUE TIRA: Unlock Limiter, Power Charge.
- LOCALIZACIÓN: Gimialla Mine.

* Gold Blader.

- TIPO: Air.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Decoy.
- ITEMS QUE TIRA: Item Capture, Good Luck.
- LOCALIZACIÓN: Vanallia Desert.

* Mega Tortoise.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Smoke Missile.
- ITEMS QUE TIRA: Clear Vision, Blind Block.
- LOCALIZACIÓN: Vanallia Desert, Gaudile Laboratory.

* B Blader.

- TIPO: Air.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Tank Energy 50, Hacking.
- ITEMS QUE TIRA: Build LE, Build WE.
- LOCALIZACIÓN: Far East HQ.

* Breed Ball.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: -.
- ITEMS QUE TIRA: Tank Energy 10, Boost Power.
- LOCALIZACIÓN: Far East HQ.

* Cannon Driver.

- TIPO: Ground.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Protect +3, Chaff.
- ITEMS QUE TIRA: Full Specs +5, X Buster MKIII.
- LOCALIZACIÓN: Far East HQ.

* Red Hubcap.

- TIPO: Air.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: -.
- ITEMS QUE TIRA: Tank Energy 10, Limit Buster MKII.
- LOCALIZACIÓN: Far East HQ.

* Gift Box.

- TIPO: Air.
- DEBILIDAD: Ninguna.
- ITEMS A ROBAR: Boost Speed.
- ITEMS QUE TIRA: Decoy.
- LOCALIZACIÓN: Melda Ore Plant.

Hippopressor.

- Tipo: Ground.
- Debilidad: Ninguna.
- Estrategia:
- ** Ataques:
 - . Heavy Flier: el Hippopressor se levanta y trata de caer sobre tu equipo.
 - . Shark Missile: lanza un misil que daña gravemente a tus unidades.
- Hippo Particle Cannon: este ataque sólo lo utiliza cuando ya no tiene cabeza, usa un rayo que daña a un personaje al azar.
- Para matar a este jefe debes prevenir que lance el Shark Missile, para ello debes destruir el Shark Missile que se encuentra en su cabecera con X, no es muy probable que Zero falle si activas la sub arma Heat Haze.
- Usa los Hyper Modes (te dicen como activarlos) y usa su Action Trigger al 100%.
- Evita que el enemigo lance el Shark Missile.
- Trata de no usar tantas Sub Weapons para alcanzar fácilmente el 100% de WE.
- Trata de destruir su cabeza primero; si toca ya el turno del misil, haz lo posible para destruirlo.
- Cuando destruyas su cabeza empezará a usar ataques más severos.
- PREMIO: Fire Missile (1) y Guard Buster (1).

Spider.

- Ataques:
 - * Counter card: Spider coloca 5 cartas enfrente de él que le permiten hacerte un Counter si no lo atacas con un buen ataque destructivo.
 - * Straight Flush: Spider tiene una corrida y te ataca con tres hits.
 - * Tour card Penalti: te impide de usar ciertos ataques.
- Estrategia.
 - Spider siempre usará mucho el Counter card, así que es preferible que te quedes en defensa hasta que tengas el 100% de WE.
 - Cuando ya tengas el 100% de WE usa el Hyper Mode y usa el Action Trigger, vencerás instantáneamente.
 - Trata de no activar el Hyper Mode e usar el Action Trigger si Spider tiene Counter card activado, mejor quédate en defensa.

Wild Jango.

- * Ataques:
 - Rolling Assault: Jango carga energía, salta y desde el aire hace un ataque destructivo.
 - Lightning Rod: Jango lanza dos bolas de energía que si te pegan le dan más Speed a Jango.
 - Ultra Thunder: un rayo cae sobre los dos personajes.
 - Shock Nail: Jango carga su mano y le pega a un personaje.
 - (SN): Jango utiliza su mano para golpearte sin carga.
- * Estrategia:
 - Tienes a un compañero, trata de que no muera, si eso pasa, usa Reboot, no Backup.
 - Al igual que en la batalla anterior, mantente en defensa hasta alcanzar el 1100% de WE o de 93 para arriba.
 - Usa Trickstar, el Hyper Mode de Spider, sabiamente porque sólo dura dos turnos.
 - Cuando quieras activar los Hyper Modes, trata de hacerlo cuando tengas el 100% de WE para que puedas hacer más ataques destructivos.
 - Si X está a punto de morir y tocan dos veces seguidas Jango, mejor cura a X; ahora si sólo toca una vez, déjalo morir (sólo funciona si tienes el X Heart).
 - Premios: Subtank (1) y Thunder Buster (1)

Silver Horn.

- * Ataques:

- Cryogenics: congela a cualquiera.
- (SN): Silver Horn golpea el suelo y un ataque de hielo golpea al jugador.
- Tidal Wave: una ola que arrastra a tus personajes, pero generalmente falla.
- Liquid Coating: Silver Horn se pone una capa que lo hace más fuerte.
- Pressure Abyss: Silver Horn carga sus cuernos y lanza un ataque de hielo a cualquiera.

* Estrategia:

- Tienes a tres compañeros, si quieres que todos tengan mucha experiencia, trata de que sobrevivan al menos con 1 HP la pelea.
- Como siempre, mantente siempre en defensa hasta tener 100% de WE para infligir más daño.
- Usa Trickstar, el Hyper Mode de Spider, sabiamente porque sólo dura dos turnos.
- Cuando quieras activar los Hyper Modes, trata de hacerlo cuando tengas el 100% de WE para que puedas hacer más ataques destructivos.
- Cuida mucho a Massimo, es vulnerable a todos los ataques más que los otros dos.
- Siempre el enemigo se cubrirá con una capa más dura que lo hará más fuerte, así que no te confíes si es que le ibas a realizar un Final Strike.
- Premios: Ice Buster (1), Build Hyper (1).

Dr. Psyche.

* Ataques:

- Summon Needles: convoca agujas que son consideradas como enemigos extras.
- 4th Dimension Show: desacelera al personaje.
- Needle Shower: una lluviaa de agujas cae sobre todos con mucha variedad de efectos.

* Estrategia:

- Tienes a cuatro compañeros, si quieres que todos tengan mucha experiencia, trata de que sobrevivan al menos con 1 HP la pelea.
- Esta vez recomiendo más quedarse en modo de ataque para recibir WE más rápido y vencer más fácil a Psyche.
- Usa Trickstar, el Hyper Mode de Spider, sabiamente porque sólo dura dos turnos.
- Cuando quieras activar los Hyper Modes, trata de hacerlo cuando tengas el 100% de WE para que puedas hacer más ataques destructivos.
- Cuida mucho a Massimo, es vulnerable a todos los ataques más que los otros dos.
- Trata de no usar sub arma para las agujas, generalmente siempre te vas a ir a un Final Strike y eso te da más WE todavía.
- Cuando Spider tenga más de 75% de WE, úsalo para destruir también a las agujas, es ataque múltiple.
- Muchas de las veces, el Hyper Mode de Marino te da muchos turnos seguidos de puro Marino.
- Elimina primero a las agujas, a veces pueden marcar la diferencia.
- Empieza (recomendación mía) con la alineación de X, Spider y Marino.
- Tienes a un amigo guardado para cualquier ocasión, puedes cambiar su lugar por el de cualquiera que está peleando, el único inconveniente es que no recibirá el WE que debe.

Mad Nautious.

* Ataques:

- Energy Capture: captura energía de tus personajes y se la sube a él mismo.
- Mad Cocktail: ataque para todos los personajes que puede poner un efecto cualquiera.
- Mad Ecstasy: ataca con tres misiles a dos personajes o a todos.
- (SN) Ataca con dos lasers a cualquiera.
- Penetration: igual al anterior.

* Estrategia:

- Tienes a cuatro compañeros, si quieres que todos tengan mucha experiencia,

trata de que sobrevivan al menos con 1 HP la pelea.

- Como siempre, mantente siempre en defensa hasta tener 100% de WE para infligir más daño.
- Usa Trickstar, el Hyper Mode de Spider, sabiamente porque sólo dura dos turnos.
- Cuando quieras activar los Hyper Modes, trata de hacerlo cuando tengas el 100% de WE para que puedas hacer más ataques destructivos.
- Cuida mucho a Massimo, es vulnerable a todos los ataques más que los otros dos.
- Ataca al enemigo cuando tenga su coraza abierta, es decir cuando su cuerno esté medio rosado de que anda muy caliente.
- Trata de no dejar a nadie en modo de batalla, puede recibir un ataque y quedar con un efecto de virus o Berserk.
- Premios: Subtank (1), Virus Missile (1).

Mach Jentra.

* Ataques:

- Flames of Gehenna: usa el fuego para dañar gravemente a todos tus personajes.
- Gentle Call: llama a Preons.

* Estrategia:

- Tienes a siete compañeros, si quieres que todos tengan mucha experiencia, trata de que sobrevivan al menos con 1 HP la pelea.
- Aquí hay que calcular bien cuando es momento de poner Shield y cuando atacar.
- Usa Trickstar, el Hyper Mode de Spider, sabiamente porque sólo dura dos turnos.
- Cuando quieras activar los Hyper Modes, trata de hacerlo cuando tengas el 100% de WE para que puedas hacer más ataques destructivos.
- Cuida mucho a Massimo, es vulnerable a todos los ataques más que los otros.
- Con Axl, Spider o X trata de bajar al enemigo al suelo ya que así es más vulnerable al daño.
- El enemigo siempre convocará Preon Shielders, ten en batalla a Massimo preferentemente o a Marino o a Zero, también muy recomendable.
- Usa el Action Trigger de Cinnamon cuando necesites curar a los amigos en batalla.
- Enfócate primero en destruir los escudos de los Preon Shielders, a veces su Critical baja demasiado.
- X debe tener el Ice Buster para poder bajar al jefe, también de preferencia un Ice Missile.
- Premios: Tank Energy 25 (1), Oil Can (1), Sub Tank (1), Fire Buster MKII (1).

Shadow.

* Ataques:

- Energy Charge: Shadow se pone a cargar energía para liberar un fuerte ataque el próximo turno.
- Pulverizer Cannon: suelta una cantidad de energía que hace un daño casi letal a tus personajes.
- Fatala Attack: hace un daño grave a cualquiera.
- Ultra Blizzard: una ventisca de hielo daña a todos.
- Fragmentin Cannon: lo mismo que el Pulverizar, sólo que ataca sólo a 1 personaje.
- Codebreaker: ataca a cualquiera.

* Estrategia:

- Tienes a seis compañeros, si quieres que todos tengan mucha experiencia, trata de que sobrevivan al menos con 1 HP la pelea.
- Aquí hay que calcular bien cuando es momento de poner Shield y cuando atacar.
- Usa Trickstar, el Hyper Mode de Spider, sabiamente porque sólo dura dos

turnos.

- Cuando quieras activar los Hyper Modes, trata de hacerlo cuando tengas el 100% de WE para que puedas hacer más ataques destructivos.
- Cuida mucho a Massimo, es vulnerable a todos los ataques más que los otros.
- Usa el Action Trigger de Cinnamon cuando necesites curar a los amigos en batalla.
- Trata de ponerles a tus personajes las armas más poderosas para ganar más EXP.
- Premios: Z Ichimonji (1), Figure Token (1).

Incentas.

* Ataques:

- Elemental Change: se cambia de elemento.
 - Asura Knuckle: lanza tres disparos para cada personaje y los golpea dos veces.
 - Giga Thunder: un trueno ataca a cualquiera.
 - Ultra Giga Fire: ataca a todos un gran fuego.
 - Judgement Thunder: un gran trueno daña gravemente a cualquiera.
 - Scorching Blaze: un gran fuego daña gravemente a cualquiera.
 - Eternal Glaciar: una gran ventisca daña gravemente a cualquiera.
- * Estrategia:
- Tienes a siete compañeros, si quieres que todos tengan mucha experiencia, trata de que sobrevivan al menos con 1 HP la pelea.
 - Aquí hay que calcular bien cuando es momento de poner Shield y cuando atacar.
 - Usa Trickstar, el Hyper Mode de Spider, sabiamente porque sólo dura dos turnos.
 - Cuando quieras activar los Hyper Modes, trata de hacerlo cuando tengas el 100% de WE para que puedas hacer más ataques destructivos.
 - Cuida mucho a Massimo, es vulnerable a todos los ataques más que los otros.
 - Usa el Action Trigger de Cinnamon cuando necesites curar a los amigos en batalla.
 - El enemigo siempre cambia de elemento, ve bien que arma tienen tus unidades y cual no debes usar para no curarle.
 - Premios: Twin ice (1), Twin Thunder (1).

Botos.

* Ataques:

- Botos Trio: convoca a dos O-Bit para pelear junto a él.
 - (SN): le da dos cachetadas al personaje.
 - Battle Andante: canta una canción que afecta a tus jugadores.
 - Showtime: un rayo daña gravemente a todos.
 - Battle Rhapsody: Botos canta para dañar a todos
 - Battle Forte: Botos canta para aumentar poder a sus unidades como a él.
 - Battle Allegro: lo mismo que el anterior.
 - Cradle Song: le baja atributos a tus personajes.
- * Estrategia:
- Encárgate primero de los O-Bit, son muy molestos cuando atacan.
 - Usa ataques de agua, son muy efectivos en contra de este Cadre.
 - Procura usar con Axl el ADN de Silver Horn.
 - Tienes a seis compañeros, si quieres que todos tengan mucha experiencia, trata de que sobrevivan al menos con 1 HP la pelea.
 - Aquí hay que calcular bien cuando es momento de poner Shield y cuando atacar.
 - Cuando quieras activar los Hyper Modes, trata de hacerlo cuando tengas el 100% de WE para que puedas hacer más ataques destructivos.
 - Cuida mucho a Massimo, es vulnerable a todos los ataques más que los otros.
 - Usa el Action Trigger de Cinnamon cuando necesites curar a los amigos en batalla.
 - Premios: Fire Stella (1), Twin Fire (1).

* He descubierto una manera muy buena de acabar con Botos sin problemas y tener EXP+100% al terminar la batalla. Primero, en mi formación inicial, tenía a Cinnamon, Zero y Axl; Cinnamon tenía Melting Arm y de sub arma Energy Field, Zero el Z Ichimonji, Axl el Noise Cancellor y X el Ice Buster MKII. Ahora, esto tomará un poco de tiempo para ver que tan bueno está tu Axl (es la clave para el EXP), así que antes tu juego debe estar grabado justo antes de Botos. En tu primer turno con Axl, usa el Action Trigger y selecciona el ADN de Incentas (AXAAXAYB), esto dañará a los O-Bits pero si su barra naranja quedó muy pequeña (cálculo de medio centímetro) entonces tu Axl está bien equipado, pero si sale mayor a eso entonces necesitas ajustar a Axl, es decir, resetea el juego. Cuando cargues, usa uno o dos Build Power en Axl (todo depende de que tan grande fue la barra naranja, entre más grande más Power, pero usa máximo 2).

Ahora en la batalla, siempre que Botos haga Botos Trio, siempre utiliza el ADN de Incentas para hacer Final Strike (si te salió bien, entonces siempre tendrás Final Strike). Con Cinnamon, cada turno usa el Energy Field para darle 10 WE a cada quien en su próximo turno, procura siempre usar a Cinnamon cuando esté alguien muy dañado; cuando zero tenga 100 WE, ponlo en Hyper Mode y usa el Action Trigger, procura usar puros Dragon Slash para bajarle vida más rápido. Cuando esté el último turno de Zero, procura que tena el Action Trigger disponible (no importa el WE) y usa de nuevo el Dragon Slash. Cuando Termine con él, cambia a Zero por X, con él puedes hacer más daño a Botos por el Ice Buster, espera al 100% de WE y ponlo en su Hyper Mode y usa el Action Trigger, Botos deberá estar muy débil y seguramente con un Incentas lo matarías (si es que los O-Bits no intervienen). Esto no te debe llevar más de 50 turnos y eso es la clave para el EXP + 100.

Botos.

* Ataques:

- Botos Trio: Botos convoca a dos O-Bit para pelear con él.

* Estrategia:

- No uses Hyper Modes, es mejor guardarlos para el jefe final del capítulo, es mejor usar puro Action Trigger.

- un ataque del ADN de Incentas con Axl lo derribará inmediatamente y ganarás en contra suya.

Ferham.

* Ataques:

- Crimson Shade: una sombra acompaña a Ferham para atacar junto con ella (justo como el Heat Haze de Zero).

- Blody Shake: Ferham utiliza su látigo para castigar a todos.

* Estrategia:

- Para facilitar la batalla contra este Cadre, cuando uses el Action Trigger de Axl usa a Wild Jango (AXAABYBA).

- De alineación inicial recomiendo a Axl, Zero y Cinnamon.

- Tienes a seis compañeros, si quieres que todos tengan mucha experiencia, trata de que sobrevivan al menos con 1 HP la pelea.

- Aquí hay que calcular bien cuando es momento de poner Shield y cuando atacar.

- Cuando quieras activar los Hyper Modes, trata de hacerlo cuando tengas el 100% de WE para que puedas hacer más ataques destructivos.

- Cuida mucho a Massimo, es vulnerable a todos los ataques más que los otros.

- Usa el Action Trigger de Cinnamon cuando necesites curar a los amigos en batalla.

- Premios: Ice Stella (1), Heat Haze (1).

Scarface.

*Ataques:

- (SN): Scarface ataca de frente a cualquiera haciendo un daño no tan grande.
 - Electro Breaker: hace un ataque que daña a tus unidades y el daño que les hace él lo recupera.
 - Plasma Array: usa un rayo de plasma que daña a todos.
- *Estrategia:
- No lo ataques con electricidad, absorberá el daño.
 - Cuando tenga su arma posicionada frente a él significa que tiene una protección en contra de los ataques; si quieres hacer mucho daño es necesario romper esa barrera con un ataque fuerte.
 - No uses a X, en su lugar usa o a Marino o a Massimo o a Cinnamon.
- *Premios: Tank Energy Infinite, Shock Lance ?.

Scarface II.

- * Ataques:
- Plasma Array: un rayo de plasma choca en el suelo para herir a tus unidades y también dejarles a veces un campo magnético.
 - Plasma Ball: una bola de energía golpea a una unidad y la hiere gravemente.
- * Estrategia:
- En esta batalla sugiero fuertemente el uso de Cinnamon para curar a tus unidades sin necesidad de gastar en Tank Energy.
 - No ataques usando a Cinnamon, es probable que le haga un Counter y le baje más de lo que debe, mejor después de utilizar una sub arma termina el turno.
 - Si vas a usar el Action Trigger de Zero, procura comenzar con Zero Slash (abajo, enfrente, A) para quitarle su defensa y en los siguientes golpes hacerle más daño.
 - Si vas a usar el Action Trigger de Axl, procura hacerlo después del ataque de alguien más, para que así no use su barrera para protegerse.
 - Para esta pelea no uses a X.
- * Premio: -.

Epsilon.

- * Ataques:
- Metacrush: con su láser recoge a un personaje y le da un golpe que lo deja con 1 LE.
 - Fatal Attack: Epsilon se acerca a cualquiera y le hace un ataque que deja a tu personaje en condiciones graves.
 - Omega Force: Epsilon usa los poderes del Supra Force Metal en él.
 - Nova Impact: una gran concentración de energía estrella en todos.
- * Estrategia:
- En esta pelea también recomienda mucho Cinnamon, por si se te acaban los tanques de tanto Metacrush.
 - Aquí también recomiendo mucho empezar el Action Trigger de Zero con un Zero Slash porque generalmente usa mucho el escudo.
 - Cuando Epsilon use Omega Force, si Axl ya no tiene Hyper Mode, cámbialo, Zero es indispensable por su Action Trigger al igual que Cinnamon.
 - Cuando usa Omega Force, es muy malo porque Epsilon se recupera en cada turno.
 - La clave para matarlo en esta forma es atacar con el 100 de WE en Hyper Modes (para Zero usar un Gain Hyper) y así le bajará demasiada energía.
 - Con estos golpes se irá debilitando y así irás ganado la batalla.
- * Premio: Tank Parts (1), Force Tomahawks (1).

Depth Dragoon.

- * Ataques:
- Destructive Blow: Depth Dragoon carga hacia tus unidades y daña a todos.
 - Thunder Clap: un par de rayos caen sobre un solo personaje y le atrasan un turno.
- * Estrategia:
- Este enemigo es de elemento eléctrico, usa armas de fuego.
 - Coloca de formación inicial a Marino, X y Zero.

- Cuando Marino esté lista para el Action Trigger, usa el de "I'll Take that" (los 3 regalos) para así robarle un arma que es excelente para Massimo.
- Usa la Ultimate Armor de X y la Absolute Armor de Zero (aunque es riesgoso vale la pena).
- * Premio: Force Tomahawks (1), Build LE (1), Depth Dragoon ADN para Axl.

Redips.

* Ataques:

- Code Red: convoca a dos Red Hubcaps para pelear a su lado.
- (SN): usa sus varas para lanzar un ataque a una unidad.

* Estrategia:

- En tu formación inicial incluye a Marino, así puedes robarle Rei Ichimonji, una buena arma para Zero. Asimismo coloca a X y a Zero junto con ella.
- Ocúpate primero de los Red Hubcaps.
- Si Marino es la primera en atacar, activa su Hyper Mode y tendrás muchos turnos seguidos de Hyper Mode con Marino. Así que en ello usa el Action Trigger dos veces (una al 75 u 85 y la otra a lo que de antes de que termine el Hyper mode). Cuando termine, cámbiala a Axl e inmediatamente ponlo en Hyper Mode (que bien).
- * Premio: (sin datos).

Great Redips.

* Ataques:

- (SN): con su garra, ataca con un golpe a todos, no hace un daño grande.
- Memento Mori: Redips convoca un agujero negro en el cual a tus personajes les puede pasar de todo, desde una ceguera hasta congelamiento con ceguera y virus.
- Deus Ex Machina: Redips convoca una lluvia de meteoros que dañan a todos.

* Estrategia:

- Great Redips I es invencible, no hay manera de bajarle todo su HP con el Supra Force Metal Right que siempre lo anda curando.
- Aquí enfócate más en lo que son los Supra Force Metals, son tu objetivo principal.
- De nuevo, ten a Marino, X y Zero en la alineación inicial.
- Cuando haga el Memento Mori, si alguno de tus personajes queda activo usa un Cure All.
- Con Marino puedes robarle el Supra Force Metal ? que te da mucho WE, sólo que necesitas de Neutralizers para equiparlo en cualquier personaje. (OJO, es a Redips no a los SFM, ellos te dan Neutralizers)
- No uses Hyper Modes, son un gasto innecesario.
- Si matan a alguien no uses Backups, son más eficientes en la siguiente batalla.
- * Premio: -.

Great Redips II.

* Ataques:

- (SN): con su garra, ataca con un golpe a todos, no hace un daño grande.
- Memento Mori: Redips convoca un agujero negro en el cual a tus personajes les puede pasar de todo, desde una ceguera hasta congelamiento con ceguera y virus.
- Deus Ex Machina: Redips convoca una lluvia de meteoros que dañan a todos.
- Carpe Diem: usa un ataque que le quita el WE a tus unidades.
- Codebreaker: un ataque letal va hacia cualquier unidad, pero sólo le pega a un personaje.
- Format: trata de dar soporte a unidades, el 95% de las veces falla.
- Deep Impact: con una garra ataca a un solo personaje, muy parecido al Codebreaker, pero no mata.
- * Estrategia:
- Redips ya no es capaz de curarse, pero todavía tiene la barrera, así que antes de atacar a Redips, quita el SFM.

- Generalmente, siempre hay un enemy blietzkrieg, así que no te quejes.
- Con Marino haz lo mismo de hace rato, pero en este caso recibes el SFM ? que mejora todos los aspectos del personaje que lo tiene, igual necesita Neutralizers. Lo único malo es que no incrementa WE.
- Cuando terminas el robo con Redips cambia a Marino por Axl e inmediatamente cambia a Hyper Mode (procura hacerlo cuando X y Zero estén en 100 WE para darles soporte médico).
- Cuando ataques al SFM no uses sub armas.
- En esta batalla sí usa los Backups y Gain Hypers.
- Si se acaba la energía de los tanques cambia a Cinnamon.
- La Absolute Armor como la Ultimate Armor son muy pero muy efectivas.
- * Premio: Final.

Leoperico agrega su estrategia:

- "- Formación inicial: X con Ultimate Armor, Zero con Absolute Armor y Marino.
- No usar hyper modes hasta haber destruido su SFM (Supra Force Metal) porque muchas veces al atacarlo se pierde el disparo.
- También el Charged Shot de X es muy efectivo contra el SFM al igual que el Dragon Slash de Zero.
- Marino es para robarle el SFM Fragment (Beta), luego cámbiala por Massimo que debe tener uno o dos generadores para que pueda usar su Berserk Charge al 100% en el turno en que lo saques."

** BATALLAS FUERA DE LA HISTORIA **

Rafflessian.

- Localización: Tianna Camp (Tianna Key necesitada).
- * Ataques:
- (SN): Belladonna te ataca de frente, al igual que lo puede hacer Rafflessian.
- Sun Burst: Una lluvia de misiles caen sobre todos los personajes dejándolos notablemente y gravemente heridos.
- * Estrategia:
- Los enemigos son de elemento neutro, escoge tus mejores armas.
- Esta pelea puede ser pesada porque las Belladonas como Rafflesian (la del centro) siempre se recuperan un 25% de su energía cada vez que les toca atacar.
- Si tienes la Absolute Armor de Zero equípala cuando zero tenga el 100% de WE, es muy probable que puedas derrotar a Rafflessian con mucha efectividad.
- Ocupate primero de Rafflessian (la del centro) porque es la que dirige los ataques y la que te puede hacer más daño, en especial con esos ataques meteoro.
- No olvides usar a Cinnamon para curar, es tu única alternativa para curarte cuando se te acaban los tanques (generalmente se acaban en la primera vez).
- Aprovecha los Hyper Modes, en especial el de Zero y el de X junto con el de Axl que son los mejores para derrotar a Rafflesian.
- Recomiendo de formación inicial a X, Zero y Axl.
- Trata de usar Cryogenics o Liquid Suffocation en las Belladonas para así ganar territorio en contra de ellas o contra Rafflessian; si haces esto procura hacerlo con Axl cuando ya hayas gastado el Hyper Mode.
- Si tienes bastantes turnos en Hyper Mode con Axl, puedes equipar Bait de sub armas y usar el Hyper Mode, así todos los ataques perecerán ya que irán hacia Axl que es invisible.
- Premios: X Ultimate Armor (1), Figure Token (1), Tank Parts (1), Turbo Clock (2), Resist (2).

Duckbill Mole.

- Localización: Melda Ore Plant (Melda Key necesitada).
- * Ataques:
- Mega Fire: a veces lo usan para curarse a ellos mismos, pero también lo usan

para atacarte.

- Mantle Assault: Un Duckbill irá al aire y usará su mazo para herir a todos con un ataque de energía.

- Kamikaze Drill: el enemigo se meterá al suelo y saldrá para golpear a cualquiera, además de que le baja tanto Armor como Speed y/o Power.

- Quake Hammer: un ataque de fuego daña gravemente a una unidad.

* Estrategia:

- Aquí Cinnamon no es tan necesaria, pero si quieres salir con buena salud intégrala; recomiendo a X, Zero Y Axl.

- No lles armas de fuego, son de elemento fuego y los curarías.

- La batalla contra este enemigo es sencilla, pero no hay que confiarse.

- Como siempre, mantente en defensa hasta tener el 100% de WE.

- Trata de atacar cuando tus tres personajes en la formación tengan 100 WE, para así dar más posibilidad de una muerte rápida y ganar más EXP, así como evitar que se recupere tan rápido.

- No olvides usar a Cinnamon, generalmente en esta pelea no la recomiendo para la formación inicial, pero para apoyo en la salud si la recomiendo, además si tiene el Energy Field es mejor, así es menos tiempo en el que ganas WE.

- Premios: Zero Absolute Armor (1), Figure Token (2), Power Charge (2).

** NOTA: par alas siguientes batallas, como son mucho más pesadas que las anteriores, recomiendo tener el siguiente equipamiento (si no sabes como conseguir algunas armas, refiere a la sección de armas). También, para tener cuatro Supra Force Metal ? es necesario pasar el juego cuatro veces (después de vencer la primera vez, puedes repetir la misión 10 cuantas veces quieras). De igual manera puedes tener sólo 1, pero ese debe ser para Cinnamon, es mejor que equipársela a X, pero es tu decisión, a X también le sube mucho. También es bueno que cada vez que derrotes a uno de estos enemigos vayas de regreso todo el largo camino hasta la cama de energía para recuperar Hyper Modes y salud.

X - Turbo Buster.

- X Ultimate Armor.

* Supra Force Metal ? (robado de Redips 3).

* Neutralizer - 30.

* Neutralizer - 20.

* X Heart.

Axl - Manhunter.

* Supra Force Metal ? (robado de Redips 2) o el Supra Force Metal ?.

* Neutralizar - 30.

* Neutralizar - 30.

Zero - Rei Ichimonji.

- Zero Absolute Armor.

* Full Specs +5 ó +10.

* LE + 1000.

Cinnamon - Kitty Gloves.

* Supra Force Metal ? (robado de Redips 3).

* Neutralizer - 30.

* Neutralizer - 10.

Massimo - Beast Lance.

* Massimo Plus.

* Full Specs +5 ó +10.

Marino - Beam Sword.

* Supra Force Metal ?.

* Neutralizer - 30.

* Neutralizer - 30.

-- Todos se encuentran en Central Tower, para llegar a ellos debes haber pasado el juego al menos una vez (debes tener Central Key). DE donde está la máquina de Passwords se debe ir más atrás hasta el complejo cilíndrico, en ese

complejo hay que ir hasta la parte más baja y desde ese punto empezará a haber muchos tesoros y al final de una puerta se encontrará un jefe.

Onetail.

* Ataques:

- Ultra Thunder.
- Ultra Fire.
- Ultra Blizzard.
- Ultra Giga Thunder.
- Ultra Giga Fire.
- Ultra Giga Blizzard.
- Annihilator Hadoken: un Hadoken muy fuerte golpeará a todas tus unidades y las dañará gravemente.
- Rapid Punch: Onetail irá a atacar a quien se le antoje y le dará unos golpes.

* Estrategia:

- Onetail, al igual que las Belladonnas, se regenera en cada turno que ataca.
- Si tienes todo lo que menciono arriba, entonces vas de muy buena suerte, ya que puedes terminar a Onetail justo cuando todos tengan el 100% de WE.
- En esta pelea, siempre mantente en Defense Mode hasta tener el 100% de WE.
- Para matar a Onetail cuando todos tengan 100% de WE, tu formación inicial debe de ser X, Zero y Cinnamon.
- Cuando todos tengan 100 WE, ponles el mejor Hyper Mode a tus personajes y si no mata a Onetail, al menos lo dejará en posición para recibir Final Strike, esto te dará mucho EXP.
- No uses a Massimo a menos de que ya todos estén muy heridos, es muy probable que caiga en pocos turnos por los ataques elementales que hace este jefe.
- Premios: (sin datos).

Apogehf agrega:

"No creo que Cinnamon ayude a vencerlos porque Onetail se regenera demasiado, así que tan solo tienes un turno y medio para vencerlo; yo usé a Cinnamon al principio pero luego la cambié por Marino cuando Zero y X ya estaban en 100% de WE, puse a Marino en Hyper Mode y lo atacué las seis veces seguidas. Ahí mismo atacué con X usando su Ultimate Armor y Zero en su Absolute Armor; entonces aún tenía energía y se llenó con 5000 (aproximadamente), le atacué con un Ultra Fire, Thunder y Blizzard, lo atacué con el Hyper de X y asó se murió, sólo usé un tanque."

Twotails.

* Ataques:

- Ultra Thunder.
- Ultra Fire.
- Ultra Blizzard.
- Ultra Giga Thunder.
- Ultra Giga Fire.
- Ultra Giga Blizzard.
- Annihilator Hadoken: un Hadoken muy fuerte golpeará a todas tus unidades y las dañará gravemente.
- Rapid Punch: Onetail irá a atacar a quien se le antoje y le dará unos golpes.
- Elemental Switch: al igual que Incentas, Twotails puede cambiar de elemento cuando quiera.

* Estrategia:

- Twotails es más pesadilla que Onetails, si mal no recuerdo, ellos también se regeneran en cada turno.
- Son dos Twotails, por si fuera poco.
- La clave en esta pelea es concentrarse en un solo enemigo, es decir, atacar en montón a uno y después al otro.
- En esta pelea, siempre mantente en Defense Mode hasta tener el 100% de WE.

- De formación inicial de nuevo recomiendo a Zero, x y Cinnamon.
- Trata de atacar cuando estén en el elemento del fuego, Absolute Zero es una armadura de agua por si no lo has notado y le bajará más a Twotails. Asimismo, no ataques mientras intentas ganar WE con Zero a un Twotails con elemento de agua.
- No uses a Massimo a menos de que ya todos estén muy heridos, es muy probable que caiga en pocos turnos por los ataques elementales que hace este jefe.
- Premios: (sin datos).

Threetails.

* Ataques:

- Ultra Thunder.
- Ultra Fire.
- Ultra Blizzard.
- Ultra Giga Thunder.
- Ultra Giga Fire.
- Ultra Giga Blizzard.
- Annihilator Hadoken: un Hadoken muy fuerte golpeará a todas tus unidades y las dañará gravemente.
- Rapid Punch: Onetail irá a atacar a quien se le antoje y le dará unos golpes.

* Estrategia:

- Si Twotails fue una pelea difícil, ThreeTails es una pesadilla inmensa, es una de las peleas del clan Tails más difícil.
- Por fortuna, ya no se regeneran en cada turno, pero se pueden curar unos a otros, así que sale la misma cosa.
- Para hacerte de la vida más fácil, en esta pelea es indispensable tener los Supra Force Metals, las armaduras y todo lo que menciono en las recomendaciones. Para ese momento, ya se debe estar por encima del nivel 35 y también debes tener un perfecto control de los Hyper Modes.
- En esta pelea, siempre mantente en Defense Mode hasta tener el 100% de WE.
- No uses a Massimo a menos de que ya todos estén muy heridos, es muy probable que caiga en pocos turnos por los ataques elementales que hace este jefe.
- Como siempre, de formación inicial recomiendo a X, Zero y Cinnamon.
- La clave para matar a Threetails es atacar de la misma manera que a Twotails, lo malo es que no te van a alcanzar los Hyper Modes para destrozar a los tres tails, así que la clave es derrotar a dos con los Hypers y el tercero matarlo con puro Action Trigger (el de Zero, el de Axl y el de Marino son los mejores).
- Resumiéndolo de arriba brevemente, atacar con Hyper Modes al 100 WE al primer tails, esperar al turno siguiente (lo curan) y matarlo. Al segundo tails atacarlo con Hyper Modes y atacart en el último turno (si es que se puede) con lo que se tenga de WE en un Action Trigger; al tercero bajarlo con Action Triggers.
- No recomiendo usar Gain Hypers todavía, es mejor guardarlos para el jefe del clan.
- Premios: (sin datos).

Fourtails.

* Ataques:

- Ultra Thunder.
- Ultra Fire.
- Ultra Blizzard.
- Ultra Giga Thunder.
- Ultra Giga Fire.
- Ultra Giga Blizzard.
- Annihilator Hadoken: un Hadoken muy fuerte golpeará a todas tus unidades y las dañará gravemente.
- Rapid Punch: Onetail irá a atacar a quien se le antoje y le dará unos golpes.

- Puncture Arrows: el jefe convocará agujas para atacar.

* Estrategia:

- Esta pelea es la segunda más difícil del clan de los tails, es muy perro combatir contra alguien en nivel 94 y tú rascando los 40.
- para la pelea cambiaremos el esquema de pelea, de formación inicial pondremos a X, Zero y Axl. Ahora, Zero debe tener dos Generators de sub arma, (preferiblemente usa lo mismo con X) y a Axl ponle Bait y usa Build Hyper para al menos agrandar a 4 su Hyper Mode. Asegúrate de que todos tengan Reboot en Force Metal (a X déjale el X Heart).
- Como siempre, espera a que tengan 100 de WE, pero no todos al mismo tiempo, por eso recomiendo que Zero y X tengan Generators para llegar más rápido al 100 de WE y así usar el Hyper Mode con más frecuencia.
- En esta pelea, siempre mantente en Defense Mode hasta tener el 100% de WE.
- No uses a Massimo a menos de que ya todos estén muy heridos, es muy probable que caiga en pocos turnos por los ataques elementales que hace este jefe.
- Premios: Red Lotus Saber y más (el mejor saber de Zero, equípalo inmediatamente).

Fivetails.

* Ataques:

- Ultra Thunder.
- Ultra Fire.
- Ultra Blizzard.
- Ultra Giga Thunder.
- Ultra Giga Fire.
- Ultra Giga Blizzard.
- Annihilator Hadoken: un Hadoken muy fuerte golpeará a todas tus unidades y las dañará gravemente.
- Rapid Punch: Onetail irá a atacar a quien se le antoje y le dará unos golpes.
- Puncture Arrows: el jefe convoca unas agujas para atacar.
- Self-Destruct: un tails irá con cualquiera y se destruirá, es inminente que la destrucción matará o al menos dejará al borde de la muerte a tu personaje.
- SOS: un tails llamará a otro.

* Estrategia:

- En comparación con los demás tails, Fivetails es relativamente sencillo, aunque es una pelea de tres, no es mucho problema; la razón de tanta sencillez es que todos usan el SOS que hace la pelea larga porque casi inmediatamente de que matas a un tails uno llama a otro.
- Otro punto malo es que unos irán y se suicidarán frente a uno de tus personajes.
- La clave para esta batalla es atacar con ataques simples a los tails, es decir, que cada quien se vaya con un tails y lo baje con ataques normales o con Action Triggers.
- Puedes usar pocas veces a Black Zero y a X Fire, pero si usas X Fire quítale el Hyper Mode para tener al menos un turno para Ultimate Armor.
- Cuando los tres tails ya estén muy mal de salud, con X y 100 de WE bájalos con la Ultimate Armor.
- De formación inicial a fuerzas debes de tener a X y Zero, el tercero lo puedes variar.
- En esta pelea, siempre mantente en Defense Mode hasta tener el 100% de WE.
- No uses a Massimo a menos de que ya todos estén muy heridos, es muy probable que caiga en pocos turnos por los ataques elementales que hace este jefe.
- Premios: (sin datos).

Sixtails.

* Ataques:

- Ultra Thunder.
- Ultra Fire.
- Ultra Blizzard.

- Ultra Giga Thunder.
- Ultra Giga Fire.
- Ultra Giga Blizzard.
- Annihilator Hadoken: un Hadoken muy fuerte golpeará a todas tus unidades y las dañará gravemente.
- Rapid Punch: Onetail irá a atacar a quien se le antoje y le dará unos golpes.
- Puncture Arrows: el jefe convocará unas agujas para atacar.
- * Estrategia:
 - Esta pelea afortunadamente es de un solo tail, lo malo es que tienes una cuenta regresiva de 10 turnos suyos para matarlo, de lo contrario perderás.
 - Para esta pelea, retoma los ítems para Fourtails, es más fácil tener a un Zero que pueda hacer dos Calamita Arts casi seguidas, así como dos Nova Strikes de la Ultimate Armor.
 - Para tener más WE, también recomiendo usar la formación inicial de X, Zero y Cinnamon.
 - Otra buena estrategia para dejar a X y Zero en paz es usar a Axl en lugar de Cinnamon y tener Bait y usar su Hyper Mode para evitar pérdidas de cualquiera de los dos y perder tiempo.
 - En esta pelea, siempre mantente en Defense Mode hasta tener el 100% de WE.
 - No uses a Massimo a menos de que ya todos estén muy heridos, es muy probable que caiga en pocos turnos por los ataques elementales que hace este jefe.
 - Premios: (sin datos).

Seventails.

- * Ataques:
 - Ultra Thunder.
 - Ultra Fire.
 - Ultra Blizzard.
 - Ultra Giga Thunder.
 - Ultra Giga Fire.
 - Ultra Giga Blizzard.
 - Annihilator Hadoken: un Hadoken muy fuerte golpeará a todas tus unidades y las dañará gravemente.
 - Rapid Punch: Onetail irá a atacar a quien se le antoje y le dará unos golpes.
 - Puncture Arrows: el jefe convoca unas agujas para atacar.
 - Coercion: una fuerza telekinética ataca.
- * Estrategia:
 - Seventails es de nuevo una pelea en que los tails se regeneran, mala elección. DE nuevo equipa a tus personajes al igual que en la pelea de Fourtails. Esta vez no varíes a Axl, es muy efectivo en batalla.
 - Si deseas cambiar a alguien o en realidad lo necesitas, cambia por Marino, su Quicksilver con dos Generador sería una buena opción para atacar casi cada vez con un Action Trigger y bajar más a los tails mientras ellos esperan su turno.
 - Asimismo, no olvides que Cinnamon también es muy buena, en especial cuando está en Iron Maiden.
 - En esta pelea, siempre mantente en Defense Mode hasta tener el 100% de WE.
 - No uses a Massimo a menos de que ya todos estén muy heridos, es muy probable que caiga en pocos turnos por los ataques elementales que hace este jefe.
 - Premios: (sin datos).

Eightails.

- * Ataques:
 - Ultra Thunder.
 - Ultra Fire.
 - Ultra Blizzard.
 - Ultra Giga Thunder.
 - Ultra Giga Fire.

- Ultra Giga Blizzard.
- Annihilator Hadoken: un Hadoken muy fuerte golpeará a todas tus unidades y las dañará gravemente.
- Rapid Punch: Onetail irá a atacar a quien se le antoje y le dará unos golpes.
- Puncture Arrows: el jefe convoca unas agujas para atacar.
- Coercion: una fuerza telekinética ataca.
- SOS: un tails convoca a otro para pelear.
- * Estrategia:
 - Esta es una versión más leve de la batalla de Fivetails, aunque todavía siguen usando SOS para recuperarse.
 - La clave de aquí es dependiente de ti, si quieres una batalla corta ataca con Zero a un tails y con X a otro, luego usa Ultimate Armor para bajar a ambos. Ahora, si quieres algo emocionante, ataca con ambos a un tails y después a otro.
 - Como siempre, el tercero es a tu elección, aunque Axl jugarpía un papel muy importante en cuanto a dejar a X y a Zero sin molestias, pero Cinnamon te ayudaría a derribar más rápido a un tails.
 - Para lograr una batalla rápida, tanto X como Zero deben tener Generators.
 - En esta pelea, siempre mantente en Defense Mode hasta tener el 100% de WE.
 - No uses a Massimo a menos de que ya todos estén muy heridos, es muy probable que caiga en pocos turnos por los ataques elementales que hace este jefe.
 - Premios: (sin datos).

Ninetails.

- * Ataques:
 - Ultra Thunder.
 - Ultra Fire.
 - Ultra Blizzard.
 - Ultra Giga Thunder.
 - Ultra Giga Fire.
 - Ultra Giga Blizzard.
 - Annihilator Hadoken: un Hadoken muy fuerte golpeará a todas tus unidades y las dañará gravemente.
 - Rapid Punch: Onetail irá a atacar a quien se le antoje y le dará unos golpes.
 - Puncture Arrows: el jefe convocará unas agujas para atacar.
 - Coercion: una fuerza telekinética ataca.
 - Nine Fragments: muerte segura para el que la sufra, 9 ataques de 999 de daño cada uno.
- * Estrategia:
 - Esta es la pelea más difícil de todas en cuanto a los tails y creo que también del juego. Ninetails no tiene comparación, 99 de nivel, gran fuerza, buen estilo y sobre todo, buena capacidad para darte en la madre. XD
 - Para esta pelea, equipa lo que menciono en las recomendaciones iniciales, a Zero ponle un Reboot.
 - La clave para este jefe es tener de inicial a X, Zero y Massimo (suena extraño pero tiene su chiste), tener con X y Zero Generators o tener Supra Force Metal ? para X en lugar del beta.
 - En su primer turno, generalmente Ninetails usará Nine Fragments en algún compatriota, si no es Massimo, estarás de suerte. Cuando llegue el turno de Massimo, cámbialo por Axl y activa el Hyper Mode (ojala y tengas Bait); con el otro personaje usa un Backup en tu amigo y con ello empieza a construir WE para llegar al Hyper Mode, aquí no hay límites para atacar todos con 100 WE pero cuando llegues al 100 de alguno no dudes en usar el Hyper Mode y su Action Trigger.
 - Cinnamon puede jugar un papel muy importante en la pelea, como enfermera XD o como atacante.
 - En esta pelea, siempre mantente en Defense Mode hasta tener el 100% de WE.
 - No uses a Massimo a menos de que ya todos estén muy heridos, es muy probable

que caiga en pocos turnos por los ataques elementales que hace este jefe.

- Premios: Ancient Gun y más.

4. Figuras.

Hay muchas series de figuras, de entre ellas podemos clasificarlas en varios tipos.

- * Figuras normales (conseguidas con los figure tokens).
- * Treasure Figures (conseguidas con los Treasure Tokens).
- * Challenge Figures (conseguidas por los Challenges).
- * Secret Figures (conseguidas ya sea por Password o por Deployment).

%&/& Figuras normales %&/&

Serie 1: "Shadow's Betrayal"

- Bat Bone.
- Shadow.
- X.
- Epsilon, Cape.
- Hippopressor.
- Patrol Dog.

Serie 2: "The Bounty Hunters"

- Rowdy Replid.
- Aile.
- Spider.
- Wild Jango.
- R.
- Citizen Replid.

Serie 3: "Massimo's Vow"

- Super Tripuffer.
- D-Shark.
- Massimo.
- Nana.
- Silver Horn.
- Dober Man.

Serie 4: "Generator Revealed"

- Mad Nautious.
- Dr. Psyche.
- Marino.
- Cinnamon.
- Gaudile.
- Killer Mantis.

Serie 5: " Transform! Go Axl"

- Mega Mantor.
- Secutiry Replid.
- Axl.
- Mach Jentra.
- Fire Glob.
- Tripuffer.

Serie 6: "Spider's End"

- Liquid Glob.
- Pararoid.

- Zero.
- Incentas.
- Degraiver.
- Rush Loader.

Serie 7: "Take the Supra-FM!"

- Mega Tortoise.
- Triclaw Killer.
- Botos.
- D-Rex.
- Gold Blader.
- Meltdown.

Serie 8: "Mysterious Forms"

- Gift Box.
- Zwei Hammer.
- Ferham.
- Wolfloid.
- Gun bit.
- Bladey.

Serie 9: "Epsilon's Ambition"

- Plasma Glob.
- Einhammer.
- Epsilon.
- Scarface.
- Radar Killer.
- Zennydropper.

Serie 10: "Showdown with Redips"

- Red Stinger.
- Red Hubcap.
- Great Redips.
- Redips.
- Aircraft Carrier.
- (sin datos).

%&/& Figuras Secretas/Challenge %&/&

Deluxe Giga City Island:

- Ulfat Factory.
- Lagrano Ruins.
- Central Tower.
- Tianna Undersea Camp.
- Vanallia Desert.
- Melda Ore Plant.

Special 1: "Mettaur Special"

- Silver Mettaur.
- Mettaur.
- Mettaur Commander.
- Mettaurcure.
- Mettaur Counter.
- Gold Mettaur.

Special 2: "Preon Special"

- Preon Pod.
- Preon Chaser.
- Preon Spark.
- Preon Gunner.

- Preon Nurse.
- Preon Shielder.

Special 3: "Preon Special II"

- Preon Gunner.
- Preon Doc.
- Preon Soldier.
- Preon Tank.
- Preon Elite.
- Preon Pressure.

Special 4: "Preon Special III"

- Preon Hybrid.
- Preon S Botos.
- Preon S Ferham.
- Preon S Epsilon.
- Preon S Face.
- Preon Bitmaster.

Special 5: "Mini Mech Set"

- Sinedropper.
- Batfighter.
- Rabbid.
- Wild Rescue Dog.
- Gulpfast.
- Metaroid.

Special 6: "Retro Mech Set"

- B Blader.
- Big Monkey.
- Deerball.
- Blowfish.
- Cannon Driver.
- Wild Dog.

Password 1: "Premium Collection"

- X Fire.
- Marino.
- X.
- Zero.
- Axl.
- Cinnamon.

Password 2: "Secret Collection"

- Massimo.
- Axl. Action Trigger.
- X, Victory.
- Cinnamon.
- Zero.
- Marino.

%&/& Figuras tesoro %&/& (Exclusivas de Gamecube)

Tesoro 1: "Central Tower"

- Weapons Store Clerk.
- Item Store Clerk.
- Force Metal Clerk.
- Teleport center Staff.
- Juvenile Replod.
- Intelligence Replod.

Tesoro 2: "Hunter's Hideout"

- Resistance Female.
- Resistance Male.
- Nana, Operator.
- Talkative Gaudile.
- Guard Reploid.
- Mission Reploid.

Tesoro 3: "Meet The Girls"

- Engineer Reploid.
- Saffron.
- Cumin.
- Jasmine.
- Nurse Reploid.
- Mechanic Reploid.

Tesoro 4: "It's A Guy Thing"

- Factory Reploid.
- Public Reploid.
- Rider Reploid.
- Staff Reploid.
- Maintenance Reploid.
- Business Reploid.

Tesoro 5: "Boss Series"

- Depth Dragoon.
- Duckbill Mole.
- Eject Epsilon.
- Rafflesian.
- Ninetails.
- Incentas Thunder.

Tesoro 6: "Ultra Rare Set"

- Prisoner Nana.
- Incentas Water.
- Ultimate Armor.
- Absolute Zero.
- Good Shadow.
- Belladonna.

5. Walkthrough.

~~~~~

&&&&& Sección 5.1 - Capítulo 1: Infiltrate Giga City!.

@@ Enemigos que encuentras en este capítulo:

- Preon Chaser.
- Wild Patrol Dog.
- Bat Bone.
- Wild Rescue Dog.
- Hippopressor (B).
- Preon Bitmaster.

El capítulo empezará con un video en el que X, Zero y su nuevo compañero Shadow caminan directamente hacia unas ruinas. Al terminar la conversación con el General Redips empezará otro video donde se muestra cómo los Maverick Hunters platican acerca del lugar, de repente, hay una explosión que deja a X sólo y a Shadow con Zero.

Ahora empezará la acción, tienes el control de X. Sal del cuarto para encontrarte en un salón con dos puertas a los lados, un par de cubos y la puerta final que al parecer está sellada; así que entra en la primera si es que quieres grabar y en la segunda para ver un mecanismo que le quita el seguro a la puerta, entonces habrá una llamada de Zero. Ahora, para tomar los cubos sólo debes hacer un dash para pasar sobre ellos; uno de ellos contiene 50Z (dinero) y otro tiene un Build LE (un ítem para incrementar tu vida) es preferible no usarlo por el momento para darle más chance a tus personajes futuros un buen nivel.

Entra en la puerta que recientemente acabas de abrir. Llegarás a unas escaleras, por el momento no habrá mucho ítems, así que continúa hasta arriba y sigue por la puerta de nuevo. Al entrar recibirás de nuevo una llamada de Zero, pero falta todavía para llegar a donde él quiere que lo veas. Ahora ve que hay un cubo amarillo, esos de ley siempre te van a dar energía para los Sub Tanks, tómalo e ignora la puerta (a menos de que quieras conocer acerca del origen de los Mavericks del juego). Ahora vamos a la primera puerta pequeña que hay en las laterales, en ella hay un cubo azul que tiene un Anti-lock, en la puerta que le sigue está de nuevo un mecanismo que le quita el seguro a una puerta, ábrela y no te olvides de los cubos que tiene 70Z y 30Z respectivamente, para finalizar, entra en la puerta.

Siguen más escaleras, pero tampoco tiene nada, continúa hacia arriba. De nuevo te encontrarás en un cuarto similar a los anteriores, si requieres el cubo amarillo tómalo, de lo contrario ve de nuevo a las puertas, una de ellas tiene un cubo verde que tiene la Sub Arma Melt Missile, equípala a X, es efectiva. Entra en la otra puerta y desactiva de nuevo el seguro, pero para eso necesitas apretar el botón cuando suene un tercer beep para que lo hagan al mismo tiempo y se deshagan de la seguridad. Pero a causa de ello, saldrá un robot enfrente de tu puerta, no importa, es débil, lo derrotarás rápido. Si consigas de él Force Metals, te darán un tutorial rápido de cómo usarlos. Ahora, equípale a X el X-Heart y el LE+100, prosigue a la puerta.

Al entrar a las escaleras, estará un cubo amarillo que recupera 50 unidades del Tanque, espero que lo estés usando bien, sigue a la puerta. Una vez dentro ve hasta el fondo donde están tres cubos y el mecanismo de grabar. Toma el Backup, el Build Shield y recarga tus tanques al máximo con el cubo amarillo; también, graba tu juego y ve por la puerta. Aquí te encontrarás con Zero, se te unirá pero también verás aun hipopótamo entrar, así que es tiempo de pelea.

### Hippopressor.

- Tipo: Ground.

- Debilidad: Ninguna.

- Estrategia:

\*\* Ataques:

. Heavy Flier: el Hippopressor se levanta y trata de caer sobre tu equipo.

. Shark Missile: lanza un misil que daña gravemente a tus unidades.

- Hippo Particle Cannon: este ataque sólo lo utiliza cuando ya no tiene cabeza, usa un rayo que daña a un personaje al azar.

- Para matar a este jefe debes prevenir que lance el Shark Missile, para ello debes destruir el Shark Missile que se encuentra en su cabecera con X, no es muy probable que Zero falle si usas la sub arma Heat Haze.

- Usa los Hyper Modes (te dicen como activarlos) y usa su Action Trigger al 100%.

- Evita que el enemigo lance el Shark Missile.

- Trata de no usar tantas Sub Weapons para alcanzar fácilmente el 100% de WE.

- Trata de destruir su cabeza primero; si toca ya el turno del misil, haz lo posible para destruirlo.

- Cuando destruyas su cabeza empezará a usar ataques más severos.

- PREMIO: Fire Missile (1) y Guard Buster(1).

Cuando termine la pelea, toma los dos cubos verdes, que contienen un Power +1 y Speed +1 que son Force Metals.

Ahora que tienes ya más ítems, no le equipes nada a Zero, por estrategia, es mejor que las cosas se queden como están. Para X, equípale el Fire Missile y el Guard Buster que le incrementa todo menos Speed. Ve por la puerta de enfrente (la de atrás si quieres grabar).

Ahora ve hacia enfrente y del cubo rosa toma la Tank Part (junta 4 de éstas y recibe un Subtanque de energía adicional), voltea a tu izquierda y sigue, pasa por el cubo azul con sus 80Z y entra por la puerta. En estas escaleras tampoco hay nada; ya en la parte de arriba sólo toma el Vaccine Program y el Reboot de los cubos y ve hacia la puerta y verás un video en donde Mega Man se ve en problemas gracias a la traición de Shadow y también verás a Epsilon y a sus Cadres.

&&&&& Sección 5.2 - Capítulo 2: RECAPTURE CENTRAL TOWER!.

@@ Enemigos que encuentras en este capítulo:

- Sinedropper.
- Zennydropper.
- Wild Resuce Dog.
- Einhammer.
- Mettaur.
- Preon Chaser.
- Preon Spark.
- Preon Bitmaster.
- Spider (B).
- Wild Jango (B).

X aparecerá en una cama y no sabe donde se encuentra, se encuentra en la resistencia de los reploides que están en contra de la Rebelión de Epsilon. Comienzas en un cuarto pequeño con dos personas adentro, nada de ayuda por parte de ellos así que sigue por la puerta, ve hacia enfrente y estarás en un entronque en donde habrá una puerta cerrada a la derecha, así que sigue por la izquierda y pasa la primera puerta, continúa a arriba y consigue el Clear Vision del cubo azul, sigue todavía más arriba y consigue otros dos ítems: Vaccine Program y Build Power. Sigue caminando y cambiarás de zona.

Ya en ese tramo empieza subiendo, pasa la puerta y verás de nuevo un camino en construcción, toma el camino hacia la derecha y sigue directamente hacia la puerta. Desde este punto avanza todo derecho y toma de los cubos Energía x 100 y un Build Hyper; entra por la puerta en donde verás una secuencia de los reploides sirviendo a un lacayo de Epsilon.

Desde aquí toma la izquierda y ve directamente hacia la puerta (no te comas el Save Point), después continúa tu travesía hasta arriba y pasa la puerta, de nuevo gira un poquito a la izquierda y encontrarás la puerta enfrente de ti y al pasar la puerta verás un video en donde se presenta un repleide muy raro, que es asesinado por otro que se encuentra en el balcón, Spider se presenta ante X, pero no lo hace con las intenciones de defender a X.

### Spider.

- Ataques:

\* Counter card: Spider coloca 5 cartas enfrente de él que le permiten hacerte un Counter si no lo atacas con un buen ataque destructivo.

\* Staight Flush: Spider tiene una corrida y te ataca con tres hits.

\* Tour card Penalti: te impide de usar ciertos ataques.

- Estrategia.

- Spider siempre usará mucho el Counter card, así que es preferible que te quedes en defensa hasta que tengas el 100% de WE.

- Cuando ya tengas el 100% de WE usa el Hyper Mode y usa el Action Trigger, vencerás instantáneamente.

- Trata de no activar el Hyper Mode e usar el Action Trigger si Spider tiene Counter card activado, mejor quédate en defensa.

Ahora ingresa por la puerta que tienes enfrente de ti, allí encontrarás una máquina amarilla (la máquina de los Passwords) y enfrente un cubo verde, uno amarillo y uno azul que tienen Power Charge, Tanke Energy 50 y 100Z respectivamente. Ya que hayas pasado la puerta regresarás a una zona muy parecida a las anteriores, de nuevo no te dejarán pasar del lado izquierdo así que tienes que subir, ve arriba y rodea todo el camino para llegar casi al final y verás un video en donde conoces a un reploide aliado llamado Aile, pero verás que entrar unos Preons, aunque Aile te ha dado su vida, tienes que salvar a Chief R como él dice.

Ahora ve hacia enfrente y de los dos cubos que hay toma el Gain Hyper de uno y el Mega Fire del otro. Sigue caminando y entra por la puerta, en donde tomarás de nuevo Tank Energy Infinita del cubo amarillo y otro ítem en el cubo azul. Sigue caminando hasta llegar a la última puerta; entra en ella y llegarás a una zona totalmente diferente, de los extremos hay unos cubos que tienes Build Armor y Build Speed, después de tomarlos abre la puerta y sube las escaleras donde debes entrar a la puerta. En este lugar habrá un mecanismo para grabar, luego verás dos puertas, una sin nada en ella y otra con la flecha indicando hacia arriba, toma la que no tiene nada y recibe 100Z del cubo azul. Toma la puerta hacia arriba y sigue hasta encontrarte con un reploide que sospecha de que eres un Maverick pero al ver que eres X te dejará pasar.

Pasando la puerta encontrarás dos guardias de seguridad, tendrás que eliminarlos para continuar... Ahora un video de un miembro de la rebelión, así que Spider se presentará y le dirá el rebelde que si detiene a X le dará a Spider mucho dinero. Cuando regreses con X un reploide hablará contigo y te dará la Security Card para poder acceder con Chief R. En las dos puertas sin marcas se encuentran 100Z y un Ultra Fire, después toma la que lleva arriba, sube y entra la puerta.

Al pasar la puerta habrá un Tank Energy 25, a la izquierda hay un pasaje que lleva a una puerta; entra en ella y al aproximarte a la puerta verás que Spider te pega de nuevo con una carta; te golpeará y la ID de Aile caerá, Spider la cogerá y se pone medio depresivo; Jango (el rebelde) llama a guardias de seguridad para que se encarguen de X y Spider. Entonces usa Aile's ID en la puerta y continúa hasta llegar a donde se encuentra Chief R, pero hay un guardia así que es preciso eliminarlo primero... Al terminar hablarás con Chief R y verás que Jango activa un sistema de explosivos para derribar el edificio, tienes cuenta regresiva así que regresa todo lo que puedas y te encontrarás con un Preon Bitmaster en el camino, elimínalo y regresa al cuarto que tiene marcado una señal para ir arriba y encontrarás más Preons, destrúyelos y pasa por la puerta.

Aquí ve por la puerta sin marca, enfrente a los Preons y toma del cubo rosa las Tank Parts; toma la puerta que lleva hacia arriba y sigue el largo camino hasta llegar a la puerta. Toma el tanque amarillo y gira a la izquierda para entrar a la puerta. Entra en el cuarto de enfrente y pelea con más Preons y cuando termines camina y desactiva los explosivos. Regresa dos cuartos atrás y sube de nuevo, graba y toma el Backup y Tank Energy 100 de los cubps encontrados allí, ya estando listo, ve a la pelea del jefe.

### Wild Jango.

\* Ataques:

- Rolling Assault: Jango carga energía, salta y desde el aire hace un ataque destructivo.

- Lightning Rod: Jango lanza dos bolas de energía que si te pegan le dan más Speed a Jango.

- Ultra Thunder: un rayo cae sobre los dos personajes.

- Shock Nail: Jango carga su mano y le pega a un personaje.

- (SN): Jango utiliza su mano para golpearle sin carga.

\* Estrategia:

- Tienes a un compañero, trata de que no muera, si eso pasa, usa Reboot, no Backup.

- Al igual que en la batalla anterior, mantente en defensa hasta alcanzar el 1100% de WE o de 93 para arriba.

- Usa Trickstar, el Hyper Mode de Spider, sabiamente porque sólo dura dos turnos.

- Cuando quieras activar los Hyper Modes, trata de hacerlo cuando tengas el 100% de WE para que puedas hacer más ataques destructivos.

- Si X está a punto de morir y tocan dos veces seguidas Jango, mejor cura a X; ahora si sólo toca una vez, déjalo morir (sólo funciona si tienes el X Heart).

- Premios: Subtank (1) y Thunder Buster (1)

\* Ya en la base, puedes merodear en donde te hizo falta, incluso puedes tomar el Air Bus para ir a la zona inferior y de allí poder ir a comprar armas o ítems, como sea necesario. Cuando estés listo para la siguiente misión habla con Chief R.

&&&&& Sección 5.3 - Capítulo 3: THE PAPER HERO.

@@ Enemigos que encuentras en este capítulo:

- Trupuffer.

- Blowfish.

- Sinedropper.

- Einhammer.

- Mettaur.

- D-Shark.

- Dober Man.

- Big Monkey.

- Preon Pod.

- Silver Horn (B).

- Rafflessian (2° visita).

Primero, verás a Spider quejarse de lo que hace R, y X se pone a discutir con él, pero nada interesante.

Empezarás detrás de una puerta, crúzala y continúa hasta otra puerta, en donde verás un video en donde se presenta a un reploide miedoso, que se llama Massimo y con él ya tendrás tres miembros y ahora ya puedes hacer Final Strikes y ver el HP de los enemigos (medio confuso pero bueno, útil). Ya que tienes a Massimo ve por la puerta y si quieres, graba.

\* NOTA: si quieres a un buen Massimo, pelea demasiado en este nivel para elevarlo mucho de nivel, al fin recibe más EXP que nadie así que no costará mucho trabajo si enfrentas enemigos fuertes.

Después entra por la puerta y pasarás por los elevadores, pasa la puerta y descubrirás una zona cubierta de centinelas, vez, el piso tiene un punto parpadeante que indica que ese es el punto al regresarás si un centinela te descubre. Cuando el centinela esté muy lejos o de espaldas entra en el primer espacio para tener un Figure Token, avanza y toma la derecha, espera un poco y

toma la gema que se encuentra hasta el fondo y tendrás 300 Z; pasa la puerta, verás que hay un centinela resguardando los espacios, en el de la izquierda en la gema hay un Figure Token. Ahora avanza más y verás de nuevo un espacio, en él verás una gema que contiene el Force Metal Decoy, luego pasa el centinela y te encontrarás en la última protección. Entra en la puerta de la izquierda y encontrarás en la gema verde un Thunder Missile, yo recomiendo ponérselo a Massimo ya que es nuevo y le toca lo chafa, hecho esto pasa por la puerta y habrás pasado a los centinelas.

Baja los elevadores, pasa la puerta y verás que el camino de la izquierda está cerrado y necesitas cierta llave, eso tendrá que ser después; coge el Boost Armor de la gema y pasa la puerta, sigue tu camino pasando por otra puerta cerrada y toma el Figure Token de la gema; entra en la puerta de la izquierda y quita el seguro a las puertas, ahora ve a las puertas que estaban cerradas a la derecha, la más cercana te da una gema azul que contiene un Build Speed y la del fondo otra gema azul que contiene un Mega Thunder, ahora regresa al cuarto anterior y pasa por la puerta de la derecha; baja los elevadores y pasa la puerta.

Una vez aquí encontrarás a los guardias [Big Monkey, 2 Dober Man] y tendrás que vencerlos, lo bueno de esta pelea es que sube mucho la experiencia, en especial de Massimo; ahora es tiempo de grabar. Ahora pasa por la puerta grande que está enfrente y verás un seguro, quítalo y abrirás todas las puertas; de ellas, sólo algunas tienes cosas y otras tienen Replodes que no son parte de la resistencia para batallar contigo. Después regresa y toma la puerta de la izquierda, tendrás que hacer lo mismo que en los cuartos anteriores, pero en el último de éstos un replode te da la Prison ID que debes usar para abrir la puerta roja del salón donde está el Save Point.

Al pasar la puerta debes bajar por el elevador, pasa la puerta y no bayas a la izquierda, lleva a una puerta cuya llave sólo la pueden obtener los miembros del Deployment Center que estará disponible al terminar este capítulo; ve por la derecha y pasa al fondo para 200 Z, ve a la derecha y encontrarás un Build Armor y un Build Shield, ve hacia arriba, otra vez hacia arriba y en la última puerta hay un Tomahawk en la gema verde (y como ya me perdí sólo les digo que vean el mapa para orientarse y ver que gemas les faltan).

Ya estando en la nueva zona, baja el elevador y pasa por la puerta, de aquí continúa tu camino hasta la otra puerta que lleva a Nana (la operadora) pero tendrás que batallar contra unos Preons [Preon Pod, 2 preon Spark]. Al terminar, liberarás a Nana, continúa y llegarás a un Save Point. Pasa por la puerta de la izquierda y verás que hay bloques de colores en el piso, si los pisas en la misma secuencia que se presenta, abrirán una puerta. Pasa al siguiente y verás ahora dos puertas, una es la que se abre con la secuencia que te presentan y otra con una secreta, la cual es [Amarillo, Rojo, Azul] y dentro encontrarás muchas gemas. En la siguiente verás los mismos colores, sólo que ahora también hay una gema protegida por otra contraseña. La de la puerta es [Rojo, Amarillo, Azul] y la de la gema es [Azul, Amarillo, Rojo] y recibirás un Tank Part de ella. En la última hay 4 botones, una gema y una puerta, la combinación de la gema es [Verde, Azul, Rojo, Amarillo] y en él hay una Queen Of Diamonds.

Al pasar las puertaa llegarás de nuevo a un Save Point, si tu X no tiene el Thunder Buster, recomiendo ampliamente que se lo pongas porque el siguiente enemigo es acuático. Luego verás que Massimo se va, ve por la puerta anterior y ve a buscarlo; ya que lo encuentres regresa, graba y ve directamente con el jefe.

### Silver Horn.

\* Ataques:

- Cryogenics: congela a cualquiera.
- (SN): Silver Horn golpea el suelo y un ataque de hielo golpea al jugador.
- Tidal Wave: una ola que arrastra a tus personajes, pero generalmente falla.
- Liquid Coating: Silver Horn se pone una capa que lo hace más fuerte.
- Pressure Abyss: Silver Horn carga sus cuernos y lanza un ataque de hielo a cualquiera.

\* Estrategia:

- Tienes a tres compañeros, si quieres que todos tengan mucha experiencia, trata de que sobrevivan al menos con 1 HP la pelea.
- Como siempre, mantente siempre en defensa hasta tener 100% de WE para infligir más daño.
- Usa Trickstar, el Hyper Mode de Spider, sabiamente porque sólo dura dos turnos.
- Cuando quieras activar los Hyper Modes, trata de hacerlo cuando tengas el 100% de WE para que puedas hacer más ataques destructivos.
- Cuida mucho a Massimo, es vulnerable a todos los ataques más que los otros dos.
- Siempre el enemigo se cubrirá con una capa más dura que lo hará más fuerte, así que no te confíes si es que le ibas a realizar un Final Strike.
- Premios: Ice Buster (1), Build Hyper (1).

Ahora ve a comprar Buenos items y regresa con Nana para que te lleve al siguiente campo de batalla.

&&&&& Sección 5.4 - Capítulo 4 - Gaudile Laboratory.

@@ Enemigos que encuentras en este capítulo:

(Muchos de estos enemigos se encuentran en la zona de Eternal Forest)

- Preon S Epsilon.
- Belladonna.
- Big Monkey.
- Pararoid.
- Mettaur Commander.
- Killer Mantis.
- Radar Killer.
- Preon Pod.
- Preon Gunner.
- Silver Mettaur.
- Gold Mettaur.
- Preon S Ferham.
- Wolfloid.
- Triclaw Killer.
- Plasma Glob.
- Preon S Face.
- Red Stinger.
- Rabbid.
- Wild Rescue Dog.
- Preon Bitmaster.
- Preon Spark.
- Mettaur Counter.
- Mettaurcure.
- Preon S Botos.
- Meltdown.
- Dober Man.
- Liquid Glob.
- Preon Elite.
- Redips Guard.
- Cannon Driver.
- Preon Hybrid.
- Dr. Psyche (B).



- Mad Nautious (B).

Al llegar al laboratorio del profesor avanza hasta la primera puerta y encontrarás una defensa de Preons, debes aniquilarlos para poder pasar [Preon Elite, 2 Preon Gunner]. Cuando termines pasa por la puerta y verás un video donde se ve a un reploide muy rápido que pasa por ese mismo lugar, suena sospechoso. Bueno, toma el camino de la izquierda porque el de la derecha es un callejón sin salida y pasa la puerta para subir inmediatamente al elevador. Una vez arriba gira a la izquierda, cruza la puerta y en el entronque toma la izquierda de nuevo y te encontrarás en un cuarto con dos Figure Tokens; sal de allí y dirígete por el otro camino hacia la puerta en donde encontrarás tres gemas con Vaccine Program, Cooler y Cure One, después de esto prosigue.

Ahora te encontrarás en un cuarto en donde hay trampas que traen enemigos a combatir, como abarcan todo el ancho del piso debes usar el Dash para barrerte y pasar desapercibido, continúa hasta llegar hasta arriba y llegarás a un Save Point, al terminar de hacer lo que quieras, toma la derecha. Avanza hasta pasar la puerta y encontrar un entronque, ve a la izquierda y toma el premio de 5 gemas las cuales sólo tiene Figure Tokens; la puerta de la derecha lleva a un cuarto con 4 gemas de varios colores y un reploide ya en reparación, si lo examinas lo llevarás directamente a la Base y se convertirá de tu bando y lo podrás enviar a que te traiga ítems de cualquier parte de Giga City.

Regresa al Save Point y cruza la otra puerta y te encontrarás de nuevo con los paneles de seguridad, no hay mucho cuidado la diferencia es que ahora hay uno que se mueve, ignóralos y sube hasta la puerta pero antes de llegar verás un video de Dr. Psyche, pero él te mandará unos Preons y tendrás que matarlos [2 Preon Elite]. Al terminar verás de nuevo a la ladrona que llegará a un cuarto buscando un tesoro, pero en su lugar encuentra otro reploide tipo enfermera. Después saldrá otro de Profesor Gaudile y Dr. Psyche.

Ahora que tomes de nuevo control de tu personaje toma lo que te ofrecen de las gemas y pasa la puerta para llegar de nuevo con los paneles de seguridad, esta vez está un poco más apretado porque es una combinación de los dos anteriores y si no tienes cuidado en la segunda subida puedes ser localizado. Al pasar la puerta continúa a la siguiente para encontrarte en un corredor, camina un poco y vira a la derecha para entrar al cuarto de tesoros donde hay dos Figure Tokens y un Queen Of Hearts; sal de allí y ve a la otra puerta, toma la gema que te recobrará Energía para los tanques, gira a la izquierda y continúa hasta el fondo para llegar al elevador y subir.

Sal de ese cuarto y continúa todo derecho, pasa la puerta, toma las gemas y prosigue a la izquierda, ahora sólo es cuestión de ir derecho hasta pasar la puerta. Te encontrarás en el laboratorio del profesor, si pasas más del Save Point verás el video de la conversación. Después de esto pasa la puerta, toma las gemas que están en el pasillo y entra en el cuarto para ver de nuevo un video. Pasa de nuevo el cuarto y toma otros dos Figure Tokens, para entrar en el Eternal Forest. En este lugar te encontrarás con una infinidad de posibles combinaciones de caminos que dan a diferentes cuartos de tesoros, algunos no dan nada pero otros tienen buen armamento y dinero. Si te vas siempre por la izquierda te irás enfrentando a enemigos más y más fuertes, además de ver que encuentras un camino extremadamente largo (7 u 8 batallas). Por otro lado, el derecho es un camino muy corto y de enemigos débiles, lo malo es que si no usas el camino de la izquierda te puedes perder de valiosos EXP. Ahora, mi recomendación para este lugar es usar esta combinación: Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda para dar en la sala de tesoros con un Joker (si la combinación es errónea avisarme por favor).

\* blackzero\_lifevirus comenta:

"Creo que el camino que mencionas para conseguir el Joker es incorrecto. La

ubicación correcta es 2 fuertes y 3 débiles."

Al terminar pasa la puerta y prosigue hasta dar con la siguiente en donde te encontrarás con la ladrona, pero afortunadamente querrá venganza de Psyche y se unirá a tu equipo. Después de esto continúa derecho pasando por las puertas hasta el Save Point, una vez allí pasa la puerta, toma las dos gemas y prepárate para el jefe.

### Dr. Psyche.

\* Ataques:

- Summon Needles: convoca agujas que son consideradas como enemigos extras.
- 4th Dimension Show: desacelera al personaje.
- Needle Shower: una lluvia de agujas cae sobre todos con mucha variedad de efectos.

\* Estrategia:

- Tienes a cuatro compañeros, si quieres que todos tengan mucha experiencia, trata de que sobrevivan al menos con 1 HP la pelea.
- Esta vez recomiendo más quedarse en modo de ataque para recibir WE más rápido y vencer más fácil a Psyche.
- Usa Trickstar, el Hyper Mode de Spider, sabiamente porque sólo dura dos turnos.
- Cuando quieras activar los Hyper Modes, trata de hacerlo cuando tengas el 100% de WE para que puedas hacer más ataques destructivos.
- Cuida mucho a Massimo, es vulnerable a todos los ataques más que los otros dos.
- Trata de no usar sub arma para las agujas, generalmente siempre te vas a ir a un Final Strike y eso te da más WE todavía.
- Cuando Spider tenga más de 75% de WE, úsalo para destruir también a las agujas, es ataque múltiple.
- Muchas de las veces, el Hyper Mode de Marino te da muchos turnos seguidos de puro Marino.
- Elimina primero a las agujas, a veces pueden marcar la diferencia.
- Empieza (recomendación mía) con la alineación de X, Spider y Marino.
- Tienes a un amigo guardado para cualquier ocasión, puedes cambiar su lugar por el de cualquiera que está peleando, el único inconveniente es que no recibirá el WE que debe.

Al terminarlo no sera todo, la cabeza de Psyche cobra vida por si sola y te dará también batalla.

### Mad Nautious.

\* Ataques:

- Energy Capture: captura energía de tus personajes y se la sube a él mismo.
- Mad Cocktail: ataque para todos los personajes que puede poner un efecto cualquiera.
- Mad Ecstasy: ataca con tres misiles a dos personajes o a todos.
- (SN) Ataca con dos lasers a cualquiera.
- Penetration: igual al anterior.

\* Estrategia:

- Tienes a cuatro compañeros, si quieres que todos tengan mucha experiencia, trata de que sobrevivan al menos con 1 HP la pelea.
- Como siempre, mantente siempre en defensa hasta tener 100% de WE para infligir más daño.
- Usa Trickstar, el Hyper Mode de Spider, sabiamente porque sólo dura dos turnos.
- Cuando quieras activar los Hyper Modes, trata de hacerlo cuando tengas el 100% de WE para que puedas hacer más ataques destructivos.
- Cuida mucho a Massimo, es vulnerable a todos los ataques más que los otros dos.
- Ataca al enemigo cuando tenga su coraza abierta, es decir cuando su cuerno

esté medio rosado de que anda muy caliente.

- Trata de no dejar a nadie en modo de batalla, puede recibir un ataque y quedar con un efecto de virus o Berserk.
- Premios: Subtank (1), Virus Missile (1).

También, además de vencer a Psyche y obtener de sus beneficios, tienes a un Nuevo personaje, Cinnamon, quien también te sirve como generadora de Force Metals fuera de batalla. El problema con Cinnamon, además de que no tiene mucho HP es que su poder es demasiado bajo, por lo que debes guardarla hasta obtener una buena arma.

Ahora ve a hacer lo que quieras en la Base, de preferencia compras y Tokens para tener Buena preparación para el siguiente nivel.

~~~~~ Sección 5.5 - Capítulo 5 - Maverick Hunters Join Forces.

@@ Enemigos que encuentras en este capítulo:

- Preon Soldier.
- Mega Mantor.
- Gulpfast.
- Preon Spark.
- Preon Gunner.
- Preon Nurse.
- Fire Glob.
- Preon Shielder.
- Preon Tank.
- Mach Jentra (B).

** Si quieres que Cinnamon suba mucho de nivel, en estos lugares lo podrás hacer muy bien con las peleas de enemigos que hay **

Ya que tengas el control de X avanza hasta arribar a la puerta, una vez del otro lado verás unos mecanismos que se andan moviendo y que además cambian las luces del lugar. Para no estresarse con tanta batalla, es preciso moverse mientras está el bip lento; tras tres de esos bips vendrá una serie de bips continuos, en ese momento la luz se tornará roja y cualquier objeto en movimiento será localizado y tratado de destruir, por lo que debes parar, luego podrás seguir. Esto sólo es en las áreas que tienen cubos, en los pasillos grises no aplica esto. Otro punto es que en los pasillos de cajas no enfrentas enemigos, mientras que en los grises sí.

Bueno, ya en el cuartito toma las dos gemas, una tiene Fire Guard y otra un Figure Token. Toma la puerta de la derecha e inmediatamente encontrarás otro Figure Token, gira a la izquierda y enfrente de la puerta encontrarás otro que tiene un Build LE, luego ve por la puerta de atrás y sigue hasta encontrar un Rush Loader tirado en el piso, a un lado están dos gemas que tienen 300 FME y 1000 Z. Examina al Rush Loader y mándalo al Deployment Center. Ahora regresa por la puerta al antiguo cuarto y dirígete a la siguiente puerta, no sin antes agarrar la gema que tiene un Ultra Blizzard; pasa la puerta y continúa para llegar a la siguiente sección.

Una vez en este pasaje continúa y luego vira a la izquierda, dentro verás dos caminos, ve por el de la izquierda y gira de nuevo a la izquierda para encontrar una gema con Figure Token. Ahora ve por el de la derecha, pasa la puerta y toma de la gema otro Figure Token. De ahí ve a la puerta de la izquierda y pasa hasta la zona de fuego, de ahí rodea todo el lugar y atrás del robot que no puedes ayudar todavía se encuentra el King Of Hearts. Luego regresa de vuelta hasta la zona de bloques y toma el camino de la izquierda, en una abertura hay una gema (no olvides la amarilla de hace poco) que tiene Build WE y enfrente de la puerta hay otra que tiene 800 Z, luego ve por la

puerta y pasa a la siguiente zona.

De nuevo ve hacia delante y toma la izquierda para entrar en la zona, la diferencia aquí es que no hay centinelas pero sí enemigos cualquiera; aquí ve hasta la izquierda y luego al fondo para encontrar una gema con un Build Speed, de ahí pasa a la puerta y de nuevo a la izquierda y luego al fondo hay un agema que contiene un Boost Speed. No pases por la puerta, ve por el camino de en medio y verás un video de un reploide extraño llamar a X pero después de un tiempo resulta ser el nuevo amigo Axl que viene del X7. De cualquier forma, Axl es de gran ayuda para tu equipo (en especial por su Action Trigger) y por su Speed (aunque no sea igual a la de Spider). Bueno ahora ve por la puerta que dije que ignoraran y lleguen a la zona de fuego, ahí hay un Aero Buster en la gema y al fondo una Mini Battery para los enemigos que necesiten una y con ello puedas ayudarlos a regresar al Deployment Center; ahora regresa al cuarto donde conociste a Axl y toma la puerta opuesta a la que acabas de salir y encontrarás un Save Point. Ahora gira a la izquierda y pasa la puerta.

De ahora en adelante, estarás en una zona de fuego, si tienes a X en tu equipo inicial, ponle el Ice Buster para así infligir más daño. Ahora continúa hacia enfrente y gira a la izquierda y entra en la puerta. Ahora te encontrarás en una zona de puros transportes; primero avanza hasta la primera zona y toma los 1000 Z de la gema, a la derecha hay un guardia que protege una gema amarilla [Preon Gunner, 2 Preon Soldier], después gira a la derecha y toma el Gain Hyper; ahora como no puedes regresar con la dirección del transporte cámbiala y ve hacia enfrente, de nuevo y verás a otro de seguridad [3 Preon Shielder] después toma el WE+5, gira a la derecha y pasa por la puerta.

Ahora avanza y toma de la gema el Figure Token, gira a la derecha y en la de enfrente hay otro Figure Token en la de enfrente hay uno de seguridad [3 Preon Soldiers] en donde la gema tiene otro Figure Token, a la izquierda hay otro Figure Token, enfrente otro, a la izquierda uno con seguridad [2 Preon Shielder] que tiene otro Figure Token, gira a la izquierda y en el centro encuentras otro; ahora gira a la derecha, avanza y haz lo mismo de nuevo para pelear con uno de seguridad; al finalizar cambia el rumbo de los transportes, ve para atrás, luego dos veces a la izquierda y todo derecho hasta el de seguridad que protege una gema que tiene otro Figure Token. Ahora gira a la izquierda y pasa la puerta.

Ahora notarás un lugar repleto de reploides dañados, ninguno de ellos pueden ser mandados al Deployment Center, así que lo único que debes hacer es grabar e ir al elevador (bueno, a veces los enemigos tienen cosas ocultas entre ellos así que una chocadita no caería mal). Una vez arriba examina a la mantis para mandarla al Deployment Center. Luego ve hacia enfrente y entra en la puerta. Ahora verás tres gemas, toma lo que tienen, gira a la izquierda y pasa la puerta, después sube y de nuevo pasa la puerta; camina un poco y verás un video de Zero y Mach Jentra. Al finalizar Zero se unirá a tus fuerzas y podrás hacer buen uso de él. En ese mismo cuarto hay un Backup y otro ítem en las gemas. Ahora regresa para pelear contra Mach Jentra.

Mach Jentra.

* Ataques:

- Flames of Gehenna: usa el fuego para dañar gravemente a todos tus personajes.

- Gentle Call: llama a Preons.

* Estrategia:

- Tienes a siete compañeros, si quieres que todos tengan mucha experiencia, trata de que sobrevivan al menos con 1 HP la pelea.

- Aquí hay que calcular bien cuando es momento de poner Shield y cuando atacar.

- Usa Trickstar, el Hyper Mode de Spider, sabiamente porque sólo dura dos

turnos.

- Cuando quieras activar los Hyper Modes, trata de hacerlo cuando tengas el 100% de WE para que puedas hacer más ataques destructivos.
- Cuida mucho a Massimo, es vulnerable a todos los ataques más que los otros.
- Con Axl, Spider o X trata de bajar al enemigo al suelo ya que así es más vulnerable al daño.
- El enemigo siempre convocará Preon Shielders, ten en batalla a Massimo preferentemente o a Marino o a Zero, también muy recomendable.
- Usa el Action Trigger de Cinnamon cuando necesites curar a los amigos en batalla.
- Enfócate primero en destruir los escudos de los Preon Shielders, a veces su Critical baja demasiado.
- X debe tener el Ice Buster para poder bajar al jefe, también de preferencia un Ice Missile.
- Premios: Tank Energy 25 (1), Oil Can (1), Sub Tank (1), Fire Buster MKII (1).

Aún no acaba el capítulo, todavía faltan unas peleas contra puros Preons, después finalizará el capítulo. Como siempre recomiendo ir a comprar al finalizar y por ahora enviar unos reploides del Deployment Center a unas zonas para conseguir sus beneficios.

** ZERO se va **

&&&&& Sección 5.6 - Capítulo 6: The Meaning Of Friendship.

@@ Enemigos que encuentras en este capítulo:

- Mettaur Commander.
- Mettaurcure.
- Batfighter.
- Pararoid.
- Mega Mantor.
- Mettaur Counter.
- Silver Mettaur.
- Liquid Glob.
- Gold Mettaur.
- Giant Mettaur.
- Plasma Glob.
- Rush Loader.
- Shadow (B).
- Incentas (B).

Estás en una mina, parece que en este lugar hay un laboratorio secreto, hay que investigar. Comienza avanzando hasta la puerta, pasa la siguiente y verás tres gemas que contienen Ultra Thunder, Ultra Fire y Ultra Blizzard; también hay un Save Point, haz uso de él. Pasa de nuevo por la puerta y llegarás a un ascensor, dile que te lleve a Basement 2.

Una vez abajo, avanza hasta la puerta y te encontrarás tres gemas más. Ahora ve a tu derecha y métete en la primera puerta de la derecha; una vez adentro ve por la derecha y entra en la puerta que tiene una gema con 800 FME; regresa al cuarto grande y ve por el camino opuesto, entra en la puerta y toma las dos gemas; después entra en la puerta de fondo. Una vez adentro pasa la puerta y encontrarás un Ace Of Spades; regresa al corredor y toma la otra puerta, continúa por el camino de la izquierda y al final encontrarás seguridad, así que tendrás pelea [3 Rush Loader] y verás que el enemigo dejó unas Booster Parts en el suelo, las equipas inmediatamente y ahora puedes romper las rocas que obstaculizan tu camino. En ese mismo cuarto rompe las piedras y en el fondo toma el Mini Motor, regresa al corredor y regresa de nuevo por la puerta que acababas de entrar; allí rompe las rocas, pasa la puerta y toma el Figure

Token de la gema. Vuelve al gran cuadro y toma el camino opuesto, entra en la primera puerta de la derecha y ve por el camino de las rocas. Adentro verás una puerta cubierta por rocas, entra allí y toma las Tanks Parts de la gema rosada; por el otro lado de este cuarto hay una gema con Build LE; ve al Save Point y toma la puerta de fondo. En la puerta de la derecha hay un Figure Token, saliendo y yendo a la derecha pasando por las rocas hay una gema con un Figure Token además de que hay un Bat Bone que puedes mandar con Nana; del otro lado de este cuarto hay una puerta con otro Figure Token dentro de la gema. Ve al Save Point y ve al cuarto protegido por las rocas, y encontrarás un dispositivo para el ascensor, actívalo y ve al elevador con el que podrás bajar a Basement 3. No olvides grabar.

En Basement 3 ve hacia enfrente hasta llegar al gran cuadro, aunque al llegar allí encontrarás a un viejo amigo, es decir, enemigo, Shadow. Él te hablará de un Force Metal más poderoso que los normales, llamado Supra Force Metal y con él hacer más fuertes a repleidos. Es hora de detenerlo.

Lo tienes que batallar dos veces, una no verás cuanto le bajas, en la segunda tienes a Zero y es más fácil.

Shadow.

* Ataques:

- Energy Charge: Shadow se pone a cargar energía para liberar un fuerte ataque el próximo turno.
- Pulverizer Cannon: suelta una cantidad de energía que hace un daño casi letal a tus personajes.
- Fatala Attack: hace un daño grave a cualquiera.
- Ultra Blizzard: una ventisca de hielo daña a todos.
- Fragmentin Cannon: lo mismo que el Pulverizar, sólo que ataca sólo a 1 personaje.

- Codebreaker: ataca a cualquiera.

* Estrategia:

- Tienes a seis compañeros, si quieres que todos tengan mucha experiencia, trata de que sobrevivan al menos con 1 HP la pelea.
- Aquí hay que calcular bien cuando es momento de poner Shield y cuando atacar.
- Usa Trickstar, el Hyper Mode de Spider, sabiamente porque sólo dura dos turnos.
- Cuando quieras activar los Hyper Modes, trata de hacerlo cuando tengas el 100% de WE para que puedas hacer más ataques destructivos.
- Cuida mucho a Massimo, es vulnerable a todos los ataques más que los otros.
- Usa el Action Trigger de Cinnamon cuando necesites curar a los amigos en batalla.
- Trata de ponerles a tus personajes las armas más poderosas para ganar más EXP.
- Premios: Z Ichimonji (1), Figure Token (1).

Ahora verás un video de X y Zero mientras Shadow trata contraataque, pero Spider los protege y le explica a Zero porqué X se unió con ellos. Ahora es momento de hacer una limpia en el lugar. Atrás de ti hay una puerta, en ella hay un Degraiver con dos gemas a su lado que tienen Figure Tokens, la puerta que está allí necesita una llave que se consigue solo con el Deployment Center, así que hay que ir al otro lado donde habrá un Save Point. En la puerta de enfrente hay un minero que te dice que le debes dar componentes electrónicos a cada uno de los Degraivers de ese piso y te dará Red Pickaxe. Entra en la puerta enfrente del Save Point y busca al Degraiver rojo, él te dará la Yellow Pickaxe, atrás de él hay una gema con Figure Token, y dentro de la puertaa un Degraiver para el Deployment Center y en la gema un Ace Of Hearts, sal de ese pequeño cuarto y busca al Degraiver amarillo en ese mismo complejo, él te dará la Blue Pickaxe; detrás de él hay una puerta que lleva a

1300 Z dentro de una gema. La Pickaxe que sigue se la debes de dar al Degraver azul del otro lado del complejo quien te dará la Green Pickaxe y se la debes llevar al Degraver verde que está en la puerta al lado del Save Point, atrás de ese Degraver hay una puerta con una gema que contiene Force Missiles; ahora sólo queda llevar lo que tienes con el minero del principio, él te activará el Basement 4 para el elevador y ve para allá, no olvides grabar.

Avanza hasta llegar al gran cuadro donde habrá un Save Point y 5 gemas, abre todas. Ahora sólo tienes una puerta, entra en ella y verás dos gemas, una tiene Gain Hyper y otra 100 de energía. Ahora tienes que quitar tres seguros para poder entrar en la puerta principal, para ello están las dos puertas en las laterales. Entra en la derecha y encontrarás un cuarto lleno de 3 gemas con puro Elemental Guard de Foce Metal, entra en la puerta opuesta. Allí tienes tres caminos, empieza por la derecha, el de seguridad protege el seguro azul y tienes que matarlo [2 Aqua Glob, 1 Plasma Glob]; en la de en medio batallas por la defensa roja [2 Fire Glob, 1 Aqua Glob] y en la tercera batallas por el seguro de electricidad [2 Plasma Glob, 1 Fire Glob]. Ahora es momento de entrar a batallar al jefe.

Incentas.

* Ataques:

- Elemental Change: se cambia de elemento.
- Asura Knuckle: lanza tres disparos para cada personaje y los golpea dos veces.
- Giga Thunder: un trueno ataca a cualquiera.
- Ultra Giga Fire: ataca a todos un gran fuego.
- Judgement Thunder: un gran trueno daña gravemente a cualquiera.
- Scorching Blaze: un gran fuego daña gravemente a cualquiera.
- Eternal Glaciar: una gran ventisca daña gravemente a cualquiera.

* Estrategia:

- Tienes a siete compañeros, si quieres que todos tengan mucha experiencia, trata de que sobrevivan al menos con 1 HP la pelea.
- Aquí hay que calcular bien cuando es momento de poner Shield y cuando atacar.
- Usa Trickstar, el Hyper Mode de Spider, sabiamente porque sólo dura dos turnos.
- Cuando quieras activar los Hyper Modes, trata de hacerlo cuando tengas el 100% de WE para que puedas hacer más ataques destructivos.
- Cuida mucho a Massimo, es vulnerable a todos los ataques más que los otros.
- Usa el Action Trigger de Cinnamon cuando necesites curar a los amigos en batalla.
- El enemigo siempre cambia de elemento, ve bien que arma tienen tus unidades y cual no debes usar para no curarle.
- Premios: Twin ice (1), Twin Thunder (1).

Como siempre ve a comprar lo que necesites y ve con Nana para una de las misiones que más flojera da. Lo malo es que ya no podrás poder jugar con Spider de nuevo, desapareció del mapa.

&&&&& Sección 5.7 - Capítulo 7: Block Transmissions!

@@ Enemigos que encuentras en este capítulo:

- Wild Dog.
- D-Rex.
- Meltdown.
- Gold Blader.
- Preon Nurse.
- Preon S Ferham.
- Plasma Glob.
- Triclaw Killer.

- Mega Tortoise.
- Botos (B).

Estas partes que siguen para mi criterio son de las más aburridas tanto difíciles. En esta zona empezará en un desierto con poca visibilidad y muchos ítems que puedes encontrar en el desierto. Por obvias razones me cuesta mucho trabajo explicar la localización de todos y cada uno de ellos, así que va por su cuenta.

Al comenzar gira a la derecha y verás a un Mettaur que tiene un Figure Token, enseguida voltea a la izquierda y si tienes buen ojo verás una luz, dirígete hacia la luz y verás un pequeño edificio, en él habrá una puerta que no se puede abrir. Ahora como no hay nada más en este desierto, cerca de ese edificio localiza un generador que diga 100%, párate enfrente del cable que tiene y camina directamente hacia enfrente y si lo haces correctamente verás un video de un Cadre atacando al grupo, cuando termine estarás en la Base.

* ziro_x_trec agrega:

"Uno debe de seguir la señal de las torres desde 10% hasta 100%, nana lo dice."

Una vez con el control de X graba si deseas y pasa la puerta, del otro lado verás una gema amarilla que tiene 50 de energía, desde allí toma la derecha donde verás una gema con un Vaccine Program y al final del corredor un botón, indispensable para abrir una puerta. Ahora ve de vuelta al entronque y ve hacia la puerta; en el otro lado continúa hasta ver otra puerta con un escudo azul de protección, ignórala y prosigue hasta llegar a un entronque, toma el camino de la derecha que lleva al seguro de la puerta, quítalo y regresa. Dentro encontrarás puros Build Program y también un Liquid Glob tirado que necesita un Cyber Liquid para ser mandado al Deployment Center, así que tendrá que esperar, ahora toma el otro camino que te lleva a otra puerta. Detrás de ella hay una gema con un Cooler, a la derecha hay un dispositivo de seguro de color rojo y por el otro lado verás varios caminos, el primero a la izquierda lleva a un seguro amarillo y el siguiente a uno de color rojo; con esto la puerta roja deberá estar abierta. Ahora ve al corredor y pasa por la puerta.

Ahora te encontrarás frente a una puerta con seguro amarillo, continúa hacia la derecha, toma de la gema el Cure All y casi al final vira de nuevo a la derecha, toma el Build Hyper y quita el seguro amarillo de la puerta, regresa allá y tendrás dos gemas con 400 FME cada uno, regresa por donde viniste y cruza la puerta, ahora verás la puerta que antes tenía los seguros rojos, en ella hay dos gemas y un Ball & Chain Hammer (para el robot en Ulfat Factory, casi al principio). Una de las gemas tiene 1800 Z y la otra 2000 Z, continúa hacia la izquierda y terminarás topándote con una puerta, la cual lleva a un elevador.

** NOTA **

Para las personas que les gustaría o que necesitan un Item Steal o como se llame el misil, en este lugar del elevador hay un enemigo, precisamente una abeja dorada que tira ese misil, pero es muy raro encontrarla además de que es muy difícil que lo tire (al igual que los Gain Hypers de Bat Bones y Big Monkeys), así que recomiendo tener el Force Metal Goodluck en la mayoría de los personajes para asegurar que tire el misil.

Ahora es tiempo de ir arriba y conocer nuevas áreas que no tengan arena. Sube al 1F y verás un video de otros Cadres, al terminar llegarás a una zona cuadrada. Si vas por el camino de atrás encuentras un Gain Hyper y Tank Energy 100, si pasas la puerta llegarás a otra que lleva directamente al desierto, así que ya puedes ir y venir por esa puerta sin tener que pasar por donde te llevó Ferham. Desde allí, si tomas la puerta que está enfrente y verás que

sólo la puerta de la izquierda está abierta, entra allí y verás muchos láseres, allí hay dos Figure Tokens; el chiste en este cuarto es cambiar el rumbo de los láseres para hacer que se activen mecanismos en los cuartos de arriba; debes cambiar de dirección el reflector más lejano a la izquierda, ese activará el mecanismo y terminando posicónelo como estaba, ahora ve al elevador y sube al 2F.

Desde este punto toma el camino hacia arriba, luego a la izquierda (hay una gema con un Figure Token) y pasa la puerta para ver una gema verde (si está protegida por un escudo, debes liberar el escudo en la sala de generadores que estuviste antes) y habrá un mecanismo que libera los seguros, actívalo y ve al centro del cuarto y baja de nuevo al 1F.

Ahora todos los cuartos están abiertos y debes mandar la señal para abrir las puertas en el piso de arriba. Comienza tomando la izquierda dos veces para llegar a un cuarto totalmente cerrado; en ese lugar hay un Tank Energy 50 en la gema y en el fondo un Pararoid para el Deployment Center, después cambia el reflector que apunta hacia un punto amarillo (si el láser toca esto te saldrán enemigos) y después cambiar el reflector que se encuentra enfrente de la máquina. Una vez terminado, si quieres el ítem de arriba hay que cambiar la dirección de los láseres de manera que queden apuntando al cuadro con relleno verde y marco rojo (o sea, cambia de dirección el reflector del centro).

Ahora ve al cuarto de enfrente y si quieres la gema verde de arriba, también coloca el láser en el cuadro de marco rojo; luego tienes que ir al siguiente generador, aquí hay dos gemas con Figure Tokens, aquí hay que cambiar el reflector que se encuentra enfrente del enchufe y el del centro; para el ítem hay que colocar el láser en el cuadro de marco rojo que se encuentra del otro lado del generador del láser.

Después de este sólo queda uno que también es cerrado. En ese lugar encuentras el Cyber Liquid (si te quieres regresar todo el camino hasta el cuarto donde se encuentra el Liquid Glob, hízlo, es muy bueno para el Deployment Center); aquí el reflector superior derecho se necesita cambiar de dirección para dar energía, el que quita el escudo aquí es el único de marco rojo que hay, después de esto ve al 2F.

Empieza girando dos veces a la izquierda, verás una gema azul con un Figure Token y en el cuarto hay dos gemas verdes, una con Fire Resist y otra con otra cosa que se me olvidó como se llama XD, no olvides quitar el seguro. En el cuarto opuesto, es decir el de arriba, tiene una gema verde que da una Thunder Stella para Marino; gira a la derecha y habrá otra gema con un Figure Token en el fondo, en el cuarto hay una gema con Build WE y la otra también se me olvidó que tenía XD, sólo falta revisar el cuarto que está a la derecha, donde el corredor protege a otra gema con otro Figure Token y el cuarto es el último en el que necesitas quitar el seguro (aquí hay un Shot Absorber), con esto puedes subir al 3F, pero antes de ello ve al B1F para grabar, después ve al 3F.

Botos.

* Ataques:

- Botos Trio: convoca a dos O-Bit para pelear junto a él.
- (SN): le da dos cachetadas al personaje.
- Battle Andante: canta una canción que afecta a tus jugadores.
- Showtime: un rayo daña gravemente a todos.
- Battle Rhapsody: Botos canta para dañar a todos
- Battle Forte: Botos canta para aumentar poder a sus unidades como a él.
- Battle Allegro: lo mismo que el anterior.
- Cradle Song: le baja atributos a tus personajes.

* Estrategia:

- Encárgate primero de los O-Bit, son muy molestos cuando atacan.
- Usa ataques de agua, son muy efectivos en contra de este Cadre.
- Procura usar con Axl el ADN de Silver Horn.
- Tienes a seis compañeros, si quieres que todos tengan mucha experiencia, trata de que sobrevivan al menos con 1 HP la pelea.
- Aquí hay que calcular bien cuando es momento de poner Shield y cuando atacar.
- Cuando quieras activar los Hyper Modes, trata de hacerlo cuando tengas el 100% de WE para que puedas hacer más ataques destructivos.
- Cuida mucho a Massimo, es vulnerable a todos los ataques más que los otros.
- Usa el Action Trigger de Cinnamon cuando necesites curar a los amigos en batalla.
- Premios: Fire Stella (1), Twin Fire (1).

* He descubierto una manera muy buena de acabar con Botos sin problemas y tener EXP+100% al terminar la batalla. Primero, en mi formación inicial, tenía a Cinnamon, Zero y Axl; Cinnamon tenía Meeting Arm y de sub arma Energy Field, Zero el Z Ichimonji, Axl el Noise Cancellor y X el Ice Buster MKII. Ahora, esto tomará un poco de tiempo para ver que tan bueno está tu Axl (es la clave para el EXP), así que antes tu juego debe estar grabado justo antes de Botos. En tu primer turno con Axl, usa el Action Trigger y selecciona el ADN de Incentas (AXAAXAYB), esto dañará a los O-Bits pero si su barra naranja quedó muy pequeña (cálculo de medio centímetro) entonces tu Axl está bien equipado, pero si sale mayor a eso entonces necesitas ajustar a Axl, es decir, resetea el juego. Cuando cargues, usa uno o dos Build Power en Axl (todo depende de que tan grande fue la barra naranja, entre más grande más Power, pero usa máximo 2).

Ahora en la batalla, siempre que Botos haga Botos Trio, siempre utiliza el ADN de Incentas para hacer Final Strike (si te salió bien, entonces siempre tendrás Final Strike). Con Cinnamon, cada turno usa el Energy Field para darle 10 WE a cada quien en su próximo turno, procura siempre usar a Cinnamon cuando esté alguien muy dañado; cuando zero tenga 100 WE, ponlo en Hyper Mode y usa el Action Trigger, procura usar puros Dragon Slash para bajarle vida más rápido. Cuando esté el último turno de Zero, procura que tena el Action Trigger disponible (no importa el WE) y usa de nuevo el Dragon Slash. Cuando Termine con él, cambia a Zero por X, con él puedes hacer más daño a Botos por el Ice Buster, espera al 100% de WE y ponlo en su Hyper Mode y usa el Action Trigger, Botos deberá estar muy débil y seguramente con un Incentas lo matarías (si es que los O-Bits no intervienen). Esto no te debe llevar más de 50 turnos y eso es la clave para el EXP + 100.

Al terminar, como usual, ve a comprar todo lo necesario para estar listo y bien preparado al siguiente capítulo.

&&&&& Sección 5.8 - Capítulo 8: The Ultimate Weapon.

@@ Enemigos que encuentras en este capítulo:

- Wolfloid.
- Zwei Hammer.
- Rabbid.
- Gun bit.
- Triclaw Killer.
- Bladey.
- Preon Gunner.
- Preon Elite.
- Preon Doc.
- Preon S Ferham.
- Preon S Botos.
- Preon Pressure.

- Meltdown.
- Botos (B).
- Ferham (B).
- Duckbill Mole (B) (2° visita).

Esta misión es de hielo, así que un buen shock dejaría a los enemigos muertos. Al principio te encontrarás en un gran lugar, justo allí a la izquierda de la puerta hay dos gemas con Figure Tokens y un Rabbid para el Deployment Center, a la derecha hay unas gemas rosas con Tank Parts y otro con un Heavy Motor. Es momento de entrar a la planta, al hacerlo verás un video de dos cadres; al terminar encontrarás un elevador y enfrente una gema con Ultra Thunder.

Una vez abajo avanza hasta encontrar dos puertas, en esa parte verás un video donde te dice Gaudile qué debes hacer. En este cuarto, entra por la derecha, inmediatamente a la izquierda hay una gema con Build WE, continúa y verás una gema que tiene un Figure Token, además de que hay un agujero para que X tome una foto para Gaudile. Regresa al entronque y toma la otra puerta, al fondo encontrarás una gema con Build LE y en la siguiente hay otro agujero para una foto, al terminar ve por el elevador.

En este lugar hay otro agujero para foto, pasa la puerta donde hay una gema rosa con una Mini Battery, continúa y verás de nuevo un entronque y un agujero para foto. Toma el camino que lleva hacia la izquierda y verás una gema con Build Shield, regresa y toma la puerta de la izquierda; inmediatamente hay una gema con 800 FME y al final otro agujero con un elevador, úsalo.

Al bajar habrá otro agujero, toma la puerta y llegarás al centro, donde habrá una gema amarilla y otro agujero para una foto, sigue por la puerta de enfrente y verás un Wolfloid para el Deployment Center, al final habrá un último agujero y una gema con un Figure Token, al mismo tiempo usa el mecanismo para liberar el seguro y regresa al centro del piso. Ahora toma la puerta de la izquierda y baja el elevador. Una vez abajo verás un Save Point, úsalo por si todavía dudas de tu capacidad para enfrentar enemigos. Ahora continúa y ve hacia enfrente donde encontrarás a Botos.

Botos.

* Ataques:

- Botos Trio: Botos convoca a dos O-Bit para pelear con él.

* Estrategia:

- No uses Hyper Modes, es mejor guardarlos para el jefe final del capítulo, es mejor usar puro Action Trigger.

- un ataque del ADN de Incentas con Axl lo derribará inmediatamente y ganarás en contra suya.

Después de la corta pelea contra Botos, continúa hasta llegar al cuarto del misil, aquí hay gran variedad de gemas alrededor del misil, después pasa la puerta y verás otra gema con Build Speed, al finalizar ese corredor, habrá un elevador, tómalo.

Al subir, verás de nuevo otro Save Point, continúa y encontrarás de nuevo a Botos, pero hará una copia de sí mismo; ahora debes elegir si ir a la izquierda o a la derecha, recomiendo más ir a la derecha; aquí Botos saldrá corriendo de la pelea y sólo pelearás con los O Bits. Aquí toma las dos gemas y después ve por el lado opuesto, observa que ya no está la copia de Botos y puedes ir tranquilamente por la gema que tiene un Figure Token, regresa a donde estaba Botos y sube el elevador.

Aquí avanza hasta la parte centro y te encontrarás de nuevo con Botos, verás de nuevo que se hace un doble, yo recomiendo ir hacia enfrente y te tocará de nuevo una batalla contra dos O-Bits; en ese cuarto hay una gema con Cryogenics

y otra con 2000 Z, regresa al centro y toma la otra puerta y te llevará a un Build Armor, después de eso regresa por donde estaba Botos, pasa la puerta y verás un Save Point, luego sube.

Desde este punto avanza y verás de nuevo a Botos, pero esta vez sólo verás que se mete en una puerta, tómalala ya que las demás están selladas, no sin antes tomar el Gain Hyper y el Tank Energy 100 de las gemas, después viene la jefe.

Ferham.

* Ataques:

- Crimson Shade: una sombra acompaña a Ferham para atacar junto con ella (justo como el Heat Haze de Zero).
- Bloody Shake: Ferham utiliza su látigo para castigar a todos.

* Estrategia:

- Para facilitar la batalla contra este Cadre, cuando uses el Action Trigger de Axl usa a Wild Jango (AXAABYBA).
- De alineación inicial recomiendo a Axl, Zero y Cinnamon.
- Tienes a seis compañeros, si quieres que todos tengan mucha experiencia, trata de que sobrevivan al menos con 1 HP la pelea.
- Aquí hay que calcular bien cuando es momento de poner Shield y cuando atacar.
- Cuando quieras activar los Hyper Modes, trata de hacerlo cuando tengas el 100% de WE para que puedas hacer más ataques destructivos.
- Cuida mucho a Massimo, es vulnerable a todos los ataques más que los otros.
- Usa el Action Trigger de Cinnamon cuando necesites curar a los amigos en batalla.
- Premios: Ice Stella (1), Heat Haze (1).

El capítulo todavía no termina, sigues en la base, sal de ese cuarto y ve por la única puerta abierta, verás un video de Ferham y Botos, Botos sigue vivo y entonces debes seguir su paso para quitar el Supra Force Metal. Ahora perdigue a Botos hasta abajo, allí verás a Ferham muy dañada y tendrás que buscar a Botos; entonces regresa por donde viniste y sube ele elevador. Así que verás un video de Botos que se vuelve rebelde y verás que un amigo se encuentra con Botos. Sube hasta donde enfrentaste a Ferham y verás que la puerta que antes estaba cerrada ahora esta abierta, esa lleva a un Figure Token y otra lleva a un nivel superior.

Una vez arriba sigue avanzando hasta ver un video donde verás a Botos destrozado, al terminar el video, termina el capítulo.

&&&&& Sección 5.9 - Capítulo 9.

@@ Enemigos que encuentras en este capítulo:

- Preon Chaser.
- Preon Spark.
- Preon Soldier.
- Preon S Ferham.
- Preon S Epsilon.
- Preon Gunner.
- Preon Nurse.
- Preon Elite.
- Preon S Botos.
- Preon Pressure.
- Preon Doc.
- Preon S Face.
- Gift Box.
- Scarface (B).
- Epsilon (B).

Justo al empezar el capítulo, escucharás la alarma de que hay un intruso en la base, así que toma el Airbus y baja al centro de Central Tower, ahí verás a Scarface, que viene por el Supra Force Metal, pero él no sabe que Spider se lo llevó (suena sospechoso), de cualquier forma, tendrás que pelear contra él.

Scarface.

*Ataques:

- (SN): Scarface ataca de frente a cualquiera haciendo un daño no tan grande.
- Electro Breaker: hace un ataque que daña a tus unidades y el daño que les hace él lo recupera.
- Plasma Array: usa un rayo de plasma que daña a todos.

*Estrategia:

- No lo ataques con electricidad, absorberá el daño.
- Cuando tenga su arma posicionada frente a él significa que tiene una protección en contra de los ataques; si quieres hacer mucho daño es necesario romper esa barrera con un ataque fuerte.
- No uses a X, en su lugar usa o a Marino o a Massimo o a Cinnamon.

*Premios: Tank Energy Infinite, Shock Lance ?.

Ahora que ya eliminaste a Scarface, puedes ir a comprar y hacer todo lo que te antoje hacer para mejorar a tus unidades, entonces ve con Nana y habla para que te lleve a la base.

Cuando seas transportado notarás que la entrada es un Save Point, pero no puedes avanzar, excepto por la puerta que está a la izquierda es tu única entrada al lugar. Adentro verás un mecanismo rojo que si te toca emitirá una pequeña alarma para que enemigos peleen contigo, pero cuando terminen la barrera se quitará temporalmente (porque se regenera), así que avanza a la siguiente puerta y llega a la siguiente zona. Es importante saber por donde vas a ir, siempre que pases una puerta aunque no lleve a zona diferente regenerará o cerrará en dado caso las puertas y tendrás que localizar las barreras de nuevo, y eso da mucha flojera.

Lo que sigue, avanza la puerta y verás de nuevo un láser, desactívalo y sigue hasta ver otro, para abrir las puertas ambos láseres deben estar desactivados; cuando lo estén toma la puerta de en medio, ésta llevará a otro láser, desactívalo y ve enfrente para hacer lo mismo con el otro, luego toma la puerta de en medio del cuarto donde hay una gema con un Figure Token y si fuiste rápido verás que todavía no se completan los láseres así que puedes ir a la izquierda y tomar los 5000 Z que hay en la gema. Después de esto regresa inmediatamente a donde estaban los primeros dos láseres (en donde te desviaste por primera vez); allí tendrás que derribar los láseres y ahora ve por el camino del fondo que lleva a una nueva zona.

En este cuarto al avanzar llegarás a un camino horizontal donde se encuentran los láseres, derribalos y entra por la puerta que lleva a la izquierda y en donde encontrarás una gema con el Beam Miracle S, ahora como creo que no fue tan tardado el asunto recorre el camino de extremo a extremo para llegar a la otra puerta y de ahí quitar el seguro que impide el acceso a la base desde el comienzo del nivel, no olvides al Bladey para el Deployment Center que anda tirado en ese cuarto. Ya que hayas hecho esto regresa hasta el Save Point y entra en el cuarto al que no podías acceder, el cual te llevará a un transporte.

Al salir de él encontrarás una gema amarilla, al entrar en la puerta verás un gran complejo de puertas cerradas protegidas por 3 láseres si no me equivoco. El plano se mira un poco así:

E

El punto E es la entrada, es decir, de donde vienes; el punto 2, 3, 4, 5 tienes gemas detrás de las puertas (son las que debes visitar primero) y por último la puerta 1 que lleva a la siguiente zona. La gema tras la puerta número 2 contiene Unlock Limiter; la de la puerta 3 contiene un Gain Hyper; la puerta 4 contiene Figure Token y la 5 contiene 3000 FME, después de esto ve por la puerta 1.

Del otro lado hay una puerta sellada en el centro, en los lados están los láseres y otras puertas, en la izquierda hay una gema que tiene Cure All y en la derecha una con un Backup. Ahora el chiste de este lugar es meterse por la puerta central, pero los láseres se regeneran demasiado rápido aspa que tienes que ser veloz. Ahora en la puerta central hay que ir directo al transporte. Una vez aquí avanza hasta llegar al Save Point y llegarás a un salón con puras gemas azules en él, después de tomar todo su contenido ve por la puerta que lleva a otro transporte.

Ahora llegarás a un corredor que tiene dos gemas amarillas, luego al entrar en la puerta verás que hay una pantalla indicando un número (en este caso es 1) y al entrar en la otra puerta verás un mecanismo en donde puedes escoger dos palancas, si tomas la de la derecha retrocedes dos números y si jalas la de la izquierda avanzarás 3 números (no hay negativos y el máximo es 8, así que del 1 va al 8 y luego al 7). Cuidado, hay unos cuartos en los que hay gemas pero están protegidas por Preons y otras que simplemente no tienen nada pero también están protegidas por Preons. El caso aquí es que debes llegar al número 3 para seguir avanzando en tu recorrido. Ya después de salir del cuartito del número verás a la derecha otra gema amarilla y de nuevo al final estará otro transporte.

Al salir verás de nuevo un Save Point, al pasar la puerta verás a tres Preon S Epsilon que están de guaruras y tendrás que retarlos para avanzar. Ahora verás que la puerta central está cerrada (afortunadamente nos liberamos de los láseres :D) y tendrás que quitarle los seguros. Para eso ve por el camino de la derecha, avanza y verás una puerta en la que encontrarás 4 gemas con Figure Tokens cada una; después sigue a la derecha y verás otra puerta con un mecanismo de seguro, quítalo y regresa hasta el cuarto central, después ve del otro lado. Igualmente habrá una puerta intermedia que tiene 4 Figure Tokens y al final otra puerta con el mismo mecanismo y otra gema detrás de él conteniendo un Super Absorber. Ahora la puerta central ya está abierta, pero para no errarle como a mí me pasó una vez hay que grabar. Ahora ve por esa puerta y llega hasta el transporte, sigue enfrente y encontrarás las gemas amarillas con Tank Energy 100 y el Gain Hyper en la gema azul. Después entra en la puerta y prepárate para unas duras batallas.

Scarface II.

* Ataques:

- Plasma Array: un rayo de plasma choca en el suelo para herir a tus unidades y también dejarles a veces un campo magnético.
- Plasma Ball: una bola de energía golpea a una unidad y la hiere gravemente.

* Estrategia:

- En esta batalla sugiero fuertemente el uso de Cinnamon para curar a tus unidades sin necesidad de gastar en Tank Energy.
- No ataques usando a Cinnamon, es probable que le haga un Counter y le baje más de lo que debe, mejor después de utilizar una sub arma termina el turno.

- Si vas a usar el Action Trigger de Zero, procura comenzar con Zero Slash (abajo, enfrente, A) para quitarle su defensa y en los siguientes golpes hacerle más daño.
- Si vas a usar el Action Trigger de Axl, procura hacerlo después del ataque de alguien más, para que así no use su barrera para protegerse.
- Para esta pelea no uses a X.
- * Premio: -.

Epsilon.

* Ataques:

- Metacrush: con su láser recoge a un personaje y le da un golpe que lo deja con 1 LE.
- Fatal Attack: Epsilon se acerca a cualquiera y le hace un ataque que deja a tu personaje en condiciones graves.
- Omega Force: Epsilon usa los poderes del Supra Force Metal en él.
- Nova Impact: una gran concentración de energía estrella en todos.

* Estrategia:

- En esta pelea también recomienda mucho Cinnamon, por si se te acaban los tanques de tanto Metacrush.
- Aquí también recomiendo mucho empezar el Action Trigger de Zero con un Zero Slash porque generalmente usa mucho el escudo.
- Cuando Epsilon use Omega Force, si Axl ya no tiene Hyper Mode, cámbialo, Zero es indispensable por su Action Trigger al igual que Cinnamon.
- Cuando usa Omega Force, es muy malo porque Epsilon se recupera en cada turno.
- La clave para matarlo en esta forma es atacar con el 100 de WE en Hyper Modes (para Zero usar un Gain Hyper) y así le bajará demasiada energía.
- Con estos golpes se irá debilitando y así irás ganado la batalla.
- * Premio: Tank Parts (1), Force Tomahawks (1).

Como siempre viene la parte en donde mejoras a tus unidades. Cuando termines no debes ir con Nana, debes ir a la azotea, que se llega yendo del cuarto de navegación hacia enfrente donde están Axl y Massimo y Marino, luego hacia arriba y verás a Zero y unas gemas, luego al entrar verás el video para el siguiente capítulo.

** CONSEJO

Antes de ir al Final Chapter, recomiendo conseguir la Melda Key y la Tianna Key en el Deployment Center, luego ir a Melda Ore Plant y usar la Melda Key para batallar con un enemigo chafita y obtener una armadura para Zero (un hyper mode) y luego ir a Tianna Camp y vencer al jefe detrás de la puerta en ese lugar para una armadura de X (hyper mode). Esto facilitaría el progreso en el siguiente capítulo. Referirse a la sección de jefes para cualquier duda en la estrategia.

&&&&& Sección 5.10 - Capítulo 10: IN THE NAME OF JUSTICE.

@@ Enemigos que encuentras en este capítulo:

- Big Blader.
- Cannon Driver.
- Redips Guard.
- Red Hubcap.
- Breed Ball.
- Red STinger.
- Redips (B).
- Wild Jango (B).
- Silver Horn (B).
- Mach Jentra (B).
- Depth Dragoon (B).
- Mad Nautious (B).

- Incentas (B).

** NOTA: este es el único capítulo en el que no puedes regresar a la base, porque no hay XD.

Ya que haya pasado el video del ataque a Central Tower, estarás en un corredor muy grande, avanza y enfrente verás a un vendedor de cosas generales, con él no compres nada (porque no conviene), ignóralo y ve hasta la puerta; adentro encontrarás a Cumin, Saffron y Jasmine quien hicieron el recorrido hasta acá para venderte buenos productos (no son los mismos que en Lagrano Ruins), entonces ve hacia enfrente y sigue hasta la puerta de fondo que es un elevador.

Ahora continúa y en la siguiente puerta al entrar verás a un enemigo, si continúas te darás cuenta de que es el mismísimo Jango, no sé como pudo revivir (pero ya es clásico) así que tendrás que pelearlo de nuevo. En esta batalla, nada cambia, sólo que ésta es una versión más fuerte de Jango (sólo checa su nivel). Bueno, no debe darte problemas si es que tienes la Ultimate Armor de X y la Absolute Armor de Zero (cuidado si ataca a Zero con la Absolute, recuerda que es de elemento agua).

Ya derrotado ve por la siguiente puerta para llegar al elevador. Ahora en este cuarto hay muchos lugares, primero ve por la puerta de la izquierda para que te curen LE y te suban los Subtanks, luego el otro vendedor vende de todo así que aprovecha de él. Aquí también hay Save Point, úsalo si lo requieres. Al terminar sal de allí y verás que hay 4 lugares cubiertos por una imagen, esa imagen es del jefe al que enfrenarás si usas uno de esos transportes. Yo recomiendo que se empiece por Mach Jentra (con Absolute Zero es muy sencillo) y de paso tomas las gemas que tienen Tank Parts, Figure Tokens (2) y Build Hyper. Después de Jentra recomiendo Incentas y después Silver Horn para terminar con Mad Nautious.

Ahora ve por la puerta que antes estaba cerrada y ve por allí directo al elevador, luego continúa y verás a un enemigo nuevo, él se llama Depth Dragoon y sólo te anda estorbando, pero tienes que matarlo.

Depth Dragoon.

* Ataques:

- Destructive Blow: Depth Dragoon carga hacia tus unidades y daña a todos.
- Thunder Clap: un par de rayos caen sobre un solo personaje y le atrasan un turno.

* Estrategia:

- Este enemigo es de elemento eléctrico, usa armas de fuego.
- Coloca de formación inicial a Marino, X y Zero.
- Cuando Marino esté lista para el Action Trigger, usa el de "I'll Take that" (los 3 regalos) para así robarle un arma que es excelente para Massimo.
- Usa la Ultimate Armor de X y la Absolute Armor de Zero (aunque es riesgoso vale la pena).

* Premio: Force Tomahawks (1), Build LE (1), Depth Dragoon ADN para Axl.

Ahora ve hacia enfrente, pasa la puerta y la siguiente también, la cual es un elevador. Ya en el piso de arriba verás varias aberturas y un Save Point; en esas aberturas hay gemas y la gema amarilla úsala para regenerar tus Energy Tanks que los debes de usar para curarte (un Life Max All de 100 lo hace, pero depende de tus unidades, a mi nada más me sirvió un Life Max de 60 porque los otros subieron de nivel). Después ve por la puerta y prepárate para enfrenar al traidor de Redips.

** NOTA: si ves que hay personajes que no tienen Hyper Mode, pues entonces regresa con la reploide que te curaba el LE y tendrás de nuevo Hyper Modes.

Redips.

* Ataques:

- Code Red: convoca a dos Red Hubcaps para pelear a su lado.
- (SN): usa sus varas para lanzar un ataque a una unidad.

* Estrategia:

- En tu formación inicial incluye a Marino, así puedes robarle Rei Ichimonji, una buena arma para Zero. Asimismo coloca a X y a Zero junto con ella.
- Ocupate primero de los Red Hubcaps.
- Si Marino es la primera en atacar, activa su Hyper Mode y tendrás muchos turnos seguidos de Hyper Mode con Marino. Así que en ello usa el Action Trigger dos veces (una al 75 u 85 y la otra a lo que de antes de que termine el Hyper mode). Cuando termine, cámbiala a Axl e inmediatamente ponlo en Hyper Mode (que bien).
- * Premio: (sin datos).

Ahora que ya vas contra el verdadero Redips, me refiero a la batalla buena, estarás en un cuartito chiquito con una gema azul con un Figure Token, avanza y llega hasta el elevador, luego ve hacia enfrente hasta encontrar un transportador, tómalo y te encontrarás en el túnel azul; allí hay una gema de energía y otro de Gain Hyper. Después continúa y llegarás a una parte donde verás un video de Redips, luego pelearás contra él.

Great Redips.

* Ataques:

- (SN): con su garra, ataca con un golpe a todos, no hace un daño grande.
- Memento Mori: Redips convoca un agujero negro en el cual a tus personajes les puede pasar de todo, desde una ceguera hasta congelamiento con ceguera y virus.
- Deus Ex Machina: Redips convoca una lluvia de meteoros que dañan a todos.

* Estrategia:

- Great Redips I es invencible, no hay manera de bajarle todo su HP con el Supra Force Metal Right que siempre lo anda curando.
- Aquí enfócate más en lo que son los Supra Force Metals, son tu objetivo principal.
- De nuevo, ten a Marino, X y Zero en la alineación inicial.
- Cuando haga el Memento Mori, si alguno de tus personajes queda activo usa un Cure All.
- Con Marino puedes robarle el Supra Force Metal ? que te da mucho WE, sólo que necesitas de Neutralizers para equiparlo en cualquier personaje. (OJO, es a Redips no a los SFM, ellos te dan Neutralizers)
- No uses Hyper Modes, son un gasto innecesario.
- Si matan a alguien no uses Backups, son más eficientes en la siguiente batalla.
- * Premio: -.

Al terminar con un SFM creo que debe terminar la batalla, entonces verás un video en donde la noble Ferham trata de quitarle el SFM a Redips, lo bueno es que lo logra y así puedes combatir mejor.

Great Redips II.

* Ataques:

- (SN): con su garra, ataca con un golpe a todos, no hace un daño grande.
- Memento Mori: Redips convoca un agujero negro en el cual a tus personajes les puede pasar de todo, desde una ceguera hasta congelamiento con ceguera y virus.
- Deus Ex Machina: Redips convoca una lluvia de meteoros que dañan a todos.
- Carpe Diem: usa un ataque que le quita el WE a tus unidades.
- Codebreaker: un ataque letal va hacia cualquier unidad, pero sólo le pega a un personaje.

- Format: trata de dar soporte a unidades, el 95% de las veces falla.
- Deep Impact: con una garra ataca a un solo personaje, muy parecido al Codebreaker, pero no mata.
- * Estrategia:
 - Redips ya no es capaz de curarse, pero todavía tiene la barrera, así que antes de atacar a Redips, quita el SFM.
 - Generalmente, siempre hay un enemy blitzkrieg, así que no te quejes.
 - Con Marino haz lo mismo de hace rato, pero en este caso recibes el SFM ? que mejora todos los aspectos del personaje que lo tiene, igual necesita Neutralizers. Lo único malo es que no incrementa WE.
 - Cuando terminas el robo con Redips cambia a Marino por Axl e inmediatamente cambia a Hyper Mode (procura hacerlo cuando X y Zero estén en 100 WE para darles soporte médico).
 - Cuando ataques al SFM no uses sub armas.
 - En esta batalla sí usa los Backups y Gain Hypers.
 - Si se acaba la energía de los tanques cambia a Cinnamon.
 - La Absolute Armor como la Ultimate Armor son muy pero muy efectivas.
- * Premio: Final, Central Key.

Leoperico agrega su estrategia:

- "- Formación inicial: X con Ultimate Armor, Zero con Absolute Armor y Marino.
- No usar hyper modes hasta haber destruido su SFM (Supra Force Metal) porque muchas veces al atacarlo se pierde el disparo.
- También el Charged Shot de X es muy efectivo contra el SFM al igual que el Dragon Slash de Zero.
- Marino es para robarle el SFM Fragment (Beta), luego cámbiala por Massimo que debe tener uno o dos generadores para que pueda usar su Berserk Charge al 100% en el turno en que lo saques."

Muy bien, has pasado el juego, sólo falta que pierdas el tiempo viendo el final (desafortunadamente ni el final ni los créditos se pueden saltar).

6. Challenges.

Los Challenges están divididos en 4 partes: Figure, Posters, Desing, Miscellaneous.

%&/& Figure Challenges %&/&

- * Derrota 100 o más enemigos de la serie Metal Ball.
 - Premio: Serie Metal Ball.
- * El número de enemigos derrotados es igual o mayor a 100.
 - Premio: Serie Preon Special.
- * 50 o más enemigos derrotados.
 - Premio: Serie Preon Special II.
- * 1000 o más enemigos derrotados.
 - Premio: Serie Preon Special III.
- * Experiencia ganada del grupo mayor a 100000.
 - Premio: Serie Mini Mech.
- * Usado Final Strike más de 100 veces.
 - Premio: Serie Retro Mech.
- * Matado a más de 100 Mettaurs.

- Premio: Mettaur Set.

%&/& Poster Challenges %&/&

* Hablado con los repleidos de Central Tower más de 100 veces.

- Premio: Armada Poster.

* Jugado más de 10 horas.

- Premio: Justice Poster.

* Usando más de 100000 FME para crear Force Metals.

- Premio: Cinnamon Poster.

* Terminar las misiones del Deployment Center.

- Premio: Hunter Base Poster.

* Colectar las figuras equivalentes a los escenarios 1-10.

- Premio: Trio Poster.

%&/& Design Challenges %&/&

* Atacar haciendo un daño de 9999 o mayor.

- Premio: X's Guns design.

* El equipo ha entrado en batalla 100 veces o más.

- Premio: Mouse Mech Design.

* Usado el Action Trigger más de 100 veces.

- Premio: X Flying Design.

* Derrotado más de 100 enemigos o más de la serie Preon.

- Premio: Preon Army Design.

* Hecho más de 100 Critical Hits.

- Premio: X Ninja Design.

* Usado más de 100000 Zennies o más.

- Premio: Teleport Device Design.

* Comprado más de 100 ítems.

- Premio: Tree Trunk Room Design.

* Comprado más de 40 armas principales en total.

- Premio: Nana Design.

* X tiene un nivel mayor a 30.

- Premio: Support Mechas Design.

* Grabado más de 50 veces.

- Premio: Save Process Design.

* Más de 50 recetas en el FMG.

- Premio: Force Metal Ore Design.

* Tiempo jugado es mayor a 25 horas.

- Premio: Force Metal Gathering Design.

* Obtener todos los Files.

- Premio: Psyche Design.

- * Obtener toda la música.
 - Premio: Duckbill Mole Design.
- * Obtener todos los videos.
 - Premio: Rafflesian y Belladonas Design.
- * Total acumulado de experiencia mayor a 10000.
 - Premio: Water Curtain Design.
- * Colectar todas las monedas (120 en total).
 - Premio: Glass Corridor Design.
- * Colectar todos los Posters.
 - Premio: Crac Mecha Design.
- * Colectar los 24 reploides.
 - Premio: Giga City Sketch.
- * Colectar todos los ítems de campo.
 - Premio: Mega Man ? Skecth.
- * Hacer más de 150 hits consecutivos (Final Strike, Nova Strike).
 - Premio: X's Armor Skecth.

%&/& Misceláneo %&/&

- * Enviar reploids a los niveles más de 50 veces en el Deployment Center.
 - Premio: Canción 50 - Trajectory 2.
- * Encarar más de 500 batallas.
 - Premio: Yellow Scarf.
- * Vence el juego.
 - Premio: Final Battle video.
- * Collecta todos los Sketches.
 - Premio: Purple Scarf.

** NOTA: esta no es la lista completa de Challenges, si alguien sabe de uno que falte, dígame como conseguirlo por favor.

7. Secretos.

Créditos en esta sección:

- * magma_dragoon: por corregir sobre el demo de Mega Man X8.

Figurine Passwords:

Estos passwords se deben colocar en la vending machina ubicada en la Central Tower, justo al entrar a la zona verde de la parte inferior.

Password - Figura

- 73001472 - Mega Man X.
- 29290141 - Zero.
- 38184155 - Axl.
- 02098772 - Marino.
- 92106548 - Cinnamon.

19690831 - X-Armor.
44162918 - Mega Man X.
72443102 - Zero.
91327856 - Axl.
47722361 - Massimo.
87352041 - Marino.
19837556 - Cinnamon.

Mega Man X8 Demo (versión PS2)-vence el juego.

* magma_dragoon agrega:

Para poder jugar el demo de Mega Man X8 no hace falta ganar el juego. En Central Tower hay un ítem dentro de un diamante dorado, justo antes de salir al lugar donde hay como un mapa en el centro del salón y que a sus lados hay dos pasillos por los cuales, al principio, sólo uno está disponible y si lo recorres al final peleas contra Spider por primera vez. Bueno en el pasillo anterior a esa recámara con el mapa (donde X también recibe entrecortadamente un mensaje de Redips) ahí esta el "Key Item" que te habilita jugar el demo.

8. FAQ (preguntas frecuentes).

P: ¿Qué es el Deployment Center?

R: El Deployment Center es el lugar donde puedes comandar a otros reploides para que investiguen un área en específico para que encuentren cosas como tesoros, figurines, llaves, etc.

P: ¿Cómo llego al Deployment Center?

R: Habla con Nana y selecciona la opción de Deployment Center.

P: No entiendo cómo funciona el sistema del Deployment Center. ¿Qué tengo que hacer?

R: El Deployment Center funciona con los reploides tirados que encuentras a lo largo de las áreas que visitas y que cuando los examinas los mandas directamente a reparación. Primero debes seleccionar a tres reploides para mandar; entre más alta salga su barra de atributos, tendrán más éxito en su búsqueda. Después selecciona el área a la que los mandarás; las estrellas indican el tiempo que demorarán en regresar. Vuelve después de un tiempo hasta que veas a tus robots aquí.

P: ¿Cómo consigo la Ultimate Armor de X y Absolute Zero?

R: Tienes que mandar reploides mediante el Deployment Center hacia Tianna Camp y Melda Ore Plant. En sus viajes deberán traerte la Tianna Key y Melda Key respectivamente las cuales te permitirán llegar con el jefe que las resguarda.

P: ¿Cómo se consiguen la Melda Key, Tianna Key y demás que mencionas en la guía?

R: Lee la pregunta anterior.

P: ¿Cómo obtengo el LE+1000 y el FullSpects+10?

R: Ambos son creaciones del Force Metal Generator (o salve Cinnamon).

* LE+1000 (necesitas tener nivel 30 y haber tenido como mínimo 500 batallas):

- 1 Backup.
- 1 Gain LE.
- 1 Build WE+10.

* FullSpects+10 (necesitas tener nivel 40 y haber hecho 200,000 o más de daño en un Final Strike).

- 1 Backup.

- 1 Power+10.
- 1 Speed+10.
- 1 Protect+10.

P: ¿Cómo hago más de 200,000 o más de daño en un Final Strike?

R: En Youtube hay un video que muestra lo sencillo que es, ¿no?

9. Información legal.

© Copyright 2005-2006 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.

La versión actualizada estará siempre disponible en los siguientes 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.byethost17.com/>

10. Agradecimientos y Contacto.

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

- * A Giancarlo Geremia, por ayudarme en el avance del juego.
- * A las personas del foro de IGN quienes me ayudaron a completar el 100%.
- * A Apogeeohf por una estrategia extra para Onetail.
- * A Capcom por haber hecho un agradable RPG de MMX.
- * A toda la gente que me brinda su apoyo para así yo pueda seguir escribiendo guías.
- * A blackzero_lifevirus por haber corregido un camino en el Eternal Forest.
- * A christian_huerta_rodriguez por agregar la localización de los Degrauers.
- * A Leoperico por una estrategia extra contra Great Redips II.
- * A ziro_x_trec por una nota en el capítulo 5.7.
- * A magma_dragoon por corregir el demo de Mega Man X8.

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

- * Mario & Luigi: Superstar Saga.
- * Mega Man 9 (mejor conocido como Mega Man & Bass).
- * Mega Man X7.
- * Mega Man X8.
- * Metroid Prime 2: Echoes.
- * Legacy of Kain: Soul Reaver.
- * Legacy of Kain: Soul Reaver 2.
- * Legacy of Kain Defiance.
- * Pikmin 2.
- * Tales of Symphonia.

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

11. Información de contacto.

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

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

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

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

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

Saludos a los lectores:
Hasta el próximo FAQ ;)