

# Mega Man 3 FAQ/Walkthrough (Spanish)

by juanca45002

Updated on Apr 22, 2011

```
****      ****
**        **
****      ****      ++++++++
** ** ** **      + ++++++++
**  *** **      ++      ++
**   *  **      ++      ++
**        **      +      ++
**        **      +++++
****      ****      ++      ++
                        ++      ++
****      ****      ++      ++
**        **      ++      ++
****      ****      ++      ++
** ** ** **      ++      ++
**  *** **      ++      ++
**   *  **      ++++++
**        **
**        **
**        **
****      ****
```

\*\*\*\*\* Mega Man III FAQ/WALKTHROUGH \*\*\*\*\*

Por juanca45002.

FAQ en español.

Empezado: 25 de junio del 2004.

Terminado: 27 de junio del 2004.

Última actualización: 22 de abril del 2011.

E-mail: [lifevirus.zero.outbreak@gmail.com](mailto:lifevirus.zero.outbreak@gmail.com)

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

=== Importante ===

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

== Nota ==

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

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

Contenido del FAQ:

1. Diferencias en cuanto al juego anterior.
2. Robot Masters.
3. Los Dark Masters.
4. Dr. Wily's Lab.
5. Agradecimientos.
6. Información Legal.
7. Información de contacto.

-----  
\* Actualizaciones \*

· (22 de abril, 2011): se agregó una estrategia alterna para Break Man.

## 1. Diferencias en cuanto al juego anterior.

- Mega Man ahora es capaz de barrerse por el suelo.
- Se tienen que combatir a los enemigos del juego pasado para acceder con Dr. Wily.
- Ahora existe Rush, un perro robótico que le ayuda a Mega Man en su trayecto por los niveles.
- Hay tres tipos de Rush: Rush Coil, que te ayuda a subir a lugares inalcanzables; Rush Jet que te ayuda a sobrevolar el área y Rush Marine, quien te ayuda en el transcurso marino.
- Al empezar, sólo cuentas con Rush Coil.
- Se introduce a un nuevo enemigo, Break Man, pero es mejor conocido como Proto Man.
- Recuerden a Guts Man, lo verán mucho en este juego.
- Ya no hay nivel de dificultad.

## 2. Los Robot Masters.

El orden en que voy a señalar, es el que debes de seguir preferentemente.

|                         |                         |                         |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| -----<br>  E  <br>----- | -----<br>  F  <br>----- | -----<br>  H  <br>----- |
| -----<br>  B  <br>----- | -----<br>  W  <br>----- | -----<br>  C  <br>----- |
| -----<br>  G  <br>----- | -----<br>  A  <br>----- | -----<br>  D  <br>----- |

(A) Magnet Man.

- Debilidad: Arm Cannon, Spark Shock.
- Descripción: este enemigo es muy ágil, salta demasiado y te puede causar un verdadero dolor de cabeza si no sabes controlar al pobre Mega Man. Este enemigo, usa sus grandes imanes que llegarán a ti por arte de magia, pero podrás esquivarlos fácilmente, ya que viene por la parte de arriba y al localizarte caen, así que si lo hacen, avanza o bárrete. Al hacer eso, Magnet Man empezará a saltar hacia ti, así que cuidado. Después de unos momentos, Magnet Man se parará en un lugar y después de ello verás que se cargará de energía polar opuesta a la tuya, haciendo que vayas directamente hacia él; cuando esté en esa posición, no podrás golpearlo, ya que el escudo polar, es demasiado fuerte.
- Estrategia: Antes que nada, llega con LA ENERGÍA LLENA, para no tener

problemas. Primero, nota que va a saltar hacia a ti, así que espera un momento y luego bárrete hacia el lado contrario y verás que saltará alto, y en ese momento lanzará los imanes, por lo que debes esquivarlos. Después de ello se repetirá la secuencia, así que encuentra el momento indicado para usar tu Arm Cannon y golpearlo.

- Premio: Magnet Missile (Un imán que buscará a cualquier enemigo como objetivo y lo golpeará).

#### (B) Hard Man.

- Debilidad: Magnet Missile.

- Descripción: este enemigo es obeso, al igual que Wood Man (el enemigo de Mega Man II). Este enemigo usa sus puños para atacarte; esto no quiere decir que se te acercará y se pondrá frente a ti y te pegará al estilo de boxeador. En cambio, este enemigo se quedará en su lugar, te disparará sus puños y luego los tendrás que esquivar de nuevo, ya que es un doble ataque. Después de ese sencillo ataque vendrá una parte no muy agradable, en la que Hard Man saltará y azotará con el piso, paralizando todo a su alrededor (muy al estilo de Guts Man en Mega Man I).

- Estrategia: este enemigo no te debe dar mucho problema, ya que sus ataques son básicos y además, sencillos. Primero, al ver que los puños vuelan en el aire, irán a ti en poco tiempo, por lo que deberás saltarlos. Justo después de esta acción, el enemigo saltará y se azotará en el suelo congelando a Mega Man, pero no le hará ningún daño, a menos de que Mega Man se encuentre justamente debajo de Hard Man cuando caiga. Entonces, la estrategia se repetirá; para eliminarlo fácilmente, no utilices Magnet Missile muy frecuente, ya que lo gastarás demasiado y al final, tendrás que eliminar a Hard Man con el Arm Cannon, así que dispara en intervalos cortos, pero no tan separados, ya que te puede complicar la pelea.

- Premio: Hard Knuckle (Un puño volará de la mano de Mega Man en línea recta, a baja velocidad)

#### (C) Top Man.

- Debilidad: Hard Knuckle.

- Descripción: este enemigo también salta mucho, pero no tanto como otros. Este enemigo no usa ataques muy sofisticados, es más, es el enemigo más sencillo del juego. Primero, empezará a saltar en dirección hacia ti, lo que no es muy difícil de esquivar; después, empezará a dar vueltas y las irá haciendo mientras se dirige a ti, un ataque muy sencillo de esquivar, pero, al hacer este ataque, prevendrá que sea herido mientras lo ejecuta.

- Estrategia: Primero, equipa Hard Knuckle y dispara antes de que llegue al otro extremo, esquivando su salto. Después, empezará a girar, por lo que no podrás golpearlo, pero al terminar podrás usar Hard Knuckle de nuevo.

- Premio: Top Spin (Mega Man podrá girar en el aire).

#### (D) Shadow Man.

- Debilidad: Top Spin.

- Descripción: este enemigo es uno de los más difíciles. Su apariencia de ninja, te puede decir algo sobre él. Al saber esto, podemos concluir que salta mucho, y ataca mucho. Bueno, este enemigo salta mucho como dije, pero eso no es todo, ya que también lanza sus estrellas afiladas, que es lo que más duele.

- Estrategia: no hay mucho que decir acerca de este enemigo, es cosa de encontrar la mejor manera para poder eliminarlo más rápidamente. Primero, salta al lado de él y luego usa el Top Spin, dañándolo gravemente, aunque cueste trabajo hacer esto.

- Premio: Shadow Blade (unas estrellas clásicas de los ninja, las cuales puedes dirigir en varias direcciones). También recibirás Rush Marine.

#### (E) Spark Man.

- Debilidad: Shadow Blade.

- Descripción: Este es otro de los enemigos más difíciles; sus ataques no son

muchos, pero son difíciles de esquivar. Primero, verás que empezará a saltar, después de un rato, se cargará y lanzará pequeñas bolas eléctricas alrededor de él, que después lanzará hacia ti. Al terminar esto, una gran bola de electricidad será lanzada hacia ti, que es muy difícil esquivar.

- Estrategia: al empezar, verás que al parase, será bueno golpear al enemigo. Entonces utiliza Shadow Blade, mientras tratas de esquivar sus ataques.
- Premio: Spark Shock (un tiro eléctrico, igualito al que usa él, pero de menor tamaño).

#### (F) Snake Man.

- Debilidad: Arm Cannon, Needle Cannon.
- Descripción: Como verás, la cadena se ha cerrado, por lo que debes empezar a buscar nuevas alternativas para matar a los enemigos. En este caso, Snake Man es el más sencillo. Este enemigo salta, pero sólo para alcanzar las plataformas. Esto no es fácil de esquivar, pero tampoco es lo más difícil. Después de unos segundos, lanzará unas pequeñas serpientes, que te buscarán, aunque si las esquivas, seguirán hasta destruirse. Después de ello, Snake Man volverá a empezar a saltar.
- Estrategia: no hay mucho que decir, usa el Arm Cannon a toda hora, es seguro que no tardarás mucho, aunque seas bien dañado.
- Premio: Snake Search (una serpiente que busca a su enemigo y lo persigue)

#### (G) Gemini Man.

- Debilidad: Snake Search.
- Descripción: derrotar a este enemigo es un poco tardado, debido a su gran velocidad. Primero, al iniciar, lanzará un clon. Entonces empezará a correr, mientras el clon va al otro lado con un gran salto. Es fácil esquivar a este enemigo, pero cuando usas algún ataque, el enemigo que se encuentra en el suelo lanzará una bola parecida a la de tu Arm Cannon. Si destruyes a su clon, él irá caminando mientras lanza un rayo que rebota en las paredes, hasta disolverse.
- Estrategia: cuando empiece a correr, equipa Snake Search, así que justo cuando vaya a llegar a la esquina salta y usa Snake Search, para evadir el disparo de Gemini Man. Esto es un poco difícil, pero es lo más seguro. A la vez, cuando te encuentres frente a él mientras camina, colócate en el extremo y usa tu arma, para que cuando se encuentre cerca de ti el disparo, lo puedas evadir.
- Premio: Gemini Laser (un rayo que choca en cualquier dirección hasta desvanecerse).

#### (H) Needle Man.

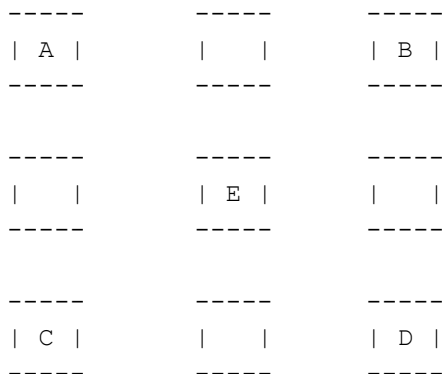
- Debilidad: Gemini Laser.
  - Descripción: después de combatir contra los demás, este enemigo puede no costarte trabajo. Este enemigo salta demasiado, pero también tiene ataques que son hartantes. Primero, al saltar, podrás ver que lanza unos picos que dañan poco, pero al ver que son varios, habrá que tener cuidado. Después de ello empezará a saltar por todo el nivel, generalmente persiguiéndote y acercándote a ti. Cuando se encuentre cerca de ti, se inclinará y las estacas que se encuentran en su cabeza, saldrán hacia a ti, pero regresarán a su cabeza, aunque este ataque es muy peligroso, pero no difícil de esquivar.
  - Estrategia: LLEGA CON EL TANQUE LLENO. Equipa Gemini Laser y verás que no te costará mucho terminar con él con esta arma, esto es comprobable al ver que el enemigo salta mucho y esta arma rebota. Entonces, al empezar el duelo, dispara inmediatamente Gemini Laser, para intentar hacer suerte y que le pegue al enemigo.
  - Premio: Needle Cannon (un pico irá rápidamente en línea recta hacia enfrente) y Rush Jet.
-

### 3. Los Dark Masters.

Los Dark Masters, no son más que los enemigos del juego anterior, sólo que se sufrirá más, ya que ahora, son fusionados con un robot muy parecido a Guts Man, quien es muy pesado, rápido, difícil de esquivar y fuerte.

En cada nivel, encontrarás a dos Dark Masters y al eliminar a todos, encontrarás al último, que al ser eliminado, te llevará al laboratorio del Dr. Wily.

El orden mencionado, es el más seguro.



#### \*\*\*\* SPARK MAN STAGE REVISITED

(A.1) Metal Man.

- Debilidad: Magnet Misssiles.
- Descripción: Este enemigo lanza cuchillas circulares de metal que lo distinguen. Lo característico de este enemigo es que siempre tratará de hacerte fallar y esto se puede comprobar al ver que con cada disparo, saltará y hará el ataque con las cuchillas.
- Estrategia: Primero, equipa Magnet Missiles y como pueden localizar a su enemigo, lánzalas para que lo derrotes en poco tiempo.

(A.2) Quick Man.

- Debilidad: Gemini Laser.
- Descripción: a este tipo le encanta la velocidad, por lo que tendrás que ser rápido en el ataque. Este amigo le gusta mucho correr, pero cuando su presa está alejada de él, prefiere llegar saltando a que ir corriendo. Este enemigo es muy desesperante, lo digo por su forma de atacar, la cual consiste en ir a chocar contigo, y justo cuando salta, lanza unos bumerangs de pequeño tamaño a pesar de esquivarlos una vez, son muy difíciles de esquivar cuando van de regreso a su dueño.
- Estrategia: aquí es muy necesario que lleves al menos el tanque de energía lleno, porque tal vez no resistas con muy poca energía. Entonces, cuando empiece el combate, usa el Gemini Laser, ya que como rebota, es muy probable que impacte con él, porque es un enemigo que le encanta correr y salta, pero no lo hace frecuentemente, por lo que saltar sobre él es lo mejor y luego usar el Gemini Laser.

#### \*\*\*\* NEEDLE MAN STAGE REVISITED

(B.1) Air Man.

- Debilidad: Spark Shock.
- Descripción: La pelea contra este enemigo es un poco difícil. Primero, el enemigo lanzará al aire unos cuantos tornados, pero poco después, activará el ventilador que tiene en su panza, lo que hará que los tornados vayan contra ti y como el ventilador también te afecta a ti, es peor. Después de repetir esta táctica varias veces, el saltará al lado contrario y después empezará a

ejecutar de nuevo el ataque. No importa cuanto te muevas para ir hacia él, siempre que active el ventilador irás de regreso a la pared.

- Estrategia: para empezar, no te muevas de tu lugar, quédate donde te encuentras. Entonces, equipa el Spark Shock y empieza a disparar, no tomará mucho tiempo, ya que se puede esquivar muy bien a los tornados y eso te permite quedar frente a él.

#### (B.2) Crash Man.

- Debilidad: Hard Knuckle.

- Descripción: este enemigo parece que vive en las minas, su traje es el que nos lo hace ver. Este enemigo también salta mucho, así que ya te podrás imaginar como será la pelea. Su ataque no lo es todo, pero es un poco desesperante. Consiste en una bomba que tiene un rango de explosión dañino, por lo que saltar con él a veces es la mejor elección.

- Estrategia: Como brinca mucho, Hard Knuckle es una buena elección. Espera a que salte o fíntalo tú mismo para que salte, entonces saca un par de puños y verás que al hacer contacto le dañará mucho. Así que repite esto sólo dos veces más para poder vencer.

#### \*\*\*\* GEMINI MAN STAGE REVISITED

#### (C.1) Flash Man.

- Debilidad: Shadow Blades.

- Descripción: Este enemigo parece un guarda espaldas, lo digo por su complexión, tiene cuerpo de gimnasio y por eso no le importa lo que hagas, siempre te va a perseguir. Primero verás que va directamente hacia a ti caminando, si saltas, él también lo hará, pero como es un poco lento, puedes aprovechar esto para enviarlo al cementerio. No olvides su ataque, consisten en congelar el tiempo (si recibes un golpe antes de que él ejecute el ataque, no te quedarás congelado) y justo después de hacer eso, lanzará varios tiros hacia ti, y como un puedes moverte, es seguro de que te golpeará.

- Estrategia: Como mencioné, su lentitud es el peor defecto de este hombre, por lo que al empezar la pelea equipa las Shaodw Blades y empieza a dispararlas como si fueran infinitas. Saltará de vez en cuando, así que no hay mayor problema.

#### (C.2) Bubble Man.

- Debilidad: Shadow Blades

- Descripción: Este jefe salta mucho, pero es calculable en que posición va a caer. Esto se puede confirmar al ver a Bubble Man que siempre salta para sacar sus burbujas que son desesperantes. Un punto malo para ti durante la pelea son los picos que se encuentran el techo, algo que se disfrutó mucho durante el nivel para repetir cada vez el nivel.

- Estrategia: Como estás bajo el agua, evita cualquier salto prolongado que te puede dirigir a los picos de arriba. Ahora, la estrategia es muy sencilla; usa las Shadow Blades en un modo alocado para no dejarlo hacer mucho.

#### \*\*\*\* SHADOW MAN STAGE REVISITED

#### (D.1) Wood Man.

- Debilidad: Needle Cannon.

- Descripción: Este enemigo es gordo, por lo que sus golpes duelen más, aunque no es muy necesario que te acerques a él, ya que su mejor ataque es a distancia. Primero, verás que su cuerpo se rodea de hojas dándole protección en círculos; además, nota que en la parte de arriba caen hojas que se balancean de lado a lado, que a veces son inevitables. Otra cosa de la que se debe preocupar, es que su coraza de hojas, también la puede usar para atacarte, así que entre el escudo y las hojas que vienen cayendo, viene un golpe seguro.

- Estrategia: Primero, deja que pase su escudo y caigan las hojas, al fin, no

hay modo de que le puedas dañar en los primeros segundos. Ya que haya sacado su primer escudo, equipa el Needle Cannon y después de ello empieza a disparar hasta que vuelva a sacar de nuevo su escudo. Esto repítelo las veces que sea necesario para que muera.

(D.2) Heat Man.

- Debilidad: Shadow Blades.

- Descripción: este enemigo es muy sencillo, siempre tratará de lastimarte con unas pequeñas bolas de juego que van directamente hacia ti. Además, siempre que recibe un fuerte golpe o de plano ya se hartó de ti, se hará muy pequeño y se dirigirá hacia a ti en formas de láser, por lo que tendrás que probar tus reflejos para evadir este ataque.

- Estrategia: Primero, equipa Shadow Blades y ve enfrente hasta que puedas activar el arma y con ello golpear a Heat Man. Al hacerlo nota que se rodea de fuego y después se dirigirá hacia ti en forma de láser, brinca para evadirlo y cuando revele su forma pégale de nuevo. Repite esto una vez más y habrás vencido a todos los Dark Masters.

(E) Break Man.

- Debilidad: Arm Cannon.

- Descripción: este enemigo, es Proto Man, pero con el nombre cambiado y con la personalidad equivocada. Entonces, empezará la pelea. Este enemigo salta mucho, pero también ataca mucho. Es muy posible que recibas mucho daño, por lo que lleva Energy Tanks.

- Estrategia: No hay mucho que decir, sólo dispara a lo loco hasta que muera, lo malo es que no sabrás cuando será.

\* solid\_snake agrega:

Disparar a lo loco no es muy eficiente pues sólo ocasiona la pérdida de Energy Tanks. Lo mejor es disparar el Buster sin parar y cuando se acerque a ti saltando deslízate por debajo de él y retrocede un poco; ahí dispárale el Buster y repite el proceso anterior.

-----  
4. Dr. Wily's Lab.

\*\*\*\* Primera escena.

(W.1) Robotic Turtle Maker.

- Debilidad: Shadow Blades.

- Descripción: este enemigo se encarga de hacer tortugas, pero en si, el enemigo no tiene un punto específico en el cual puede ser dañado. Las tortugas son el aparato de tu destrucción, sólo es un decir, así que no te asustes. Estas tortugas serán lanzadas al agua y una vez que tengan bastante tiempo adentro, saldrán de su caparazón y empezarán a nadar, pero generalmente irán hacia ti.

- Estrategia: no hay mucho que decir acerca de este enemigo. Algo a lo que debes sostenerte es no debes saltar mucho, ya que no hay un límite para los caparazones a caer y como bajan buena cantidad de energía, es mejor mantenerse apartado de ellos. Entonces, cuando estés libre, lanza una Shadow Blade hacia la tortuga y la destruirás, al menos eso recuerdo. Entonces mientras más destruyas, más daño le harás al robot y con ello lo matarás.

\*\* Segunda Escena.

(W.2) Orange Devil.

- Debilidad: Hard Knuckle.

- Descripción: al igual que en el Mega Man I, este jefe te molestará demasiado. La ventaja que tienes en Mega Man II es que cuentas con los Energy

Tank, que te pueden salvar el trasero de ser pateado. La apariencia es semejante, sólo que ahora hay unas cuantas modificaciones en cuanto al ataque. En cuanto al movimiento, sigue siendo el mismo, sigue dividiéndose en pequeños cubos que van hacia ti, hasta que logren formar al Rock Monster, quien tendrá un ojo que lanzará 3 bolas por turno. Pero ahora, hay otra forma de transporte, se forma en columnas verticales y va dando brincos en serie hasta que llegue al otro lado y se forma de nuevo; esta nueva forma es aún más difícil de esquivar.

- Estrategia: la estrategia es simple, dale al ojo del monstruo, no importa si está abierto o cerrado. Siempre trata de esquivar los cubos, saltando sólo los primeros dos bloques de abajo.

\*\* Tercera Escena.

(W.3) Mega Man Clone Machine.

- Debilidad: Arm Cannon.

- Descripción: Al igual que en el Mega Man I, hay clones de Mega Man. Esta vez, es más letal la batalla, ya que no se batalla sólo con un clon, sino que ahora la acción es triple. Esto consiste en tres clonadores, que se encuentran en el centro del cuarto, cada uno en un piso. Al salir los clones, empezarán a caminar, pero después de un tiempo dispararán cada uno una bola que es muy rápido, por lo que cuesta trabajo esquivarla.

- Estrategia: el truco de estos clones, es que no todos son vulnerables, es decir, que por un momento pueden recibir daño, pero poco después, cuando desaparezcan y vuelvan de nuevo, ya no lo serán, así que tendrás que ir probando suerte. De lo que estoy seguro, es de que el 80% de las veces, el primer clon vulnerable es el de arriba, así que intenta siempre con ese y después con el de abajo.

\*\* Cuarta Escena.

(W.4) Dr. Wily.

- Debilidad: Spark Shock y luego Hard Knuckle.

- Descripción: este Wily es diferente a los anteriores, es más complicado y más duro, además de que tiene una apariencia diferente. Primero notarás que no habrá nadie, pero después aparecerá un tubo, y poco después aparecerá Wily. Esta máquina tiene un arma bajo de ella, quien te va atacar en primera instancia. Después de destruir ese mecanismo, Wily liberará unas bolas que irán hacia, que molestan demasiado. En eso, se verá a Wily que caerá en el suelo, por lo que la situación se pone peor.

- Estrategia: Primero, espera a que aparezca el mecanismo de disparo abajo del robot de Wily y empieza a utilizar el Spark Shock hasta que sea destruido. Después de ello, tendrás que tener más coordinación con Wily. Empieza a esquivar las bolas que te va aventar y cuando lo vea quieto, quiere decir que va a caer, así que salta y lanza un Hard Knuckle que indudablemente le pegará a Wily, pero esto debe ser así porque si lo usas justo cuando cae, no le dará tiempo al puño para golpear a Wily. Sigue así, usa Energy Tanks si te daña mucho y continúa.

\*\* Quinta Escena.

(W.5) Gamma.

- Debilidad: Shadow Blades y luego Top Spin.

- Descripción: este enemigo grande puede intimidarte con el tamaño, pero en realidad es muy sencillo. Primero, nota el mecanismo (Gamma) que se encuentra en la cabeza. Este te va a atacar en primera instancia, te irá lanzado bolas, que se esquivan muy fácilmente. Al terminar con este enemigo, caerá la cabeza del robot. Ahora será controlado por Wily, seguirá lanzando bolas, pero también sacará un brazo por el lado derecho, que también se sencillo de esquivar, pero daña mucho. También nota que hay plataformas en las partes



superiores del campo, pero es imposible alcanzar con un simple salto.

- Estrategia: primero utiliza las Shadow Blades dirigiéndolas hacia la cabeza del Robot, generalmente si las utilizas en diagonal es mejor ya que evadirás los disparos. Al terminar con este, vendrá la cabeza. Como no hay forma de llegar arriba y menos con Top Spin. Entonces, tienes varias alternativas. Una de ellas es esperar a que Wily muestre el brazo del robot y con él te apoyes a llegar a una de las plataformas de arriba; las otras dos son con ayuda de Rush, ya sea con Coil o Jet, pero preferentemente, Jet. Al llegar a la parte de arriba, equipa Top Spin y si llegas a golpear a la cabina con Top Spin, sólo con tocarla vencerás y verás el final.

\*\* FINAL: Mega Man queda inconsciente a causa del derrumbe del laboratorio del Dr. Wily, pero Proto Man o Break Man lo salva y lo lleva con el Dr. Light, donde recupera la conciencia. Después de ello, vienen los créditos.

---

## 5. Agradecimientos.

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

- \* solid\_snake: por agregar una estrategia contra Break Man.
- \* Toda la gente que me brinda su apoyo para así yo pueda seguir escribiendo guías.
- \* CjayC por haber creado GameFAQs.

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

- \* Mega Man 9 (mejor conocido como Mega Man & Bass).
- \* Mega Man X7.
- \* Legacy of Kain: Soul Reaver.
- \* Legacy of Kain: Soul Reaver 2.
- \* Legacy of Kain Defiance.
- \* Mario & Luigi Superstar Saga.

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

---

## 6. Información Legal.

© Copyright 2004-2007 Juan Carlos García.

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

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

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

---

## 7. 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. Requero información del solicitante y del sitio para mantener al tanto de actualizaciones.

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

Saludos a los lectores:

Hasta el próximo FAQ ;)