

# Digimon World 3 Post-Game Guide (Spanish)

by Funeralord

Updated to v1.02 on Nov 28, 2014

Digimon World 2003 versión PAL, guía del post-game en castellano

Versión 1.02

26/11/2014

Por: Funeralord

funeralord@hotmail.com

Por cualquier duda, consulta o corrección (sobre todo correcciones!), por mínima que sea, por favor escribirme a mi e-mail. Responderé con gusto.

Historial de actualizaciones:

26/11/2014: Versión 1.02

Agregué información sobre dónde conseguir la Bolsa de Carpetas.

20/11/2014: Versión 1.01

Agregué información acerca de las Botas Árbol y la Caña Pescar.

Esta Guía ha sido posteada en:

GameFAQs: <http://www.gamefaqs.com/ps/562323-digimon-world-3/faqs>

NeoSeeker: <https://www.neoseeker.com/Games/Products/PSX/digimon3/faqs.html>

Índice, usar Ctrl+F y escribir el código para ir a la sección respectiva

- 1) Introducción y nuevas misiones (s1intro)
- 2) Artículos que puedes encontrar (s2items)
- 3) Mapas de la Placa de Circuitos (s3mapas)
- 4) Lista de mazos de los oponentes de Batalla de Cartas (s4mazos)
- 5) Digimon salvajes que se encuentran en cada área (s5salv)
- 6) Tabla de resistencias y debilidades de los Digimon jefe (s6tabla)

- 
- 1) Introducción y nuevas misiones (s1intro)

Esta guía cubre la mayoría de las cosas que se pueden encontrar en el post-game (luego de derrotar a Galacticmon) de la versión PAL multilingüaje europea de este juego, llamada Digimon World 2003. La creé porque noté una importante falta de información al respecto.

Hay 2 misiones nuevas:

- a) derrotar a los 4 Líderes de Amaterasu (Qing Long, Zhu Que, Bai Hu y Xuan Wu) para luego luchar contra el Campeón Mundial.

-El Líder Qing Long se encuentra en Ciudad Qing Long, en el mismo lugar en el que luchaste contra el Líder Seiryu en Ciudad Seiryu.

-La Líder Zhu Que está en Ruinas Protocolo, en el punto donde solían estar Pharaohmon (servidor Asuka) o BK MegaGargomon (servidor Amaterasu).

-El Líder Bai Hu también está en Ruinas Protocolo, en el mismo lugar donde hablaste por primera vez con el Líder Seiryu y te pidió que primero derrotaras a MasterTyrannomon.

-El Líder Xuan Wu se encuentra en Valle Tyranno, en el lugar donde antes estaban MasterTyrannomon (servidor Asuka) o BK Imperialdramon (servidor Amaterasu).

Una vez que derrotes a los 4, ve a Esc. Front. Est. en Ciudad Amaterasu y habla con Recepción Estadio para entrar a la Arena donde lucharás contra el Campeón Mundial.

-Los Líderes solamente lucharán contigo si tienes los 5 Artículos Épicos:

Muramasa, Invencible, Castigo, Eternamente y Super Nova.

- Para poder forjar estas armas, en caso de no haberlo hecho antes de Galacticmon, necesitarás tener a los 8 compañeros Digimon en nivel 45+. Encontrarás a los Digimon Armeros que las forjan en una de las Placas de Circuitos una vez que todos tus 8 compañeros sean nivel 45 o superior.
- Si aún no tienes la Varita Vieja y/o la Katana Oxidada (es decir que nunca luchaste contra Pharaohmon y/o Zambamon), podrás encontrarlas en otra de las Placas de Circuitos, luego de derrotar a todos los Digimon BK que bloquean el camino.
- En caso de no haber conseguido a los 8 compañeros antes de Galacticmon, podrás encontrar en otra de las Placas de Circuitos a los Digimon de nivel Ultimate que te darán su DADN una vez que los derrotes, pero para que aparezcan, todos los compañeros que tengas actualmente (incluyendo los que estén guardados en el Laboratorio) tendrán que ser nivel 45+. Esto significa que una vez que consigas un compañero nuevo, el resto de los Digimon Ultimate desaparecerán hasta que este nuevo compañero también sea nivel 45+.
- Cuidado, las versiones del post-game de los Digimon Ultimate y los Digimon BK son mucho más poderosas que sus versiones pre-Galacticmon!

- b) Derrotar al Rey de las Cartas en la Isla del Duelo, el máximo desafío de Batalla de Cartas que hay en todo el juego.  
Además, si no las conseguiste antes de Galacticmon, podrás encontrar las 15 Cartas Épicas en una de las Placas de Circuitos.

---

## 2) Artículos que puedes encontrar (s2items)

ADVERTENCIA IMPORTANTE: NO VENDAS NINGUNA DE LAS ARMAS QUE ENCUENTRES EN EL POST-GAME!!!

Si lo haces, no podrás forjar los Artículos Épicos y no podrás luchar contra los 4 Líderes de Amaterasu y el Campeón mundial, ya que estas armas no se pueden comprar en ninguna parte.

- Posada Amaterasu: 8500 bit (revisa 5 veces el mismo lugar bajando la escalera donde encontraste 300 bit y la carta Gabumon en Posada Asuka al principio del juego)
- Alcantarilla Amaterasu vía Posada: Chip Fuego
- Alcantarilla Amaterasu vía Submarimon: Chip Agua
- Túnel de Agua: Pase Platino (revisa 5 veces entre las cajas cerca de la entrada; necesitarás este artículo para acceder a la Chatarrería)
- Ciudad Amaterasu vía Submarimon: Chip Propul. (debido a un error en el texto en Español, cuando recojas este chip Junior dirá Chip Armadura, pero al revisar el inventario, verás que en realidad era un Chip Propul.)
- Central Park: Chip Armadura
- Bos. Alamb. Oes.: Chip Hielo
- Lago de Divermon: Chip Mente
- Llanura del Vto., arriba, vía Digmon: Chip Viento
- Bos. de Patadas, arriba, vía Digmon: Chip Rayo
- Fondo Marino vía Central Park-Bos. de Patadas: Cañón Racimo, Chip Sabid.
- Fondo Marino vía Capa de Conexión: Khakkhara, Onimaru
- Fondo Marino vía Playa de Conchas: Puño Kaiser
- Fondo Marino vía Lago de Divermon, hacia la izquierda: Colmillo Sable

Los artículos que se pueden comprar en Ciudad Amaterasu y Ciudad Qing Long no han cambiado desde sus versiones pre-Galacticmon.

En caso de no haberlas conseguido antes de Galacticmon, podrás conseguir las Botas Árbol hablando con Chico Futbolista en Capa de Conexión, y la Caña Pescar hablando con Tai Kong Wang en Playa de Conchas, pero solamente si ya tienes la

Bolsa de Carpetas. Si aún no la tienes, la puedes conseguir hablando dos veces con Nick, que se encuentra en la Torre de Carga.

Ahora puedes encontrar a Baronmon para que renombre a tus Digimon en Ruinas Protocolo, en el mismo lugar en el que estaba cuando te pidió que le llevaras una Bola TNT para fabricar el Chip TNT, antes de que se mudara a la Casa de Chamán.

---

### 3) Mapas de la Placa de Circuitos (s3mapas)

referencias: las x separan secciones, las o indican una salida. Los números a la izquierda están para ayudar a ubicarse mejor.

Las formas no son copias exactas para evitar complicaciones, y algunas tuvieron que ser estiradas para encajar en el mapa, ya que estas Placas de Circuitos son enormes, mucho más grandes que cualquier Placa en el juego pre-Galacticmon, pero deberían ser entendibles.

La información importante es que hay 7 tipos de secciones:

-dos secciones entrada que conectan con el exterior (o)

```
  x      o
o_|  _|
  |
  x
```

-una sección que conecta dos secciones, simplemente continuando el camino. Todos los Digimon que juegan Batalla de Cartas (c) y te dan las Cartas Épicas están en alguna de estas secciones.

```
  x
c|_|c
  |
  x
```

Estas secciones tienen un apéndice a la derecha donde podés encontrar a algunos de esos Digimon, pero no lo dibujé para evitar complicar demasiado el dibujo. Esos Digimon pueden estar en el callejón sin salida a la izquierda, en el medio de la rama derecha o en el apéndice.

La sección real se parece más a esto:

```
  c  x
  | c|__c
  |__|
  |
  |
  x
```

-bifurcaciones que conectan 3 secciones:

una arriba (norte) y dos abajo (sudeste) y a la izquierda (suroeste)

```
  x
  _|  _
  | |  |
x      x
```

una abajo a la izquierda (sur) y dos a la derecha (noreste) y arriba (noroeste)

```
x  x
|__|
a|
  x
```

estas tienen una figura en el medio donde pueden aparecer algunos de los Digimon Armeros (a) que forjan los Artículos Épicos. Tampoco la representé para

que el dibujo no se complicara demasiado, así que la sección real se ve más o menos así:

```

x          x
|__a__|
|_  _|
|_  |
|
x

```

-secciones sin salida. Todos los Digimon Ultimate que te dan sus DADN para nuevos compañeros se encuentran en una de estas secciones. Además, las secciones sin salida suelen contener Digimon salvajes más poderosos que las otras secciones.

```

|_  x
|  |
x  |

```

### I) Placa de Digimon Ultimate DADN

Para que estos Digimon Ultimate DADN aparezcan, todos tus compañeros actuales tienen que ser nivel 45+, no solamente los 3 que llevas encima, sino también todos los que estén guardados en el Laboratorio. Esto significa que una vez que obtengas un nuevo compañero, los demás Digimon Ultimate DADN desaparecerán hasta que hayas entrenado al nuevo compañero a nivel 45+.

Capa de Conexión (Arriba) o

```

          _|
          |
          x
1         |__|__|__|
1         |__|__|__|
          x          x
2         |_  |__|__|__|
2         |_  |__|__|__|
          x          x          x
3         _|_  |_  |          _|_  |
3         | | | | | |          | | | |
          x          x x          x          x
4         _|a_  |__|          |_  |_  |
4         | | | | | |          c| |
x          x x          x
5         |_  |__|          d|_  _|b_
5         i| |          | | | |
          x          x x          x
6         |_  | h|_  |__| |_
6         |          |          | j|
          x          x          x
7         _|_  _  |_  _  |_  | f|_
7         | | | | | |__| | |          |
          x          x x          x x          x
8         |_  |          |_  | |_____|
8         |          |          |          |
          x          x          x          x
9         _|e_  _  |_____| g|_  |_  |
9         | |__| | |          | | |
          x          x          x          x x
10        _|_  _  _  |_  _  |_  |
10       | | | | | | | | | |          |
x         x x x          x x          x          x

```

```

11      |_  |__|  |__|  _|  _|  |__|
11      k|  |  |  |  |  |  |  |  |
        x    x    x    x  x
12      |_____|  _|  _|  |__|
12      |  |  |  |  |  |  |
        x    x    x  x
13      |_____|  |__|
13      |  |  |
        x    x
14      |_____|
14      |
        x

```

Bosque de Patadas (abajo) o\_|

- a: Vara Cristal
- b: Cañón Láser
- c: WarGrowlmon
- d: Paildramon
- e: Colmillo Veneno
- f: MagnaAngemon
- g: Kyukimon
- h: GrapLeomon
- i: MetalGreymon
- j: Taomon
- k: Armormon

## II) Placa de Batallas de Cartas y Cartas Épicas

La primera vez que derrotas a cada uno de estos Digimon, te darán una de las 15 Cartas Épicas (5 Cartas de Programa marrones en poder de los BlackAgumon, 1 Carta de Programa por cada color en poder de los MetalEtemon, y una Carta Digimon por cada color en poder de los Numemon), en caso de que no las hayas conseguido antes de Galacticmon.

```

1                                     |_
1                                     |
      Central Park (arriba) o      x
2                                     _|  _|  _
2                                     |  |  |  |  |
        x    x    x
3      |_|g |_|h |_|i
3      |  |  |
        x    x    x
4      |_____|  _|  _
4      |  |  |  |  |  |
        x    j  x    x
5      _|  _|  |  |  k|_|
5      |  |  |  |  |  |
        x    x  x    x
6      f|_|  |_|l |_____|
6      |  |  |
        x    x    x
7      e|_|  |_____|
7      |  |
      Capa de Conexión (abajo) o      x    x
8      _|  _|  _  o_| Bosque de Patadas (arriba)
8      |  |  |  |  |
        x    x    x
9      a|_|  d|_|  _|  _

```

```

9          |      |      | | _ | |
          x      x      x      x
10         |_____| m|_|      _| _
10         |      |      | | _ | |
          x      x      x      x
11         | _ | b |_____| | _ | q
11         |      |      |
          x p      x      x
12         c|_| |      |_____|
12         | |      |
          x x      x
13         | _ |      | _ | n
13         |      |
          x      x
14         |_____|
14         |
          x

```

Central Park (izq) o \_ |

- a: BlackAgumon, Puerta de Miseria
- b: Numemon, SaberLeomon
- c: MetalEtemon, Javalina Sagrada
- d: MetalEtemon, Cañón Volcánico
- e: Numemon, Creepymon
- f: BlackAgumon, Puerta de Fortuna
- g: BlackAgumon, Antipoder
- h: MetalEtemon, Aura Salvaje
- i: Numemon, MarineAngemon
- j: BlackAgumon, Borrarr Matriz
- k: MetalEtemon, Gale Oscuro
- l: MetalEtemon, Onda Tidal
- m: Numemon, Rosemon II
- n: BlackAgumon, Acceso a Deseo
- p: Tenjinmaru
- q: Numemon, Gryphonmon

### III) Placa de Digimon BK

```

1          | _      | _
1          |      |      |
          x      x
2          _| _      _| _ | _
2          | | _ | |      | | _ | d | |
          x      x x      x x      o Llanura del Viento (arriba)
3          | _ |      | _ | | _ |      |_____|      _|
3          |      | c |      |      |      |
          x      x x      x      x
4          _| b _      |_____|      | _ |      | _ | g
4          | | _ | |      |      |      | f
          x      x x      x      x
5          | _ | _ |      | _      _| _      | _ |
5          | |      |      | | _ | e | |
          x      x      x x
6          | _ |      _|      |_____|
6          |      |      |
          x      o Llanura x
7          _| a _      _| del      | _
7          | | _ | |      | Viento      |

```

```

      x      x x   (abajo)
8      |_    |__|
8      |      |
          x
9      |_
9      |

```

- a: BK MegaGargomon
- b: BK Imperialdramon
- c: BK Seraphimon
- d: BK WarGrowlmon
- e: BK WarGreymon
- f: BK KingNumemon
- g: Brazo Tempestad; también Varita Vieja y Katana Oxidada si aún no las tenías

#### IV) Placa de Digimon Armeros y Armas Épicas

Estos Digimon Armeros solamente aparecerán si tienes a los 8 compañeros y todos ellos son nivel 45 o superior. A diferencia del juego pre-Galacticmon, ahora puedes conseguir estas armas en cualquier orden. Los primeros 5 Digimon Armeros (a, c, f, i y l) estarán disponibles una vez que tengas a los 8 compañeros en nivel 45+. Los 5 Armeros que les siguen (d, g, j y los 2 en el Fondo Marino) aparecerán una vez que hayas forjado el arma de nivel 2 respectiva, y luego los últimos 5 (b, e, h, k y m) aparecerán cuando tengas el arma respectiva de nivel 3.

Armas de nivel 1: Guante Óxido, Varita Vieja, Katana Óxida., Rifle Oxidado, Garra Antigua

Armas de nivel 2: Zodíaco, Brillo, Kotetsu, Justicia, Vencer

Armas de nivel 3: Prominencia, Inmaculado, Masamune, Juicio, Destrucción

Armas de nivel 4: Super Nova, Eternamente, Muramasa, Castigo, Invencible

```

8      h|_ l|_
8      |  |
          x  x
7      |__|  j|_
7      |  |  |
          x    x
6      g|_  _|  _  _|  _  k|
6      |  | | | | | | | |
          x  x  x  x  x  x
5      |__|  |__|  |__|
5      |b  f|  |d
          x    x  x
4      m|_  _|  _  |_  |_
4      |  | | | | | | |
          x  x  x  x  x
3      |__|  _|  _  |_____|
3      e|  | | | | | c
          x  x  x  x
2      |__|  |__|
2      |  |a
          x    x
1      |_____|
1      |
          x

```

Central Park (abajo) o\_|

a: Nohemon, Guante Óxido + Puño Kaiser = Zodíaco

Seehomon en Fondo Marino Central Park-Bosque de Patadas:

Zodiaco + Brazo Tempestad = Prominencia

b: Nohemon, Prominencia + Puño Raijin = Super Nova

c: Ponchomon, Varita Vieja + Khakkhara = Brillo

d: Kongoumon, Brillo + Vara Cristal = Inmaculado

e: Kongoumon, Inmaculado + Milenio = Eternamente

f: Kabukimon, Katana Óxida. + Onimaru = Kotetsu

g: Yashamon, Kotetsu + Tenjinmaru = Masamune

h: Yashamon, Masamune + Acero Fujin = Muramasa

i: Shurimon, Rifle Oxidado + Cañón Racimo = Justicia

j: Sagitarimon, Justicia + Cañón Láser = Juicio

k: Sagitarimon, Juicio + Cañón Suijin = Castigo

l: Shadramon, Garra Antigua + Colmillo Sable = Vencer

Depthmon en Fondo Marino Playa de Conchas:

Vencer + Colmillo Veneno = Destrucción

m: Shadramon, Destrucción + Colmillo Oculito = Invencible

-----  
4) Lista de mazos de los oponentes de Batalla de Cartas (s4mazos)

-Crucero Amarillo

Domador Nacky: NV 53 Carpeta de Castigo

Congelar Bicho x3

Cargar Terminal x3

MagnaAngemon x2

Piddomon x2

Invocar Angemon x4

Aura Dorada x4

Aura Protección x4

Poder Blanco x4

GuardiAngemon x2

Seraphimon x2

Magnadramon x2

Angewomon x2

Angemon x2

Gatomon x1

Patamon x1

BK Seraphimon x2

Domador Mei Lin: NV 71 Carpeta Poder Oscuro

Poder Negro x4

Capa de Engaño x2

Virus caótico x2

Pirat. Maliciosa x2

Invocar Devimon x2

Cargar Terminal x4

IceDevimon x2

VenomMyotismon x2

Diaboromon x2

MaloMyotismon x2

Beelzemon x2

Ghoulmon x2

Myotismon x1

SkullSatamon x2



LadyDevimon x1  
MarineDevimon x2  
Devidramon x2  
DemiDevimon x4

Domador Mitch: NV 32 Carpeta de Guard. Tot.

Fuerza Verde x4  
Caos Infernal x2  
Equilibrio Tiem. x2  
MetalGarurumon x2  
H-Kabuterimon x2  
WereGarurumon x4  
Triceramon x4  
MoriShellmon x2  
Togemon x2  
Floramon x4  
BK Seraphimon x2  
HiAndromon x4  
Boltmon x2  
Monzaemon x4

Domador Harami: NV 36 Carpeta Crueldad

Congelar Bicho x4  
Caos Infernal x2  
Virus caótico x4  
Pirat. Maliciosa x4  
Poder Negro x2  
Invocar Devimon x4  
Borrar Matriz x1  
Acceso a Deseo x2  
Cargar Terminal x1  
Distr. Equipo x2  
Vikemon  
MaloMyotismon x2  
Apokarimon x2  
Piedmon x2  
SkullGreymon x1  
WaruMonzaemon x1  
Gazimon x1  
Tsukaimon x1  
Cargar Terminal x2  
BK WarGreymon x1

-Ciudad Amaterasu, abajo

Domador Natsumi: NV 76 Carpeta de Vuelos

Invocar Angemon x2  
Aura Dorada x2  
Aura Protección x2  
Fuerza Verde  
Poder Rojo x4  
Mezclar x2  
Cargar Terminal x2  
Valkirymon x3  
Deramon x3  
Silphymon x3  
Phoenixmon x3  
Garudamon x3  
Aquilamon x3

Birdramon x3  
Hawkmon x2  
Biyomon x2

-Ciudad Amaterasu, arriba

Domador Genji: NV 51 Carpeta Destruct. Mazo  
Invocar Angemon x4  
Controlar Partes x3  
Capa de Engaño x2  
Pirat. Maliciosa x4  
Poder Negro x4  
Equilibrio Tiem. x4  
Mezclar x4  
Cargar Terminal x3  
Polvo Oxidado x4  
Cannondramon x1  
VenomMyotismon x1  
MaloMyotismon x1  
Apokarimon x1  
BK WarGreymon x1  
BK Imperialdramon x1  
Vademon x1  
Cyclonemon x1

-Central Park

Domador Peter: NV 72 Carpeta Tomador Cartas  
Aura Dorada x2  
Controlar Partes x2  
Congelar Bicho x3  
Fuerza Verde x4  
Energía Bestia x2  
Disparar Cañón x2  
Pirat. Maliciosa x2  
Barrera Absoluta x1  
Mezclar x4  
Cargar Terminal x4  
Monmon x2  
Marsmon x3  
KingEtemon x4  
MetalEtemon x2  
Etemon x3

Lisa: NV 87 Rey del Bosque  
Congelar Bicho x4  
Aura Wield x5  
Fuerza Verde x2  
Energía Bestia x4  
Invocar Palmon x3  
Gale Oscuro x1  
Acceso a Deseo x1  
Cargar Terminal x3  
Cancelar Rueda x2  
SaberLeomon x2  
MegaKabuterimon x3  
WereGarurumon x3  
Palmon x3

BK WarGreymon x1  
BK Seraphimon x1  
HiAndromon x1  
Puppetmon x1

-Playa de Conchas

Domador Mai: NV 67 Carpeta Máquina  
Congelar Bicho x3  
Sala de Segurid. x2  
Mezclar x4  
Poder Super Met. x2  
Cargar Terminal x2  
Invocar Hagurum. x4  
Armormon x1  
MetalGarurumon x1  
MegaGargomon x1  
Machinedramon x1  
HiAndromon x3  
Andromon x3  
Datamon x3  
Guardromon x4  
Tankmon x3  
Clockmon x3

-Capa de Conexión

Domador George: NV 33 Carpeta Golpe Crítico  
Congelar Bicho x2  
Deshacer Eclipse x2  
Equilibrio Tiem. x2  
Barrera Absoluta x2  
Poder Super Met. x2  
Carga de Digimon x4  
Carga de Programa x2  
Armadura prot. x2  
Armormon x1  
WaruSeadramon x1  
BK WarGreymon x4  
Puppetmon x4  
ExTyrannomon x4  
Garbagemon x4  
Cyclonemon x4

-Ent.bosq. Alamb.

Domador Mitsuko: NV 34 Carpeta Ataque Compl.  
Invocar Angemon x4  
Controlar Partes x3  
Congelar Bicho x4  
Gale Oscuro x1  
Pirat. Maliciosa x4  
Borrar Matriz x1  
Acceso a Deseo x4  
Antipoder x1  
Equilibrio Tiem. x1  
Barrera Absoluta x1

Mezclar x1  
Angemon x1  
Creepymon x1  
BK WarGreymon x2  
BK Imperialdramon x2  
BK MegaGargomon x2  
BK Seraphimon x2  
BK WarGrowlmon x2  
BK KingNumemon x2  
HiAndromon x1

-Bos. Alamb. Oes.

Domador Masato: NV 54 Carpeta Sólo Programa

Aura Dorada x4  
Aura Protección x4  
Congelar Bicho x4  
Energía Bestia x4  
Equilibrio Tiem. x4  
Poder Super Met. x4  
Cargar Terminal x4  
Armadura prot. x4  
Armadura asalto x4  
Biyomon x1  
Penguinmon x1  
ToyAgumon x1  
Gotsumon x1

-Bos. Alamb. Este

Domador Alexei: NV 52 Carpeta de Malos

Congelar Bicho x4  
Poder Azul x1  
Energía Bestia x2  
Poder Verde x1  
Disparar Cañón x2  
Poder Rojo x1  
Poder Negro x1  
Capa de Engaño x2  
Mezclar x4  
Cargar Terminal x4  
Cherrymon x1  
MetalSeadramon x2  
Scorpiomon x1  
Machinedramon x2  
Apokarimon x2  
Piedmon x4  
LadyDevimon x1  
WaruMonzaemon x1  
Puppetmon x4

Domador Tonomi: NV 62 Carpeta Pocos Digimon

Congelar Bicho x3  
Ciclo Ecoly x2  
Capa de Engaño x3  
Poder Negro x3  
Carga de Resuc. x2  
Equilibrio Tiem. x2

Sala de Segurid. x4  
Cargar Terminal x3  
Carga de Programa x2  
Acceso Ilegal x4  
Diaboromon x1  
Beelzemon x1  
Roachmon x2  
BK KingNumemon x4  
Garbagemon x4

-Bosque Protocolo

Domador Akiba: NV 73 Carpeta Superprograma  
Aura Protección x2  
Controlar Partes x2  
Congelar Bicho x3  
Disparar Cañón x2  
Capa de Engaño x2  
Virus caótico x2  
Equilibrio Tiem. x2  
Barrera Absoluta x2  
Mezclar x4  
Poder Super Met. x4  
Cargar Terminal x4  
Carga de Digimon x2  
Omnimon x1  
Beelzemon x1  
BK Imperialdramon x1  
Shakkoumon x1  
Andromon x1  
Giromon x1  
Datamon x1  
ExTyrannomon x1  
Monzaemon x1

-Ruinas Protocolo

Domador Gon: NV 68 Carpeta Músculo  
Invocar Angemon x1  
Aura Dorada x1  
Poder Blanco x1  
Poder Azul x1  
Controlar Partes x4  
Invocar Gomamon x1  
Energía Bestia x4  
Caos Infernal x1  
Disparar Cañón x4  
Poder Rojo x1  
Cargar Terminal x3  
WarGreymon x3  
Panjyamon x2  
Elecmon x1  
Vikemon x3  
Zudomon x2  
Gizamon x1  
Imperiadramon-F x3  
ExVeemon x2  
Ogremon x1

-Lago de Divermon

Domador Wan: NV 66 Carpeta Ataque Cadena

Congelar Bicho x4  
Deshacer Eclipse x4  
Caos Infernal x2  
Virus caótico x3  
Pirat. Maliciosa x4  
Equilibrio Tiem. x4  
Cargar Terminal x4  
Sala de Segurid. x1  
Cancelar Rueda x4  
Polvo Oxidado x4  
Distr. Equipo x3  
Snimon x1  
Kabuterimon x1  
Kuwagamon x1

-Llanura del Vto.

Domador Kenny: NV 59 Carp. Guard. Perfecta

Invocar Angemon x4  
Aura Protección x3  
Poder Blanco x1  
Congelar Bicho x4  
Aura Wield x1  
Cargar Terminal x2  
Cancelar Rueda x4  
Armadura prot. x4  
PaildramonII x2  
MagnaAngemon x4  
Leomon x3  
Digitamamon x4  
Rockmon x3  
Guardromon x1

-Ciudad Qing Long

Domador Andy: NV 41 Carpeta Fals. Negro

Invocar Angemon x2  
Aura Dorada x1  
Poder Blanco x1  
Invocar Patamon x1  
Onda Tidal x1  
Controlar Partes x4  
Congelar Bicho x4  
Deshacer Eclipse x1  
Caos Infernal x1  
Capa de Engaño x2  
Pirat. Maliciosa x3  
Acceso a Deseo x2  
Antipoder x1  
Carga de Resuc. x1  
Equilibrio Tiem. x1  
Barrera Absoluta x1  
Mezclar x1

Cargar Terminal x2  
Carga de Programa x1  
Imperialdramon-P x2  
MetalSeadramon x1  
Armageddemon x1  
Diaboromon x1  
Kurisarimon x1  
Tsukaimon x1  
Vademon x1  
Meteormon x1

Teddy: NV 92 Carpeta Desaparición

Onda Tidal x1  
Controlar Partes x1  
Congelar Bicho x4  
Ciclo Ecoly x1  
Cañón Volcánico x1  
Gale Oscuro x2  
Capa de Engaño x2  
Virus caótico x4  
Pirat. Maliciosa x3  
Invocar Devimon x3  
Puerta de Miser. x1  
Acceso a Deseo x1  
Sala de Segurid. x1  
Mezclar x1  
Eliminar Negro x1  
Armageddemon x2  
Creepymon x2  
Myotismon x4  
Infermon x3  
Devimon x2

-Bos. de Patadas

Domador Jessica: NV 31 Carpeta de Ataque Tot.

Controlar Partes x4  
Congelar Bicho x2  
Fuerza Verde x2  
Energía Bestia x4  
Caos Infernal x2  
Escupebalas x4  
Disparar Cañón x4  
Poder Rojo x2  
Inv. Goburimon x2  
Mezclar x4  
Marsmon x2  
H-Kabuterimon x2  
Machinedramon x2  
SkullMammothmon x2  
Hawkmon x2

-Valle de Tyranno

Domador Haruko: NV 38 Carp. Sub. Potencia

Invocar Angemon x3  
Aura Dorada x4

Controlar Partes x3  
Invocar Gomamon x2  
Invocar Palmon x2  
Caos Infernal x1  
Escupebalas x4  
Inv. Goburimon x2  
Pirat. Maliciosa x3  
Invocar Devimon x3  
Equilibrio Tiem. x1  
Mezclar x2  
Cargar Terminal x4  
Invocar Hagurum. x3  
GuardiAngemon x1  
Cannondramon x1  
Marsmon x1

-Estación Este

Domador Catherine: NV 57 Carpeta Kuwagamon  
Aura Dorada x4  
Congelar Bicho x4  
Fuerza Verde x4  
Energía Bestia x4  
Cargar Terminal x4  
H-Kabuterimon x4  
GranKuwagamon x4  
Okuwamon x4  
Kuwagamon x4  
Kokuwamon x4

-Placa de Batallas de Cartas y Cartas Épicas  
Por favor dirigirse a la sección de Mapas de la Placa de Circuitos para la localización exacta de cada Digimon que juega Batalla de Cartas.

a: BlackAgumon (Puerta de Miser.): NV 92 Carpeta Miserable  
Congelar Bicho x4  
Ciclo Ecoly x4  
Fuerza Verde x4  
Energía Bestia x4  
Puerta de Miser. x2  
Cargar Terminal x4  
Carga de Programa x2  
Marsmon x2  
MetalGarurumon x2  
RosemonI x2  
Etemon x2  
Deramon x2  
Tuskmon x3  
Saberdramon x3

b: Numemon (SaberLeomon): NV 87 Rey del Bosque  
Aura Dorada x4  
Ciclo Ecoly x4  
Fuerza Verde x4  
Energía Bestia x4  
Mezclar x4  
Marsmon x1  
MetalGarurumon x1



GranKuWagamon x3  
SaberLeomon x1  
Cherrymon x4  
Blossomon x3  
Kumamon x1  
Warumonzaemon x3  
Extyrannomon x2  
Monzaemon x1

c: MetalEtemon (Javalina Sagrada): NV 27 Carpeta Maníaco Música

Javalina Sagrada x4  
Invocar Angemon x4  
Aura Dorada x4  
Aura Protección x4  
Poder Blanco x4  
Cargar Terminal x2  
Eliminar Blanco x4  
Imperialdramon x1  
GuardiAngemon x1  
WarGreymon x1  
PrinceMamemon x2  
Dinohumon x1  
Stingmon x1  
Thundermon x1  
Kotemon x2  
Patamon x2  
Wormmon x2

d: MetalEtemon (Cañón Volcánico): NV 21 Carpeta Ardiente

Cañón Volcánico x4  
Escupebalas x4  
Disparar Cañón x4  
Poder Rojo x4  
Cargar Terminal x4  
Eliminar Rojo x4  
Omnimon x2  
Gallantmon x2  
Imperialdramon-F x2  
Greymon x3  
Growthmon x2  
ExVeemon x2  
Agumon x1  
Guilmon x1  
Veemon x1

e: Numemon (Creepymon): NV 87 Rey Oscuro Malvado

Javalina Sagrada x1  
Invocar Angemon x1  
Congelar Bicho x3  
Capa de Engaño x2  
Pirat. Maliciosa x2  
Poder Negro x4  
Virus caótico x1  
Invocar Devimon x4  
Acceso a Deseo x1  
Sala de Segurid. x2  
Mezclar x1  
Cargar Terminal x4  
Dinohumon x1  
Armageddemon x1

VenomMyotismon x1  
Diaboromon x1  
Creepymon x1  
LadyDevimon x4  
Devimon x4  
Kurisarimon x1

f: BlackAgumon (Puerta de Fortu.): NV 92 Carpeta Contrataque

Invocar Angemon x3  
Aura Dorada x1  
Invocar Patamon x2  
Congelar Bicho x4  
Escupebalas x2  
Puerta de Fortu. x2  
Cargar Terminal x4  
Nego. Carga x2  
Acceso Ilegal x2  
Canc. Invocación x2  
Mamemon x1  
Yanmamon x2  
Elecmon x4  
BK Seraphimon x3  
Clockmon x4  
Drimogemon x2

g: BlackAgumon (Antipoder): NV 92 Revolución de Energía

Congelar Bicho x4  
Deshacer Eclipse x2  
Caos Infernal x2  
Virus caótico x4  
Poder Negro x4  
Invocar Devimon x4  
Antipoder x2  
Cargar Terminal x4  
Polvo Oxidado x4  
Distr. Equipo x2  
Ghoulmon x2  
SkullMeramon x2  
Raremon x4

h: MetalEtemon (Aura Wield): NV 10 Carpeta Madre Natura.

Aura Wield x4  
Ciclo Ecoly x4  
Fuerza Verde x4  
Energía Bestia x4  
Cargar Terminal x4  
Eliminar Verde x4  
Marsmon x1  
MetalGarurumon x1  
H-Kabuterimon x1  
GranKuwagamon x4  
RosemonI x1  
Grizzmon x1  
Kabuterimon x1  
Garurumon x1  
Togemon x1  
Kumamon x1  
Gabumon x1  
Tentomon x1  
Palmon x1

i: Numemon (MarineAngemon): NV 87 Hadas Marinas

Congelar Bicho x4  
Poder Azul x2  
Ciclo Ecoly x3  
Capa de Engaño x3  
Mezclar x4  
Cargar Terminal x4  
Carga de Programa x4  
MarineAngemon x4  
BK WarGreymon x1  
BK KingNumemon x4  
Numemon x4  
ShellNumemon x3

j: BlackAgumon (Borrar Matriz): NV 92 Carpeta Desaparición

Invocar Angemon x4  
Congelar Bicho x3  
Disparar Cañón x2  
Pirat. Maliciosa x4  
Invocar Devimon x3  
Borrar Matriz x2  
Mezclar x2  
Cargar Terminal x4  
Cancelar Rueda x3  
Invocar Hagurum. x2  
Imperialdramon-F x2  
MegaGargomon x1  
Machinedramon x1  
Ogremon x1  
Minotarumon x2  
Meramon x1  
Veemon x1  
Goburimon x1  
Penguinmon x1

k: MetalEtemon (Gale Oscuro): NV 49 Carp. Programa Vetera.

Gale Oscuro x4  
Capa de Engaño x4  
Virus caótico x4  
Pirat. Maliciosa x4  
Poder Negro x4  
Invocar Devimon x4  
Cargar Terminal x2  
Eliminar Negro x4  
Diaboromon x1  
MaloMyotismon x1  
Beelzemon x1  
MarineDevimon x1  
Kurisarimon x1  
Devidramon x1  
Tsukaimon x1  
DemiDevimon x1  
Gazimon x1  
Candlemon x1

l: MetalEtemon (Onda Tidal): NV 16 Carp. Domador Veterano

Onda Tidal x4  
Controlar Partes x4  
Congelar Bicho x4

Deshacer Eclipse x4  
Poder Azul x3  
Cargar Terminal x4  
Eliminar Azul x4  
Cannondramon x2  
Sakuyamon x2  
Vikemon x2  
Kyubimon x2  
Hookmon x1  
Ikkakumon x1  
Monmon x1  
Gomamon x1  
Renamon x1

m: Numemon (RosemonII): NV 87 Emperatriz Resplande.

Javalina Sagrada x1  
Invocar Angemon x3  
Aura Dorada x3  
Aura Protección x2  
Poder Blanco x4  
Invocar Patamon x1  
Congelar Bicho x3  
Acceso a Deseo x1  
Mezclar x1  
Cargar Terminal x2  
Carga de Programa x2  
Imperialdramon-P x1  
GuardiAngemon x1  
WarGreymon x3  
Seraphimon x1  
ImperialdramonII x2  
RosemonII x1  
Angewomon x1  
Panjyamon x1  
Silphymon x1  
Knightmon x1  
Dinohumon x2  
Gatomon x1  
Stingmon x1

n: BlackAgumon (Acceso a Deseo): NV 92 Carpeta Bombardeo

Aura Dorada x2  
Congelar Bicho x3  
Poder Azul x2  
Ciclo Ecoly x2  
Energía Bestia x4  
Disparar Cañón x4  
Capa de Engaño x1  
Acceso a Deseo x1  
Carga de Programa x1  
Mezclar x4  
Cargar Terminal x1  
Sakuyamon x1  
Vikemon x2  
Preciomon x2  
MegaSeadramon x2  
ShogunGekomon x1  
Ebidramon x2  
BK Imperialdramon x1  
BK Seraphimon x4

q: Numemon (Gryphonmon): NV 87 Carpeta Guardian Fuego

Invocar Angemon x1  
Caos Infernal x2  
Escupebalas x3  
Disparar Cañón x3  
Equilibrio Tiem. x2  
Mezclar x4  
Cargar Terminal x2  
Carga de Programa x4  
Eliminar Blanco x2  
Eliminar Azul x2  
Eliminar Verde x1  
Eliminar Rojo x3  
Eliminar Negro x2  
SkullMammothmon x1  
Gryphonmon x2  
Gigadramon x1  
Megadramon x1  
Minotarumon x2  
Meramon x2

-Isla del Duelo

AVISO: si no quieres enterarte de quién es el Rey de Cartas hasta que llegues allí, saltea esta sección.

Solo puedes luchar contra cada uno de estos una sola vez, en orden. Una vez que los derrotas a todos, conseguirás un Trofeo Koc (Trofeo King of cards)

1ro: Domador Haruka: NV 87 Emperatriz Resplande.

Javalina Sagrada x2  
Invocar Angemon x4  
Poder Blanco x1  
Aura Dorada x4  
Aura Protección x1  
Controlar Partes x4  
Congelar Bicho x4  
Pirat. Maliciosa x1  
Puerta de Miser. x1  
Acceso a Deseo x2  
Mezclar x1  
Poder Super Met. x2  
Cargar Terminal x3  
Cancelar Rueda x1  
Polvo Oxidado x1  
Imperialdramon-P x1  
RosemonII x2  
Kyukimon x1  
Angemon x1  
Zudomon x1  
BK Seraphimon x2

2do: Domador Poemy: NV 92 Carpeta Miserable

Javalina Sagrada x1  
Invocar Angemon x3  
Aura Dorada x1  
Aura Protección x1  
Onda Tidal x1  
Controlar Partes x1  
Congelar Bicho x4

Ciclo Ecoly x2  
Cañón Volcánico x1  
Gale Oscuro x3  
Capa de Engaño x1  
Pirat. Maliciosa x1  
Puerta de Miser. x1  
Borrar Matriz x1  
Acceso a Deseo x4  
Mezclar x4  
Carga de Programa x1  
Cargar Terminal x3  
Invocar Hagurum. x1  
Imperialdramon-P x1  
Omnimon II x1  
Omnimon I x1  
Armageddemon x1  
BK WarGreymon x1

3ro: Domador Pierre: NV 87 Hadas Marinas

Onda Tidal x2  
Controlar Partes x4  
Congelar Bicho x4  
Deshacer Eclipse x4  
Invocar Gomamon x2  
Cañón Volcánico x1  
Borrar Matriz x1  
Antipoder x1  
Acceso a Deseo x3  
Barrera Absoluta x1  
Mezclar x2  
Cargar Terminal x4  
Cancelar Rueda x3  
Cannondramon x1  
MetalSeadramon x1  
MarineAngemon x1  
Whamon x1  
Creepymon x1  
Devimon x1  
BK WarGreymon x1  
BK Imperialdramon x1

4to: Tamer Bomujii: NV 87 Carpeta Guardian Fuego

Invocar Angemon x2  
Controlar Partes x1  
Congelar Bicho x3  
Cañón Volcánico x3  
Caos Infernal x2  
Escupebalas x2  
Disparar Cañón x4  
Poder Rojo x3  
Inv. Goburimon x1  
Gale Oscuro x1  
Pirat. Maliciosa x1  
Acceso a Deseo x2  
Mezclar x1  
Cargar Terminal x2  
Omnimon I x1  
Gallantmon x1  
Imperialdramon-F x1  
MegaGargomon x1

Machinedramon x1  
SkullMammothmon x1  
Gryphonmon x2  
Paildramon x2  
Megadramon x1  
MetalTyrannomon x1

5to: Domador Alice: NV 87 Rey Oscuro Malvado

Congelar Bicho x4  
Gale Oscuro x4  
Virus caótico x4  
Pirat. Maliciosa x4  
Poder Negro x1  
Invocar Devimon x2  
Borrar Matriz x2  
Acceso a Deseo x2  
Cargar Terminal x2  
Barrera Absoluta x1  
Mezclar x2  
Armageddemon x4  
VenomMyotismon x1  
Diaboromon x1  
Creepymon x2  
BK WarGreymon x1  
BK Imperialdramon x1  
BK MegaGargomon x1  
BK Seraphimon x1

6to: Keith: NV 92 Carpeta Bombardeo

Javalina Sagrada x1  
Onda Tidal x1  
Controlar Partes x3  
Congelar Bicho x4  
Cañón Volcánico x1  
Gale Oscuro x1  
Capa de Engaño x2  
Pirat. Maliciosa x2  
Invocar Devimon x1  
Borrar Matriz x1  
Puerta de Fortu. x1  
Puerta de Miser. x1  
Acceso a Deseo x1  
Equilibrio Tiem. x1  
Barrera Absoluta x1  
Mezclar x3  
Cargar Terminal x4  
Carga de Programa x1  
Cancelar Rueda x3  
Eliminar Negro x1  
Cannondramon x1  
SaberLeomon x1  
Gallantmon x1  
Gryphonmon x1  
Creepymon x1  
Myotismon x1

---

5) Digimon salvajes que se encuentran en cada área (s5salv)

Por ahora no voy a incluir los Digimon encontrados en las Placas de Circuitos. Todavía estoy pensando en cómo investigar y documentar eso, porque las Placas de Circuitos del post-game son enormes, y la variedad de Digimon que se puede encontrar allí es increíble, ya que tuvieron que amontonar todos los Digimon salvajes de 2 servidores, 5 sectores por servidor, en solamente 2 sectores de un servidor, por lo cual la mayoría de los Digimon salvajes fueron esparcidos a través de las 4 Placas de Circuitos. Algunas placas incluso contienen Digimon del Gunslinger, como VenomMyotismon y Apokarimon. Por ahora, deberás saber que cualquier Digimon que no haya anotado debajo se encuentra en alguna de las Placas de Circuitos, y que en general los Digimon más poderosos se encuentran en las secciones sin salida.

Solamente voy a anotar los nombres (y color, cuando sea necesario) de los Digimon salvajes. Para información acerca de exp, bits, estadísticas, objetos que sueltan, etc. hay una guía en inglés en GameFAQs hecha por TheFulgorah llamada Bestiary.

Ciudad Amaterasu, abajo:

-Pescando:

Coelamon

Cardmon, azul, 1 carta (Expansión 1b o R01)

Alcantarilla Amaterasu vía Submarimon:

-Caminando:

Monzaemon

Nanimon

Central Park:

-Caminando:

Kunemon

Tapirmon

Betamon

Kuwagamon (rojo)

-Pescando

Seadramon (azul)

Cardmon, azul, 2 cartas (Expansión 4b o R02)

-Pateando árboles:

Yanmamon (verde)

Cardmon, amarillo, 2 cartas (Expansión 9b o R03)

Capa de Conexión:

-En la entrada y abajo, caminando lejos del agua:

Vegiemon

Goburimon (verde)

-Abajo, caminando cerca del agua:

Tortomon (amarillo)

ShogunGekomon (rojo)

-Cerca y arriba de la escalera:

Triceramon (azul)

Airdramon (rojo)

-Pescando:

MegaSeadramon (cabeza azul)

Cardmon, azul, 4 cartas (Expansión 5b o R02)

-Pateando árboles:

Kokatorimon (marrón)

Cardmon, amarillo, 2 cartas (Expansión 8b o R03)

Playa de Conchas:

-Caminando cerca de la entrada:

Yanmamon (amarillo)



Kiwimon

-Caminando en la arena cerca del agua:

Gizammon

Crabmon

-Pescando:

Shellmon

Cardmon, azul, 1 carta (Expansión 2b o R01)

-Pateando árboles:

Flymon (amarillo)

Cardmon, amarillo, 1 carta (Expansión 2b o R01)

Ent.bosq. Alamb.:

-Caminando:

Kokatorimon (blanco)

Apemon

RedVegiemon

-Pescando:

Dolphmon

Cardmon, azul, 2 cartas (Expansión 3b o R01)

-Pateando árboles:

Woodmon

Cardmon, amarillo, 1 carta (Expansión 3b o R01)

Bos. Alamb. Oes.:

-Caminando:

Ogremon

Tuskmon

Mammothmon (marrón)

Airdramon (blanco)

-Pescando:

Scorpiomon (negro)

Cardmon, negro, 4 cartas (Expansión 14b o R05)

-Pateando árboles:

Woodmon (verde)

Cardmon, amarillo, 3 cartas (Expansión 10b o R04)

Bos. Alamb. Este:

-Caminando:

Deltamon

Flymon (rosa)

Kuwagamon (verde)

Blossomon (azul)

-Pateando árboles:

Okuwamon

Cardmon, amarillo, 3 cartas (Expansión 11b o R04)

Bosque Protocolo:

-Caminando a cielo abierto (cerca de las entradas):

Minotarumon (marrón)

Dokugumon (negro)

-Caminando en lo profundo del bosque en el medio:

Goburimon (rojo)

Dokugumon (rojo)

Ruinas Protocolo:

-Caminando

Baronmon

Minotarumon (blanco)

Mummymon

Gargoylemon

Lago de Divermon:

-Caminando:

Brachiomon  
Tortomon (azul)  
ShogunGekomon (azul)  
Blossomon (rosa)

-Pescando:

Divermon  
Cardmon, azul, 4 cartas (Expansión 6b o R02)

-Pateando árboles:

H-Kabuterimon  
Cardmon, amarillo, 3 cartas (Expansión 12b o R04)

Llanura del Vto.:

-Caminando:

Triceramon (rojo)  
Snimon (verde)  
Antylamon (marrón claro)  
Fugamon

-Pateando árboles:

Snimon (rojo)  
Cardmon, amarillo, 4 cartas transparentes (Expansión 13b o R01)

Bos. de Patadas:

-Caminando en la mayor parte del área:

Mammothmon (blanco)  
Cherrymon (verde)  
Puppetmon  
Piedmon

-Caminando, cruzando el puente cerca de la Estación Este, y en algunas porciones de tierra aleatorias:

Arukenimon  
Quetzalmon

-Pescando:

Ebidramon (rosa)  
Cardmon, negro, 4 cartas (Expansión 7b o R03)

-Pateando árboles:

Cherrymon (rojo)  
Cardmon, amarillo, 4 cartas transparentes (Expansión 15b o R05)

Valle de Tyranno:

-Caminando en la mayor parte del área

Gryphonmon  
Valkyrimon  
LadyDevimon  
Tyrannomon

-Caminando en el pequeño rectángulo de tierra bajando la escalera a la derecha cerca de la entrada:

MetalTyrannomon

Fondos Marinos

Hay 5 Fondos Marinos en el post-game:

- uno que conecta Central Park con Bos. de Patadas
- uno que comienza en Puente Amaterasu y lleva a Alcantarilla Amaterasu hacia la derecha, y hacia un Chip Propul. subiendo una escalera hacia la izquierda
- uno que comienza en Lago de Divermon y lleva a Isla del Duelo hacia la derecha y hacia una sección sin salida que contiene un Colmillo Sable a la izquierda
- dos que no llevan a ningún lado, uno en Playa de Conchas y el otro en Capa de

Conexión.

Las listas de Digimon salvajes que se encuentran en cada Fondo Marino son:

Central Park-Bos. de Patadas, de izquierda a derecha, desde Central Park:

-1er sección (debajo de Central Park)

Dolphmon

-2da sección:

Gesomon

Pukumon

Ebidramon (rojo)

-3ra sección:

Gesomon

Ebidramon (rojo)

-4ta sección:

Gesomon

Pukumon

Ebidramon (rojo)

-5ta sección:

Gesomon

Pukumon

Ebidramon (rojo)

-6ta sección:

Gesomon

Ebidramon (rojo)

-7ma sección:

Gesomon

Pukumon

Ebidramon (rojo)

-8va sección:

Gesomon

Ebidramon (rojo)

-9na sección (debajo de Bos. de Patadas):

Dolphmon

Puente Amaterasu:

-1ra sección (debajo de Puente Amaterasu):

Gesomon

MarineDevimon

-2da sección (debajo de Alcantarilla Amaterasu):

Gesomon

Tylomon

MarineDevimon

Lago de Divermon-Isla del Duelo, de izquierda a derecha, comenzando en la 2da sección a la izquierda del Lago de Divermon:

-2da sección a la izquierda (sin salida):

MegaSeadramon (cabeza amarilla)

MetalSeadramon (dorado)

-1ra sección a la izquierda:

MegaSeadramon (cabeza amarilla)

-sección inicial (debajo de Lago de Divermon):

Divermon

-1ra sección a la derecha:

Divermon

-2da sección a la derecha (debajo de Isla del Duelo):

Divermon

Capa de Conexión:

-1ra sección (debajo de Capa de Conexión):

Octomon

-2da sección:

Octomon

Dragomon

-3ra sección:

Whamon (blanco)

MetalSeadramon (plateado)

-4ta sección:

Octomon

Dragomon

-5ta sección:

Octomon

Dragomon

-6ta sección (sin salida):

Whamon (negro)

MetalSeadramon (plateado)

Playa de Conchas:

-1ra sección (debajo de Playa de Conchas):

Dolphmon

Seadramon (naranja)

-2da sección:

Dolphmon

Seadramon (naranja)

-3ra sección:

Seadramon (naranja)

-4ta sección (sin salida):

MegaSeadramon (cabeza azul)

Scorpiomon (amarillo)

6) Tabla de resistencias y debilidades de los Digimon jefe (s6tabla)

AVISO: si no quieres enterarte de qué Digimon enfrentarás como jefes en el post-game hasta que llegues a ese punto, saltea esta sección.

Referencias:

+: el Digimon es débil contra este elemento (recibe más daño)

-: el Digimon es resistente a este elemento (recibe menos daño)

espacio vacío: el Digimon es neutral ante este elemento (recibe daño intermedio)

Digimon (y color)	Fuego	Agua	Hielo	Viento	Rayo	Metal	Oscuridad
BK MegaGargomon		+	-		+	-	-
BK Imperialdramon					-		-
BK Seraphimon					+		-
BK WarGrowlmon		+	-	-	+	-	-
BK WarGreymon							-
BK KingNumemon		-					-
Armormon					+	-	
GrapLeomon							
Kyukimon		-	+				
MagnaAngemon							-
MetalGreymon	-	+			+	-	
Paildramon	+				-		+
Taomon					-	+	
WarGrowlmon	-	+		-	+	-	
Pharaohmon	+						

MasterTyrannomon		-				+														
Kimeramon										-										-
-----																				
Cherrymon (rojo)		+		-				-						+						
Persiamon		+				-		-												
Zanbamon																				
-----																				
Gryphonmon						+		-		+										
MetalSeadramon (plateado)		-		-						+		-								+
HiAndromon				+		-				+		-								
-----																				
SkullMammothmon								+												-
WaruMonzaemon						-														-
Whamon (negro)		-		-						+										
-----																				
Datamon				+		-				+		-								
Bulbmon				-		-				+		-								
Armageddemon		+				-		+		-										-
-----																				

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