

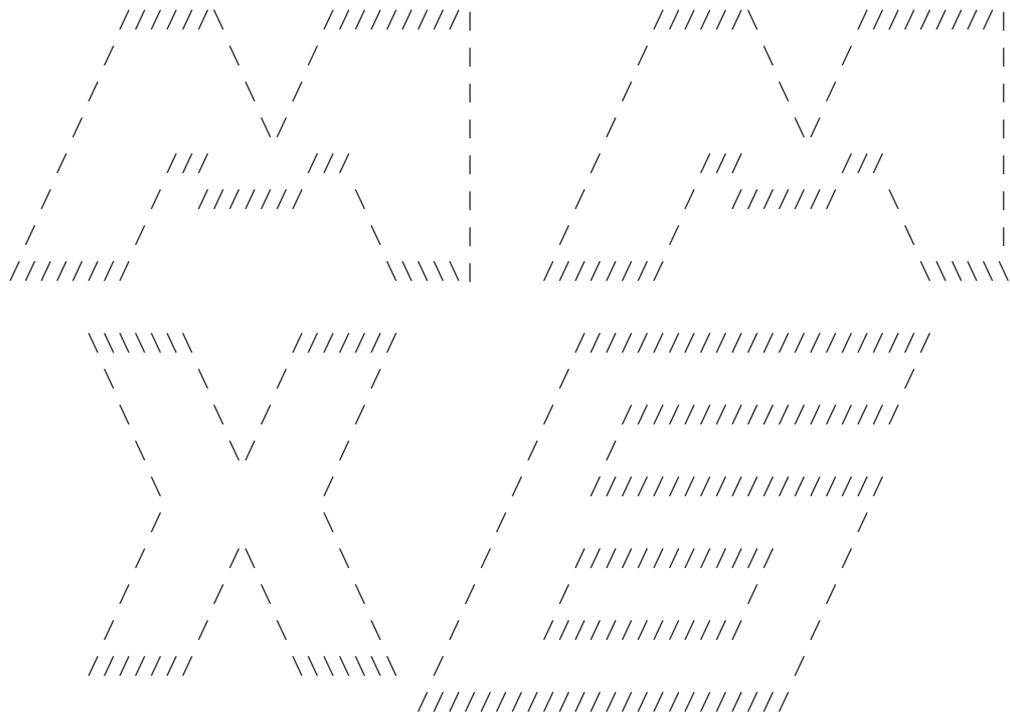
Mega Man X6 FAQ/Walkthrough (Spanish)

by Axle_The_Red_25

Updated to v1.0 on Oct 12, 2008

S;
;XG,
FS5F
S5,c;
rE, F;
2F 5;
E; Sr cX,
,X. FJ X E@c
E. r2 FR ;JM; SEG@@@@@B9S
E: .E ;EG ,J9 ,FBRXcS2Fc; c3#@@R3F
rS 2: 5,G. SMccr:...S0X9GR#@@BE
9 :5 EJE9 c: .:;;, 5@@@@@0;
:S X E :.r:,... .:;;;rcr 3B0M@@@X
X S c S :r: .:rJJ 5c 29RhK0@@@,
,2 c3 ,:JSF G@@ :3M#M0BKhe3GGR9r,.. ,c;. XXK3GEF@@@E
S; r@@F E3EGJ @@@@c@R93hK9hGXJ; 23Fr,..;;: SS3G9hh @@@
X F;@ ,Ec:J B@BM@0BM@0G9Fh@0923; :r: Fc;; r3JRh9GB0 @@@
;5 JS R@BS K@B:0@ .M;@#@50@h2@ ;r: r;; F3chh339K@5 @@@
E 2E@ r@G @@K@ J@@J 5G@hM@@@@E@BE ;, ;r: 9Xc9G939Gh#@ @@@
3 J @@ 9@, B@ 3X90 @@5SKhGBMR@B5@ ,X ,;; ;KEc9h993309@@ 2@
;F 3 ;@ :BSrF@@@@@@@@ .rBG0M#@@@@9 ; @ :r;. BrXchh9933hXG@B Sh
X .5 @@@2 ;h@@2 ,rK@@@@M05BR;2B @ 5.@ rr: K;rEcBhh9939F900F
X S, B c. ;0@@@@R9h F, ; RE c;:Xr 95EM;K9999# 0G@
, .5 2 GF 3@0#B@F 5R;,,;;: J9JM3:R99930 #K0
X J: G h@@@@@#9R@M@K@F@ 3R9 S,;;: G2G3:EG9999M BB9K
rJX .@FFr c23,@@@@B XK@M@0@@@@SSFB3KX 5.c:;; GX52rJR9339XM:9MXR
;c2J5 JS,G@@@@M@5h@@@@G, ,GF.EE5F2 S.hJ:: h325JFKG3GhG5@ GBEB
;5E2;;2 @ @@9J,,rJK @M@K ,JS3 F Rr : hh2SJSRh9XR9KF@ @hKK
,E2 ,9 F2#@@@@R @@@@@@B S@KJ .G,,MS,..:9S2FcXRhhG5093hE @X@
::F:JXc. ; ,BX9ESSG#MhFG@0 r@@@@@3; 2@JJ, crS2JSKKGK25GG3@ @K3
c@@#@#@#R S@MM#@#M0M@022B@ h@@@@@J F0h2S c3SSGRGG0Rc.BK9@ @M
9@MXh0r :B@@@MBBB0M0RGB0KE @@@@ FXGB c925GRGG0@G #0B@ @9
c@@@@BGG9@#M0RGhGB#@@@@@E B@0Kh Jh3X3RGR@ER G@@@@ @c
.B2;:M @KhGhGG20KGK000M@ X@E S@@@@3 2GEJ29B@@@@J r@@@@ @
hX. h@@@@MBRR9K@@@@@S ER@@@@; Fh3SF9@@@@3 :@@@3 ,R
2SEESc ::.S09E3MG ;:0 95: ; 5XSER@@@#. K@@#
KS:.22hGBX 9@@@@ X3EE,0 B; :S522h@@@@ r@@#
:F@@@ @@@@@@@@@@@@@@ ;.JEEEE9K0@F ;B@K
X @ ;99B@#2@MK0@0 ;
@ @3 23G5FR : X@B00GB@@
@@@@ .R#@c@R M@MBB00GR@@
0J ;#@@K @RK#@#@#BBBB00hR@@
@@@; @RGGGh3#BBBBB0KGB@M
G@B @KGR#R@0BBBB00GK0@,
.@h @GGG@E @@@@@B0K0@@@
r ,@GGB@ ,@M00B0BG@c2E
@B@@# 0@@@@@#R0.Xr@
@M ;. ,SK@@0Sc @@
F:92 ,EX0R3Sc .JGec @@
E h @@@@@R@@@@@BS ,5J R@
E r @h99hXMBRBM@@@@c, XM@B
@h@MhGGGG300BBBR0@K R
c@BGR@@@@@@@@#0B00#@@

S@@@@. ;r9@@@MBK@;
,@@ E: ;@@#@@
@ hFFc, E@@
K hFFFFJ 0
;9FFF599
R 2EJSX#
3, 3EG@S
F5E@G,



FAQ / Guia en español del juego "Mega Man X6"

Consola: Play Station / PC

Versión 1.0 (Ultima mejora: 04 / 09 / 2007) (dia / mes / año)

Por AxlRd25 / Nicolás Jaramillo

"Never let your dreams die!"

Mi correo es Axle_The_Red_25@hotmail.com

Cualquier pregunta o sugerencia, mándenla a mi correo.

También pueden contactarme por MSN Messenger.

Visiten [www.freewebs.com/axrd25] o sufrirán un destino fatal... O_o

No, pero pueden hacer preguntas y proponer temas de conversacion.

Hagan preguntas alli!

////////////////////// Indice (00.00) ////////////////////////

Recientemente he agregado este índice para que el lector sepa que cuál es el contenido de esta guía. Más recientemente aún, he agregado un sistema de códigos que encontrarás al lado de cada sección en este índice. Esto te permitirá encontrar una sección con cierta facilidad. Sólo pulsa (Ctrl+B) en tu teclado, y teclea el código de la sección que buscas. Por ejemplo, sólo pon el buscador y teclea (01.0) para llegar a la introducción. No es necesario que teclees los paréntesis, pero puedes copiar y pegar el código para que sea más fácil.

NOTAS:

*En la sección de cada jefe encontrarás cómo obtener los items de su etapa.

Secciones:

* Índice (Usted está aquí)	(00.00)
* Introducción	(01.00)
* Personajes	(02.00)
- Personajes principales	(02.01)
- Perfil Maverick	(02.02)
* Controles	(03.00)
* Items y armaduras	(04.00)
- Objetos importantes	(04.01)
- Armaduras y Nightmare Zero	(04.02)
* Poderes y técnicas	(05.00)
- Poderes (X)	(05.01)
- Técnicas (Zero)	(05.02)
* Chips	(06.00)
* Zero Nightmare	(07.00)
* Jefes, sus Items y Escenarios	(08.00)
- D-1000	(08.01a)
- High Max	(08.01b)
- Commander Yammark	(08.02)
- Rainy Turtloid	(08.03)
- Shield Sheldon	(08.04)
- Blizzard Wolfgang	(08.05)
- Blaze Heatnix	(08.06)
- Infinity Mijinion	(08.07)
- Metal Shark Player	(08.08)
- Ground Scaravich	(08.09)
- Zero Nightmare	(08.10)
- High Max (Round 1)	(08.11)
- Dynamo	(08.12)
- Dual Cells	(08.13)
- High Max (Round 2)	(08.14)
- Gate	(08.15)
- Regreso de Ocho Jefes Maverick	(08.16)
- Sigma (Zombie)	(08.17)
- Sigma (Final)	(08.18)
* Códigos para desbloquear...cosas...	(09.00)
* Información legal	(10.00)
* Contacto	(11.00)
- Otras guías del mismo autor	(11.01)
* Agradecimientos	(12.00)

////////// Introducción (01.00) //////////////////////////////////////

Hace tres semanas...

La colonia espacial Eurasia fue tomada por Sigma. Sigma contrató a un Replóide misterioso, "Dynamo". Dynamo dirigió a Eurasia en órbita hacia la Tierra. Iniciando así la trágica Crisis Terrestre. El Cazador de Mavericks...Zero. Tomando el destino de la Tierra en sus manos, un Replóide hizo chocar un cohete contra la furiosa colonia espacial...Fue un ataque exitoso, y la colonia espacial fue destruida. Pero, aunque la Tierra fue salvada, la enorme explosión le dañó gravemente.

En tanto a la batalla contra Sigma...X y Zero vencieron a Sigma y apenas conservando sus vidas, aunque...Sólo uno volvería de la batalla.

Una luz azul...X. Todavía empuñando una conocida espada en su mano.

Tres semanas después, en el presente...

Hay tanta contaminación en la arruinada Tierra por la explosión que los Replóides apenas pueden trabajar.

Y...Un hombre es...

(Extraído del video de introducción de Mega Man X6)

Afirmativo, es AxlRd25 quien les trae por cuenta nueva una guía de un juego de Mega Man X, esta vez es el sexto capítulo. La introducción muestra el verdadero final de MMX5, y da pauta a este capítulo. Debes ver el video, te quedará claro toda la historia de MMX5.

Y después de eso, sin más preámbulo, comencemos esta guía.

////////// Personajes (02.00) //

Mega Man X: Conocido simplemente como "X". Es el robot azul creado por el Dr. Light, y encontrado 100 años después por el Dr. Cain. A partir de su diseño único (robot capaz de pensar, sentir y tomar decisiones) se crearon los Replóides. En este juego se encuentra averiguando sobre el extraño efecto conocido como "Zero Nightmare" (o pesadilla de Zero) que daña a los Replóides. Con su confiable X-Buster (cañón del brazo) y el Z-Saber de su amigo Zero, muerto en la aventura anterior, se interna en las áreas afectadas por este fenómeno.

Zero: Era el compañero de X. Ambos luchaban contra los Maverick, en especial contra el malévolo Sigma, líder y origen del virus Maverick. Zero se sacrificó para salvar a X en su aventura anterior. Como estás leyendo esta guía, no hay forma de evitar que sepas que Zero no está muerto. Debes encontrarlo en alguna etapa del juego y vencerlo...

Gate: Replóide científico, amigo y colega de Alia. Encontró un fragmento del ADN de Zero en uno de los puntos de colisión de Eurasia (juega MMX5 para saber más...). El poder otorgado por este fragmento a Gate le provocó locura y sed de destrucción, convirtiéndose en un Maverick. Su plan es someter a los Replóides y destruir a los humanos. El creó el "Zero Nightmare".

Alia: Es la navegadora de X desde MMX5. Ella otorga información importante de los escenarios y los jefes a X, para que pueda cursar las etapas con mayor facilidad. Era colega de Gate, y en este juego tiene un poco más de importancia en la trama del juego.

Signas: Líder de los Cazadores de Maverick (lo ha sido desde MMX5). Es muy inteligente y está a cargo de resolver los problemas internos, desarrollar las misiones, crear estrategias y hacer que las misiones se cumplan. Antes de entrar a los Cazadores de Mavericks, era un investigador privado. Su inmensa capacidad estratégica le hizo llegar al puesto que maneja actualmente.

Douglas: Es el genio mecánico de los Cazadores de Maverick. El crea chips a partir de la información entregada por los Reploides que rescatas en las misiones, además de que es él quien configura las partes de armaduras para que X las pueda usar.

Isoc: Es el subordinado de Gate, quien intenta convencer a los Reploides de que Zero es el causante del Zero Nightmare, para encubrir los planes malévolos de Gate. Isoc demuestra un particular interés por Zero...

High Max: Es un Repluido casi invulnerable creado por Gate. Usando el ADN de Zero, Gate planeaba crear el Repluido luchador perfecto, y lo consigue. Max es el líder de los investigadores del fenómeno "Zero Nightmare", y es muy leal a su creador.

Dynamo: Así es, ¡el Repluido mercenario favorito de todos ha vuelto! Pero esta vez trabaja solo. y no trabaja por dinero. Esta vez está en busca de las Nightmare Souls (busca en la sección de objetos) para aumentar su poder.

```
*****
Perfil Maverick      (02.02)
*****
```

A veces me ha tocado ver cómo los jugadores prefieren a los enemigos que a los héroes, por eso les doy también los perfiles de los jefes Maverick.

NOTAS

*Con estado me refiero a la condición que tenían ANTES de morir y ser revividos por Gate.

```
***** Commander Yammark *****
Nombre original: Commander Yammark
POSIBLE nombre inglés: Commander Dragonfly
Ocupación: Operador de sistemas ambientales
Estado: Repluido
Perfil: Yammark era el operador del sistema ambiental de un bosque, pero un día, por error, quemó parte del bosque, por una mala maniobra. Sus superiores le hicieron creer que estaba perdonado, pero un día, ellos sabotearon su sistema de vuelo, y se estrelló, y murió. Posteriormente fue revivido por Gate. Entonces se dedicó a defender el bosque, como antes.
```

```
***** Rainy Turtloid *****
Nombre original: Rainy Turtloid
POSIBLE nombre inglés: Rainy Turtle
Ocupación: Investigador de contaminación
Estado: Repluido
Perfil: Turtloid fue creado por Gate para investigar zonas contaminadas. Su coraza era resistente a casi cualquier cosa. Sin embargo, otros investigadores consideraron que Turtloid era una amenaza por su invulnerabilidad, y se le ordenó a Gate debilitarlo. Gate se opuso, e intentaron destruirlo, pero Turtloid lo protegió, y murió. Luego fue revivido por Gate. Entonces, al igual que antes, murió para defender a su maestro.
```

```
***** Shield Sheldon *****
Nombre original: Shieldner Sheldon
POSIBLE nombre inglés: Shield Shellfish
Ocupación: Guardaespaldas (O_o)
Estado: Repluido
Perfil: Sheldon era el guardaespaldas del "famoso" Dr. Jim (?_?), quien se
```

volvió Maverick, y fue eliminado. Sheldon se culpaba por no proteger al Dr. Jim del Virus. Luego, Sheldon fue acusado de ser un Maverick, pero él no pudo resistir esa acusación, y se suicidó. Después fue revivido por Gate, a quien juró defender, por su honor.

***** Blizzard Wolfgang *****

Nombre original: Blizzard Wolfgang

POSIBLE nombre inglés: Blizzard Wolf

Ocupación: Investigador polar

Estado: Replóide

Perfil: Wolfgang era el líder de una expedición al polo norte, pero un día se equipo fue atacado por Mavericks. Wolfgang logró hacerlos escapar, pero todo su equipo murió. Entonces el Equipo de Investigación decidió eliminarlo, y le encargaron la responsabilidad a Alia (que entonces era parte del equipo), quien lo mandó matar, y lo arrojaron al mar. Tiempo después, fue revivido por Gate. Wolfgang insistió en terminar su misión, y se fue a defender el polo norte.

***** Blaze Heatnix *****

Nombre original: Blaze Heatnix

POSIBLE nombre inglés: Blaze Phoenix

Ocupación: Investigador de volcanes

Estado: Replóide / Maverick

Perfil: Heatnix era un investigador de volcanes, y en una expedición, todo su equipo murió. Después fue revelado que fue el propio Heatnix quien los eliminó, y éste a su vez fue destruido por ser un peligro. Posteriormente fue revivido por Gate. Entonces se le destinó defender un área volcánica.

***** Infinity Mijinion *****

Nombre original: Infinity Mijinion

POSIBLE nombre inglés: Infinity Water-Flea

Ocupación: Testeador de Armamento

Estado: Replóide

Perfil: Mijinion era un probador de armas, pero era muy agresivo y ni siquiera el propio Gate podía controlarlo. El Equipo de Investigación decidió eliminarlo y hacer que pareciera un accidente. Luego fue revivido por Gate. Entonces creó una enorme máquina de guerra llamada Ilumina, que fue destruida (junto a él) por X y Zero.

***** Metal Shark Prayer *****

Nombre original: Metal Shark Prayer

POSIBLE nombre inglés: Metal Shark

Ocupación: Investigador del DNA Replóide

Estado: Replóide

Perfil: Shark estaba profundamente interesado en el DNA de los Replóides, pero su conocimiento llegó a un nivel que hizo que sus compañeros de equipo lo asesinaran. Después fue revivido por Gate, y tomó el control de una planta de reciclaje, donde pudo hacer más estudios, pero fue confrontado por X y Zero (cuyo DNA lo intrigó).

***** Ground Scaravich *****

Nombre original: Ground Scaravich

POSIBLE nombre inglés: Ground Beetle

Ocupación: Cazador de Tesoros

Estado: Replóide

Perfil: Scaravich era un excavador, y estaba en busca de información antigua. Gate se enteró, y lo contrató, ofreciéndole algo a cambio. Gate envió a Scaravich a un lugar prohibido, donde fue detectado por los miembros del Equipo de Investigación, y eliminado como castigo (Alia lo eliminó). A Gate no le importó, pero de todas formas lo revivió tiempo después. Y Scaravich intentó obtener el DNA de X y Zero (pero falló).

////////// Items y armaduras (04.00) //////////

***** Objetos Importantes (04.01) *****

----- Heart Container -----

Los "corazones" son unos...eh...emm...bueno, corazones metálicos que consigues que aumentan en cierta cantidad la energía (vida, no poderes) del personaje que los recoge. Por ende, si recoges uno con Zero, ni X ni cualquiera de sus armaduras tendrán más energía. Por eso se aconseja dividirlos en partes iguales, o dejarlos todos para el personaje que uses. (Son 8, uno por etapa.)

----- E-Tank (s) -----

Son los tanques para almacenar energía de vida (comúnmente conocidos como "chanchitos", ya que ahorran y guardan tu cartucho de energía, al igual que una alcancía...).

La energía almacenada se consigue de una parte de los cartuchos de energía que tomas, y se van llenando de esa manera. Hay dos en el juego, y la energía almacenada no se queda cuando guardas tu partida, por lo que cada vez que juegues, "a llenar el chanchito de nuevo".....

Como dato adicional, son de color azul.

----- W-Tank -----

Almacena energía para tus poderes. Es de color café, y se llena a medida que recoges cartuchos de energía de armas.

----- EX-Tank -----

Este es un tanque un poco...extraño en forma, que te da más vidas (de 3 a 5) al comenzar tu partida guardada. Es de color rosa.

----- Nightmare Souls -----

Al vencer a los Nightmare Virus (robots flotantes que se convierten a los Replóides), obtendrás una cantidad de Nightmare Souls. Debes ir aumentando tu cantidad de Nightmare Souls para subir de rango como Cazador de Maverick, y de esa forma, poder equipar más chips. Nota que hay más formas de obtener Nightmare Souls...

***** Armaduras y Nightmare Zero (04.02) *****

----- Falcon, Blade, Shadow y Ultimate Armors - Piezas de armaduras -----

En este juego existen varias armaduras (sólo para X) que aumentan su capacidad por ejemplo, una lo hace veloz, y otra lo hace poderoso, y otra...
Son cuatro armaduras en total. Las nombraré en orden alfabético.

***** Blade Armor *****

Esta armadura tiene un diseño similar al de una armadura de samurai. Esta armadura te hace más poderoso y aumenta tus capacidades aéreas.

Habilidades:

Mach Dash: Esta es una mejora del deslizamiento aéreo. Al saltar y deslizarte en el aire (o saltar dos veces), X se quedará quieto un segundo, y se dirigirá hacia la dirección que sostengas en las flechas / palanca. Se puede usar hacia arriba, abajo, izquierda y derecha.

Defensa: Daño reducido en 50%

Blade Buster: El disparo cargado te permite crear un "taladro" de energía de plasma, que (a veces) continúa dañando a algunos enemigos. Si mantienes pulsado hacia arriba al soltar el atauqe cargado, atacarás con un golpe de Z-Saber más poderoso que el normal.

Giga Attack: X suelta una poderosa onda de su Z-Saber, que daña a los enemigos. Al momento de usar este ataque eres invencible.

***** Falcon Armor *****

Esta es la misma armadura de MMX5, pero con algunas leves alteraciones.

Habilidades:

Deslizamiento aéreo: La función de vuelo está dañada, pero de todas maneras te permite deslizarse en el aire.

Defensa: Reduce el daño en 50%

Falcon Buster: El mismo disparo cargado de MMX5, pero éste no atraviesa las paredes. Sin embargo, puede cargar los poderes, cosa que no hacía en MMX5.

Giga Attack: Suelta muchos disapros cargados que pasan por la pantalla en movimiento vertical. Como todos los Giga Attack de X, al momento de usarlo eres invencible.

***** Shadow Armor *****

Esta armadura es muy extraña... es útil para algunas etapas, pero en otras, funciona pésimo. Sus capacidades son muy desequilibradas. Su diseño es similar a un traje ninja.

Habilidades:

Salto Ninja: Al saltar mientras se mantiene presionado hacia arriba, se hace un gran salto que, si llega al techo, se cuelga de él. Desde el techo puedes atacar y deslizarte una vez.

Protección de espinas: Las espinas no dañan a X.

Agarre: X se mantiene fijo al colgarse en una pared.

Defensa: Reduce el daño en 50%

Shadow Buster: Los disparos normales se convierten en estrellas ninja de plasma que se disparan en distintos ángulos, pero siempre hacia adelante. El "disparo" cargado es un poderoso golpe con el Z-Saber. Este disparo no puede usar poderes de jefes.

Giga Attack: Un par de medias lunas circulan alrededor de X, dañando todo a su alcance. Como todos los Giga Attack de X, al momento de usarlo eres invencible.

***** Ultimate Armor *****

Esta armadura es la misma Ultimate Armor del X4, que es la mejora de la Fourth (Force) Armor, que simplemente se describe como...eh...emm...

¡EXCELENTE! Sus habilidades son muy buenas, su movilidad es rápida, y...mejor voy al grano...

Habilidades:

Deslizamiento aéreo (explicado a fondo en la sección "Controles")

Flotar: Salta dos veces. La capacidad de flotar dura pocos (y con pocos, quiero decir POCOS) segundos.

Defensa: Daño reducido en 50%.

Plasma: El disparo cargado deja una bola de plasma por pocos segundos, que daña a quien la toque (eso NO incluye a X).

Carga: Puede cargar poderes de jefes.

Y la guinda en la torta...(redoble de tambores)

Nova Strike: Este es el Giga Attack de esta armadura, también llamado "Deslizamiento Invencible". X salta en un deslizamiento aéreo, cargado de energía de plasma, que recorre mayor distancia, hace MUCHO daño, y se puede usar infinitamente.

Esta armadura sólo la puedes conseguir a través de un código, que te dan al finalizar el juego (creo que sólo con X). Yo no entreno tramposos, por eso no te daré el código.

De una u otra manera, sabía que con todo esto de las armaduras ibamos a llegar a ésto...

***** Nightmare Zero***** *****

OK, OK, no es una armadura. Es la única mejora existente para Zero, que cambia su armadura de rojo a un genial color negro, dándole varios poderes adicionales cuando lo consigues (a Zero). También se saca con código, y también te dan el código al terminar el juego.

Habilidades:

Aumenta la energía de Zero

Puedes bloquear los disparos enemigos con tu espada

Aumenta la fuerza de Zero

////////// Poderes y Técnicas (05.00) //////////

La sección se divide en poderes y ADEMÁS técnicas, dado que los poderes que X y Zero obtienen de los jefes son totalmente distintos (con excepción de Guard Shell y Yammur Option)

***** Poderes (05.1) *****
(Para usar alguno, debes seleccionarlo en el menú o con los botones de cambio

de ataque. No todas las armaduras pueden cargar los ataques.)

----- Yammar Option -----

Otorgado por: Commander Yammark
Uso: Crea tres libélulas que giran alrededor de X. Si pulsas el botón de poder mientras ya están girando, puedes hacer que disparen hacia adelante.
Cargado: Crea tres libélulas brillantes alrededor de X, que disparan continuamente en ángulos al azar.

----- Ice Burst -----

Otorgado por: Blizzard Wolfgang
Uso: Arroja un pequeño bloque de hielo, que te sirve para atacar, o como una plataforma.
Cargado: Al deslizarte, arrojas espinas de hielo hacia arriba y abajo, que dañan y destruye el hielo causado por el Nightmare.

----- Magma Blade -----

Otorgado por: Blaze Heatnix
Uso: Usa el Z-Saber cargado con fuego, y arroja una flama hacia adelante.
Cargado: Arroja varias llamas con forma de fénix en forma horizontal. Atraviesa paredes.

----- Metal Anchor -----

Otorgado por: Metal Shark Player
Uso: Arroja un ancla metálica que rebota un par de veces.
Cargado: Arroja varios Storm Eagle (MMX) metálicos del cielo, que rompen los bloques de metal causados por el Nightmare.

----- Ground Dash -----

Otorgado por: Ground Scaravich
Uso: Arroja una piedra que rompe un tipo de piedras.
Cargado: Arroja una ENORME piedra, a gran velocidad.

----- Meteor Rain -----

Otorgado por: Rainy Turtloid
Uso: Arroja una gota de agua al cielo, que luego cae verticalmente.
Cargado: Arroja una gota de agua al cielo, que ocasiona que muchas otras gotas lluevan en forma diagonal.

----- Guard Shield -----

Otorgado por: Shield Sheldon
Uso: Crea un escudo de energía delante de ti, que absorbe el daño de enemigos pequeños y disparos, y los redirige hacia el enemigo.
Cargado: Crea cuatro almejas en cada esquina del escenario, que arrojan disparos en una dirección horizontal, hasta la esquina contraria.

----- Ray Arrow -----

Otorgado por: Infinity Mijinion
Uso: Arroja un láser que se mueve por las paredes, y traspasa escudos.
Cargado: Arroja cinco láser rompe escudos desde el suelo, en dirección vertical. Atraviesa escudos y paredes.

***** Técnicas (05.2) *****
(Para usarlas, debes ejecutar combinaciones con el Z-Saber, o algunos otros, escogiéndolos en el menú)

----- Yammar Option -----

Otorgado por: Commander Yammark
Uso: Pulsa Arriba + Ataque especial, para crear tres libélulas que giran alrededor de Zero. Si pulsas el botón de especial mientras ya están girando,

puedes hacer que disparen hacia adelante.

----- Hyoroga -----

Otorgado por: Blizzard Wolfgang

Uso: Pulsa Arriba + Salto, para saltar alto y pegarte al techo. Desde allí puedes arrojar espinas de hielo con tu Saber, o deslizarte una vez.

----- Shoenzan -----

Otorgado por: Blaze Heatnix

Uso: Pulsa Arriba + Ataque normal en el suelo, para golpear con el Z-Saber hacia arriba, envuelto en llamas.

----- Rakukojin -----

Otorgado por: Metal Shark Player

Uso: Pulsa Abajo + Ataque normal en el aire, para caer al suelo con una enorme espada metálica, que al chocar con el suelo, suelta una ancla metálica (como la de X) rebotando hacia adelante.

----- Sentsuizan -----

Otorgado por: Ground Scaravich

Uso: Pulsa Arriba + Ataque normal, para caer dando un enorme y poderoso corte de espada.

----- Ensuizan -----

Otorgado por: Rainy Turtloid

Uso: Pulsa Abajo + Ataque especial, para girar en un mismo lugar por un corto tiempo. Giras MUY RAPIDAMENTE.

----- Guard Shield -----

Otorgado por: Shield Sheldon

Uso: Crea un escudo de energía delante de ti, que absorbe el daño de enemigos pequeños y disparos, y los redirige hacia el enemigo.

----- Rekkoha -----

Otorgado por: Infinity Mijinion

Uso: Pulsa el botón de Giga Attack, para que Zero suelte una muchos láser que caen desde arriba, en dirección vertical. Golpea toda la pantalla.

////////// Chips / Reploides a rescatar (06.00) //////////

En este juego, al igual que en MMX5, debes rescatar Reploides en los escenarios pero la diferencia en cuanto al anterior recae en que esta vez, los Reploides sólo pueden ser rescatados una vez (no regresan cada vez que juegas el escenario), y no son invencibles. Además de darte energía o vidas, esta vez estos Reploides en peligro son los encargados de entregarte los chips para mejorar a tu personaje.

Estos chips se dividen en cuatro clases: Normal, X Parts, Zero Parts, Limited.

Los Normal son chips que pueden ser usados por ambos personajes. Los X Parts son sólo para X (obvio), y los Zero Parts son sólo para Zero (claro...). Los Limited son Chips especiales de los cuales sólo puedes equipar uno.

El máximo de chips que puedes equipar son cinco, pero para poder equipar chips, debes aumentar tu Hunter Rank (por medio de Nightmare Souls).

El nivel de Ranking en cuanto a los chips es el siguiente:

A - 1 Chip

SA - 2 Chips

GA - 3 Chips (1 Limited)

PA - 4 Chips (1 Limited)

UH - 5 Chips (1 Limited)

Ahora te indicaré cada Chip, con su utilidad.

< LIMITED >

Hyperdrive

Aumenta tu defensa por un tiempo limitado

Powerdrive

Aumenta la potencia de Poderes y Técnicas

Weapon Drive

Puedes usar Poderes sin consumir energía por un tiempo limitado

Life Recover

Recupera toda tu energía una vez

Weapon Recover

Recupera toda la energía de tus armas una vez

Overdrive

Atacas sólo con disparos cargados por un tiempo limitado

< X PARTS >

Rapid 5

X dispara una ráfaga de 5 disparos, en vez de 3

Quick Charge

X puede cargar sus armas rápidamente

Ultimate Buster

X dispara sólo disparos cargados (lentamente)

Weapon Plus

Aumenta el poder de los Poderes de X

< ZERO PARTS >

Saber Plus

Aumenta el poder del Z-Saber de Zero

Shot Eraser

Zero puede destruir los disparos enemigos con su Z-Saber

Saber Extend

Los golpes del Z-Saber de Zero generan una onda de energía

Master Saber

Aumenta la fuerza de las Técnicas de Zero

< NORMAL >

Speedster

Corres más rápido

Jumper

Saltas más alto

Hyper Dash

Te deslizas más rápido

Energy Saver

Reduce el gasto de poderes en la mitad

Super Recover

Aumenta el grado de recuperación de los recuperadores O_o

Double Barrier

Después de ser dañado, eres invencible por el doble del tiempo

Buster Plus

Tus disparos aumentan su fuerza

Speed Shot

Disparas más rápido

D-Converter

El daño que recibes se convierte en energía de armas

Shock Buffer

El daño que recibes se reduce a la mitad

//////////////////// Zero Nightmare (07.00) //////////////////////////////////////

En este juego se combate contra un fenómeno llamado el "Zero Nightmare", o pesadilla de Zero, que consiste en un fantasma de Zero, que se apodera de los Reploides, y los convierte en Maverick. En los ocho escenarios de los jefes hay un portal a una segunda parte del escenario, donde encontrarás a Zero (y posteriormente a High Max y Dynamo).

Otro efecto del Nightmare son los Nightmare Virus (así los he llamado), que son como fantasmas mecánicos, que actúan por el Nightmare. Ellos atacan a los Reploides que hay en el escenario, y los convierten en Maverick. Para lograr rescatar a todos los Reploides, debes exterminar a los Nightmare Ghosts cuando los veas.

Además, el Nightmare puede afectar los escenarios. Cuando completas una etapa, algunos efectos naturales de ese escenario pueden aplicar a otros escenarios, y hacerte la vida imposible.

Despues de vencer a...	Dónde ocurre	Qué efecto ocurre
Commander Yammark	Laser Institute Magma Area	Bichos metálicos
Rainy Turtloid	Amazon Area Central Museum	Lluvia

Poder/Técnica: Yammar Option

Debilidad: Ray Arrow / Rekkoha

Estrategia: Yammark es un enemigo bastante genial, pero lamentablemente su apariencia no se compara con su fuerza, es muy débil. Siempre anda rodeado de tres pequeñas libélulas, que sirven como ataque y como escudo. Y justamente, su ataque más común es que sus libélulas te disparen en línea recta horizontal. Salta, agáchate, y haz lo que sea necesario para evitar los disparos. También puedes destruirlos con el Z-Saber. En fin, el otro ataque de Yammark es moverse hacia ti disparando con sus libélulas. Cuando Yammark se mueve, siempre estará disparando en tu dirección, por lo que es conveniente escapar bajo él, ya que si lo saltas, caerás en sus disparos. A medida que vas dañando a Yammark, éste convocará OTRA libélula. Ahora sus ataques serán más potentes y difíciles de evitar. Otro ataque de Yammark es empezar a volar hacia ti, y sus libélulas lo siguen. Debes intentar saltarlo / deslizarte bajo él, pero lo complicado es que Yammark es bastante rápido, y que si logras evitar a Yammark, es probable que golpees a las libélulas. Otro ataque de Yammark es ubicar dos libélulas sobre él, y dos bajo él (estará volando en medio del escenario). Entonces empezará a moverse en línea recta horizontal hasta el otro lado del escenario, con sus libélulas subiendo y bajando. Debes intentar pasar entremedio de Yammark y sus libélulas, pero esto también es bastante complicado. Nota que al seguir dañándolo, puede convocar AUN MAS libélulas. Sin embargo, eso no quita que es una pelea bastante fácil, no debiera causarte mayores problemas.

***** Obtienes Yammar Option *****

Items

Life Up (Reploide - Mah01404):

* Necesitas... nada *

Justo al comenzar el escenario, a poco avanzar a la derecha.

Blade Armor - Botas:

* Necesitas... nada *

Casi al comenzar el escenario, después de bajar un poco, verás una mantis robot a la derecha. Elimínala (se regenera) y ve rápidamente por el camino de la derecha. Allí encontrarás un cuarto con la cápsula y un Reploide.

Energy Up (Reploide - Satton):

* Necesitas... nada *

En el mismo cuarto de la cápsula.

E-Tank:

* Necesitas a Zero / Blade Armor *

Después de bajar el largo pasillo del lado derecho (lado contrario del cuarto de la cápsula), llegarás a un gran cuarto, ahora sube a una plataforma que se encuentra justo en la salida del pasillo, y desde allí arriba, haz un doble salto de Zero, o usa el deslizamiento aéreo de la Blade Armor hacia la izquierda para llegar a OTRA orilla, con el E-Tank.

Chip - Life Recover (Reploide - Iso):

* Necesitas a Zero / Blade Armor *

En el mismo risco del E-Tank.

Portal:

* Necesitas a Zero / Blade Armor / Shadow Armor *

.....
(08.04)

Apariencia: Especie de molusco Reploide rosado, guardaespaldas. ¿Cuándo en la vida has visto un guardaespaldas vestir de rosado?

Escenario: Laser Institute

Ubicación: Tercero desde la izquierda, arco superior

Poder/Técnica: Guard Shell

Debilidad: Metal Anchor / Rakukojin

Estrategia: Sheldon es un enemigo bastante raro, una vez se suicidó por una falla en su trabajo, y ahora defenderá a Gate... Esos son problemas de orden mayor. En fin, el primer ataque de Sheldon es teletransportarse, y aparecer en un lado del escenario, entonces te arrojará ambos lados de su coraza, una girando hacia adelante, y la otra diagonal hacia adelante y arriba, Puedes saltar sobre la que se mueve hacia adelante, ya que es bastante lenta. Es aquí donde deberías atacar a Sheldon. Recuerda que las conchas actúan como boomerang porque giran un poco, y luego vuelven a Sheldon. También puedes deslizarte bajo la concha que se mueve hacia adelante, hay espacio suficiente. Otro ataque de Sheldon es crear un clon, y ubicarse en un lado del cuarto (su clon en el otro lado) y golpear con una de las conchas, pero a corto alcance. Una ataque inútil ya que si te alejas, no te pasará nada. Sheldon y su clon también pueden aparecer en la parte superior del cuarto, y arrojarte una concha rebotando por las paredes, la que deberás evitar saltando. Como ya habrás notado, debes esperar a que Sheldon se quite las conchas para poder atacar, ya que actúan como escudos. Otro ataque de Sheldon es cerrar su coraza, y empezar a rebotar por el cuarto. Hagas lo que hagas, no te ubiques en medio del cuarto. Deslízate de lado a lado para evitarlo. Pronto Sheldon terminará de rebotar. Otro ataque de Sheldon es cubrirse de escudos en todos lados (arriba, abajo, ambos lados) y moverse por el escenario. Si golpeas uno de sus escudos, éste se desactivará y luego te devolverá el ataque. Debes atacar rápidamente cuando el escudo se haya desactivado. Y recuerda escabullirte, ya que Sheldon intentará arrinconarte. Cuando ya has dañado bastante a Sheldon, usará su mejor ataque, que consiste en quitarse su coraza, y ubicar una concha en cada esquina del cuarto. Entonces Sheldon se moverá de esquina en esquina, y deberás intentar atacar a Sheldon cuando pase. Pero si por casualidad le pegas a las conchas, te dispararán de vuelta. Ataca a Sheldon cuando tengas la oportunidad, y ganarás.

***** Obtienes Guard Shell *****

Items

Life Up (Reploide - Kazu):

* Necesitas... nada... *

Es el primer idiota que verás, flotando sobre unas espinas. O_o

Blade Armor - Cuerpo:

* Necesitas a Zero / Falcon Armor *

Al llegar al final del escenario, tendrás que usar los espejos y láser para abrir la puerta que lleva al jefe. Sin embargo, también hay una puerta en el suelo. Abre esa puerta, para llegar a otro camino de espejos y láser. Al final de éste, deberás abrir OTRA puerta en el suelo. Baja, y llegarás a un camino que sigue hacia la derecha. Antes de nada, escala la pared de la izquierda hasta encontrar un pasadizo oculto. Enseguida verás un Reploide arriba, y un

Estrategia: Wolfgang es un enemigo bastante veloz, pero su velocidad debes anularla con tu destreza. Su ataque más común es arrojarte trozos de hielo en un arco superior, que al caer explotan en pequeños pedazos (que no te dañan). Este ataque es MUY fácil de evitar. Wolfgang también puede correr por el suelo, y después de un par de vueltas, saltar hacia ti o hacia una pared, y luego rebotar hacia ti. Aquí debes moverte rápidamente para evitarlo, y escalar la pared cuando Wolfgang corra. Otro de sus ataques es moverse velozmente, dejando una sombra morada tras de si. Este ataque es muy rápido, y muy difícil de evitar y de predecir. Otro de los ataques de Wolfgang es deslizarse por el suelo generando espinas de hielo. Intenta escalar alguna pared, y luego baja y destruye las espinas. Una vez has dañado bastante a Wolfgang, éste empezará a saltar al techo, y pegarse. Desde allí, puede arrojarte ráfagas de bloques de hielo (como los que te arrojaba antes), aquí debes moverte rápidamente para evitarlos. Wolfgang también puede deslizarse una vez en el techo, y después empezar a rebotar en las paredes, hasta bajar. Recuerda que Wolfgang también puede deslizarse rápidamente en el suelo, llenándolo de espinas de hielo. Ten cuidado, pues Wolfgang se mueve a gran velocidad. Sólo ataca cuando puedas, y será fácil.

***** Obtienes Ice Burst / Hyoroga *****

Items

Shadow Armor - Botas:

* Necesitas a Zero / Blade Armor *

Después de pasar por en sendero con varias plataformas recubiertas de hielo (muy resbalosas), llegas a un camino en bajada, pero antes de bajar, puedes subir a una orilla en el lado derecho si usas el doble salto o el deslizamiento hacia arriba de la Blade Armor. Llegarás a un cuarto con un Replouide, un Nightmare y la cápsula de Light.

Chip - Shot Eraser (Replouide - Ryu):

* Necesitas a Zero / Blade Armor *

Justo al lado de la cápsula de Armadura.

Heart Tank:

* Necesitas a Zero / Blade o Shadow Armor, y Blaze Heatnix derrotado *

Después de descender por la bajada resbalosa indicada anteriormente, notarás (incluso antes de bajar) que están lloviendo bolas de fuego. Esto es necesario ya que sin ellas, no encontrarás el segundo camino. Al final de la bajada, verás que hay un camino que, sin las bolas de fuego, no estaría abierto. Entra y verás un Nightmare y varios Replouides. Baja, ahora ve a la izquierda un poco para encontrar un cuarto al que se entra por un agujero en el techo. Sin embargo, no llegas con un salto, y la pared está congelada, por lo que debes subir sólo usando doble salto de Zero, o el deslizamiento de la Blade Armor. También puedes usar la Shadow Armor, en especial porque el EX-Tank también la requiere.

Energy Up (Replouide - Ken):

* Necesitas a Zero / Blade o Shadow Armor, y Blaze Heatnix derrotado *

Justo sobre el Heart Tank.

Portal:

* Necesitas a Zero / Blade o Shadow Armor, y Blaze Heatnix derrotado *

En el camino oculto, a la derecha de la alcova con los dos Replouides y el corazón, por arriba del pozo con espinas, si usas un doble salto de Zero, un super salto (arriba + salto) de la Shadow Armor, o un deslizamiento hacia arriba en el aire de la Blade Armor, podrás alcanzar el portal.

donde remueve toda la lava del escenario, y él también sale. Luego empieza a pasar de lado a lado del escenario envuelto en llamas. Puede pasar en la parte de arriba, en la de abajo, pero no hay cómo predecirlo. Simplemente debes ser rápido en moverte para evitarlo. La verdad, esta batalla es bastante complicada y no se recomienda bajo ninguna circunstancia comenzar a jugar con este jefe (ni siquiera si traes Ultimate Armor)

***** Obtienes Magma Blade / Shoengan *****

Items

Chip - Powerdrive (Replouide - Hal):

* Necesitas... nada *

Al llegar al punto en el que el camino se divide en dos, uno por abajo y uno por arriba, si entras por la puerta de arriba (SIN SUBIR HASTA EL CAMINO CON EL HEART TANK Y DEMAS), en medio del cuarto estará Hal.

Chip - Ultimate Buster (Replouide - Keiji):

* Necesitas... nada *

Al llegar al punto en el que el camino se divide en dos, uno por abajo y uno por arriba, si entras por la puerta de abajo, casi al final del cuarto estará Keiji.

Heart Tank:

* Necesitas a Zero / Blade Armor *

Al llegar al punto en el que el camino se divide en dos, uno por abajo y uno por arriba, si sigues aún más hacia arriba, verás un agujero en el techo, y un Replouide, el corazón, y un Nightmare. Sube con un doble salto de Zero o deslizándote hacia arriba en el aire con Blade Armor para llegar a ese lugar. Rápidamente elimina al Nightmare, y toma tus premios.

Shadow Armor - Brazos:

* Necesitas a Zero / Blade Armor *

Siguiendo por el camino de arriba (el del Heart Tank), llegarás a una subida con la cápsula a simple vista. Si el camino está lleno de bloques metálicos (después de derrotar a Metal Shark Player), usa Metal Anchor cargado para destruir los bloques.

Life Up (Replouide - Hatori):

* Necesitas a Zero / Blade Armor *

Justo al lado de la cápsula de Armadura.

Portal:

* Necesitas a Zero / Blade Armor *

Siguiendo por el camino de arriba (el del Heart Tank y la Armadura), después de la cápsula, debes seguir por la derecha hasta encontrar el portal a simple vista. Si el camino está lleno de bloques metálicos (después de derrotar a Metal Shark Player), usa Metal Anchor cargado para destruir los bloques.

Energy Up (Replouide - Higurai):

* Necesitas a Zero / Blade Armor *

Justo al lado del Portal.

Chip - Buster Plus (Replouide - Chibon):

* Necesitas a Zero / Blade Armor *

PASANDO EL PORTAL, al ir subiendo por el camino, lo encontrarás en una plataforma a simple vista.

creaciones, a base de DNA Reploide. Dependiendo de la dificultad en que juegues será el enemigo que convocará. En la dificultad Normal (predeterminada) llamará a Magna Centipede (MMX2), quien se ubicará en el techo y te arrojará cuatro rondas de tres especies de shuriken, o sea, estrellas que caerán. Debes ubicarte entre dos de ellas, de modo que ninguna te golpee. En otros niveles usa enemigos como Blast Hornet y Sting Chameleon. Probablemente no verás a esos ya que NADIE cambia la dificultad del juego... En fin, Shark no es un enemigo tan complicado si eres lo suficientemente rápido.

***** Obtienes Metal Anchor / Rakukojin *****

Items

Energy Up (Reploide - Wright):

* Necesitas... nada... *

En el segundo camino (el de abajo), a poco andar verás un bloque grande pegado al compactador del techo. Justo debajo del primero de ellos hay un Reploide.

Portal (1):

* Necesitas... nada... *

Nota que esto es en el camino de abajo.

Después de pasar por un largo compresor (el primero), llegarás a una escalera. Baja por ella, y encontrarás el portal. ESTE PORTAL SIGUE CON EL RESTO DE LA ETAPA NORMALMENTE. TE LLEVARA CON METAL SHARK PLAYER.

Life Up (Reploide - Devilish):

* Necesitas... nada... *

Pasando por el camino del portal (1), al poco avanzar verás una parte donde el compactador del techo tiene espinas sobre él, y justo debajo, un Reploide.

Heart Tank:

* Necesitas... nada... *

Si sigues por el camino del Portal (1), en medio de él encontrarás una zona con compresores, y en una parte, un pequeño pozo con un Reploide y el corazón. Recuerda agacharte cuando el compresor venga hacia ti.

Chip - Saber Extend (Reploide - Dajango):

* Necesitas... nada... *

Este es el Reploide en el pozo junto al Heart Tank que había mencionado.

Chip - Shock Buffer (Reploide - Toshi):

* Necesitas a Zero / Blade Armor *

Después de pasar por un largo compresor (el primero), llegarás a una escalera. Sin embargo, si intentas seguir hacia la izquierda, notarás otro compresor enorme. Muévete rápidamente para llegar al otro lado, ahora baja y avanza a la derecha. A poco andar verás este Reploide.

Shadow Armor - Casco:

* Necesitas a Zero / Blade Armor + Ice Burst *

Después de pasar por un largo compresor (el primero), llegarás a una escalera. Sin embargo, si intentas seguir hacia la izquierda, notarás otro compresor enorme. Muévete rápidamente para llegar al otro lado, ahora baja y avanza a la derecha, entonces verás un agujero enorme, usa Ice Burst para saltar sobre él y desde él, salta y deslízate en el aire para llegar al otro lado. Encontrarás la cápsula, junto al Portal (2).

Chip - Hyperdrive (Reploide - Inaria):

* Necesitas a Zero / Blade Armor + Ice Burst *

Después de terminar con Sigma, viene uno de los tres finales del juego, que dependen de si terminaste el juego con Zero, X (Zero encontrado) o X (Zero NO encontrado).

```
*****
*                               ;FELICITACIONES! ;HAS TERMINADO EL JUEGO!                               *
*****
```

////////// Códigos para desbloquear... cosas... (09.00) //////////

Como ya ven, he agregado una sección, y se me ha ablandado el corazón. Yo no apoyo utilizar los códigos, ya que son un premio por completar el juego, pero qué mas da, ya que Mega Man X6 es difícil...

```
*****
Ultimate Armor (para X)
*****
En la pantalla de inicio, pon el cursor sobre "Game Start", y pulsa la siguiente combinación:
```

Izq, Izq, Izq, Der

Si lo has hecho correctamente, oirás un sonido que te lo indicará.

```
*****
Nightmare Zero (para Zero)
*****
En la pantalla de inicio, pon el cursor sobre "Game Start", y pulsa la siguiente combinación:
```

L1, L1, L1, R1

Si lo has hecho correctamente, oirás un sonido que te lo indicará.

////////// Información legal (10.00) //////////

Esta guía es propiedad de Ax1Rd25, o sea, Nicolás Jaramillo, y puedes distribuirla en el sitio que prefieras, siempre y cuando me otorgues el crédito respectivo. Sin embargo, no debes quitar o modificar parte de su contenido. Esta guía no puede ser usada para ganancias personales, ni puedes distribuirla como propia. Sólo debe ser usada para legítimo uso personal. Claro, puedes recomendarla a tus amigos, imprimirla, etc. Pero cualquier otro uso que se le de ES ILEGAL.

Copyright (C) 2007 Nicolás Jaramillo

Fecha de término (Versión 1.0): 04 / 09 / 2007. (día / mes / año)

MADE IN CHILE

Todos los personajes, escenarios, etc, son propiedad de Capcom. ¡Alabado sea!

////////// Contacto (11.00) //////////////////////////////////////

Como ya he mencionado al comenzar esta guia, mi correo es:

Axle_The_Red_25@hotmail.com

Alli me pueden contactar para:

- * Sugerencias y crítica constructiva
- * Respuestas a interrogantes que NO estén en la guia

Al hacerlo, deben:

- * Poner como asunto "Mega Man X6". Si no, es probable que no lea su correo
- * Dirigirse a mi persona con respeto
- * Escribir correctamente, o por lo menos, que sea comprensible

----- ATENCION O:< -----

Después de varios meses respondiendo preguntas, haré unas pequeñas modificaciones acerca de lo que NO SE DEBE hacer al momento de contactarme:

1. Solicitar información personal, de cualquier tipo
2. Pedir información que ya esté en la guía (ESTO sobre todo, es importante)
3. Solicitar cualquier tipo de archivos, ya sean juegos, partidas guardadas, musica, etc.
4. Enviar zumbidos. Si quieren respuestas, estoy seguro de que podrán esperar un poco.

Si hacen caso a esos simples 4 puntos, podrán obtener respuestas :D

Pero si no lo hacen, o los mandaré a buscar respuestas a la guía, o los dejaré sin admisión D:

----- ATENCION O:< -----

Y si quieren aportar con información, pueden hacerlo y recibirán el crédito que merecen, sólo recuerden identificarse (poner su nombre, pseudónimo, etc)

Si desean contactarme por MSN Messenger, no habrá problema. Pueden agregarme y hablar conmigo, siempre y cuando sigan las mismas reglas mencionadas anteriormente.

También pasen por [www.fotolog.com/axle_the_red_25]
Y posteen saludos, preguntas, lo que sea - les contesto a su flog, o a su mail si prefieren.

