

Mega Man X6 FAQ/Walkthrough (Spanish)

by juanca45002

Updated on Nov 9, 2009

```
++      ++  ++++++ ++++++++  +      ++      ++      +      ++      +
+ +      + +  +      +      + +      + +      + +      + +      + +      +
+ +      + +  +++++  + ++++++  + +      + +      + +      + +      + +      +
+ + +      + +      +      + ++++++++  + + +      + ++++++++  + + +      +
+ +      + +  ++++++ ++++++++ +      + +      +      + +      + +      ++
```

```
++      ++      ++++++
++      ++      ++++++
++      ++      ++
++ ++      ++
++++      ++
++      ++  ++++++
++++      ++  ++++++
++ ++      ++      ++
++ ++      ++      ++
++      ++      ++++++
++      ++      ++++++
```

Por juanca45002.

FAQ en español.

Empezado: 3 de julio del 2003.

Terminado: 25 de julio del 2003.

Última actualización: 9 de noviembre del 2009.

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

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

=== Importante ===

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

== Nota ==

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

Hola, esta vez traigo un FAQ de Megaman X6 a petición de un amigo mío que tiene dificultades en este juego. Lo que deben saber de este juego es que, aparte de que tiene los ítems de siempre, introduce a nuevos personajes, pero con la finalidad de que al rescatarlos, obtengas las partes que mejoren tu armadura, fuerza o agilidad. Este es el contenido del FAQ:

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

1. Debilidades de los enemigos.
2. Personajes y armas.
3. Descripciones de los enemigos.
4. Descripciones de los niveles.
5. Estrategias contra los enemigos.
6. Localización de contenedores, corazones y cápsulas.
7. FAQ (preguntas frecuentes).
8. Información Legal.
9. Agradecimientos.
10. Información de contacto.

* Actualizaciones *

* (15 de mayo, 2007): agregada una sugerencia.

* (18 de diciembre, 2007): agregada una estrategia.

* (22 de octubre, 2008): agregada una nota para la Blade Armor.

* (9 de noviembre, 2009): agregados detalles extra sobre la Blade y Shadow Armor, así como preguntas frecuentes.

1. Debilidades de los enemigos.

	Megaman	Zero
· Commander Yammark:	Ray Arrow	/ Rekkoha.
· Rainy Turtloid:	Ice Burst	/ Hyordga.
· Shield Sheldon:	Metal Anchor	/ Rakukojin.
· Blizzard Wolfgang:	Magma Blade	/ Shdenzan.
· Blaze Heatnix:	Ground Dash	/ Sentsuizan.
· Infinity Mijinon:	Guard Shell	/ Guard Shell.
· Metal Shark Player:	Meteor Rain	/ Ensuizan.
· Ground Scaravich:	Yammar Option	/ Yammar Option.
· Hi Max:	Meteor Rain	/ Ensuizan.
· Zero Nightmare:	Z- Saber	/ Ninguno.
· Dynamo:	Meteor Rain	/ Ensuizan.
· Gate:	Ninguno	/ Ninguno.
· Sigma (1°):	Metal Anchor	/ Rakukojin.
· Sigma (2°):	X- Saber	/ Z- Saber.
· Dual Cells:	Ninguno	/ Ninguno.

2. Personajes y armas.

Créditos en esta sección:

* al1994: por una nota de la Blade Armor.

* sadnessi: por detalles extra de la Blade y Shadow Armor.

Los buenos:

· X.

Es un personaje con capacidad de destruir enemigos a cierta distancia. Es tu mejor elección si eres principiante en este juego, pero lo malo de X es que no tiene ninguna habilidad disponible, sólo el X- Buster y el sable de Zero que ganó al morir Zero a manos de Sigma.

Armas:

X- Buster: es el arma con la cual X fue integrado y gracias a ella ha podido enfrentar a sus enemigos que ha parado, pero no es todo lo que puede hacer con el, si no también lo que le sirve a él.

X- Saber: como en el X5 Zero murió, le cedió su sable a X (es por eso que el

de Zero parece una espada Jedi), pero es un poco débil al no sabe X como usarlo al 100%.

Yammar Option: esta arma se recibe al matar a Commander Yammark, esta arma sola es una combinación de 3 dragones voladores que disparan al enemigo. Esta rama recargada muestra los mismos dragones, sólo que ahora disparan hasta que se pares, generalmente lo paras seleccionando otra arma del inventario.

Meteor Rain: un arma que parece ser como globos de agua, de color azul y se adquiere matando a Rainy Turtloid. Simplemente es sencillo y aguanta varios tiros, cuando se recarga los mismos disparos salen en forma de meteoros reales.

Ray Arrow: es un arma muy sencilla y al parecer muy débil en cuestión de fuerza. Se obtiene al matar a Infinity Mijinion y al recargarse se usa como una gran línea que elimina a todo enemigo que hay en la pantalla.

Ice Burst: es sencillamente un copo de nieve, que se obtiene al matar al feroz Blizzard Wolfgang. Al recargar el arma, estarás brillando y al hacer dash saldrán estalactitas para ambos lados, arriba y abajo. Recuerda que esta arma congela enemigos.

Magma Blade: es una espada de fuego, que es bastante fuerte contra enemigos cercanos y débiles contra distantes. Se obtiene al vencer a Blaze Heatnix y al recargarse forma un conjunto de meteoros incandescentes que vuelan alrededor de la pantalla.

Guard Shell: se obtiene al matar a Shield Sheldon, es un arma que bloquea la mayoría de los tiros de enemigos y cuando es recargada, aplica los 4 escudos del jefe.

Metal Anchor: es un arma, como su nombre lo dice, es un ancla de metal y se gana matando a Metal Shark Player. Un ancla que sale hacia un lado y es bastante fuerte, pero al recargarla verás la imagen de un pequeño amigo del primer X, Store Eagle que saldrá haciendo uno de sus ataques en color gris.

Ground Dash: se obtiene al matar a un enemigo muy necio, Ground Scaravich. Esta arma consiste en una roca, que cuando la quieres enviar das un dash para empujarla.

· Zero: este personaje se murió en el capítulo anterior de Megaman X a causa de los restos de Sigma. Pero en este juego lo ves en el enemigo del principio y como se ha hecho más fuerte su Buster es más fuerte, ya que puede matar a un enemigo en cuestión de golpes.

Armas:

Yammar Option: la misma que X, sólo que al sacarla y dar un sablazo, los disparos saldrán en ese momento.

Ensuizan: es un ataque muy efectivo contra los enemigos, porque consiste en que Zero da vueltas en el suelo y como los giros son realmente rápidos, pueden destruir a un enemigo en cuestión de segundos (excepto jefes).

Guard Shell: el mismo que X.

Hyordga: con este truco puedes dar un gran salto, y puedes quedar pegado al techo y con eso puedes disparar copos de nieve alrededor del área sobre la cual te encuentres.

Shdenzan: es un arma parecida a la del Megaman X4, sólo que ahora la harás mientras estás en el piso, pero aún así no deja de ser un arma poderosa y efectiva contra los enemigos voladores.

Rekkoha: este es un ataque parecido al Ray Arrow recargado de Megaman y es principalmente el Giga Attack, ya que estrella la mano contra el suelo para activarlo.

Rakukojin: es una combinación de espada y la de X. Esta arma es limitada y es una espada que cae, y al momento de chocar contra el suelo, se transforma en un ancla que va por cualquier lado.

Sentsuizan: este es un ataque al cual es difícil atinarle al enemigo, ya que se debe ejecutar en el aire y su ángulo de ataque es aprox. De unos 45°. Se trata de un sablazo desde el aire que cae y azota a las víctimas del suelo y es efectiva contra pequeños enemigos en conjunto.

Z- Saber: es el arma que no puede dejar Zero, ya que con ella se protege y destruye a las criaturas que lo molestan.

Z- Buster: este es diferente al del X5, ya que este es más poderoso y letal.

· Blade X: es X en la Blade Armor, una de las 2 armaduras que se consiguen en el juego. Esta armadura le permite a X saltar y quedar suspendido en el aire, mientras se puede decidir si sigues para arriba o a la derecha. Este comando es muy notable, ya que en unas áreas sólo se pueden alcanzar unas cosas con este comando.

* all1994 agrega:

Esta armadura tiene un sablazo muy potente. Cuando estés cargado al máximo presiona arriba junto con el botón de disparo.

* sadnessi agrega:

"La Blade Armor también se dirige hacia abajo como hacia arriba con el segundo salto."

Armas:

Las mismas que X.

Giga Attack: esta vez, como el nombre de la armadura lo dice, da un súper sablazo que recorre toda la pantalla y destruye una buena cantidad de enemigos.

· Shadow X: es X en la Shadow Armor, la segunda armadura que se consigue en el juego. Esta armadura es muy parecida a la Gaea del X5 y es simplemente igual, nada más que el atuendo es parecido al de un Ninja y con este se puede hacer una hazaña parecida a la de Zero, se puede pegar al techo y a cualquier pared que esté y dispara cruces, por así decirlo.

* sadnessi agrega:

"La Shadow Armor es aniquilada con los picos que hay en el área de Metalshark Player. Jugué tres veces y en cada vez, los picos que se encuentran en el suelo de una parte de donde está la compactadora bajando, me mataron. Pasa lo mismo con los picos de arriba, en esa misma parte."

Armas:

No puede tener armas.

X- Buster: lanza una especie de cruces, pero al recargarse lanza un poderoso sable más fuerte que el que se lleva.

X- Saber: parecido al de los demás.

Giga Attack: en el Giga Attack, 2 bolas de sable rodean a X, esto es bueno cuando enemigos te acorralan y te dejan sin salida, pero como no quieres lastimarte lo usas.

· Falcon X: así empiezas el juego (en unas versiones, ya que en otras empiezas en el clásico X). En esta versión de la Falcon Armor ya no puedes volar, ese movimiento se convierte en un dash con salto, pero no pierde sus propiedades.

Armas:

Las mismas que X.

Giga Attack: tal como en el X5, un par de rayos se verán en la pantalla de arriba abajo y viceversa.

· Ultimate X: esta versión de X apareció en el X4, se mejoró en el X5 y ahora lo traen de vuelta en este juego, sólo que ahora se saca solamente con un truco (que afortunadamente te lo dan al terminar el juego).

Armas:

Las mismas que X.

Giga Attack: es idéntico al de siempre, pero ahora es más fácil porque matas a cualquiera con tocarlo y no olvides que es infinito.

· Alia: ella apareció en el X5 y se encarga de darte información acerca de los niveles y de los jefes, así como tu Status y tu misión.

· Signas: es el jefe de las misiones, es quien las asigna y quien vigila que se cumplan.

· Douglas: entre un equipo de mecánica, no puede faltar quien las debe componer, ya que el sabe mucho de máquinas y puede ayudarte a encontrar ciertos objetos si pudieras hablar con él.

Los malos:

· Gate: es el nuevo científico loco de la serie, pero lo curioso es que es demasiado listo para que no falle. Incluso se hace más fuerte cuando peleas con él, ya que al estrellarse Laurasia, él encontró el ADN de Zero y lo mezcló consigo.

· Isoc: es otro científico loco, sólo que no se habla mucho de él y aparece en escenas muy cortas.

· Hi Max: es un nuevo repleide que va en busca de la pesadilla de Zero.
(TRADUCIDO)

· Sigma: no es posible que aún siga con vida un virus que ha sido destruido 6 veces seguidas y no pueda ser destruido. Chance y se guarda un truco bajo la manga para cuando se muera y no quede tan destrozado, pero ahora es un poco más tonto al parecer.

· Mavericks: tú ya los conoces y no te tengo que explicar ahora, será después.

3. Descripciones de los enemigos.

· Commander Yammark: es un enemigo fácil y sencillo, parecido a una libélula común y corriente. Por él no hay que preocuparse mucho, ya que no tiene mucho de que hablar. Los ataques de él son simples, ya que la mayoría del tiempo está con sus dragones voladores que no puede dejar. Esos dragones lo único que te pueden hacer es golpearte sencillamente.

· Rainy Turtloid: este si es enemigo, ya que es una cosa grandísima y asusta como un panteón. No dudes que si fuera versión mexicana o latinoamericana o española diría: ASÚSTAME PANTEÓN. Ahora volvamos al grano, este si es un enemigo de cuidar, ya que su tamaño lo hace ser un enemigo difícil. Lo primero que debes tomar en cuenta es que debes evitar los misiles que salen por sus 2 gemas verdes. No olvides que después de eso se hará pelota y empezará a perseguirte por todo el lugar y lo pero de todo es que sus espinas de pelota lo hacen más letal.

· Shield Sheldon: este no es muy difícil, sólo que es muy rápido y eso puede ser costoso. Es un enemigo con mucho miedo de morir, ya que cuando le quieres dar, se tele transporta y saca un doble que avienta su concha para que te duela el golpe. Luego verás como lanza sus corzas dejando descubierto, pero no se quedará así para siempre. Lo peor de todo es la parte final, a la hora que saca sus escudos de fuerza, es allí cuando debes cuidarte, ya que esos escudos duelen y rara vez pueden ser esquivados.

· Blizzard Wolfgang: es un lobo de la tundra. Pero no es cualquier lobo, este lobo robótico si que es ágil. Cuando se pone braco aguas. Este enemigo generalmente corre, y cuando sube al techo ten cuidado ya que empieza a lanzar estalactitas por todos lados y parará hasta que baje del techo. De eso para lo demás no hay nada de peligroso.

· Blaze Heatnix: este es otro enemigo con el que se debe tener cuidado en toda la batalla. Una de las cosas que debes considerar es que no tendrás todo el campo para maniobrar, porque lo que hace al principio es llenar la mitad del campo con lava o petróleo. En ese tiempo puede meterse en ella y luego saldrá repentinamente para atacarte. Otro ataque que puede hacer mientras la lava es lanzar meteoros de fuego, que son fácilmente destruidos. Al estar en suelo (o sea que el petróleo esté en la parte de arriba) tiene más variedad de ataques, ya que puede hacer un gran dash que si es dañino, así que ten cuidado porque difícilmente se puede esquivar.

· Infinity Mijinion: este es el más latoso de los Mavericks, no será por su tamaño, si no por sus ataques. Estos ataques son muy peligrosos, así que estate preparado para una batalla difícil. Cuando estés batallando con él, ten cuidado con las burbujas que saca, ya que son un poco difíciles de destruir. Ya que hagas eso el aparecerá en el techo, se tirará y aparecerá un doble de él, que te hará la vida más imposible, pero si no le das un disparo rápidamente empezará a lanzar objetos amarillos como loco.

· Metal Shark Player: este es un enemigo de buena apariencia, pero cuando peleas con él deseas no haberlo conocido. Uno de sus ataques que practica generalmente es arrastrarse por la basura, luego podrá esconderse debajo de la basura, allí trata de mantenerte en el aire, porque te pega por más cerca que estés en el suelo. No olvides uno de sus ataques únicos, llama a secuaces de los juegos anteriores (puede ser Sting Chameleon o Magna Centipede) el cual hará uno de sus ataques protagónicos de antes.

· Ground Scaravich: este es uno de mis jefes favoritos, ya que matarlo no cuesta nada y sus ataques son escasos. Lo único que sabe hacer es traer piedras, pero el tamaño es lo peligroso de sus ataques, ya que hay piedras que pueden 5 veces su tamaño original. Es lo único que sabe hacer, por eso si te mata, considérate un fracasado.

· Hi Max: es un enemigo muy latoso. Sus ataques no son variados, pero son poderosos. Por ejemplo siempre saca bolas de energía por las manos. Después de eso hará cosas miedosas o rudas. La miedosa es cuando saca un campo de fuerza y te obliga ir al otro lado. La ruda es cuando carga su puño y lo estrella en la pared de tu lado. Más o menos por la mitad de su energía, empezará a lanzar bolas de energía pero grandes. Al final, será lo más difícil, ya que se carga completamente y hace bolas de energía más fuertes, pero lo malo es que se crean rápidamente y esquivarlas es un poco difícil.

· Zero Nightmare: si recuerdas la pelea en el capítulo anterior, será un poco parecida. Es un Zero cuyas capacidades y mente cambiaron después de que dirigió el cohete para destruir la estación espacial de Sigma. Lo que me impresionó de él fue su sable que tiene un color negro grisáceo que se ve de locura. Sus ataques no son tan poderosos, su sable es lo que mayormente usa y si sabes esquivar ataques perfectamente no será un gran enemigo.

· Gate: este enemigo es un súper loco por conseguirse un cuerpo invencible, tal como Sigma en la parte 3. Este enemigo tiene muchas ventajas que te ponen en contra. Él puede volar y tú tienes que apoyarte en las plataformas que aparecen por allí, muy parecido a Serges 2 de la parte 2. Lo que me choca de Gate es que sus debilidades son pocas y debes esquivar cada ataque que presenta, ya que son muy molestos.

· Dynamo: este personaje lo conoces perfectamente, pero en este juego puedes pelear con él las veces que quieras. Sus ataques son idénticos al del X5 y no ha olvidado todavía su boomerang que te molestaba todo el tiempo. Lo que es más fácil de Dynamo es que ya casi no usa Giga Attacks que eran bastante difíciles de esquivar.

· Sigma (1): esta vez Sigma no se ve muy activo, ya que tiene la apariencia de un robot Zombie que apenas y se puede para a caminar. Lo que me choca de Sigma es que siempre saca una pequeña bola por la boca que es muy molesta, también puede crear un campo de fuerza que no sé como esquivarlo, pero sus ataques son poderosos, así que no lo subestimes sólo por ser un Zombie robótico.

· Sigma (2): este si que es una pesadilla, ya que es una máquina no puede hacer todo por si sola, si no tiene que llamar a sus secuaces verdes que te estarán molestando la vida si no los destruyes rápido. La ventaja que te da Sigma es que él mismo puede destruir a sus aliados con sus ataques que da por la boca. Estos ataques pueden ser: uno lo hace en forma horizontal y empieza a hacer un sonido de furioso y su boca se abre. El otro es más sencillo, consiste en que pone un localizador en el suelo y depende de donde esté, lanzará un rayo vertical y sólo puede aparecer a la derecha o izquierda y hace un sonido gracioso.

· Dual Cells: este si que es difícil, sólo por ser una célula no sería que iba a ser tan difícil, no se compara con ningún enemigo de las series anteriores. Son 2 células cuadradas con un pequeño ojo adentro, el cual puede manipular a las células o hacer electricidad.

4. Descripciones de los niveles.

Recuerda que al derrotar a un jefe, su alma puede afectar a otros niveles. Por ejemplo, si matas a Blaze Heatnix y luego vas con Blizzard Wolfgang, encontrarás en una parte del nivel meteoros de fuego. No olvides que cada nivel cuenta con un transporte que te llevará a otra parte del nivel.

· Amazon Area:

Esta es un área muy sencilla, pero repleta de enemigos que te echarán tus vidas a perder. Los que principalmente encontrarás serán una especie de dragones que sacan a sus crías, pero también usan boomerangs que te hacen la vida más imposible que nada. También encuentras caracoles que te ayudarán a alcanzar lugares altos o protegerte de los picos quita vidas. Lo que encontrarás en todos los niveles serán unos pulpos voladores (por así decirlo, pero se llaman Nightmares) que te proporcionarán almas que te ayudarán a cargar más partes que te darán tus amigos perdidos en los niveles.

· Inami Temple:

Este es un nivel poco travieso. Sus criaturas no lo son todo, si no su contenido. Sus criaturas no son tan duras, las criaturas acuáticas son fáciles, los peces ni los hipocampos son cosa difícil. También las máquinas moradas no son tan duras, pero cuestan trabajo. Lo que es difícil de este nivel, son las máquinas. Me refiero a que habrá sitios donde debes destruir pequeños mecanismos para quitarle la defensa a una máquina que al destruirla te abrirá camino hacia lo que resta del nivel.

· Laser Institute:

Este nivel es difícil de acuerdo a su contenido de máquinas. Los enemigos son sencillos, pero algunos tienen protección. Lo que hace difícil a este nivel es que tiene un gran contenido de láseres que hacen que tu camino se ve obligado a esperar el tiempo para que desaparezcan. También hay que tomar en cuenta de que las últimas partes se verán invadidas de zonas de picos.

· Northpole Area:

Esta es un área bastante molesta, ya que no puedes trepar las paredes gracias a que están congeladas. En este nivel hay muchas avalanchas, así que no desesperes al ver tanta roca. También hay partes en las que tendrás que esperar a que unos cubos de hielo caigan en el suelo y sobre otros para que puedas llegar a la parte siguiente.

· Magma Area:

Este es un nivel bastante complicado, ya que está repleto de máquinas semi cuadradas que tienes 4 botones parpadeantes en sus extremos. Esos son lo molestos, pero eso no es todo, en otras partes tendrás que evitar el fuego que sale del suelo y techo. Lo más difícil es estar en la zona donde petróleo o magma irán subiendo en el cuarto mientras tienes que ir evitándolo y destruyendo a la máquina para llegar con el jefe.

· Weapon Center:

Este es un nivel muy corto, pero tiene a su ayudante, un repleoide gigante que te lanzará bolas de energía mientras vas recorriendo el nivel. Este repleoide tiene 2 fases, la 2ª es cuando destruyes los 1ª cables y empezará a localizarte con un láser y luego sus ayudantes te darán un tiro.

· Recycle Lab:

Este es un nivel bastante frustrante, ya que es parecido a un nivel del Super Mario World, en donde el techo irá bajando y tendrás que irte adaptando a los espacios por donde el techo no toca el suelo. Aquí recuerda que si usas robots, no te pueden aplastar. No olvides que aquí hay 2 transportes. 1 se encuentra después del 2° aplastador y bajas las escaleras y ese te conduce al jefe. El otro se encuentra si sigues de la escalera para enfrente para encontrar la cápsula, que te llevará a Dynamo.

· Central Museum:

Este es un nivel confuso, ya que sus tótems te transportarán a lugares al azar y nunca vas a saber en donde vas a salir. Lo que es molesto de este nivel es la gran cantidad de Nightmares que se encuentran en los transportes y generalmente causan bastante daño. También recuerda que al salir de un tótem, tendrás que enfrentarlo y ese será fácil, pero será mejor si te encargas primero de los que se ven más difíciles de atacar.

· Gate Fortress 1:

Este es un nivel repleto de picos, por lo que la Shadow Armor funcionaría bien en este nivel. También te pone unas partes donde la lava te irá haciendo ir lo más rápido posible para llegar a tu destino.

· Gate Fortress 2:

Esta es la fortaleza más difícil, así que te recomiendo que vayas con el personaje que mejor te fue, si fue con Zero o Megaman. Para mi preferencia uso a Zero, ya que es la mera recopilación del museo y habrá gran cantidad de tótems y eso costará trabajo. Además no olvides que aquí hay 2 enemigos, Hi Max y Gate.

· Sigma Fortress:

Este es un nivel con enemigos escasos, pero gran cantidad de picos que se pueden esquivar con una buena habilidad para saltar. Después de haber derrotado a los Mavericks, toma el transporte e irás a otra parte de la fortaleza, donde hay más enemigos que son muy sencillos y fáciles de matar.

5. Estrategias contra los enemigos.

Créditos:

* cesar_metal: por una estrategia alterna contra Shield Sheldon.

Es recomendable matar a los enemigos en este orden: Yammark, Scaravich, Heatnix, Wolfgang, Turtloid, Metal Shark, Sheldon y Mijinion.

· Commander Yammark: te da Yammar Option. (Selecciónalo y luego presiona arriba + triángulo)

- Estrategia con X: este enemigo será fácil, lo que se debe de hacer es disparar y esquivar sus dragones voladores que le irán cubriendo de algunos golpes, pero es realmente sencillo. Usar Ray Arrow será efectivo, ya que sus defensas son muy bajas.

- Estrategia con Zero: con Zero será más fácil, ya que su sable es lo bastante fuerte como para destruir a los dragones. Recuerda que su Buster es muy fuerte y le puede bajar una gran cantidad de vida con un solo golpe. Usar el Giga

Attack será bastante efectivo si te gusta salir saludable de los duelos.

· Rainy Turtloid: te da Meteor Rain y Ensuizan (abajo + triángulo).

- Estrategia con X: esta pelea será dura, pero no trates de usar los Subtanks, ya que no son muy útiles si eres principiante. La clave para matarlo reside en sus gemas verdes, las cuales pueden ser destruidas con tu sable. Después es preferible usar Ice Burst antes de que empiece a sacar misiles por las gemas, los cuales son bien destruidos con el sable. Recuerda esquivar su modo bola, ya que es peligroso.

- Estrategia con Zero: esta es un poco más fácil. Sigue los mismos pasos que X, pero la mala fortuna saldrá cuando quieras pegarte al techo y darle unos golpes. Lo que es más recomendable es usar tu Buster para bajar una buena cantidad de vida. Con él será más sencillo destrozar los misiles y con la táctica de ataque rápido (ataque + dash) serán destruidos rápidamente.

· Shield Sheldon: te da Guard Shell.

- Estrategia con X: este enemigo es muy miedoso, ya que su defensa la tiene bien estructurada. Lo que debes esperar es cuando se descubra de sus escudos, para que puedas usar Metal Anchor y conectarle unos buenos golpes. Recuerda que su doble te lanzará los escudos que difícilmente se esquivan, así que ten cuidado.

- Estrategia con Zero: esta vez es un poco más difícil, porque ejecutar el Rakukojin a veces cuesta trabajo. La estrategia es la misma que X y no olvides que al final, debes usar sablazos normales o disparos ya que se crea un escudo en los y lados para una mejor protección.

* cesar_metalier agrega:

Al comienzo se descubre, ahí se tiene que hacer dash para pasar por debajo de la concha y atacarlo varias veces con el sable. Cuando no puedas más haces dash hacia la izquierda y esquivas todo lo demás hasta que haga eso de nuevo, entonces repetir.

· Blizzard Wolfgang: te da Hyordga (arriba + salto y luego en el techo el sable)

- Estrategia con X: este enemigo es realmente fácil si usas Magma Blade, ya que siempre tendrás que saltar y conectarle un sable de fuego. Pero eso no es todo lo que este enemigo puede hacer por ti, también te puede hacer un dash en donde te conecte unos golpes con las estalactitas famosas.

- Estrategia con Zero: esta es muy fácil, espera cuando corra y salta sobre él para que puedas usar Shdenzan y bajarle vida. Pero cuando sube al techo es un poco difícil de darle. Es mejor que esperes esquivando las estalactitas que usa hasta que baje y puedas conectarle un golpe.

· Blaze Heatnix: te da Magma Blade y Shdenzan (arriba + sable).

- Estrategia con X: Este es un poco difícil de matar si no es con una armadura que pueda cargar el Ground Quake. Lo que debes hacer es sencillo, ya que lo único que debes hacer es conectarle golpes con la roca de tu poder. Pero si se carga Ground Quake hace un daño aún mayor.

- Estrategia con Zero: espera a que levante lava en cualquier parte de la pantalla. Después colócate en tierra y usa Sentsuizan, pero procura mantener una distancia para que no te estrelles con él ni caigas en la lava. Pero si no puedes en las plataformas usa tu Buster, para que cuando levante lava en el

otro lado de la pantalla puedas usar el ataque y hacer que reconsideres si quieres seguir de investigador.

· Infinity Mijinion: te da Ray Arrow y Rekkoha (R2).

- Estrategia con X: Este si que es difícil, ya que usar Guard Shell no es la mejor elección y la mejor alternativa. Lo único que te puedo decir es que te costará mucho trabajo, lo que más te costará trabajo son las burbujas de sus dobles, que saldrán una vez que golpees fuertemente al enemigo. Recuerda que los dobles no le infligen daño a Mijinion y si piensas que matarlos a ellos es mejor que al original, estás equivocado porque como dicen, lo pirata nunca igualará al original.

- Estrategia con Zero: este si es un poco complicado, ya que sus burbujas son el mayor problema que te causa el enemigo. Usar Guard Shell a veces no es la mejor elección, ya que tu Buster es mejor para destruir las burbujas, los clones y bajarle energía.

· Metal Shark Player: te da Metal Anchor y Rakukojin (salta, luego abajo + sable).

- Estrategia con X: Este enemigo es sumamente fácil, simplemente debes usar Meteor Rain cerca de él. Recuerda que si llama a uno de sus secuaces, eso no te complicará las cosas, ya que conectándole otro golpe al tiburón, será mejor que gastar municiones.

- Estrategia con Zero: este es fácil, cuando Metal Shark este barriéndose, espera a que se pare y luego usa Ensuizan, para que quede paralizado por un momento. Luego se barrerá otra vez y debes hacer lo mismo otra vez. Pero si saca a un secuaz, usa Ensuizan lo más rápido que puedas para que no te cause un daño grave.

· Ground Scaravich: te da Ground Dash y Sentsuizan (salta, luego presiona arriba + sable).

- Estrategia con X y Zero: lo único que debes hacer es usar Yammar Option y esquivar las rocas y las bolas que saca de su boca.

· Hi Max (1).

*NOTA: trata de no enfrentarte a High Max en Northpole Area, ya que no podrás apoyarte en las paredes y todo te costará trabajo.

- Estrategia con X: Este es muy fácil, lo que debes hacer es recargar tu Buster y luego soltarlo para que luego le conectes otro igual y le bajes un poco de energía. Al igual que con Zero debes tener cuidado con su último ataque, ya que si te daña mucho es muy posible que no salgas con vida.

- Estrategia con Zero: este si que es difícil ya que nunca se atreve a pelear como hombre. Lo que debes tomar en cuenta es que debes esquivar sus bolas primero, luego reza para que cargue su puño y lo estrelle en la pared. Entonces ponte atrás de él y ejecuta Sentsuizan a una distancia considerable. Entonces haz lo mismo hasta que se vaya al centro de la pantalla, allí debes pegarle con el sable normal y no es necesario el Sentsuizan, este puede ser normal. Recuerda que acostumbrarse a su forma de ataque es difícil, así que sé paciente y no desesperes.

· Dynamo

- Estrategia con X: Este enemigo es fuerte, pero si has conseguido buen

armamento, este no será tanto. Lo que se debe hacer principalmente es esquivar sus Giga Attacks que hará como loco, tampoco olvides sus boomerangs, los cuales serán idénticos a los del X5. Lo que es preferible usar es el Meteor Rain y saltar antes de que te vuelva a golpear.

- Estrategia con Zero: con él es mejor tener Ensuizan, ya que si se lo conectas muy seguido, te dará almas verdes que son muy buenas para mejorar tu rango y esta es una forma muy fácil de conseguirlas.

· Dual Cells.

- Estrategia con X: esta no es muy difícil, pero te costará trabajo si jugaste todo el tiempo con Zero. Aquí yo recomiendo que lleves contigo la parte llamada ULTIMATE BUSTER, para que no tengas que gastar tu tiempo en recargar tu Buster. Lo primero que debes hacer es esquivar las grandes células y espera a que los ojos salgan y empieza a conectarles golpes sin parar. Cuando ya hayas destruido uno, ten cuidado con la célula que se quedó sin ojo, ya que te puede causar un daño grave.

· High Max (2).

- Estrategia con X: es preferible que para luchar con él lleves a Shadow X o a Blade X, pero mi elección sería Shadow X equipado con la parte ULTIMATE BUSTER. Cuando empieces a jugar notarás que High Max ha recibido una habilidad nueva, la cual consiste en 2 escudos y esquivalos. Cuando caiga otra vez espéralo en su lado y usa tu Buster (que ahora es un sable gracias a ULTIMATE BUSTER) y destruirás su escudo y le bajarás energía, no olvides que ya no hará las bolas de energía pequeñas, pero las grandes seguirán igual. No olvides que al final hará otra vez ese truco que te hizo la primera vez.

- Estrategia con Zero: con él será un poco más difícil. Lo primero que debes hacer es esquivar a High Max, luego cuando vaya bajando usa Shdenzan para que lo inmovilices (no olvides que si lo usas mucho destruyes sus escudo) y luego conéctale un sablazo normal y repite esta estrategia una y otra vez hasta que empiece con las bolas frecuentes, que se derrotan con sablazos normales y te deshagas de él por siempre.

· Gate.

- Estrategia con X: este es un poco difícil, ya que ningún arma puede dañarle, pero la clave para matarlo radica en sus propios poderes. Cuando empieces a pelear, Gate te enviará unas bolas de cualquier color, cada color tiene su Habilidad y ten cuidado con las rojas, ya que esas te ponen en un modo de cámara lenta. Esas bolas las tienes que destruir para que unas bolas más pequeñas salgan volando por allí y esas le deben pegar a Gate para que su energía empiece a decaer. No lo subestimes, ya que puede ser muy peligroso y astuto. A la mitad de su energía va a conectar unos poderes que destruyen plataformas y te causan un gran daño, pero no te preocupes, las plataformas se regeneran.

- Estrategia con Zero: con Zero es un poco más difícil, ya que su sable puede destruir completamente las bolas de Gate. Para matar sigue la misma estrategia que con X, pero ten cuidado con tu sable, ya que a veces no hará lo que ti querías que pasara con las bolas.

· Sigma (1).

- Estrategia con X: Este enemigo es el más fácil que te puedes encontrar después de Ground Scaravich y Commander Yammark. Lo que debes hacer es soltar un tiro de Metal Anchor que en cierto tiempo le golpeará a Sigma, en ese

momento, suelta otro para que cuando se esté levantando le golpee y repite eso una y otra vez hasta que lo venzas.

- Estrategia con Zero: este es muy fácil, ya que no es necesario usar Rakukojin para matarlo, lo más sencillo es usar el Z- Buster que es muy efectivo para hacer que su energía decaiga rápido.

· Sigma (2).

- Estrategia con X: Este es un poco más severo que el anterior, pero no tan difícil como los de juegos anteriores. Lo primero que debes hacer es matar a sus secuaces que son fácilmente destruidos con el sable. Luego espera a que saque los objetivos, espera a que esté uno en la izquierda para que puedas conectarle sablazos al interior de la boca de Sigma (es más efectivo que estar cargando el X- Buster). Repite esto las veces que sea necesario y recuerda que los secuaces dejan premios cuando son destruidos.

- Estrategia con Zero: esta es muy fácil. Primero espera a que saque a sus secuaces que pueden ser muy bien destruidos con Shdencan o con Ensuizan. Ya que haga esto espera que haga un poder, preferiblemente el de los objetivos, donde si lo hace a la izquierda, tú puedes aprovechar para darle en su boca con un sable y luego hagas otro salto y le conectes doble hit.

6. Localización de contenedores, corazones y cápsulas.

* Créditos en esta sección:

- Edekdark: por sugerir una secuencia para Central Museum.

· Heart Containers.

- Amazon Area: En la zona azul después de bajar por la cuerda rosa, verás otra abertura, entra, mata al enemigo y rescata a tus amigos y recoge el corazón.

- Inami Temple: En la última sección de la lluvia ácida, cuenta 1 piso de abajo para arriba y en la izquierda, luego con la Blade Armor usa su habilidad especial de dash en el aire para pasar entre los picos y conseguir el contenedor.

- Laser Institute: Si no quieres arriesgar una vida usa la Shadow Armor, si no, usa al personaje que quieras. Después de la zona de muchos rayos, continúa a la derecha, salva a tus amigos y verás al corazón de los picos que lo recoges con sólo caer en él.

- Northpole Area: En la zona de meteoros de fuego (si ya venciste a Blaze Heatnix), toma la derecha, mata a los Nightmare y rescata a todos tus amigos, mientras 1 protege el contenedor.

- Magma Area: necesitas la Blade Armor o Zero con doble salto, para que en la zona de plataformas (después de matar a la 2° máquina) y puedas acceder a la abertura de arriba y salvar a un amigo.

- Weapon Center: después del transporte, toma la izquierda y encontrarás el contenedor.

- Recycle Lab: después de tomar el 1° transporte, camina mucho y verás a un amigo protegiendo el contenedor.

- Central Museum: en un tótem que te transporte a una zona de muchos

precipicios, casi al final encontrarás el corazón.

· Subtanks.

- Amazon Area: Necesitas la Blade o la Ultimate Armor. Después del 1° verás a un caracol, salta a la plataforma de la derecha y luego usa un super dash o el Giga Attack (para la Ultimate) y alcanzarás el tanque.

- Magma Area: después de tomar el transporte, sigue subiendo hasta encontrar el contenedor.

· W Tank.

- Laser Institute: Después de tomar el transporte, continúa y lo verás en los picos y haz lo mismo que con el corazón.

· Ex Tank.

Northpole Area: en el mismo lugar donde conseguiste el contenedor, si tienes cualquier armadura que pueda hacer un dash en el aire o la Shadow, salta a los picos lo más cerca de la derecha y antes de tocar los picos del suelo haz el dash y llegarás a la plataforma del tanque.

· Blade Armor.

- Amazon Area (Leg Part): en el primer precipicio, hasta abajo encontrarás a un dragón, mátalos y continúa a la derecha para encontrar la cápsula.

- Weapon Center (Arm Part): después de tomar el transporte, dirígete a la izquierda y lo encontrarás junto con el corazón.

- Laser Institute (Body Part): Al abrir la 1° puerta de abajo, resuelve al acertijo de láseres y entra por la otra puerta de abajo, luego descubrirás que una de las paredes (casi hasta abajo) es falsa, párate en ella y llega a la cápsula.

- Central Museum (Helmet Part): En el 1° y 2° tótem métete por abajo, y en el 3° por arriba. Entra y ve por la cápsula localizada en el centro del lugar.

** Edekdark dice que si esa secuencia no funciona, intenten con las tres por abajo y la última arriba.

· Shadow Armor.

- Magma Area (Arm Part): después de conseguir el Heart Container, sigue subiendo y rescatando a tus amigos y verás la cápsula.

- Inami Temple (Body Part): En la última fase de la lluvia ácida, necesitas llegar con la Blade, ve a la derecha del recargador y usa la habilidad especial de la Blade Armor para pasar entre los picos y llegar a la cápsula.

- Recycle Lab (Helmet Part): Necesitas la Blade Armor. Después de los 2 aplastadores, sigue por la derecha hasta llegar a la escalera. Baja y en el final del camino está un precipicio donde debe usar el súper Dash y llegarás a la otra parte.

- Northpole Area (Leg Part): Necesitas la Blade, Ultimate o a Zero con doble salto. En la zona de meteoros de fuego, salta y alcanza la plataforma donde está la cápsula.

7. FAQ (preguntas frecuentes).

P: ¿Cómo se obtiene la armadura dorada?

R: No sé de dónde sacaron esa información. Dicha armadura no existe.

P: Conseguí una parte de la Shadow/Falcon Armor pero no la puedo usar. ¿Qué pasa?

R: Consigue las 3 partes restantes de la armadura para habilitarla.

P: No puedo dañar a High-Max. ¿Alguna idea?

R: Si juegas con la Shadow Armor, tu única salvación es usar el Giga Attack cuando esté "paralizado". El caso con High Max es que debes darle dos golpes para dañarlo: uno para "paralizarlo" y el otro para dañarlo. OJO, estos ataques tienen que ser de dos armas diferentes (es decir que debes usar el Buster y un arma especial o en su debido caso, el sable y una técnica).

P: Se puede tener a Zero Negro y la Ultimate Armor en un mismo archivo?

R: Negativo, sólo se puede tener uno por juego.

P: Y qué me dices de conseguir estas armaduras de manera "manual" (es decir, a través de una cápsula oculta)?

R: Tampoco, desafortunadamente las armaduras SÓLO se pueden conseguir mediante códigos.

8. Información Legal.

© Copyright 2003-2007 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, GameFAQ's e IGN. Cualquier web que desee disponer de esta guía sólo debe solicitar mi autorización. Cualquiera que desee ver todos los sitios que oficialmente pueden tener algún trabajo mío, puede consultar la lista en la página principal de mi sitio web: <http://juancafaqs.byethost17.com/>

9. Agradecimientos.

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

- * Edekdark: por sugerir una secuencia para Central Museum.
- * cesar_metalder: por una estrategia alterna contra Shield Sheldon.
- * all1994: por una nota de la Blade Armor.
- * sadnessi: por agregar datos sobre la Blade y Shadow Armor.
- * Toda la gente que me brinda su apoyo para así yo pueda seguir escribiendo guías.

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

- * Eternal Darkness: Sanity's Requiem.
- * Mega Man 7.
- * Mega Man 8.
- * Mega Man 9 (mejor conocido como Mega Man & Bass).
- * Pikmin.
- * Resident Evil 2.
- * Super Metroid.

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

10. Información de contacto.

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

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

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

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

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

Saludos a los lectores:

Hasta el próximo FAQ ;)