

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

Contenido del FAQ:

1. Los cyber elves.
2. Las armaduras.
3. Las misiones.
4. Secretos.
5. Agradecimientos.
6. Información Legal.
7. Información de contacto.

* Actualizaciones *

- (18 de diciembre, 2007): agregado un detalle de un jefe.
- (22 de octubre, 2008): agregado el Sub Tank restante.
- (22 de abril, 2011): se agregaron tips para conseguir algunas de las armaduras.

1. Los cyber elves.

(A) Resistance Base.

* Para conseguir estos cyber elves, debes vencer al menos una misión (aparte de la primera) para poder conseguirlos.

- Pireff: en una caja, en el piso R, brinca sobre la torre izquierda.
- Mikilar: en el piso 5, habla con el guardia de la torre derecha.
- Itheroth: en una caja, piso 1 (el más bajo), en el cuarto 1f-b.
- Anurray: después de rescatar a los miembros del nivel de Harpuia, habla con Andrew (el viejo del piso 3), responde TOP, TOP, BOTTOM, TOP, BOTTOM, TOP y así lo conseguirás.

(B) Sand Wilderness.

- Arnue: después del par de buitres hambrientos, hay una caja bajo una plataforma en la parte derecha, en la parte de donde caen los pilares.
- Itemeter: al azar, de cualquier enemigo.
- Stoccum: después del segundo golem eléctrico.
- M-orina: al azar, en un enemigo cactus.
- Birwin: al azar, en un buitre.

(C) Forest of Dysis - Hyleg Uorobockle.

- Ashiro: usa un ataque de fuego en las hojas (obviamente cargado totalmente) para revelar una caja en los primeros árboles.
- Yeppie: continúa hacia la izquierda (después de quemar las hojas) para la segunda caja.
- Kereff: en una caja en la esquina superior derecha en la parte de los bloques (ya no en el bosque), conseguido sencillamente con el Chain Rod.
- Beeshot: al azar, en cualquier abeja amarilla.
- Bomserow: al azar, en cualquier abeja morada.
- Menite: al azar, en un enemigo topo.
- Stickah: al azar, en cualquier araña.
- Putick: al matar al subjefe.

(D) Computer zone - Poler Kamrous.

- Ishilar: en la caja que está sobre el tercer hielo flotante.
- Fuppie: en una caja después del golem, sobre la puerta.
- Acool: en otra caja, en la esquina derecha sobre una pared espinada, puedes usar el Chain Rod o venir después.
- Stickie: al azar, en un pez.
- Fubuffa: al azar, en un enemigo volador.
- Hafmardo: mata al golem.
- Atti: en un enemigo espontáneo de cañón, al azar.

(E) Power Room - Phoenix Magnion.

- Stoccttus: en una caja cerca de la entrada, en un área cerrada (usa los enemigos bomba)
- Grandie: justo antes del puente rosa que se puede destruir que lleva al 1° reactor, hay una parte de techo azul que puede ser destruida. Sube por esa parte de techo cuando hayas abierto un pasaje para conseguir la caja del elfo, a esta zona se le conoce como "el área secreta".
- Dable: para conseguir a este pequeño necesitas llegar a la larga escalera donde salen unos enemigos que van en zigzag y que te disparan. Si matas a todos llegará otro set, destruye tres sets y después de eso pasará rápidamente una nave muy rápida, te deseo suerte ya que la nave es la que tiene el cyber elf; luego usa el ice chip en una plataforma para poder conseguirlo.

[Para los siguientes dos elfos, necesitas entrar a la "sub area"; cuando estás en la parte de las paredes espinadas, cerca de la puerta derecha del cuarto, la pared azul debajo de ti está medio destruida, destrúyela completamente y estarás en la sub area.

- Culoppe: este está medio confuso, después de las paredes rosas que se pueden bombear puedes ver una parte azul debajo de tus pies. Usa una bomba en el piso en la parte izquierda y entra en el orificio con mucha cautela, cuando veas la caja, usa una bomba en la pared.
- Lanite: después de conseguir a Culoppe, hay un espacio en la zona azul, destruye el piso rosa con una bomba y mata al golem de fuego para recibir al elfo.
- Bompheew: al azar, en un enemigo bomba.
- Beelanch: al destruir el primero reactor.
- BeeStin: en el enemigo de cañón volador justo antes de dejarte caer del área secreta.

(F) Train of Neo Arcadia- Panter Fauclaws.

- Emick: en una caja abajo y a la izquierda del inicio.
- Clockle: en una caja después del carro ancho (donde proteges el cargamento) déjate caer en un carro y en la parte izquierda está.
- Biraero: al azar, en un enemigo de bola espinosa.
- M-orapp: en un enemigo cangrejo, al azar.

(G) Residencial Area - Golem trio.

- Estan: jala el bloque café a la derecha lo más lejos que puedas, (aléjate de la caja, usa el Chain Rod, quédate pegado y luego jala) párate en él y trata de llegar a un ángulo en donde jales el bloque de arriba.
- Rireff: en una caja, después de brincar sobre las espinas ve y jala el bloque de la esquina superior izquierda y jálalo para acceder.
- Bircarry: al azar, en un enemigo volador.
- Beebite: al azar en un enemigo Sword X.

(H) Air Force - Blue Beetle.

* Es recomendable venir aquí después de vencer a Harpuia, en su primera vez)

- Peatan: en el corredor de arriba, 2° piso, en caja.
- Stockel: en el corredor de abajo, baja la escalera, 2° pasaje a la derecha.
- Reloppe: caja en la parte superior derecha en el cuarto protegido por láser.
- En el cuarto de la izquierda (después de proteger a Ciel) en una caja en la parte superior izquierda del mapa.

(I) Computer Facility Roof - Leviathan.

- Mureff: en una caja, abajo y a la izquierda del punto de inicio.
- Remilar: en una caja en un montículo en la parte derecha del mapa.
- Stickoo: al azar, perro de guardia.
- Beefire: al azar, enemigo que avienta bolas de nieve.
- Bomgrow: mina del suelo al azar, generalmente las que se rompen con la bola de nieve que te lanza un enemigo.
- Bomblow: al azar, enemigo flotante.

(J) Forest Of Notus - Burble Hekelot.

- Iterex: caja en los árboles, quema las hojas del árbol con fuego.
- Hafmarmn: después de cruzar las plataformas de cadenas voltea y brinca en la más alta. Es un salto cercano, brinca hacia la izquierda 1 o 2 plataformas, brinca y apóyate en la plataforma arriba de ti con el Chain Rod y balancéate a la izquierda. A la izquierda está la caja, es muy difícil de alcanzar.
- Mappie: caja en un pasaje secreto bajo el inicio de la sección de adentro (la que ya no es jungla). No brinques adentro, sólo camina hacia la derecha por la pared.
- Mitick: si sigues yendo hacia arriba verás esta caja debajo de un corredor pequeño y espinado al que no puedes brincar, usa el Chain Rod para alcanzarlo.
- Tomilar: puedes ver esta caja desde Mitick, el pasaje secreto está arriba a la izquierda detrás del Knight X.
- Cloctell: cuando veas 4 cajas rompibles, 2 arriba y dos a la derecha, rompe la de la esquina superior derecha, encadena el bloque pasando las espinas y ve seguro por la caja del elfo.
- Kelon: al azar en un enemigo del bosque.
- Birhang: de los enemigos que saltan de las fosas.

(K) Cristal Cave - Harpuia.

- Charnue: en un pasaje secreto en la pared derecha en la primer fosa que lleva a la caja.
- Miloppe: en la parte derecha del mapa, habrá una pared que al subirla revelará la ubicación de la caja, trata de subir al mero final de la pared (justo debajo de la caja) con el Chain Rod y trata de llegar a la roca de arriba para sólo columpiarte dentro.
- Clocsule: caja en la primera fosa grande, en el lado izquierdo, deslízate por la pared de la izquierda para alcanzarlo más seguramente.
- Itemass: después de la primera área espinada cae hacia la izquierda. Luego en medio; deslízate por esta pared para alcanzar una puerta en la derecha. Por las puertas está la caja.
- Birflow: enemigo bicho, al azar.
- Beehitt: al azar del enemigo Hopper X.

(L) Shuttle Factory - Fefnir.

- Stoctem: en un pasaje secreto en la pared de la izquierda (sobre 3 Knight X,

escondidos por pipas) busca por la caja.

- Euppie: caja en la escalada vertical de la derecha, usa la escalera que está por allí para conseguirlo más fácil.

- Jettah: al azar en un enemigo Knight X.

- M-orossa: al azar en la máquina de elementos giratoria.

(M) Neo Arcadia Temple - Devil Slug.

- Nureff: en una caja en la esquina superior derecha de una pared donde el camino cae.

- Parick: caja en la esquina izquierda del primer techo espinado, después de la primera máquina de elementos giratoria.

- Beellet: al azar en un enemigo Cannon X.

(N) Temple Of Fire - Fenir Tank.

- Satick: en una caja en la esquina izquierda después de caer por el foso con cañones en la pared.

- Stocpuss: en una caja después de las plataformas débiles sobre la lava, detrás de un Knight X.

- Stickoh: al azar en un cañón de pared.

(O) Temple Of Ice - Ray Leviathan.

- Oreff: ve bajo el agua y a la derecha, brinca en el segundo bloque de hielo, usa el Chain Rod para alcanzar la pared derecha, escálala para esta caja.

- Meloppe: en el segundo cuarto brinca las escaleras sobre el piso espinado para esta caja.

- Clocpull: caja en la izquierda de la zona de elevación de agua.

(P) Temple Of Wind - Jet Harpuia.

- Stocpell: en la esquina derecha del mapa, cae, pasa los dos contenedores para esta caja debajo de ellos.

- M-oreno: en el cuarto del láser, destruye el primer generador y rápidamente brinca a la izquierda luego ve abajo para ver esta caja.

- Birhelp: al azar en un enemigo Jet.

- Beesult: al azar en un enemigo Gun X.

2. Las armaduras.

* Créditos en esta sección:

- Aldo Cáceres: por agregar diversas maneras para obtener ciertas armaduras.

* ACTIVE FORM.

Requerimientos: mata a 20 enemigos en un nivel haciendo un sablazo después de un dash.

Descripción: Con esta forma, puedes ejecutar un sablazo al igual que en el Mega Man Zero y en el X4 hacia adelante donde Zero puede ejecutar un sablazo giratorio en el aire, lo que golpea mejor a los enemigos. Además tiene la velocidad de golpe más rápido.

* DEFENSE FORM.

Requerimientos: mata a 20 enemigos con el Shield Boomerang cargado en un nivel.

Descripción: esta forma tiene la mejor defensa del juego, pero a pesar de tener la mejor defensa su ataque es muy bajo.

* ENERGY FORM.

Requerimientos: Consigue 25 cápsulas de energía (las grandes).

Descripción: esta forma no es nada increíble, sólo hace que los Energy Crystals aparezcan más seguido, muy buena cuando quieres crecer a todos y cada uno de tus Cyber Elves.

* ERASE FORM.

Requerimientos: refleja 30 disparos del enemigo en un nivel con tu Shield Boomerang.

Descripción: nada genial tampoco, aunque te permite borrar los disparos del enemigo.

* POWER FORM.

Requerimientos: jala 30 objetos o mata a 30 enemigos en un nivel con el Chain Rod.

Descripción: Esta armadura es muy buena, tiene combinación de ataque y defensa y además puedes hacer un sablazo final que lo vale muy bien.

* PROTO FORM.

Requerimientos: vence el juego.

Descripción: nada interesante, tiene el mejor ataque pero lo que es su defensa y velocidad son pésimos.

* RISE FORM.

Requerimientos: destruye a 20 enemigos en un nivel con el saber saltando.

Descripción: es una muy buena, no tendrá buen ataque pero el último flash de tu saber es hacia arriba, algo padre.

* ULTIMATE FORM.

Requerimientos: usa todos y cada uno de los cyber elves del juego, inclluyendo los que deben de crecer.

Descripción: esta forma te permite hacer atajos para ejecutar ataques:

- BUSTER LVL1: abajo, diagonal abajo-enfrente, enfrente.
- BUSTER LVL2: abajo, diagonal abajo-enfrente, enfrente, abajo, diagonal abajo-enfrente, enfrente.
- SABER: enfrente, diagonal enfrente-abajo, abajo.
- CHAIN ROD: enfrente, abajo, diagonal abajo-enfrente.
- SHIELD BOOMERANG: abajo, diagonal abajo-atrás, atrás.

* X FORM.

Requerimientos: mata a 50 enemigos en un nivel con tu Buster.

Descripción: Tu Buster es más rápido y más poderoso.

== Aldo Cáceres agrega:

Incluyo algunos consejos para obtener las siguientes armaduras:

- Defense: LA SERPIENTE: avanza todo el escenario con Shield y ya, además que es el jefe más fácil y se le derrota con las armas en el primer nivel.
- Rise: Polar Kamrus.
- X: Fenix Magnion.
- Active: Panther, porque este escenario tiene buena cantidad de tiempo y se le pude gastar practicando los sablazos.
- Erase: la del hermano del escarabajo Anchortus, si defiendes a Ciel con el Shield, obviamente éste lo obtienes.
- Energy: la de Harpuia, este escenario esta repleto de E-Crystals, y los insectos que bota el robot en las espinas siempre dan cristales.
- Power: Hyleg Ourobuckle, en medio del escenario hay un cubo abajo de dos Cyber Elves, solo hay que jalarlo unas 30 veces y ya esta.

* Créditos en esta sección:

- emi_leiva: por notar el Sub Tank faltante.

3. Las misiones.

* NOTA: el orden de las misiones que propongo a continuación son el que yo sugiero para un desempeño sencillo del juego.

@ Misión 1.

- Objetivos: Destruir computadoras.

- Arma recomendada: Z-Buster.

- Jefe: Poler Kamrous.

- Debilidad: Fuego.

- Estrategia: los ataques de este jefe son muy sencillos, así que no hay mucho que temer xD. Lo más sencillo que puede hacer es equipar el Z-Buster si eres principiante, aunque usarlo es más seguro y ahorra más energía que si usas el Z-Saber, no digo que esta arma sea una rotunda porquería contra este jefe, lo que me refiero es que sus ataques pueden ser destruidos con el Z-Buster y como tiene alcance pues sale chida la cosa. Generalmente, su primer ataque consiste en una columna de hielo que consiste en una columna con la parte de arriba que es la que hace daño. Justo después de esto generalmente empieza a caminar hacia la pared, entonces es tu oportunidad de darle de golpes. Una vez que esté muy cerca de ti, salta en la pared y trata de hacer un dash para llegar más lejos y así no chocar con el jefe. En cierto momento puede que el jefe cargue y lance un bloque de hielo al aire y caiga en tu posición, así que muévete. Eso es todo, lo demás se repite.

@ Misión 2.

- Objetivos: proteger las provisiones.

- Arma recomendada: Z-Saber.

- Jefe: Panter Fauclaws.

- Debilidad: Hielo.

- Estrategia: este enemigo es uno de los que más trabajo cuestan, ya que ataca en ráfaga xD. Lo más sencillo para atacar a este enemigo y finalizar seguro es usar el Z-Buster para así congelarlo de distancia, aunque de poco sirve porque se libera inmediatamente. Es mejor, en mi opinión, que se use el Z-Buster, pero la verdad prefiero el Z-Saber por la cantidad de actualizaciones y gran poder que puedes hacer con esa arma. Primero que nada, hay que considerar que saltar es la mejor arma para eludir la mayoría de sus ataques, pero también observa que hay una línea en medio, y si caes allí adentro y no haces nada morirás 0_0. En primer lugar, saltará a la plataforma que estás tú, en ese momento colócate justo a la orilla del precipicio y con ello evadirás uno de sus ataques, mientras quedará tras de ti. Ahora puedes usar el Z-saber xD, después vete lejos ya que puede usar unos sables que tiene un rango grande y después de eso lanzará unas bolas eléctricas en línea recta.

@ Misión 3.

- Objetivos: destruir los generadores de electricidad.

- Arma recomendada: Z-Saber.

- Jefe: Phoenix Magnion.

- Debilidad: Electricidad.

- Estrategia: el enemigo esta vez es un poco más complicado, por lo que recomiendo que tengas tú Z-Saber ya en niveles superiores, preferiblemente si ya tienes la habilidad de recargar tu Z-Saber. Para esta pelea, primero, recomiendo que estés en una zona donde no haya plataformas que no estén cubiertas plataformas delgadas. Ahora, el enemigo pasa la mayoría del tiempo en el centro del escenario, así que siempre que trates de golpearlo hay dos opciones: si le das justo en el cuerpo, desaparecerá y luego volverá a aparecer en cierto punto de la pelea y tratará de dañarte. DE no ser así, se irá hacia atrás y allí saldrá disparado hacia ti y en eso tienes que ser muy

preciso en el salto para evadirlo.

@ Misión 4.

- Objetivos: rescatar a los reploides.
- Arma recomendada: Z-Buster.
- Tanque secreto: antes de llegar a la puerta del jefe, justo antes del techo con picos que cae y se eleva, hay un camino que lleva a un camino de espinas y otro que lleva enfrente. Si equipas el Chain Rod puedes colgarte del techo y con ello llegar al otro lado donde está el tanque que te permite usar la energía que colectas mientras tu energía está totalmente llena.
- Jefe: Hyleg Ourobockle.
 - Debilidad: Fuego.
 - Estrategia: el punto malo de esta batalla es que el jefe batalla en un piso de tipo serpiente que además se mueve de arriba para abajo y eso en parte te beneficia pero también te perjudica. Primero que nada, el jefe siempre saltará y después de él hará un ataque; después del ataque volverá a saltar, generalmente a la posición donde te encuentras. Uno de sus ataques puede ser que meta sus manos en el piso y si logra atraparte, te quite energía hasta que logres soltarte; otro es si te encuentras muy cerca de él, en el que hará una arañada. Dos veces después se deslizará en forma de serpiente y luego la plataforma se hará escalones; el jefe se encontrará en la parte superior y de allí aventará pequeños ítems. Terminando, los bloques se revolverán de nuevo y en esta etapa verás que algo sucede entre los cubos que se ordenaron de manera en que queden en forma cuadrada. El arma recomendada es el Z-Saber, preferiblemente si ya tienes la opción de cargar tu Saber.

@ Misión 5.

- Objetivos: buscar a Elpizo.
- Arma recomendada: Z-Buster.
- Jefe: Son tres jefes, los tres jefes son muy similares.
 - Debilidad: Hielo, Electricidad, Fuego.
 - Estrategia: como dije, los jefes son muy similares, porque cada uno tiene su propio elemento. Son los clásicos robots gigantes que encuentras en el mero transcurso de todo el juego y los tres son muy sencillos. Si todavía te cuestan trabajo, aquí te tengo la estrategia. Primero, para el jefe de electricidad, siempre cargará su arma para dispararte. Esto es muy sencillo, la colocación de su disparo depende al lugar donde lo cargue. Si lo carga en la parte de enfrente, pégate lo más atrás posible para evadir el ataque; ahora si lo carga en la parte de atrás, aproxímate a él para evadir los tiros. Para el segundo, de fuego, lo que más hace es un aro de fuego que va hacia ti, ése se esquivo pasando por en medio del aro o saltando en la parte superior; también tiene un ataque en el que lanza una llama al suelo y esa llama se expande por el suelo. El tercero de hielo puede que sea el más molesto, pero no deja de ser sencillo; el campo es grande, porque hay veces en las que deja caer una bola de nieve que va hacia ti, lo que le puedes hacer es destruirla o evadirla. Después, verás que te lanza estalactitas, esas se destruyen preferiblemente con el Z-Saber y para cuando el enemigo vaya hacia a ti, pues sólo bárrete para pasar por debajo de él.

@ Misión 6.

- Objetivos: destruir la flota aérea de Neo Arcadia.
- Arma recomendada: Z-Saber.
- Jefe: Blue Beetle.
 - Debilidad: hielo.
 - Estrategia: este jefe sí que es molesto, ya que siempre tienes muchos ataques rápidos, por lo que esto no es bueno para quienes apenas empiezan con Mega Man Zero. Como siempre, recomiendo que tengas tu saber ya con la habilidad de cargarlo para causar un daño más profundo y la pelea sea más corta, además de que recibas un rango más alto. Ahora empieza lo interesante. La pelea no la desarrollará sólo, sino que tendrás que ayudarle para hacer que

la pelea te sea más fácil. Primero, verás que va hacia a ti a toda velocidad, para esto brinca mientras vas cargando tu saber, para que cuando llegue la segunda pasada puedas ponerte en su espalda y así dañarle. Al hacerlo, saltará a un punto y empezará a lanzar un torbellino que te lleva directo hacia a él; por lo que quieras, no choques con él, es demasiado peligroso eso, te baja mucha energía. Pero en esta parte también tengo un haz bajo la manga, si ya tienes el saber recargado de nuevo, pues puedes hacer un dash cuando no estén tan lejos ni tan cerca de él para quedar de nuevo detrás de él y golpearlo nuevamente. Ahora no saltará, sino sacará unas cadenas con unos rayos que tomarán una trayectoria recta, así que encuentra el espacio perfecto para saltar. Después de esto, todo se vuelve a repetir.

@ Misión 7.

- Objetivos: caza a Elpizo.
- Arma recomendada: Z-Saber.
- Tanque Secreto: en una zona cerca de la puerta del jefe hay cuatro bloques rompibles (dos arriba y dos enfrente); tras los que están enfrente hay muchas espinas por lo que es recomendable utilizar el cyber elf Putick. Se rompe el bloque de enfrente ubicado a lo alto y se deja el otro para posicionarse bien a la hora de saltar y así se llega al Sub Tank. También puede obtenerse con el Chain Rod. [Créditos de emi_leiva]
- Jefe: Burble Hekelot.
 - Debilidad: Fuego.
 - Estrategia: este jefe es uno de los más sencillos, pero tiene mucho movimiento, eso es lo que hace más complicado de lo normal. Bueno, la pelea comienza generalmente cuando el jefe se trepa en la pared y empieza a sacudirla produciendo un sonido muy raro; esta es tu oportunidad de cargar tu Saber y con él darle al enemigo y también con esto quitarás las hojas de arriba, dejándote la vista completa. Después de esto, caerán pequeños gusanos en el campo, si la rana se come a un gusano, se hará más grande, si come dos, se hará una enorme bola que girará por el campo y luego caerá en un lugar indeterminado, casualmente caerá en tu posición. Su punto débil es esta forma, ya que si recibe algún golpe mientras está en su forma intermedia, regresará inmediatamente a la forma normal y si lo golpeas en la forma normal causarás más daño de lo normal. Cuando se le antoje puede saltar hacia el techo y de allí se colgará y estirará sus piernas tratando de lastimarte, pero si te subes a la pared y cargas tu Saber y le das sería muy bueno, aunque si no lo quieres cargar está bien.

@ Misión 8.

- Objetivos: caza a Elpizo.
- Arma recomendada: Z-Saber.
- Jefe: Fighting Fefnir.
 - Debilidad: Electricidad.
 - Estrategia: Fefnir es muy similar a su versión en el Mega Man Zero, al igual que en la anterior, el condenado tiene una gran variedad de ataques, que lo hace un enemigo fuerte. Nunca empieza con un mismo ataque, siempre usa su variedad. Primero empezará por los ataques de emboscada; Fefnir retrocederá y se cargará, dependiendo de tu posición saltará arriba de ti y te lanzará un disparo de fuego, a esto avanza hacia enfrente, carga el Z-Saber y dale un buen sablazo que hará que la electricidad le afecte a sus acciones. Generalmente, al terminar este ataque irá al aire y disparará tres disparos (justo como Pirate X en el Mega Man Zero). Después de esto golpéalo y de nuevo y él cargará; lo mismo deberás hacer tú con el saber. Ahora es cuando cargará en su mano un poder y lo ejecutará en el suelo, no tiene un gran rango como en el Mega Man Zero, pero si llega a golpearte deja un gran vacío en tu energía. También puede cargar e ir hacia ti, si logra agarrarte, te exprimirá y además te lanzará hacia arriba. Esta es toda la estrategia.

@ Misión 9.

- Objetivos: caza a Elpizo.
- Arma recomendada: Z-Saber.
- Jefe: Fairy Leviathan.
- Debilidad: Fuego.
- Estrategia: este jefe es un poco más complicada que los demás, pero a diferencia del líder Harpuia, este es presa fácil. Primero, al igual que Fefnir, se pondrá arriba de ti y dejará caer su bastón, pasa a su espalda y carga el Saber, dale para eliminarla rápido. Después de esto, cogerá su arma y empezará a lanzar unas puntas en direcciones diferentes, pero nunca van hacia atrás, así que colocarte detrás de ella es bueno. Después de ello, cargará su arma y liberará una carga de estrellas de hielo, para esquivarlas vete lo más lejos que puedas. Después, todo se repite.

@ Misión 10.

- Objetivos: caza a Elpizo.
- Arma recomendada: Z-Saber.
- Jefe: Sage Harpuia.
- Debilidad: Hielo.
- Estrategia: esta versión de Harpuia es la más letal que se podía haber visto de un cazador, ya ni Phantom del MMZ 1 se lleva este premio, esta versión de Harpuia se lo lleva de corbata. Pues hay muchos elementos que se mantienen de su anterior aparición, pero hay otros nuevos y que son más peligrosos. Primero, hay que considerar que Harpuia siempre rondará por el aire, ese es un punto a considerar; pero para dejarnos de rollos, que tal si empezamos. Este jefe tampoco tiene un ataque principal con el que comience cada pelea. Como dije, la mayoría del tiempo estará en el aire, allí hará varios ataques. Uno de ellos es cuando se balancea de lado a lado, dejando un rastro de su sable en el transcurso, si puedes, salta y cuando esté frente a ti golpéalo con tu Saber bien cargado. Ahora, si no hace esto, es que está sacando unos misiles, pero no son muy comunes, ya que estos después de un tiempo sacan una bola gris y después de eso siguen de nuevo su trayectoria, pero no basta con esquivarlos, ya que irán hacia a ti de cualquier modo, un sablazo normal los derribará. Generalmente, cuando le golpeas, en el aire convocará a unos truenos, no son difícil de esquivarlos, pero trata de no quedar arrinconado ya que a veces lo hace muy bien. Ahora, si anda en el suelo, cuidado, puede que cargue y vaya hacia enfrente, te agarrará y luego te llevará al aire, donde quedarás libre. También están los clásicos sablazos en el suelo, al estilo Zero de Mega Man X 2, para estos, sólo haz un dash y colócate detrás de ella para que le des con tu Saber cargado y después de eso repite este movimiento de nuevo para así dejarla sin oportunidad.

@ Misión 11.

- Objetivos: llega al núcleo de Neo Arcadia.
- Arma recomendada: Z-Saber.
- Jefe: Devil Slug.
- Debilidad: Fuego.
- Estrategia: este enemigo tiene muchos ataques frustrantes, pero no es tan difícil. Como es una masa gelatinosa, puede dividirse, lo cual te causará problemas a veces. Generalmente se divide cuando le conectas un golpe recargado. Cuando se divida irá por toda la pantalla hasta que quede en un lugar donde se va a ajuntar de nuevo.

@ Misión 12.

- Objetivos: llegar al núcleo de Neo Arcadia.
- Arma recomendada: Z-Saber.
- Jefe: Fefnir Tank.
- Debilidad: Electricidad.
- Estrategia: ahora Fenir ya no es igual a la pelea anterior, en ningún aspecto. Cuando llegues con Fenir, procura ya tener tu Saber cargado para no demorar y vencer más fácilmente. Si ya dominas lo que es el arte de evadir los

ataques, pues entonces no necesitarás ni de Cyber Elves ni de Sub Tanks. Ahora, Fefnir ya es una especie de vehículo que usa un lanzallamas de alto rango; en esta pelea, lo más conveniente para esquivar los primeros ataques es quedarse lo más pegado hacia la izquierda (nota que te irás moviendo durante la pelea). Primero, Fefnir usa mucho los lanzallamas, que pueden ser arriba o abajo, ambos son en dirección horizontal. Después, alzará las partes traseras y lanzará dos disparos al estilo de un NAPALM, y cuando hayan chocado en el suelo quedará el rastro de la explosión, por lo que si te acercas en ese momento te dañarás. El momento adecuado para darle un buen sablazo bien cargado es cuando no esté haciendo ni un ataque, es el mejor momento. Después de muchos golpes que reciba, sus lanzallamas quedarán atrofiados, pero no destrozados, en esos momentos ya no habrá lanzallamas tal cual, pero las llamas ahora irás más cortas. Ahora serán disparos más pequeños y si los dos lanzallamas ya andan atrofiados, deberás ejecutar un pequeño baile de salta y camina para evadir todos y cada uno de los pequeños disparos, que siguen siendo en forma horizontal. Repite esto para vencer.

@ Misión 13.

- Objetivos: llega al núcleo de Neo Arcadia.
- Arma recomendada: Z-Saber.
- Jefe: Ray Leviathan.
 - Debilidad: Fuego.
 - Estrategia: esta versión de Leviathan es una de las más peligrosas en toda la saga de Mega Man Zero, esta tiene poderes aún más potentes que en la versión anterior. Bueno, ella ahora es más una manta raya, así lo percibo yo, no sé ustedes como lo vean. La cosa es que ahora usa pocas combinaciones en los ataques, no es como Fefnir que tendrás que hacer bailecitos para vencer, sino que ahora tendrás que saltar mucho para ello. Primero, considera que el jefe siempre estará en los extremos, ya sea izquierdo o derecho; justo cuando está acá es cuando mejor puedes dañarla con un sable de fuego bien cargado, para que duela. Ahora, generalmente sus ataques consisten en lanzar dragones de hielo a escena, pero esos dragones de hielo son más vulnerables que anda, sólo es cosa de dañarlos en la cabeza y desaparecerán; lo considerable de estos dragones es que tiene dos funciones: una es perseguirte sólo para infiltrarte daño y la otra es acorralarte para que Leviathan se vaya de escena y regrese haciendo un ataque muy parecido a Phoenix Magnion. También lanzará una especie de estalactitas pero irán rebotando por el suelo, cosa que no es muy difícil de evadir, ya que como estás en el agua, los saltos son más altos y así puedes pasar por el centro de ellas.

@ Misión 14.

- Objetivos: llega al núcleo de Neo Arcadia.
- Arma recomendada: Z-Saber.
- Jefe: Jet Harpuia.
 - Debilidad: Hielo.
 - Estrategia: este es el más difícil de todos los jefes del Mega Man Zero 2, y según mi opinión encabeza la lista de los 5 más difíciles de toda la saga de Mega Man Zero. Ahora Harpuia es un Jet, transformado por los dos Baby Elves que Elpizo le deja a Harpuia para que se encargue de Zero mientras él va a deshacerse de X. Ahora, la clave para matar a Harpuia es colocarte atrás del jefe pero no tan cerca porque si no serás dañado, una distancia considerable de tres a cinco cuerpo, esa es la gran clave. La mejor forma de herir a Harpuia es en la parte de abajo del Jet; pero cuidado, los misiles que saca de su parte trasera (de ahí la importancia de quedarse bien atrás) son peligrosos y si te quedas en la parte de enfrente tendrías que hacer un bailecito más complicado que con Fefnir, porque cada misil va dirigido justo a tu posición y si saltas debes hacerlo lo más alto que puedas para así llegar a evadir los misiles, aunque rara vez sales ileso de esos ataques. Después de ello, puede irse a la nada o puede hacer un torbellino; si se va a la nada tendrás que esperarte a que aparezca en el, pero no te quedes estático, si lo haces

sufrirás daño. Ahora cuando hace el torbellino y estás enfrente del jefe, ahí si estás en un daño inevitable, porque aún si te quedas colgando en el borde, te golpeará y ahí hay más posibilidad de que mueras. Volvamos al ejemplo de que se va a la nada, generalmente siempre que se va aparece de la nada, se va del fondo y aparece en el lado izquierdo, aquí hay que poner suma importancia, ya que si lo golpeas justo antes de que empiece otro viaje, empezará a lanzar misiles; para evadirlos aquí es imposible si los saltas, así que si te quedas colgando del borde pues ahí no hay peligro, también hay la posibilidad de que cargues tu Saber y lo sueltes justo cuando termine.

* gustavoom91 agrega:

Otro ataque es cuando lanza un tornado que absorbe pedazos de metal y cuando los absorba todos tienes que esquivarlos muy bien o destruirlos, sino los devolverá hacia ti.

@ Misión 15.

- Objetivos: mata a Elpizo.

- Arma recomendada: Z-Saber.

- Jefe: Beetle Brothers.

- Debilidad: Hielo.

- Estrategia: recuerdas al Blue Beetle que combatimos antes, esta es su hora de venganza. No es que sólo me acuerde de este vaya que es el único que pongo, los otros aparecen, pero para este hay una diferente táctica que en la versión anterior. Bueno, ahora el Blue Beetle viene acompañado con su hermano el Red Beetle y juntos hacen el dúo dinámico. La única diferencia en cuanto a la pelea anterior es que con Red Beetle se hacen diferentes cosas y juntos se ponen en coordinación para sacarte de onda. Primero empieza en escena el Red Beetle, él sacará unas membranas eléctricas de las cuales saca disparos, que son fáciles de esquivar. Aquí mismo, puedes cargar tu Saber y darle al Red Beetle para terminar más rápido con ellos. Después viene el Blue Beetle, él hace el mismo ataque que la vez pasada, si te da tiempo de hacer la táctica de pasarte a su espalda, pues bien, aunque en este punto recomiendo resistirse. Ahora que los hermanos andan en el campo de batalla, ambos volarán a su lado opuesto. Aquí, uno pasará por la parte de arriba (para evitar que saltes) y otro por la parte de abajo (para impedirte que camines normalmente) y aquí sólo usa dash para pasar por debajo del Blue Beetle, pero no te pegues a la esquina, porque allí es donde colocan los Beetles, evita eso.

@ Misión 16.

- Arma recomendada: Z-Saber.

- Jefe: Elpizo.

- Debilidad: Ninguna.

- Estrategia: Por fin, el jefe final, el traidor de Elpizo será presa de tu saber. Pero al igual que X, viene bien equipado, gracias al Dark Elf que llamó al matar a nuestro queridísimo X, que salvó al mundo de la destrucción. Ahora, ve que Elpizo es muy ágil, así que tendrás que moverte bastantito durante la batalla. Trata de tener a Elpizo siempre visible, para así evitar que impactes contra él mientras llega de un gran salto. El ataque que más odio de Elpizo es cuando te lanza una especie de bolas moradas, si quedas atrapado dentro de esas burbujas, entonces cada una de ellas te quitará una parte de tu vida, pero no son tan críticas; se pueden esquivar por supuesto, la forma más sencilla de hacerlo es pasar a la parte trasera de Elpizo, aprovecha ese momento para golpearle. Después de esto, verás que se pondrá en una posición donde pretende usar su espada; si ves que hace eso, estate preparado para saltar, ya que hará un ataque en el que hace varios espadazos bien rápidos y además los ejecuta mientras camina hacia delante, como dije, salta para salir ileso. Después de esto, puedes ver que también convoca un agujero morado, del cual sale un enemigo débil, generalmente son los robots azules, pero también puede sacar esas llantas espinosas que se ven en el nivel de la pantera. Eso es todo sobre el 1° Elpizo, no debe constarte mucho trabajo; también trata de

no usar ningún tanque ni ningún cyber elf para la pelea.

- Arma recomendada: Z-Saber.

- Jefe: Elpizo II.

- Debilidad: Ninguna.

- Estrategia: ahora Elpizo adquirió una forma semejante al último jefe del Mega Man Zero 1, aunque se ve más comprometedor este, por supuesto. Aunque tenga gran tamaño y demás, sigue siendo una presa fácil, aunque ahora no lo es tanto como en la anterior, no debe costarte ni una vida. Bueno, ahora, nota que su punto débil es su cabeza, así que tendremos que saltar mucho de nuevo. Nota que ahora sus manos indican mucho acerca de sus movimientos, trata de poner atención en ellas. Primero, siempre que veas que Elpizo saca un rayo verde en el suelo, aléjate un poco (no quedes en el centro) y verás que empiezan a salir unas bolas verdes, si tienes una buena armadura como la Rise Form, de un sablazo podrás destruir cualquier disparo. Después de esto, puede que tengas bastante tiempo para cargar tu Saber y golpear a Elpizo. Ahora, si ves un rayo amarillo que cae en el suelo, puedes quedarte en el centro, pero tendrás que ser rápido, ya que en vez de sacar disparos, sacará una plataforma con estacas en los laterales y si no brincas puede dañarte, mas no matarte; además, no te quedes pegado a la pared, de este modo sufres más daño si no ejecutas bien el salto. Ahora, cuando desaparece, podrá volver en cualquier sección de la zona, ya sea izquierda o derecha, generalmente usa la izquierda. Aquí hace un par de ataques más poderosos. Uno de ellos consiste en que saca pequeños balines de su cuerpo y esos si que son molestos, ya que pueden bajarte casi toda tu energía; también hay una bola verde que girará alrededor de Elpizo, si te mantienes alejado no hay problema. Si logras vencer a Elpizo, tendrás la Proto Form y el final XD.

4. Secretos.

La verdad es que en este juego no hay secretos que digamos, aunque como en cada Mega Man Zero, hay dos cosas que nunca se nos olvidarán.

* HARD MODE: para acceder al Hard Mode, es necesario que en la pantalla menú presiona L cuando esté seleccionada la opción New Game y si lo haces bien empezará en Hard Mode. Aquí no puedes cargar ni un arma, además de que los jefes usan ataques que no se vieron en el modo normal.

* GALLERY: lo mismo, en la pantalla principal selecciona NEW GAME y pon Select + L + A y con estará lista la galería.

5. Agradecimientos.

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

- * Aldo Cáceres: por agregar diversas maneras para obtener ciertas armaduras.
- * gustavoom91 por un dato que faltó para Jet Harpuia.
- * emi_leiva por notar el Sub Tank que faltaba.
- * Toda la gente que me brinda su apoyo para así yo pueda seguir escribiendo guías.
- * CjayC por haber creado GameFAQs.

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

- * Mega Man 7.
- * Mega Man 9 (mejor conocido como Mega Man & Bass).
- * Legacy of Kain: Soul Reaver.

- * Legacy of Kain: Soul Reaver 2.
- * Legacy of Kain Defiance.
- * Mario & Luigi Superstar Saga.
- * Pikmin 2.

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

6. Información Legal.

© Copyright 2004-2007 Juan Carlos García.

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

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

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

7. Información de contacto.

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

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

* Al escribir procuren utilizar un lenguaje claro y conciso, eviten el uso de modismos y jergas. De esta manera podremos comunicarnos más eficientemente.

* Antes de hacer cualquier pregunta, consultar el apartado FAQ (preguntas frecuentes); si no viene su pregunta en este apartado, siéntanse libres de preguntar.

* Cualquier comentario es bienvenido, sea: corrección, sugerencia, crítica (si llegan a escribir alguna, traten de hacerla lo más objetiva posible; esperen una respuesta si escriben una), felicitación, petición, opinión u otra.

También pueden reportar algún fragmento de la guía que no esté claro. Si lo consideran necesario también pueden avisar de errores ortográficos o de coherencia.

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

* Para cualquier duda del juego procuren colocar en el título del mensaje el nombre del juego.

* Pueden pedir que empiece a hacer una guía de las encontradas en mi lista de espera (consultar arriba o en mi sitio web).

* Si se desea publicar esta u otra guía, favor de hacer la petición antes de publicar la guía, de lo contrario me verá 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 ;)

This document is copyright juanca45002 and hosted by VGM with permission.