

Mega Man 5 FAQ/Walkthrough (Spanish)

by juanca45002

Updated on Jul 2, 2004

```
****      ****
**        **
****      ****
** ** ** **
**   *** **
**    *  **
**        **
**        **
**        **
****      ****

****      ****
**        **
****      ****
** ** ** **
**   *** **
**    *  **
**        **
**        **
**        **
****      ****
```

***** Mega Man V FAQ/WALKTHROUGH *****

Por juanca45002.

FAQ en español.

Empezado: 30 de junio del 2004.

Terminado: 2 de julio del 2004.

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.

== Nota ==

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

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

Contenido del FAQ:

1. Diferencias en cuanto al juego anterior.
2. Beat.
3. Robot Masters.
4. Fake Proto Man's Lair.
5. Dr. Wily's Lab.
6. Agradecimientos.
7. Información Legal.
8. Información de contacto.

1. Diferencias en cuanto al juego anterior.

* Ahora, ya no hay Rush Marine.

* En vez de recibir a Rush Marine, recibirás la Super Arrow, que es una flecha que se va acabando mientras va viajando en el aire, aunque también puedes usarla como escalón para alcanzar lugares altos.

* Beat, es un pájaro que golpea enemigos cuando entran en su campo de visión.

* Habrá varias letras por todos los niveles, cógelas.

* El Rush Jet ahora va siempre hacia enfrente, obviamente también se puede ir arriba o abajo, pero no atrás. También puedes saltar de él cuando quieras.

* El Rush Coil ahora te permite saltar justo cuando estés en lo más alto del salto de Rush.

* Un nuevo tanque, el M Tank, recupera toda la energía tanto de Mega Man como de todas las armas.

2. Beat.

Como mencioné, Beat es un pájaro con energía limitada que te permite eliminar o dañar enemigos conforme Beat esté cerca del enemigo; no es necesario enviar a Beat, él lo localizará y hará su trabajo.

Para conseguir a Beat, hay que obtener 8 letras, las cuales están repartidas por todos los niveles, 1 por cada 1. Estas letras forman la palabra del título: MEGA MAN V

Las letras están así:

M: En el nivel de Gravity Man, se encuentra en el borde de la parte en la que la gravedad te atrae hacia arriba y después te jala hacia abajo, se encuentra en la mitad de ese nivel.

E: En el nivel de Wave Man, en la segunda mitad de la zona de surfear.

G: En el nivel de Stone Man, escondida en una pared falsa.

A: En el nivel de Gyro Man, casi al final, donde se encuentran las plataformas que se caen al pararse en ellas.

M: En el nivel de Star Man, en lo más profundo del nivel, arriba de una serie de espinas.

A: En el nivel de Charge Man, dentro de un vagón de tren.

N: En el nivel de Napalm Man, por la mitad del nivel.

V: En el nivel de Crystal Man, casi al final del nivel, justo donde están las caídas.

3. Los Robot Masters.

El orden que propongo para eliminar a los Robot Masters, es el que te permite vencer el juego fácilmente.

```
-----
| A |     | E |     | G |
-----

-----
| B |     | P |     | H |
-----

-----
| C |     | D |     | F |
-----
```

(A) Stone Man.

- Debilidad: Arm Cannon y Napalm Bomb.
- Descripción: Este enemigo está cubierto totalmente de piedra, como el personaje de "los cuatro fantásticos". Stone Man salta mucho, pero eso no es problema; al comenzar la pelea siempre convocará dos piedras que girarán hasta desaparecer, pero antes de que desaparezca, él comenzará a moverse por todo el escenario, y en cualquier momento podrá convocar de nuevo el par de piedras con la misma función; justo cuando acaba de saltar, siempre se compactará para evitar ser dañado, pero cuando se levante, será vulnerable de nuevo.
- Estrategia: no es muy difícil derrotarlo; como brinca mucho, pasar por debajo de él barriéndote es muy sencillo. Cuando use las piedras, inmediatamente aléjate de él y cuando estés dispuesto a atacar cargar tu Arm Cannon completamente y dispara, pero cuidado, porque cuando se compacta podrás perder la oportunidad.
- Premio: Power Stone (tres piedras saldrán girando y alejándose de ti).

(B) Charge Man.

- Debilidad: Power Stone.
- Descripción: este enemigo es muy parecido a un tren y se notó que es muy fanático, vaya que hubo varias cosas que nos dieron la referencia de su manía. Este enemigo, por ser tren, no salta, en cambio, se la pasa de lado a lado con la oportunidad para golpearte, y ese golpe es de cuidarse. En cualquier momento de la batalla, podrá enfurecerse y ponerse rojo para liberar unas gotas que caen aleatoriamente en el campo, pero generalmente siempre hay un espacio por donde quedarse o simplemente alejarse un poco. Después de ello seguirá dando vueltas y vueltas, aunque al hacer esto podrá acelerar el paso y luego volver al normal.
- Estrategia: como va de lado a lado, habrá que tener que saltar sobre él para no ser impactado contra la pared, aunque a veces es muy mañoso y aprovecha ese momento para cambiar de dirección y así que te impactes con él. Usa Power Stone a poca distancia de él, ya que si lo usas justo a su lado, hay muchas probabilidades de que falles y para que puedas activar el arma de nuevo, debes esperar bastante tiempo. Cuida su aceleración, puede ser crucial si tienes poca energía y usar un Energy Tank sería un desperdicio.
- Premio: Charge Kick (al barrerte, tu barrida tendrá activado un campo de fuerza que daña al enemigo).

(C) Wave Man.

- Debilidad: Charge Pick.
- Descripción: Wave Man es un jefe que usa poderes de agua. Como su nombre lo dice, le gustan las olas, y su ataque su ataque principal es un ataque de olas, que sale espontáneamente en la batalla. También irá cambiando de posición, para que no reciba daño tan fácilmente.
- Estrategia: antes que nada, trata de no llegar con poca energía, ya que la mayor de las veces, sufrirás daño moderado. Al hincar, Wave Man podrá moverse

o empezar a atacar con la ola que sale del piso, salta la ola y bárrete para activar el Charge Kick y con eso dañarlo, pero trata de hacerlo lo más cerca de él para no sufrir daño mientras vas en el trayecto. Después de esto Wave Se moverá y podrás repetir tus movimientos de nuevo.

- Premio: Water Wave (sólo funcional en el suelo, hace que las olas vayan en línea recta).

(D) Star Man.

- Debilidad: Water Wave.

- Descripción: durante el nivel, observamos que no había gravedad y ahora la batalla se facilita demasiado gracias a la falta de gravedad. Star Man camina mucho, pero no se deja al descubierto como Charge Man. Siempre lleva consigo su escudo de estrellas, que siempre aventará hacia ti, ya sea en la tierra o en el aire.

- Estrategia: Es muy sencillo matar a este enemigo, primero, espera a que te vaya a lanzar su escudo de estrellas y salta sobre él para poder quedar frente a Star Man. Si lo hace en el aire, mejor no gastes munición del Water Wave y espera a que lo haga en tierra, ya que tendrá que esperar más tiempo para recuperarse y en ese lapso podrás usar Water Wave para dañarlo. Repite esto cuantas veces necesites hasta que muera.

- Premio: Super Arrow y Star Crash (varias estrellas te rodean, pero si presionas el botón de disparo se irán a cierta dirección).

(E) Gravity Man.

- Debilidad: Star Crash.

- Descripción: esta es una de las batallas más difíciles del juego, así que trata de llegar con la mayor cantidad de energía posible, porque usar Energy Tank's contra un Robot master, es un desperdicio total. Primero, observa que el campo está repartido en dos polos al igual que en todo el nivel. Gravity Man aparecerá y comenzarán a batallar; él controlará los polos del campo, es decir, que si él quiere ir arriba, el campo perderá su propiedad y tú irás abajo, donde él se encontraba. Además de eso, estará disparando para herirte.

- Estrategia: Esta es una de las peleas más difíciles por la forma en la que debes usar el Star Crash. Una de las formas más convenientes pero más riesgosas, es esperar a que el enemigo cambie los polos, pero justo antes de ello colócate casi arriba de él, cargado ligeramente a cualquier lado para que cuando haga el cambio, el Star Crash se impacte con Gravity Man. Otra de las opciones, que te da más seguridad, pero no te garantiza que impactará, es activar el arma y esperar a que haga el cambio, el lugar donde te encuentres no importa, aquí dependes del lugar en donde sueltes el Star Crash para que impacte en Gravity Man.

- Premio: Gravity Hold (daña a los enemigos aéreos).

(F) Gyro Man.

- Debilidad: Gravity Hold.

- Descripción: Gyro Man también es uno de los enemigos sencillos, pero sólo cuando tienes el Gravity Hold, de otro modo te costará un poco de trabajo porque el campo está cubierto de nubes en la parte de arriba y cuando él se esconde allí, no hay forma de que lo veas, hasta que baje de nuevo. En cualquier momento puede usar su ataque principal: unas aspas que te localizan y al hacerlo irán hacia ti, pero es fácil evadirlas.

- Estrategia: Trata de no haber gastado el Gravity Hold durante el transcurso del nivel. Si no lo hiciste, podrás acabar con este enemigo de inmediato, ya que al activar el arma, Gyro Man sufrirá un daño y con las siete veces que puedes activar el arma, Gyro Man no tendrá posibilidad de sobrevivir, a menos de que con los pocos ataques que pueda hacer te dañe.

- Premio: Rush Jet y Gyro Attack (unas aspas saldrán en línea recta hacia donde apuntes).

(G) Crystal Man.

- Debilidad: Gyro Attack.
- Descripción: Crystal Man es un enemigo que no da mucho problema. Su principal ataque, una bola que avienta y puede dividirse para golpearte y que además rebota, es muy sencilla y casi no causa problemas, a menos de que Crystal Man esté muy cerca de ti.
- Estrategia: no es muy difícil matarlo, usa Gyro Attack en cualquier momento que puedas, pero trata de no malgastarlo.
- Premio: Crystal Eye (una gran bola de Crystal que va en línea recta, pero que al romperse da fruto a otras tres bolas pequeñas que rebotan en las paredes).

(H) Napalm Man.

- Debilidad: Crystal Eye.
- Descripción: Napalm Man tiene algo que ver con los asuntos militares. Él puede ser de cuidado o no, depende de cómo batalles. Napalm Man va de lado a otro, y mientras lo hace puede soltar sus bombas, que exploten justo cuando tocan el suelo, pero su explosión puede dañarte si llegas demasiado pronto al lugar donde estallaron. Trata de que no te arrincone o de lo contrario perderás vida inevitablemente.
- Estrategia: No hay mucho que decir, sólo usa Crystal Eye a cada rato, si fallas en el tiro, las pequeñas bolas lo golpearán seguramente y sino podrás usar otro Crystal Eye.
- Premio: Napalm Bomb (una bomba que va en trayectoria de Napalm y quedará rebotando hasta que explote o choque contra un objetivo).

4. Fake Proto Man's Lair.

**** Primera Escena.

(P.1) Tank.

- Debilidad: Water Wave.
- Descripción: Este enemigo de color verde, parece no causar problema por su tamaño, yo esperaba ver algo más grande como en los juegos anteriores, pero resultó ser algo miserable. Pero tal descripción que acabo de dar no justifica el poder de este enemigo. El enemigo como Charge Man va de izquierda a derecha, pero este enemigo es más peligroso, en cierta forma. Primero, siempre salta cuando haga un disparo, que hace a intervalos iguales; si lo dañás con cualquier arma, disparará. Entre más daño le infiltras, más rápido avanzará, así que toma eso en cuenta.
- Estrategia: Como dije, siempre que es herido, dispara, por lo que deberás usar Water Wave lejos de él.

**** Segunda Escena.

(P.2) Shield Tank.

- Debilidad: Crystal Eye.
- Descripción: El mismo enemigo pasado, sólo que ahora con diferente maniobra. Este enemigo es muy sencillo, porque en realidad no tiene ningún ataque que ponga en peligro tu vida. Él también va de lado a lado, pero a diferencia del anterior, este cuentan con un pequeño escudo que lo protege, pero no es muy útil porque los ataque si llegan a penetrar el escudo. Lo que te puede causar daño de este enemigo, es que al saltar para evadirlo, su escudo puede dar un giro y golpearte, algo no esperado en nuestros planes.
- Estrategia: no es muy difícil eliminarlo, trata de repetir la estrategia que con el enemigo anterior, sólo que ahora usa Crystal Eye, que si falla sacará las bolas de emergencia.

**** Tercera Escena.

(P.3) Battle Tank.

- Debilidad: Gyro Attack.
- Descripción: ahora el enemigo ya conocido está mejorando, ya no tiene escudo, pero ahora cuenta con mejores opciones en el ataque. Su cañón, lanza disparos que no son de mucho cuidado, ya que se evaden fácilmente, pero cuando se enoja, suelta tres bolas que van abriéndose mientras avanzan, pero si alguna llega a tocarte te congelará y no podrás moverte hasta que te golpeen o hasta que se acabe el tiempo.
- Estrategia: Sigue las estrategias anteriores, esquiva todos sus ataques y usa el Gyro Attack.

**** Cuarta Escena.

(P.4) Ultra Tank.

- Debilidad: Beat y Arm Cannon.
- Descripción: Proto Man era sólo un disfraz para arruinar la reputación del original, más de lo que ya estaba. Ese L Tank que te otorgó el verdadero Proto Man sólo te recargó la vida, pero creo que será muy necesario llevar un Energy Tank, ya que los enemigos anteriores fueron una especie de entrenamiento sólo para este, que es la combinación del segundo y tercero, incluyendo aspectos del primero. Ahora el enemigo tiene escudo y ataca, pero también se libraré de su escudo por unos momentos.
- Estrategia: Beat es bueno, pero realmente me gusta más el Arm Cannon, ya que con Beat podrás disparar, pero no cargar el Arm Cannon. Así que utiliza el que más prefieras, si llegas a agarrar el ritmo, es muy posible de que no tengas que usar en lo absoluto el Energy Tank que recomendé. Lo mejor que puedo decirte es que cuando dispare las tres bolas, salta todas, no te barras, hay más posibilidad de que puedas saltar todas a que te barras en todas.

5. Dr. Wily's Lab.

**** Primera Escena.

(W.1) Two Wheelers.

- Debilidad: Crystal Eye o Arm Cannon.
- Descripción: Este enemigo no es muy peligroso, ya que no ataca, sino que todo lo hacen por él. Está integrado de dos bloques, que si son golpeados irán directamente al lado opuesto y luego regresarán a su lugar. Lo más desesperante de la batalla son los pequeños enemigos que el enemigo usa para distraerte y dañarte al enemigo, para que falles en todos tus disparos.
- Estrategia: No es muy difícil matarlo, primero hay que utilizar una bala del Arm Cannon para hacer que el bloque de abajo venga a ti, luego sube en él y haz lo mismo con el segundo, una vez que estés arriba carga el Arm Cannon o utiliza el Crystal Eye, prefiero el Arm Cannon porque con él te podrás librar de los pequeños enemigos.

**** Segunda Escena.

(W.2) Super Flyer.

- Debilidad: Gyro Attack y Arm Cannon.
- Descripción: este enemigo SI requiere de un Energy Tank. Es un gran enemigo circular con dos puertas a los lados, que abrirá en cualquier momento; dentro de la coraza está el punto débil, que es el interior. Para esto, tienes dos plataformas con las que te puedes ayudar para alcanzar las puertas y disparar. En cierto momento, el jefe se dirigirá a los extremos y al retirarse lanzará un disparo, pero se esquiva fácilmente.
- Estrategia: No hay mucho que hacer, sólo espera a que abra las puertas y

utiliza el Gyro Attack que le infiltra más daño al enemigo y cuida de no pasear por la parte de arriba que puedes ser golpeado.

**** Tercera escena.

(W.3) Dr. Wily.

- Debilidad: Arm Cannon o Star Crash.
- Descripción: Esta versión de Arm Cannon es muy sencilla, el campo tiene un par de picos en la parte central, pero es fácil brincar sobre ellos, aunque no sé porqué pero creo que aquí saltas menos que en otros niveles. Bueno, Wily está en una máquina que vuela por la parte superior del escenario, pero después de un tiempo revelará su cara y en ese momento irá hacia abajo y después se volverá a parar.
- Estrategia: Como supongo que después de pelear a Gravity Man no te quedará mucha energía para el Star Crash, es conveniente que uses el Arm Cannon a todo lo que da. Primero, espera a que Wily esté dispuesto a caer, después salta del otro lado y salta para que el disparo golpee a Wily, entonces repite esto hasta vencer a Wily.

**** Cuarta Escena.

(W.4) Dr. Wily 2.

- Debilidad: Arm Cannon.
- Descripción: Como vimos en la versión anterior, Wily viene en un robot de calaca; esta vez, el enemigo viene armado con un buen arsenal, tal como misiles rosados, o pelotas azules. Los misiles irán dirigidos en línea recta y colocados especialmente para que te golpeen. Las bolas azules sólo botan; después de esto sabrás que hacer.
- Estrategia: Carga tu Arm Cannon y dispara, trata de esquivar la mayor cantidad posible de armas, y también quédate en la parte izquierda, ya que el enemigo está en movimiento.

(W.) Dr. Wily 3.

- Debilidad: Beat.
- Descripción: En esta parte final, es buena oportunidad para usar Beat. Dr. Wily andará como siempre por todo el campo, y como siempre andará con rayos y disparos.
- Estrategia: Equipa Beat, pero como es un poco torpe acércate un poco para que Beat pueda golpearlo.

** FINAL: Wily es perseguido hasta que encuentra al Dr. Light, pero se empieza a destruir el laboratorio y Mega Man queda sosteniendo el techo, Wily escapa y Proto Man ayuda a Mega Man y a Dr. Light a escapar.

6. Agradecimientos.

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

- * Toda la gente que me brinda su apoyo para así yo pueda seguir escribiendo guías.
- * CjayC por haber creado GameFAQs.

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

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

* Mario & Luigi Superstar Saga.

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

7. 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.byethost17.com/>

8. 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 ;)

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