

Mega Man FAQ/Walkthrough (Spanish)

by juanca45002

Updated on Oct 23, 2008

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

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

***** MEGAMAN FAQ/WALKTHROUGH *****

Por juanca45002.

FAQ en español.

Empezado: 22 de junio del 2004.

Terminado: 22 de junio del 2004

Última actualización: 22 de octubre del 2008.

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 ==

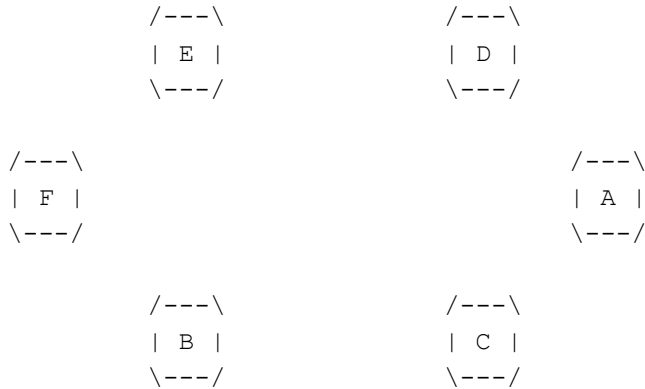
Quien encuentre información que haga falta en la guía, por favor avise, así mismo ayudará a mejorar el contenido y calidad de la guía.

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

Contenido del FAQ:

1. Robot Masters.
2. Dr. Wily's Lab.
3. Agradecimientos.
4. Información Legal.
5. Información de contacto.

* Actualizaciones *



1. Robot Masters.

Sigue el orden propuesto a continuación para facilitar tu trayecto a través del juego.

Para vencer a estos enemigos, no es suficiente eliminarlos, también necesitas recolectar cierta cantidad de puntos, que te garantizarán que vences al enemigo.

(A) Ice Man.

- Debilidad: Thunder Beam, Arm Cannon.
- Descripción: Este enemigo es un esquimal tal cual, tiene su abrigo de piel que le cubre hasta la cabeza. Es un especialista en el control del hielo, así que por el nivel, tendrás que sufrir con el piso congelado y resbaloso, al igual que tendrás que soportar durante la pelea.
- Estrategia: Como recomiendo pelear a este enemigo primero, tendrás que afrontarlo con el Arm Cannon; al empezar, Ice Man lanzará unos disparos congelados seguidos uno de otro, exactamente de tres en tres y además van escalonados (para quienes no saben que significa escalonados, es una formación que simula una escalera). Evádelos y cuando vayan llegando los siguientes, empieza a disparar para poder evadir lo siguientes y repetir la estrategia. Mientras más dañado esté, más rápido disparará.
- Premio: Ice Slasher (un tiro de hielo lo suficientemente fuerte para congelar a un robot)

(B) Fire Man.

- Debilidad: Ice Slasher.
- Descripción: Fire Man es un robot muy versátil, ya que para derrotarlo se necesita de mucha destreza y velocidad, además de un poco de táctica. Este enemigo lanza disparos de fuego, pero no son disparos normales, ya que generalmente, al darle en donde más le duele, saca una especie de escudos de fuego, que son un poco difíciles de esquivar, pero eso también depende de lo cerca en que los haga y qué tan cerca te encuentras de él.
- Estrategia: Para tener un mejor control de la batalla, te recomiendo que llegues lo más saludable posible para sobrevivir con mayor posibilidad. Primero, verás que Fire Man empezará a caminar, después, equipa Ice Slasher y comienza a dispararle, esto hará que dispare sus escudos, por lo que estáte listo para saltar en cualquier momento. Es seguro que no saldrás ileso de esta batalla, pero si saltas algunos disparos, es probable que seas el ganador.
- Premio: Fire Storm (con esta arma, sacas dos disparos poderosos al mismo tiempo, el primero es el que te rodea de pies a cabeza por pocos segundos, el segundo es el que va hacia enfrente para destruir cualquier enemigo.

(C) Bomb Man.

- Debilidad: Fire Storm.
- Descripción: Este enemigo es piromaniático, así que es posible que haya crecido en Irak. Es maestro en la planeación de las explosiones, además de que también le gusta dar saltos y caminar de lugar en lugar. Sus bombas son lo que más daño hace, no sólo lo es su cuerpo todo chonchito, ya que las bombas, aún cuando no estés exactamente a un lado de ellas, te dañarán vaya que el rango de la explosión también perjudica.
- Estrategia: El Fire Storm es lo ideal en la batalla, no sólo porque te rodea de pies a cabeza, sino que podrás fintarlo y darle con el disparo a distancia. Para comenzar, verás que siempre que actives el Fire Storm, él saltará para evadirlo, así que si quieres mantenerte saludable, es mejor que lo fintes y luego le des con el disparo a distancia. Pero si se encuentra muy cerca de ti, haz que salte y para acompañar con seguridad, salta a su lado y activa el poder para dañarlo. Repite toda esta táctica y cuidate de que no te estrelle contra la pared (es decir, que no choques con él).
- Premio: Hyper Bomb (una bomba que no explota al contacto, así que tienes que esperar unos segundos para que explote).

(D) Guts Man.

- Debilidad: Hyper Bomb, Fire Storm.
- Descripción: este enemigo parece que fue al gimnasio de los robots, vaya que tiene una buena complexión y eso lo compruebas al ver su grandeza; esto le permite levantar objetos pesados que le sirven para aplastar a su enemigo, que en este caso, eres tú. También tendrá una táctica que te puede volver loco durante el duelo, esto consiste en que Guts Man salta al aire, y justo cuando cae provoca un pequeño sismo que te mantendrá ocupado por 1 o 2 segundos, así que como le gusta saltar, tendrás que ir al aire para evitar ser saqueado.
- Estrategia: Primero, nota que tiene doble debilidad, puedes derrotarlo con la Hyper Bomb, que le bajará una cantidad decente de energía o usar el Fire Storm para garantizar el golpe. Sinceramente, yo recomiendo usar, cuando estés en la primera pelea, el Fire Storm. Para esto, espera a que salte y una vez que vaya cayendo, salta tú para evitar la reacción del sismo, y cuando estés a punto de tocar el suelo, suelta un disparo de Fire Storm; si se acerca mucho a ti como le gusta hacer, repite la misma estrategia, sólo que ahora, puedes golpearlo antes por el doble efecto del arma.
- * Si te encuentras en la segunda pelea (en el laboratorio del Dr. Wily) usa la Hyper Bomb. Con ella, la pelea se hace un poco más complicada de lo normal, porque la bomba, como mencioné, no explota en el mismo instante en el que toca al enemigo, así que trata de calcular la distancia con la que la vas a lanzar y con ello dañes a Guts Man. Trata de no desperdiciar mucho las bombas y que aciertes cada vez que saques las bombas, para que garantices tu victoria y además, no te quedes sin unidades para activar esta arma.
- Premio: Super Arm (colócate enfrente de bloques especiales, que empezarán a parpadear cuando equipos esta arma y te coloques enfrente de ellos, para levantarlos y al soltarlos, se destrozarán y se volarán en pedazos más pequeños).

(E) Cut Man.

- Debilidad: Super Arm.
- Descripción: Este enemigo tiene unas tijeras en la cabeza, por lo que podemos suponer que le gustan los objetos punzo cortantes. El ataque principal de este enemigo es el lanzamiento de las tijeras que tiene en su cabeza, esto no es mucho problema, pero al saber que lo hace frecuentemente puede causar un ligero dolor de cabeza; para culminar su ataque, Cut Man siempre tratará de emboscarte, además de hacer el ataque antes mencionado.

- Estrategia: para evitar parte de los golpes que puedes sufrir con sus tijeras, salta cada vez que las use; también trata de alejarte lo más posible de él. No es necesario hacer mucho, ya que encontrarás dos bloques en el cuarto; toma un bloque u lánzasele en su cara para causar un daño increíble, repite la misma táctica y notarás que habrás eliminado sencillamente. Si se te acaban los bloques, no hay problema, recomiendo que uses el tremendo Fire Storm que nos ha servido para gran cantidad de enemigos y que servirá para muchos más.

- Premio: Rolling Cutter (las mismas tijeras que lanza de su cabeza, las lanzarás y tendrán una trayectoria giratoria)

(F) Elec Man.

- Debilidad: Rolling Cutter.

- Descripción: Este enemigo a pesar de ser el más poderosos, es el más sencillo. Es el más poderoso porque su ataque de rayos, que van en tres direcciones (arriba, enfrente y abajo) puede causar un daño impresionante, por lo que tres disparos de esos, culminarán con tu vida. Lo más hartante de este enemigo es que anda en movimiento durante la batalla, por lo que es muy difícil calcular el momento en el que va a atacar. Por lo regular, siempre va hacia ti para culminar más rápido con el encuentro, pero por fortuna hay dos bloques que puedes usar para bajarle energía, la desventaja de esto es que como sólo hay dos bloques, ambos le dañarán a la mitad y la otra mitad tendrás que dejarlo a la fortuna. Es mejor que subas en los bloques y de allí evadas los disparos eléctricos.

- Estrategia: Como mencioné, tres golpes culminan contigo, pero también pocos contactos de tu arma lo aniquilarán. Primero, nota que con cualquier rasguño, se quedará un poco pasmado, es decir, dará una ligera pausa y se irá para atrás. Aprovecha este momento de la verdad, equipa tus Rolling Cutters y después empieza a dispararlos como maniático; observa que siempre será golpeado e irá hacia atrás, haciendo que el próximo Rolling Cutter impacte con él y con ello, no tendrás menor problema en derrotarlo.

- Premio: Thunder Beam (un rayo de electricidad que va en tres direcciones, arriba, enfrente y abajo, además de ser poderosos y eficiente.

2. Dr. Wily's Lab.

* Créditos en esta sección:

- emi_leiva por una debilidad extra de Wily.

Una vez que entres a la fortaleza del Dr. Wily, no podrás salir, a menos que mueras en el intento.

```
          /---\          /---\
          | E |          | D |
          \---/          \---/

      /---\          /---\          /---\
      | F |          | W |          | A |
      \---/          \---/          \---/

          /---\          /---\
          | B |          | C |
          \---/          \---/
```

**** Primera escena.

(W.1) Orange Devil.

- Debilidad: Thunder Beam, Arm cannon.
- Descripción: como lo hemos visto en otros juegos, este enemigo es un dolor de cabeza. Primero, hay que explicar porque cuando llegas al cuarto del jefe, está vacío. Este jefe es un pedazo de goma, por lo que puede descomponerse en varias partes y volverse a unir como si resucitara. De color naranja, será más fácil distinguir su entrada; entrará primero una bala de pintura, después otra y así seguirá hasta que llegue el último para formar al enemigo, pero al formarse revelará inmediatamente un ojo, que disparará una bala que se esquivará fácilmente aunque sea rápida.
- Estrategia: es necesario de que estés bien concentrado, que no haya nadie que te interrumpa y que te enfoques bien en los cubos que van entrando a la pantalla para vencer a este enemigo que si es difícil de matar. Primero, empieza a saltar los bloques y también cuenta los bloques que salen pegados al suelo de abajo; cuando estés en dos y veas al tercero, avanza un poco y cuando vayas a golpear al de enfrente, salta y verás que no saltarás sólo el pegado al suelo, sino que otro que va justo inmediatamente de él también habrá sido esquivado. Al revelarse el ojo, equipa el Thunder Beam y dispara, y después de eso se volverá a hacer añicos y con ello volverás a los brincos. Trata de evadir TODOS, para garantizar tu victoria.
- Premio: Ninguno.

**** Segunda escena.

(W.2) Clone.

- Debilidad: Thunder Beam, Arm Cannon.
- Descripción: no es necesario escribir como es tu clon, vaya que lo único que los diferencia es la maldad. No importa que equipes, él lo hará, no importa como te comportes, él tratará de vencerte.
- Estrategia: la estrategia es muy simple, equipa el Thunder Beam, no importa si él también lo hará, pero es lo más eficiente que hay. Salta sus ataques, que son muy frecuentes; como está caminando, cuida tu salto. Trata de atinarle como mejor puedas y vencerás. El Arm Cannon es otra alternativa que propongo, aunque es un poco más riesgoso que uses éste, porque mientras él puede causar más daño, tú le bajarás un poco menos.
- Premio: Ninguno.

**** Tercera Escena.

(W.3) Robot Bubbles.

- Debilidad: Super Arm, Arm Cannon.
- Descripción: aquí no enfrentarás aun solo robot, sino a toda una pandilla de siete. Estos enemigos salen de cualquiera de los cuatro agujeros que hay en el escenario y después de ello empezarán a rodear el área para tratar de golpearte. La burbuja que traen dentro no les sirve como escudo, sino como simple adorno, por lo que no debes preocuparte. Mientras menos robots haya, más veloces serán.
- Estrategia: Como acabo de mencionar, entre menos, más rapidez. Entonces, nota que hay cuatro bloques para el Super Arm. No hay que malgastarlos, así que se valiente y destruye a los primeros 3 con tu Arm Cannon, así quedarán el número de robots equivalentes al número de bloques. Entonces, tienes la gran oportunidad, ve y agarra un bloque y estréllalo en el robot y morirá instantáneamente. Con esto, los siguientes bloques utilízalos de la misma manera, pero si se te acaban usa el Arm Cannon de nuevo, aunque seas gravemente dañado, estoy seguro de que serás el que ganará.
- Premio. Ninguno.

**** Cuarta Escena.

(W.4) Dr. Wily - #1.

- Debilidad: Thunder Beam / Fire Storm.
- Descripción: Dr. Wily es el científico loco y el malo del juego. Su increíble ingenio para diseñar maquinaria le permite hacer cualquier cosa. Con esto, trae su gran máquina, que pelea por él; ésta esta equipada con un vidrio irrompible y un disparador de alta potencia. Para averiguar lo que hace, no es muy difícil, al estar en el juego, podrás notar que lo único que puede hacer es moverse hacia enfrente y hacia atrás usando su disparador para lanzar balas y dañarte moderadamente.
- Estrategia: Como el Thunder Beam tiene la capacidad de ir en tres direcciones, puedes aprovecharlo mejor de la siguiente manera: primero, cuando esté suficientemente alejado, dispara mientras estás en el aire directamente al disparador y sigue haciendo eso hasta que llegue al otro extremo de pantalla; una vez allí, ve abajo del robot y usa el Thunder Beam de manera de que el rayo vaya hacia arriba e impacte al objetivo de nuevo. Sigue con esta pequeña estrategia y pasarás a la siguiente fase.

* emi_leiva agrega:

Fire Storm hace un daño tremendo a Wily; además si lo golpea el fuego que te rodea le hace un daño todavía más grande. De 3 ó 4 golpes será vencido.

(W.5) Dr. Wily - #2.

- Debilidad: Rolling Cutter.
- Descripción: El mismo robot que Wily usó en la batalla anterior ahora tiene su lado más oscuro, porque ahora sus disparos son un poco más difíciles de esquivar, pero no te dejes de llevar mucho por la palabra, porque no lo son de gravedad. A la vez, ahora se puede ver el rostro de Wily, que nada más te distraerá porque es feo como lo que puedas imaginar.
- Estrategia: la estrategia no cambia mucho desde la batalla anterior, puedes todavía esconderte debajo del robot para tener seguridad, sólo que ahora no será tan fácil. Date cuenta que ahora los disparos son más anchos y también giran en su trayectoria; esto no afecta mucho, pero puede traerte consecuencias inesperadas. Cuando veas que su disparo ha pasado, ve enfrente y dispara un Rolling Cutter mientras das un ligero salto para no demorar mucho; después ve hacia atrás y ejecuta de nuevo este paso. Puedes moverte ahora hacia enfrente y atrás para seguir eludiendo sus ataques y con ello, quedar con mejor vista de ataque. Nota el detalle que los Rolling Cutters pueden hacer doble daño, así que tómallo en cuenta si es que quieres vencer rápido.
- Premio: El Final.

** FINAL: Mega Man es misericordioso y no culmina con el Dr. Wily, al terminar, toma el camino a casa, mientras se va viendo que se quita su armadura hasta llegar a la Ciudad.

2. Agradecimientos.

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

- * emi_leiva por una debilidad extra de Wily.
- * 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.

4. 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. Cualquiera 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/>

5. 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.