

Mega Man 6 FAQ/Walkthrough (Spanish)

by juanca45002

Updated on Apr 19, 2011

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

```
=====
||
||
||
||
=====
||      ||
||      ||
||      ||
||      ||
=====
```

***** Mega Man VI FAQ/WALKTHROUGH *****

Por juanca45002.

FAQ en español.

Empezado: 3 de julio del 2004.

Terminado: 5 de julio del 2004.

Última actualización: 19 de abril del 2011.

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

Sitio Web: <http://juancafaqs.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. Dr. X Lab.
5. Dr. Wily's Lab.
6. Agradecimientos.
7. Información Legal.
8. Información de contacto.

* Actualizaciones *

* (19 de abril, 2011): se agregó la ubicación del Energy Balancer en el escenario de Tomahawk Man.

1. Diferencias en cuanto al juego anterior.

- Beat ahora es más fácil de conseguir.
- Ya no hay Rush como tal.
- Rush ahora se fusiona con Mega Man para formar armaduras especiales.
- Cada que se limpia un nivel, es decir, no hay más elementos que tomar ni nada, aparecerá una cara de Mega Man o una letra, dependiendo del nivel.
- Al entrar de nuevo a niveles, se tiene que combatir al enemigo aunque el nivel ya haya sido visitado.
- Ya no hay M-Tank.

2. Beat.

Para conseguir a Beat, no es necesario conseguir ni una letra ni un ítem especial, sólo hay que vencer al enemigo, no por la puerta normal, sino por la escondida.

B: conseguida al vencer a Tomahawk Man. Casi al final del nivel, habrá dos caminos, uno por arriba y otro por abajo. Elimina a los enemigos y usa Jet para poder alcanzar la parte de abajo y de ahí proseguir hacia el enemigo.

E: conseguida con Yamato Man. Después de ver la confluencia (unión) de ambos caminos, pasa enfrente hasta llegar a un bloque, usa Power.

A: conseguida al vencer a Knight Man. Llega al final del nivel y habrá un bloque, usa Power.

T: conseguida con Centaur Man. Al final del nivel, verás la puerta y unas escaleras que llevan a la puerta normal, usa Jet para alcanzar la puerta especial.

Después de conseguir estos cuatro aditamentos, Beat, quien localiza y daña a los enemigos, estará disponible.

3. Los Robot Masters.

El orden mencionado a continuación, te ayudará a conseguir todo de la manera más fácil posible.

B	H	A
-----	-----	-----

-----	-----	-----
C	X	D
-----	-----	-----
-----	-----	-----
E	F	G
-----	-----	-----

(A) Flame Man.

- Debilidad: Wind Storm y Arm Cannon.
- Descripción: Este enemigo tiene un turbante muy parecido al de los musulmanes, y también se pueden relacionar mucho porque tiene mucho petróleo y le gusta mucho el fuego, así que no podemos dudar que se inspiraron en un terrorista para hacerlo. Este enemigo a veces puede costar trabajo para eliminar, su ataque principal consiste en colocarse de rodillas en el suelo y después provocar una ola de torres de fuego, no muy altas, pero sí seguidas y si no calculas bien el espacio podrías salir afectado. Después de ello, como la gran mayoría de los enemigos, irá al otro lado a través de un gran salto.
- Estrategia: con el Arm Cannon es un poco más difícil, pero lo que nos viene a dar vale oro; primero carga el Arm Cannon y dale, excepto en el momento que esté cargando para las olas. Para cuando haga ese ataque, quédate en la parte de enemigo, ese es el lugar donde está el espacio más grande para quedarse sin recibir daño. También hay veces en el que se enoja demasiado y empieza a usar disparos a distancia.
- Premio: Fire Blast (un disparo que al tocar el suelo hace una pequeña columna de fuego) y Rush Power Adaptor (carga tu Arm Cannon y podrás destruir bloques con gritas, pero con corta distancia).

(B) Blizzard Man.

- Debilidad: Fire Blast.
- Descripción: Blizzard Man no es tan complicado, especialmente porque sus ataques son muy sencillos. Primero, puede que se encoja y luego de ello se recargue y rueda directamente hacia ti, pero otras veces, sólo se verá que salen unos copos de nieve y ellos van al lugar en donde tu estabas, claro que no te perseguirán, pero no todos irán por el mismo camino, ya que vienes separados.
- Estrategia: Este jefe es muy sencillo, primero espera a ver que no esté esperando cargarse para rodar hacia ti, si te sorprende, salta la rueda y sigue atento, ya que en estos momentos es cuando más vulnerable es; salta y trata de calcular a que altura podría llegar el Fire Blast a Blizzard Man sin fallar, pero luego empezará con los copos de nieve, así que mejor ponte en movimiento, que es la mejor manera de esquivar ese ataque, después comienza otra vez.
- Premio: Blizzard Attack (detrás de ti, saldrán 4 tiros de hielo que van inclinados, y van hacia enfrente).

(C) Plant Man.

- Debilidad: Blizzard Attack.
- Descripción: este enemigo se parece mucho a Star Man y a Skull Man, pero más a Star Man por la forma en la que ataca. Si has jugado los juegos anteriores, desde Mega Man IV, sabrás a lo que me refiero y lo que se puede hacer para contraatacarlo. La primera acción del enemigo será convocar su escudo, después de caminar y saltar un poco, aventará su escudo y después de dar unos cuantos pasos, volverá a convocar un escudo y después de ello volverá lanzarlo.
- Estrategia: Primero, espera a que esté dispuesto a lanzar su escudo, ese es el momento, después de saltar el escudo claro, para usar el Blizzard Attack, que golpeará al enemigo pero no provocará ninguna reacción secundaria, así que esa es la única manera para matarlo.
- Premio: Plant Barrier (cuatro plantas saldrán a tu alrededor y te rodearán) y Rush Jet Adaptor (salta y si sigues presionando el botón de salto, volarás

por un pequeño lapso de tiempo).

(D) Tomahawk Man.

- Debilidad: Plant Barrier y Arm Cannon.
- Descripción: Este es uno de los enemigos más sencillos cuando les agarras la onda, porque aunque parezca muy difícil, es uno de los enemigos que a pesar de que ataquen mucho, pueden resultar en parte inofensivos. Su ataque del hacha giratoria, es muy popular, ya que se parece mucho al Gyro Attack del Mega Man V, sólo que ahora va en dirección ascendente. Hay otro ataque, que cuesta un poco más de trabajo de esquivar por la velocidad de reacción de cada persona, se trata de que lanza tres "hojas" de apache, por así decirlo, que van escalonadas y que rara vez pueden causar una situación crítica.
- Estrategia: No recomiendo el uso de la Plant Barrier, hay una gran posibilidad de salir muy herido e inclusive perder con esta arma. La verdad es que es un lío usarla, por lo que mejor aconsejo el Arm Cannon a su máxima potencia. Carga tu Arm Cannon y dispara, si el ataque giratorio está muy cerca de ti, salta, de lo contrario estámpate en el piso; cuando haga el ataque escalonado, bájrate por debajo, hay más posibilidad de salir dañado con un salto.
- Premio: Silver Tomahawk (parecido al Gyro Attack, un aspa que va hacia arriba en diagonal) y Beat B-Part (con la puerta especial).

== Energy Balancer: en el escenario de Tomahawk Man puedes conseguir el Energy Balancer que hará que la energía se administre más a las armas con menos energía y otro poco a las demás. Éste se encuentra detrás de un bloque que puedes destruir con el Power Adaptor en la zona cercana a la puerta especial. (Gracias a Digitapia por el detalle).

(E) Yamato Man.

- Debilidad: Silver Tomahawk.
- Descripción: este otro enemigo es sencillo, al igual que todos los que siguen. Yamato Man, usa una catana o algo parecido, ya que viene del lejano oriente. El primer ataque de Yamato man siempre es girar su catana y con ello saldrá una punta de flecha hacia ti, para que después Yamato Man siga a su arma y la recoja; después de esto, podrá repetir el mismo ataque o puede saltar y en el aire girar su catana para que tres disparos iguales salgan de allí, sólo que ahora no se preocupará por ellos.
- Estrategia: La pelea es sencilla, primero salta la punta de flecha y cuando esté al rango del arma, úsala para que saltes después. Sigue repitiendo esto hasta que el enemigo sea historia.
- Premio: Yamato Spear (un pequeño disparo con figura de punta de flecha que va en línea recta) y Beat E-Part (con la puerta especial).

(F) Knight Man.

- Debilidad: Yamato Spear.
- Descripción: Knight Man, como todo buen caballero lleva su escudo y una armadura; esto parecerá muy obsoleto, pero la verdad es que su escudo le permite desviar y hasta evitar el golpe de los disparos del Arm Cannon. Pero con las otras armas, es totalmente diferente... Ahora el ataque, Knight Man enviará una bola negra con espinas y después de cierto rango, regresará a él, al terminar repetirá el ataque o se reubicará saltando para volver a ejecutar el ataque.
- Estrategia: Sólo usa Yamato Spear mientras el enemigo está distraído mirando su bola, para que así lo venzas en un dos por tres.
- Premio: Knight Crush (una bola va en línea recta) y Beat A-Part (con la puerta especial) y Beat A-Part (con la puerta especial).

(G) Centaur Man.

- Debilidad: Knight Crush.
- Descripción: Al igual que casi todos los enemigos anteriores, Centaur Man

también corresponde a los de este género, sólo que él es el que puede causar más daño que los demás y eso no es bueno. Centaur Man primero desaparecerá de la pantalla, después de unos momentos reaparecerá y podrá usar su ataque principal que es un flash, solo que ahora es un poco más efectivo, ya que después de usar el flash, hará un disparo que al chocar con la pared, se dividirá en partes muy pequeñas que abarcan la mayor parte del campo.

- Estrategia: usa el Knight Crush en todo momento, es muy seguro que no te va a ganar, a menos de que te dejes dar una paliza.

- Premio: Centaur Flash (para al enemigo por 1 segundo, pero también lo dañas) y Beat T-Part (con la puerta especial).

(H) Wind Man.

- Debilidad: Centaur Flash.

- Descripción: este enemigo le gusta mucho el viento, por eso, ele enemigo pasará tiempo en el aire. El enemigo podríamos decir que salta y luego aterriza en un mismo lugar específicamente, pero eso lo hace muy rápido, así que hay que mirar bien. Después de esto, generalmente disparará dos aspas que van en una trayectoria ondulada.

- Estrategia: sólo usa Centaur Flash, las siete veces que lo uses serán suficientes para que el enemigo pierda.

- Premio: Wind Storm (un remolino que va en línea recta).

4. Dr. X Lab.

**** Primera Escena.

(X.1) Wall Walkers.

- Debilidad: Fire Blast y Power Cannon.

- Descripción: este jefe, como otros en juegos anteriores, se compone de dos enemigos que van siguiendo una línea que va de abajo hacia arriba y que se retuerce. Este enemigo, va dejando bombas en su trayecto a menudo, lo que puede ser desesperante al tener poca vida; otro de los puntos a tratar es el salto, ya que a veces, el salto puede beneficiarte, pero a la vez puede perjudicarte.

- Estrategia: Para este enemigo, recomiendo más el Power Cannon, el del Power Adaptor, porque aunque no sea tan fuerte con el Fire Blaster, ahorrará el arma antes mencionada para un enemigo futuro. Entonces, carga el Power Cannon y utilízalo en el enemigo que vaya a pasar por la línea de abajo y trata de usarlo antes de que estén frente a frente para evitar accidentes; al hacer esto, el enemigo cambiará de dirección y el que se alejaba, ahora viene de regreso y con esto repite de nuevo la estrategia. Es muy sencillo, pero trata de no usar ningún Energy Tank en esta parte, se necesitan en mejores batallas que en esta.

**** Segunda Escena.

(X.2) Wall Walker Advance.

- Debilidad: Silver Tomahawk.

- Descripción: el mismo tipo de enemigo de la batalla anterior viene a desafiarte nuevamente, sólo que ahora ya no andará de lado a lado, sino que, provocará derrumbes. Me refiero a que el enemigo ahora estará colocado en la pared de la derecha y se andará moviendo hacia arriba o abajo según te acerques o alejes de él; el punto a combatir en esta pelea son las rocas que caen del techo a causa de los severos golpes que el enemigo da en la pared, además de que habrá que esquivar los pequeños disparos que dirige hacia ti.

- Estrategia: Lo mejor para esta pelea es pegarse a la pared de la izquierda, no avanzar, sólo saltar. Esto es muy útil, ya que las rocas siempre caen en un mismo sitio, así que no hay problema. Si el enemigo está muy abajo, tendrás

que avanzar un poco para poder utilizar el arma y así hacerle daño, de lo contrario sólo gastarás el arma.

**** Tercera Escena.

(X.3) Mettaur Tank.

- Debilidad: Blizzard Attack y Arm Cannon.

- Descripción: este enemigo es muy gracioso, no por su forma de ser, sino que todo esto es controlado por un simple Mettaur y más gracioso todavía es que usa un robot muy grande, pero sus ataques no son su fuerte. Primero, verás que anda en movimiento, segundo, verás que sus ataques sólo puede hacerlos con unas bolas de color amarillo, que pueden ir totalmente rectas o rebotando.

- Estrategia: este enemigo es muy sencillo, si te mantienes en la parte izquierda de la pantalla, preferentemente pegado a la pared, tendrás la seguridad de que no te podrá golpear con su cuerpo. Si su ataque de bolas es totalmente recto, pues no te muevas, pasará justo por arriba de ti sin hacerte daño, pero si rebotan, sólo encuentra el lugar perfecto para que no te dañen. Recuerda, su punto débil es la cabeza del Mettaur, así que ahí debe ir el Blizzard Attack, y si se te acaba, usa el Arm Cannon a todo poder.

**** Cuarta Escena.

(X.4) Mr. X.

- Debilidad: Fire Blast.

- Descripción: El Dr. X tiene una creación muy rara, pero no tanto como las del Dr. Cossack. Mr. X, tiene una apariencia conocida, pero primero al jefe. Como notarás, esta gran bola de metal, está equipada con unos ojos bien téticos, UUUUUHHHHH! Y en la bola hay impregnadas unas cuantas espinas, que causan un daño muy grande. Cuando estés batallando, la bola se comenzará a balancear de izquierda a derecha sin pausas y en cualquier momento, generalmente cuando estás muy a la izquierda, suelta un disparo eléctrico en el suelo que se dividirá en dos, pero el problema aquí es la bola y los picos.

- Estrategia: este enemigo puede requerir unos cuantos Energy Tanks, pero al menos asegúrate de llevar uno contigo, ya que es muy probable de que te infiltre mucho daño. La pelea irá normal, así que puedes utilizar Fire Blast cuando él vaya a la derecha, pero en el momento en el que el disparo caiga en el suelo, trata de brincar lo más leve posible o lo más tardado posible, eso te evitará un contacto con las espinas, pero si crees no poder hacer ninguna, deja que te pegue la electricidad. Después, sigue usando Fire Blast.

SI JUEGAS EL ANNIVERSARY COLLECTION, trata de usar el AUTOFIRE para infiltrar más daño.

5. Dr. Wily's Lab.

**** Primera Escena.

(W.1) Dragon.

- Debilidad: Yamato Gun y Arm Cannon.

- Descripción: el Dragón no es como el de Mega Man 2, sino que es un Dragón estático, pero eso significa que es más temible. El dragón siempre saca unas plataformas para que puedas alcanzar su cabeza, su punto débil, pero una vez que estén muy arriba, se destruirán al chocar con el techo. En cualquier momento, puede lanzar su disparo de llamas proveniente de su boca, que es difícil de esquivar y muy fuerte vaya que hace un daño tremendo.

- Estrategia: Espera a que esté a tu alcance una plataforma, mientras esquivas cualquier ataque suyo, súbete en ella y equipa la Yamato Gun y dispara en su cabeza.

**** Segunda Escena.

(W.2) Bubble Shooter.

- Debilidad: Wind Storm.

- Descripción: Al principio, no habrá nada, pero poco a poco irá apareciendo este enemigo, quien va disparando muchas cosas, entre ellas, bombas que parecen burbujas de Bubble Man del Mega Man 2. Este enemigo, va hacia delante sin importarle nada, así que habrá que hacer algo.

- Estrategia: lo primero, es ir un poco a la derecha mientras tienes el Wind Storm equipado, después espera a que asome el cañón y allí es donde debes usar el arma, si te acorrala, no tardarás en eliminarlo, ya que si le estuviste pegando durante todo el viaje con unos cuantos golpes morirá.

**** Cuarta Escena.

(W.3) Dr. Wily.

- Debilidad: Arm Cannon, Knight Crush, Silver Tomahawk.

- Descripción: ahora viene Wily. Wily no es muy difícil, sus ataques no son muy peligrosos. El primero, consiste en lanzar tres disparos que van en diagonal y el de en medio va derecho. Después de ello, brincará hacia un lado. Al ser destruido, se mostrará la cara de Wily y después de esto se hará más rápido, pero los ataques son los mimos.

- Estrategia: Usa el Silver Tomahawk en todo momento, vaharte cuando salte y usa los Energy Tanks cuando los necesites.

(W.4) Dr. Wily 2.

- Debilidad: Arm Cannon, Knight Crush, Silver Tomahawk.

- Descripción: ahora Wily está en su máquina aérea, y su ataque principal es desaparecer y después de esto, hará que 4 disparos idénticos a los anteriores, sólo que van desde las 4 esquinas de la maquina.

- Estrategia: no hay mucho que decir, encuentra el momento preciso y dispara a la máquina hasta que Wily sea vencido.

** FINAL: Mega Man ahora no tiene misericordia, lleva a Wily a la cárcel y allí domina a su mundo.

6. Agradecimientos.

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

* Digitapia: por haber añadido la ubicación del Energy Balancer.

* 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.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.