

# Mega Man 2 FAQ/Walkthrough (Spanish)

by juanca45002

Updated on Apr 19, 2011

```
****          ****          ++++++
**           **           ++++++
****          ****          ++          ++++++
** ** ** **          +          ++++++
**   ***   **          ++++++
**    *   **          ++++++
**           **          ++++++
**           **          ++++++
**           **          ++++++
****          ****          ++++++
                ++++++
                ++++++
                ++++++
                ++++++
** ** ** **          ++++++
**   ***   **          ++++++
**    *   **          ++++++
**           **          ++++++
**           **          ++++++
**           **          ++++++
****          ****          ++++++
```

\*\*\*\*\* Mega Man II FAQ/WALKTHROUGH\*\*\*\*\*

Por juanca45002.

FAQ en español.

Empezado: 23 de junio del 2004.

Terminado: 23 de junio del 2004.

Última actualización: 19 de abril del 2011.

E-mail: [lifevirus.zero.outbreak@gmail.com](mailto: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. Robot Masters.
3. Dr. Wily's Lab.
4. Agradecimientos.
5. Información Legal.
6. Información de contacto.

-----  
\* Actualizaciones \*  
-----

- (18 de diciembre, 2007): agregada una estrategia.
- (22 de octubre, 2008): agregada una debilidad para Wood Man y Flash Man.
- (19 de abril, 2011): se agregaron:
  - Otro testigo de que Atomic Fire es la opción perfecta para Wood Man.
  - Metal Blades es una buena opción para Wall Robot.
  - Una descripción detallada para eliminar a Wall Shooters sin perder vida alguna.

---

## 1. Diferencias en cuanto al juego anterior.

\* Mega Man ahora cuenta con Energy Tanks. Éstos sólo están disponibles cada vez que coges un contenedor con una E marcada y el número de tanques adquiridos es el número de tanques que se pueden usar. Éstos recuperan toda la vida.

\* Ahora se puede escoger el nivel de dificultad entre normal y difícil que por cierto es todo un reto.

\* Ya no hay puntos para vencer un nivel.

\* No se puede grabar, pero para recuperar tu juego se introdujeron los passwords para cuando necesites salir de emergencia o de plano cuando se vaya la luz.

\* Existen ítems que no son principalmente armas de jefes, sino que te ayudan durante el trayecto del juego para alcanzar zonas que son casi imposibles acceder de modo normal.

\* Ahora son más enemigos, en vez de combatir contra 6, son 8 y hay más robots de Wily en su fortaleza.

---

\* Créditos en esta sección:

- yue\_the\_moon por notar la verdadera debilidad de Wood Man.
- emi\_leiva por otra debilidad contra Wood Man y otra contra FLash Man.

## 2. Los Robot Masters.

El orden propuesto a continuación lo puedes seguir para vencer con más facilidad el juego.

-----   G   -----	-----   E   -----	-----   C   -----
-----   H   -----	-----   W   -----	-----   D   -----
-----   A   -----	-----   B   -----	-----   F   -----

(A) Metal Man.

- Debilidad: Metal Blades (créelo), Arm Cannon.

- Descripción: Este enemigo lleva un engrane de metal en la cara, reconociéndolo de los demás adversarios de Mega Man. Este enemigo salta demasiado, y además de ello, lanza cuchillas circulares de metal que lo distinguen (son las mismas que trae en su cara, pero con más tamaño). Lo característico de este enemigo es que siempre tratará de hacerte fallar y esto se puede comprobar al ver que con cada disparo, saltará y hará el ataque con las cuchillas.

- Estrategia: Como recomiendo matar a este enemigo primero, su única debilidad es el Arm Cannon, que también le hace buen daño (como hemos visto hasta ahora). Primero finta a Metal Man y deja que salte y cuando vaya bajando, empieza a disparar como loco, no pares, sigue disparando y verás que en poco tiempo vencerás.

\* Cuando estés en la batalla del laboratorio del Dr. Wily, usa las Metal Blades y verás que sólo con tocarlas, morirá.

- Premio: Metal Blades (cuchillas que pueden ser apuntadas, pueden dispararse a cualquier dirección).

(B) Flash Man.

- Debilidad: Metal Blades/Crash Bomber.

- Descripción: Este enemigo parece un guarda espaldas, lo digo por su complexión, tiene cuerpo de gimnasio y por eso no le importa lo que hagas, siempre te va a perseguir. Primero verás que va directamente hacia a ti caminando, si saltas, él también lo hará, pero como es un poco lento, puedes aprovechar esto para enviarlo al cementerio. No olvides su ataque, consisten en congelar el tiempo (si recibes un golpe antes de que él ejecute el ataque, no te quedarás congelado) y justo después de hacer eso, lanzará varios tiros hacia ti, y como un puedes moverte, es seguro de que te golpeará.

- Estrategia: Como mencioné, su lentitud es el peor defecto de este hombre, por lo que al empezar la pelea equipa las Metal Blades y empieza a dispararlas como si fueran infinitas. Saltará de vez en cuando, así que no hay mayor problema.

- Premio: Flash Stopper (para el tiempo ambiental mientras tú te mueves como si nada).

\* emi\_leiva agrega:

Es muy buena alternativa a Metal Blades e incluso creo que mejor, sólo es cuestión de saber cuándo saltará y descenderá Flash Man.

(C) Quick Man.

- Debilidad: Flash Stopper, Arm Cannon.

- Descripción: a este tipo le encanta la velocidad, por lo que tendrás que ser rápido en el ataque. Este amigo le gusta mucho correr, pero cuando su presa está alejada de él, prefiere llegar saltando a que ir corriendo. Este enemigo es muy desesperante, lo digo por su forma de atacar, la cual consiste en ir a chocar contigo, y justo cuando salta, lanza unos bumerangs de pequeño tamaño a pesar de esquivarlos una vez, son muy difíciles de esquivar cuando van de regreso a su dueño.

- Estrategia: aquí es muy necesario que lleves al menos el tanque de energía lleno, porque tal vez no resistas con muy poca energía. Entonces, cuando empiece el combate, usa el Flash Stopper, que no sólo lo parará, sino que también lo dañará dejándolo hasta la mitad de su energía. Es inevitable que lo dañes más, ya que el Flash Stopper se acabará y tendrás que utilizar el Arm cannon, sólo disparar lo más loco que puedas, así le bajarás más rápido. También cuida si estás un poco dañado, porque a pesar de que está débil, sigue siendo fuerte.

- Premio: Quick Boomerangs (pequeños bumerangs que forman un óvalo durante su trayectoria, son muy efectivos, porque además de que ser rápidos, difícilmente se acaban.

(D) Wood Man.

- Debilidad: Metal Blades/Air Crash/Atomic Fire.
- Descripción: Este enemigo es gordo, por lo que sus golpes duelen más, aunque no es muy necesario que te acerques a él, ya que su mejor ataque es a distancia. Primero, verás que su cuerpo se rodea de hojas dándole protección en círculos; además, nota que en la parte de arriba caen hojas que se balancean de lado a lado, que a veces son inevitables. Otra cosa de la que se debe preocupar, es que su coraza de hojas, también la puede usar para atacarte, así que entre el escudo y las hojas que vienen cayendo, viene un golpe seguro.
- Estrategia: Primero, deja que pase su escudo y caigan las hojas, al fin, no hay modo de que le puedas dañar en los primeros segundos. Ya que haya sacado su primer escudo, equipa las Metal Blades y después de ello empieza a disparar hasta que vuelva a sacar de nuevo su escudo. Esto repítelo las veces que sea necesario para que muera.
- Premio: Leaf Shield (un grupo de hojas te rodean circularmente protegiéndote contra cualquier enemigo, además de que se puede lanzar tanto enfrente, como arriba y abajo).

\* yue\_the\_moon agrega:

Pese a que Metal Blades hace buen daño, Air Crash es devastador y de dos golpes lo mata.

\* emi\_leiva agrega:

Con Atomic Fire con carga total puedes eliminarlo inmediatamente. (Alhazad secunda este detalle).

(E) Air Man.

- Debilidad: Leaf Shield.
- Descripción: La pelea contra este enemigo es un poco difícil. Primero, el enemigo lanzará al aire unos cuantos tornados, pero poco después, activará el ventilador que tiene en su panza, lo que hará que los tornados vayan contra ti y como el ventilador también te afecta a ti, es peor. Después de repetir esta táctica varias veces, el saltará al lado contrario y después empezará a ejecutar de nuevo el ataque. No importa cuanto te muevas para ir hacia él, siempre que active el ventilador irás de regreso a la pared.
- Estrategia: para empezar, no te muevas de tu lugar, quédate donde te encuentras. Entonces, equipa el Leaf Shield y empieza a esquivar los tornados como puedas. Cuando salte hacia el otro lado equipa el Leaf Shield y pégale, con sólo dos golpes, morirá.
- Premio: Air Crash (Un par de tornados van hacia arriba, no con mucho rango).

(F) Crash Man.

- Debilidad: Air Crash.
- Descripción: este enemigo parece que vive en las minas, su traje es el que nos lo hace ver. Este enemigo también salta mucho, así que ya te podrás imaginar como será la pelea. Su ataque no lo es todo, pero es un poco desesperante. Consiste en una bomba que tiene un rango de explosión dañino, por lo que saltar con él a veces es la mejor elección.
- Estrategia: Como brinca mucho, Air Crash es una buena elección vaya que su trayectoria es hacia arriba. Espera a que salte o fíntalo tú mismo para que salte, entonces saca un par de tornados y verás que al hacer contacto le dañará mucho. Así que repite esto sólo dos veces más para poder vencer.
- Premio: Crash Bombs (una bomba que al tocar la pared, se quedará pegada hasta que llegue el tiempo para detonarse).

(G) Bubble Man.

- Debilidad: Metal Blades.
- Descripción: Este jefe salta mucho, pero es calculable en que posición va a caer. Esto se puede confirmar al ver a Bubble Man que siempre salta para sacar sus burbujas que son desesperantes. Un punto malo para ti durante la pelea son

los picos que se encuentran el techo, algo que se disfrutó mucho durante el nivel para repetir cada vez el nivel.

- Estrategia: Como estás bajo el agua, evita cualquier salto prolongado que te puede dirigir a los picos de arriba. Ahora, la estrategia es muy sencilla; usa las Metal Blades en un modo alocado para no dejarlo hacer mucho.

- Premio: Bubble Lead (burbujas que siguen una trayectoria recta).

(H) Heat Man.

- Debilidad: Bubble Lead.

- Descripción: este enemigo es muy sencillo, siempre tratará de lastimarte con unas pequeñas bolas de juego que van directamente hacia ti. Además, siempre que recibe un fuerte golpe o de plano ya se hartó de ti, se hará muy pequeño y se dirigirá hacia a ti en formas de láser, por lo que tendrás que probar tus reflejos para evadir este ataque.

- Estrategia: Primero, equipa Bubble Leaf y ve enfrente hasta que puedas activar el arma y con ello golpear a Heat Man. Al hacerlo nota que se rodea de fuego y después se dirigirá hacia ti en forma de láser, brinca para evadirlo y cuando revele su forma pégale de nuevo. Repite esto una vez más y habrás vencido a todos los Robot Masters.

- Premio: Atomic Fire (disparos muy pobres de fuego que van en línea recta)

---

### 3. Dr. Wily's Lab.

\*\*\*\* Primera escena.

(W.1) Dragon.

- Debilidad: Quick Boomerangs.

- Descripción: este enemigo recibe la descripción justo al oír su nombre. Es un dragón de color verde, justo como lo pintan en los cuentos de hadas; la pelea es difícil no por su forma de atacar, sino por el ambiente en el que te encuentras: tres bloques colocados especialmente escalonados para poder esquivar parte de sus ataques. No hay que olvidar que aparece antes, en la parte en la que vas saltando bloque por bloque y aparece tumbando todo lo que ve enfrente, aquí todavía no ataques, porque no ha enseñado todavía su barra de vida, así que al ver tres bloques escalonados, equipa Quick Boomerangs y que empiece el duelo.

- Estrategia: primero, cuando llegues al sitio del duelo, colócate en el bloque más alto, y espera a que el dragón se aproxime y con ello activa Quick Boomerangs y a partir de esto, no sueltes el botón de disparo para que los Boomerangs queden en constantes giros y con ello mates al dragón sin ningún problema.

- Premio: Ninguno.

\*\*\*\* Segunda Escena.

(W.2) Wall Robot.

- Debilidad: Bubble Lead.

- Descripción: este no es un robot, sino que son dos bloques que al unirse forman el Wall Robot. No es sólo 1 robot, por lo que verás que al destruir uno se despegarán dos bloques del territorio y formarán de nuevo al Wall Robot. Esto no es difícil, pero si logra golpearte ya sea un bloque o el mismo enemigo, te dañará moderadamente, así que no te confíes.

- Estrategia: equipa Bubble Lead y prepárate para una de las peleas más fáciles, espera a que el Wall Robot se coloque cerca de tu rango de salto y cuando estés a su altura, utiliza un Bubble Lead y verás que se destruirá, así que continuará el siguiente y después de él, otro y así sucesivamente para

que cuando llegue el último, le pegues y ganes.

- Premio: Ninguno.

\* Alhazad agrega:

Metal Blades es otra excelente opción para este jefe.

\*\*\*\* Tercera Escena.

(W.3) Gutsdozer.

- Debilidad: Quick Boomerangs.

- Descripción: Este enemigo nos recordará la forma de Guts Man en el juego pasado, ya que parte de él fue anexada en este vehículo para causar más pánico. La verdad, no es nada difícil, es más, hasta me da risa combatir contra él. Lo que te permite asegurar la victoria es el pequeño espacio que te da en su vehículo para que te coloques.

- Estrategia: Como acabo de mencionar, el enemigo deja un pequeño espacio en su cubierta para que le puedas matar inmediatamente. Así que trata de llegar arriba, aunque puede ser un poco latoso porque la boca del Gutsdozer lanza tanto disparos o Metools, que también harán que te bajes del transporte. Ya que te encuentres en la cubierta, utiliza los Quick Boomerangs tal como lo hiciste con el dragón y vencerás rápidamente.

- Premio: Ninguno.

\*\*\*\* Cuarta Escena.

(W.4) Wall Shooters.

- Debilidad: Crash Bombs.

- Descripción: esta serie de 5 enemigos es un poco molesta, ya que no se puede matarlas en un mismo turno. Primero, nota que hay unos pilares que bloquean a ciertos enemigos, no a todos. Esto es lo que más odio, ya que después de un tiempo de hacer lo que tú quieras, lanzarán TODOS un disparo directamente hacia ti. CUIDA DE QUE NO ESTÉS EN TU ÚLTIMA VIDA, YA QUE NO PODRÁS ELIMINAR AL ENEMIGO.

- Estrategia: primero, en el turno número 1, destruye TODAS LAS PAREDES, esto no destruirá a los disparadores, sino que no tendrán bloqueador, por lo que te quedará AL MENOS, tres cuartos del arma para el siguiente turno, entonces, déjate matar. Mientras llegas para el segundo turno, ve rellenando las Crash Bombs, ya que si se te acaban, no podrás matarlas con otra cosa. Ya que te encuentres en la fase número dos, nota que ya no hay nada que te bloquee los disparos, así que empieza a usar las Crash Bombs y además utiliza el ítem #1 para subir y evitar que te maten antes de que tú les hagas lo mismo.

- Premio: Ninguno.

\* recovpas agrega:

Se puede matar el Wall Shooters en un solo tiempo; lo único que hay que hacer es evitar tres paredes, es decir, no destruirlas siempre y cuando se lleve el Crash Bomb completo ajusta para todos los lanzadores de bombas. También es indispensable utilizar los poderes 1 y 3.

\* Superness agrega:

Se puede completar este jefe con sólo una vida. En la entrada usas el ítem 1 para subir hasta el nivel superior y destruyes el Shooter que está hasta arriba sin destruir su pared; luego bajas al nivel intermedio y saltando destruyes el Shooter de tu derecha. Sube por ahí y te bajas hasta donde está el Shooter de nivel intermedio a la derecha, lo destruyes y subes sin destruir la pared (usando el ítem 3). Ahora sí destruyes la pared del Shooter intermedio a la izquierda y luego el Shooter y, por último, bajas al nivel inferior a la derecha y destruyes pared con Shooter. Tienes el exacto número

de Crash Bombs para hacer esto y quedan 3 paredes intactas.

\*\*\*\* Quinta Escena.

(W.5) Dr. Wily.

- Debilidad: Metal Blades.

- Descripción: antes que nada, procura tener AL MENOS 2 tanques de energía y además tu tanque de energía lleno. Este enemigo tiene dos faces, una que va seguida de otra, pero no es como en el juego anterior. Primero, ve que otra vez está encerrado en un robot volador, que andará disparando bolas muy poderosas, que van en un trayecto esquivable.

- Estrategia: Primero equipa Metal Blades y después de ello dispara como loco saltado sus bolas para que al exterminar la primera capa, reveles la cara de Wily. Entonces viene la parte difícil, vaya que las bolas de Wily ahora estarán en un trayecto ondulado, es decir, que botan y son más difíciles de esquivar. Con esto, puedes colocarte debajo de él y lanzar las Metal Blades hacia arriba, que es algo de lo más fácil. No olvides que si estás muy dañado, puedes usar sólo 1 Energy Tank. Al exterminar a la segunda capa, verás a la pequeña nave de Wily que se escapa hacia la parte subterránea del Laboratorio.

(W.6) Alien Holograph.

- Debilidad: Bubble Lead.

- Descripción: después de entrar al cuarto, verás que sale Wily, pero en ese momento, se empieza a transformar en un alienígena. Después de Esto comenzará la pelea, viendo que el ovni transcurre un mismo trayecto, además de que va disparando bolas que son muy efectivas y también hacen mucho daño, al igual que su cuerpo.

- Estrategia: cuando comience la batalla, espera a que el ovni esté cerca de ti para que le puedas pegar a tu gusto, usa Bubble Lead, aunque te dañe mucho, recuerda que puedes usar el Energy tank que te pedí, para que puedas seguir conectándole golpes y con ello lo destruyas.

- Premio: El Final.

\*\*\* FINAL: después de destruir al ovni, el cuarto se ilumina y se ve al Dr. Wily controlando el sistema de movimiento del extraterrestre, además del equipo que utiliza para simular la batalla espacial. Entonces, pedirá misericordia.

Después, Mega Man comienza su trayecto a casa, transcurriendo por todos los niveles que visitó.

---

#### 4. Agradecimientos.

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

- \* recovpas por una estrategia para Wall Shooters.
- \* yue\_the\_moon por notar la verdadera debilidad de Wood Man.
- \* emi\_leiva por debilidades de Wood Man y Flash Man.
- \* Alhazad: por secundar el Atomic Fire para Wood Ma y resaltar la utilidad de Metal Blades contra Wall Robot.
- \* Superness: por otra estrategia detallada para eliminar a Wall Shooters sin perder una vida.
- \* 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.

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

---

## 5. 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/>

---

## 6. 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. Requero 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.