

Mega Man 4 FAQ/Walkthrough (Spanish)

by juanca45002

Updated on Jun 29, 2004

```
****      ****
**        **
****      ****      ||      ||
** ** ** **      ||      ||
**  *** **      ||      ||
**   *  **      ||      ||
**        **      =====
**        **      ||
**        **      ||
****      ****      ||
                ||
                ||
                ||
****      ****
**        **
****      ****
** ** ** **
**  *** **
**   *  **
**        **
**        **
**        **
**        **
****      ****
```

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

Por juanca45002.

FAQ en español.

Empezado: 27 de junio del 2004.

Terminado: 29 de junio 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. Robot Masters.
3. Dr. Cossack's Lab.
4. Dr. Wily's Lab.
5. Agradecimientos.
6. Información Legal.
7. Información de contacto.

Actualizaciones:

* (5 de mayo, 2005): agregados los comentarios de César Wilkins.

1. Diferencias en cuanto al juego anterior.

- Mega Man ahora tiene que buscar al Rush Marine y al Rush Jet.
- Vuelven los ítems adicionales, tal como en el juego de Mega Man I, sólo que con otros nombres, pero con similar función.
- Ya no hay Dark Masters.
- Ahora, en vez de sólo visitar el laboratorio del Dr. Wily, visitarás otro adicional.
- Ahora, ya puedes cargar tu Arm Cannon, que te permite darle más fuerza a tus disparos.

2. Los Robot Masters.

El orden que menciono a continuación, es el más seguro para vencer en el juego.

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

(A) Toad Man.

- Debilidad: Arm Cannon, Drill Bomb.
- Descripción: este enemigo gordo, es muy gracioso, sus ataques son fuertes, pero no hay mucho peligro. Este enemigo "bailarín", si se le puede llamar a si, baja mucha energía si logra impactarse contra ti, aunque le cueste un poco de trabajo hacerlo. Su mejor ataque, es la lluvia ácida, que bajará un tramo de energía por cada vez que él logre activarla. Después de ello y cada uno de sus ataques o saltos, verás su baile a la hawaiana, es decir, después de hacer cualquier ataque o saltar moverá la cadera al estilo Hawai.
- Estrategia: No es muy difícil matarlo, sólo esquiva sus saltos barriéndote hacia el lado opuesto y disparando en el momento que se pueda, no es muy difícil, pero algo tiene que hacerse.
- Premio: Rain Flush (lluvia ácida) y Rush Marine.

(B) Bright Man.

- Debilidad: Rain Flush.
- Descripción: Este enemigo es una copia de Flash Man (ese enemigo que le gusta jugar con el tiempo mientras lo para), sólo que sin el mismo nombre y con otro diseño, al igual que otros ataques diferentes. Este enemigo es uno de los más duros, me refiero en cuanto a la energía que te pueden quitar, ya que a diferencia de Toad Man, este enemigo es, según yo, el más pesado y te infiltrará el mayor daño posible al chocar contigo. Otro de sus ataques, como

ya mencioné, es el flash, en donde quedarás paralizado hasta que el enemigo impacte contigo, te golpee o simplemente que no haga nada contigo, que es prácticamente difícil. Al usar el flash, utilizará la misma clase de disparos que Flash Man usaba.

- Estrategia: para no tener problemas en la pelea, es conveniente que llegues con el enemigo con tu ENERGÍA LLENA. Para empezar, Bright Man empezará lanzando unos disparos a lo loco, obviamente con dirección hacia ti, por lo que salta y muévete para salir ileso. Después de ello, Bright Man comprobará que no eres de fiar, para ello utiliza el flash y por más que quieras, tendrá que golpearte, desea que sea con uno de los disparos, que es lo más frecuente. Usa el Rain Flush en todo momento, cuando se acabe el efecto de uno usa otro, para vencer más rápido.

- Premio: Flash Stopper (para el tiempo y mientras está congelado, dispara tu Arm Cannon).

(C) Pharaoh Man.

- Debilidad: Flash Stopper o Arm Cannon.

- Descripción: este enemigo proveniente del antiguo Egipto, muy parecido o tal vez idéntico a Tutankamón, es uno de los más sencillos si tienes el arma indicada. Este enemigo camina mucho además de que salta mucho también, pero lo peor que puede pasar es que camine de lado a otro dañándote en cada viaje. Su mejor golpe, o sea, el mejor ataque que puede hacer es una pequeña bola de fuego, pero a veces esa pequeña puede convertirse en un monstruo, que es difícil de esquivar.

- Estrategia: Con el Flash Stopper, será muy sencillo eliminarlo. Usa el Flash Stopper cuando esté en el suelo y a tu altura, para que quede congelado; luego empieza a disparar el Arm Cannon lo más rápido que puedas, así le infiltrarás daño y cuando se acabe el efecto, si sigues presionando el botón, se activará el Flash Stopper de nuevo y podrás continuar hasta que muera.

- Premio: Pharaoh Shot (un pequeño disparo de fuego, que al cargarse puede convertirse en una gran bola arriba de tu cabeza).

(D) Ring Man.

- Debilidad: Pharaoh Shot.

- Descripción: para mí, este enemigo es el más fuerte del juego, lo digo porque es el que más trabajo me cuesta eliminar. Sus ataques son lo más frustrantes, porque son difíciles de esquivar. Al empezar el duelo, te lanzará un anillo volador hacia ti, que después de un tiempo regresará siguiendo tu movimiento, es decir, que se te moverá arriba o abajo tal como tu hagas para poder impactar contigo. Después de ello, empezará a hacer lo mismo una y otra vez, además de que también irá saltando, por lo que puede cambiar de posición para distraerte.

- Estrategia: el Pharaoh Shot es la mejor arma para derrotar a este enemigo. Si utilizas el disparo simple, tardarás mucho en derrotarlo y a la vez, te costará más trabajo hacerlo. Es mejor usar el Pharaoh Shot recargado para así infiltrar más daño, que te traerá muchos beneficios, ya que con pocos impactos, volará el enemigo o morirá.

- Premio: Ring Boomerang (un anillo que va enfrente y regresará)

(E) Dust Man.

- Debilidad: Ring Boomerang.

- Descripción: este enemigo es pesado, pero a pesar de ello no implica que sea un jefe muy torpe. Sus ataques no son muy complejos, es más, son plenamente sencillos. Este enemigo le gusta saltar, como lo hemos visto con la mayoría de los jefes de todos los juegos de la serie. El principal ataque, es su "bomba" de basura o polvo, aunque parezca más basura. Esta "bomba" explota en cierto momento, por eso le asigné ese nombre.

- Estrategia: El Ring Boomerang te será muy útil si quieres eliminar a este enemigo de una manera rápida y segura. Como ya mencioné, al saltar y caminar le debilita, además de que su "bomba" es lo más sencillo que se puede

observar. Usa el Ring Boomerang en cualquier momento, con unos cuantos golpes morirá.

- Premio: Dust Crusher (la misma "bomba" que usa el jefe)

(F) Skull Man.

- Debilidad: Dust Crusher.

- Descripción: Este enemigo es uno de los más peligrosos, no por sus ataques, sino por la forma de hacerlos. Como ya se sabe, es uno de los enemigos que le gusta saltar, así que la pelea se parecerá mucho a la de Needle Man del Mega Man III. El escudo de cráneos de este enemigo es lo que más se teme de él. Lo puede convocar en cualquier momento de la pelea y hace mucho daño.

- Estrategia: El Dust Crusher es vital si quieres salir vivo de aquí, es bueno llegar con la mitad de la energía, pero es mejor tener más o estar totalmente saludable. Cuando estés listo para enfrentar al enemigo, equipa el Dust Crusher y espera a que se te concedan momentos en los que él se quede en el suelo; aprovecha eso para disparar el Dust Crusher y bajarle deciente cantidad de energía. Sigue usando esto, mientras saltas, te barras y esquivas sus ataques, especialmente saltando su escudo de cráneos.

- Premio: Skull Barrier (un escudo de cráneos te rodea completamente)

(G) Dive Man.

- Debilidad: Skull Barrier.

- Descripción: Este es uno de los enemigos más odiados por los jugadores, ya que hay muchos detalles que no se desean saber de él, además de que no se quiere pelear con él tampoco. El ataque que lo caracteriza son los pequeños misiles localizadores que lanza hacia ti, sencillos de esquivar, pero al terminar de hacer eso, se hará torbellino y avanzará a cualquier lado, parándose al terminar. Este ataque es de lo más desastroso, ya que si por laguna razón el enemigo llega a tocarte, te bajará una implacable cantidad de energía.

- Estrategia: Aunque no es muy bueno, el Skull Barrier es la mejor opción para eliminar a nuestro enemigo. Primero, evade sus misiles y cuando haga el ataque y avance, salta y en el aire activa el Skull Barrier y trata de aterrizar a un lado de él, para que el Skull Barrier se impacte con él y con ello se pueda seguir; siempre trata de no impactar contra él, ya que la pérdida de energía en esta batalla puede costar muy caro.

- Premio: Dive Missile (un misil que localiza a su víctima).

(H) Drill Man.

- Debilidad: Dive Missile.

- Descripción: Este enemigo, el cual se puede considerar subterráneo, pasa la mayor parte de la pelea bajo tierra. Siempre que esté bajo tierra esperará unos momentos, para que te prepare una emboscada y después de ello te golpee con una de sus bombas, si no es que la usa antes y no la usará después (espero haberme explicado).

- Estrategia: primero, se esconderá bajo tierra para que no le pase nada, justo cuando lo haya hecho, empieza a caminar o saltar por todo el escenario, como lo prefieras y espera a que salga de la tierra para que puedas usar el Dive Missile que lo localizará y después de haberlo hecho lo seguirá hasta que lo pierda. Sigue usando esta arma incansablemente hasta derrotarlo.

- Premio: Drill Bomb (una bomba que explotará al chocar con el enemigo o cuando presiones el botón de disparo) y Rush Jet.

3. Dr. Cossack's Lab.

**** Primera Escena.

(L.1) Airborne Drill.

- Debilidad: Ring Boomerangs.
- Descripción: Este enemigo es muy hábil, con su aditamento puede destruir el piso en el que batallan; para hacerla de emoción, cabe decir que con dos veces que dirija su ataque a la misma columna, desaparecerá y ese agujero conduce directo a la muerte. Si aún temen, vasta decir que el campo en el que batallan consta de 10 bloques, 2 de alto y 5 de largo.
- Estrategia: aunque lo que dije acerca del enemigo de una idea de una pelea dura, no lo es, porque es muy sencillo. Primero hay que apuntar al punto rojo que hay en él, espera un buen momento y utiliza los Ring Boomerangs para que se facilite la pelea, no olvidando que esta arma puede causar doble y buen daño al enemigo.

**** Segunda Escena.

(L.2) Switch Room.

- Debilidad: Dust Crusher.
- Descripción: este es uno de los enemigos más extraños que he visto en los juegos de Mega Man. Al entrar a la batalla estará todo vacío, pero después se verán entrar a tres segmentos rápidamente de lado a lado, después de otros momentos, aparecerán los segmentos de nuevo, sólo que ahora con menos velocidad y al juntarse formarán al enemigo, el cual consta de un ojo rojo y de unos bloques a sus lados. Después de lanzar dos disparos en forma de óvalo, se descompondrá en tres segmentos de nuevo y saldrá de la pantalla. Esto lo hará una y otra vez hasta que sea derrotado.
- Estrategia: Primero, al ver que el enemigo entra rápidamente, no hay más remedio que barrerse y pasar por debajo de él. La segunda vez, en la que va más lento, puedes subirte en la plataforma más baja y al quedar integrada toda, quedarás en la zona del enemigo. Equipa el Dust Crusher y sube en los bloques para poder alcanzar al ojo del enemigo y después sal de esa plataforma. Repite esto cuantas veces necesites para que lo elimines.

**** Tercera Escena.

(L.3) Wall Climber Duo.

- Debilidad: Drill Bomb.
- Descripción: este es otra de las creaciones locas del Dr. Cossack, consiste en dos robots, ambos iguales; el primero saldrá de la parte superior derecha y después irá caminando por el techo, disparando de vez en cuando. Después de que sea destruido, saldrá el otro robot por el mismo lado sólo que por abajo. Este es más rudo y rápido, que además irá por todo el campo de batalla, de arriba hacia abajo pasando por las paredes laterales. Me faltó mencionar que no podrás caer en el piso, ya que está cubierto de picos.
- Estrategia: No es tan difícil este enemigo, primero hay que esperar a que se muestre el enemigo y con ello a que quede en una posición en la que puedas saltar y soltar una Drill Bomb. Sigue usando esta táctica hasta que muera. Con el segundo será más fácil, ya que podrás darle directamente sin saltar, sólo que tendrás que evadir sus disparos.

César J. D. Wilkins dice:

"Es mejor usar el arma del faraón cargada, esperar que se estrelle con la bola que se forma y apretar Start una vez se haya estrellado, después Start de nuevo y esperas que se forme la Bola, y así sucesivamente hasta la muerte, funciona para los 2, y para no desperdiciar la energía de ese poder, es útil también para Ring Man, también la primera vez que aparece Wily en esa cosa rara que parece una calavera"

**** Cuarta Escena.

(L.4) Dr. Cossack.

- Debilidad: Dust Crusher.

- Descripción: el alocado creador de los raros enemigos que hemos visto también viene un una máquina muy sencilla. Consiste en una máquina en donde se ve el Dr. Cossack, no como las de Wily que la primera está escondida. Tiene una pinza en la parte de abajo, con la que te cogerá y te bajará demasiada energía.

- Estrategia: no es muy difícil derrotar a este enemigo, es muy fácil si vas caminando de lado a otro cuando se esté acercando a ti. Cuando esté del lado izquierdo puedes aprovechar para subirte en el escalón y pegarle con todo lo que puedas. Repite esto hasta que destruyas a su máquina y después de ello verás a su hija, quien te dirá que él no es malo, pero Dr. Wily le pidió exterminar a Mega Man, amenazándolo.

4. Dr. Wily's Lab.

**** Primera escena.

(W.1) Super Mettaur.

- Debilidad: Ring Boomerang.

- Descripción: como se vio en el trayecto del nivel, el Mentol es el símbolo de esta parte. Los pequeños sólo son una introducción a este, quien es más rudo. Primero, verás que sale del suelo y después se levanta como tal cual Mettaur, y hacerlo disparará; después de un tiempo lanzará un Mettaurs y saltará al otro lado. Entonces repetirá de nuevo la estrategia.

- Estrategia: No hay mucho que decir contra él, sólo usa el Ring Boomerang, que destruirá a los Mentol cuando tratarás de golpear al enemigo.

**** Segunda Escena.

(W.2) Large Red.

- Debilidad: Arm Cannon.

- Descripción: este es uno de los enemigos que pesan mucho, ya que no tienes debilidad más que el Arm Cannon. Lo peor que se puede esperar de este enemigo, es que tiene sólo 1 punto débil, que es un punto verde, muy pequeño por cierto. En el campo hay dos "elevadores" que van girando para ayudarte a que puedas dispararle al punto. Lo peor de este enemigo son las grandes bolas que lanza, que son esquivables, pero hay veces que no se pueden esquivar y dañan notablemente. Además, lanza unos disparos que salen de su boca si no mal recuerdo, que van en línea recta.

- Estrategia: No hay mucho que decir, sólo sube en las plataformas y carga tu Arm Cannon para que lo sueltes en el punto.

*** Tercera Escena.

(W.3) Skeleton.

- Debilidad: Arm Cannon.

- Descripción: esta calaca es una gran representación del Dr. Wily, ya que en juegos anteriores y en los próximos, se puede ver como el Dr. Wily aprecia demasiado a la anatomía humana, vaya que le encantan los huesos. Este enemigo es muy sencillo porque sólo tiene un solo ataque, el cual no es muy difícil de esquivar.

- Estrategia: es muy sencillo lo que hay que hacer, sólo carga tu Arm Cannon y dispáralo a la cara del esqueleto hasta que desaparezca.

(W.4) Dr. Wily.

- Debilidad: Drill Bomb.

- Descripción: después de remover la coraza del robot del Dr. Wily, la pelea se pone más pesada. Ahora los disparos de la calaca del Dr. Wily son más versátiles y peligrosos, ya que los dispara en serie, uno seguido de otro.

Como el enemigo Large Red, su punto débil es el punto rojo que está en su frente, el problema es que el punto está demasiado lato para ser alcanzado por el Drill Bomb.

- Estrategia: primero, al empezar, ocúltate inmediatamente para que evites ser dañado, aunque puede ser posible de que seas dañado al tratar de ocultarte, pero no importa, ya que debes tener Energy Tanks para recuperarte; después equipa Drill Bomb y ve enfrente hasta que quedes enfrente del Dr. Wily, entonces salta y antes de que la bomba se impacte con la frente de la máquina del Dr. Wily presiona el botón de disparo para que así el rango de disparo de la bomba dañe al robot. Después de ello regresa abajo para evitar ser dañado gravemente.

**** Cuarta Escena.

(W.5) Dr. Wily II.

- Debilidad: Pharaoh Shot.

- Descripción: como sabemos, el Dr. Wily siempre trae un haz bajo la manga y ahora es más tenebrosa la pelea contra el Dr. Wily. Esto porque la pelea es A OSCURAS, así que no podrás saber exactamente como se mueve. Pero, podrás ver en donde lo puedes localizar, ya que durante la pelea, se producirán rayos que revelarán la localización del Dr. Wily.

- Estrategia: la estrategia es fácil, primero recarga el Pharaoh Shot y después espera a que aparezcan los rayos que revelarán la ubicación del Dr. Wily, así que si está en la parte de arriba sólo salta al lugar en que se encontraba y si fuiste lo suficientemente rápido, habrás dañado al Dr. Wily, repite esto las veces necesarias hasta vencer.

** FINAL: Mega Man se queda viendo al Dr. Wily, pero la fortaleza se empieza a destruir y dos bloques caen encima de Mega Man y Wily, pero Proto Man llegará a salvar a Mega Man, para que él después recupere la conciencia en el laboratorio del Dr. Light. Después, verás los créditos.

5. Agradecimientos.

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

- * César Wilkins por sus comentarios para Wall Climber Duo.
- * 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.

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. 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/>

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 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 ;)