

Mega Man 8 FAQ/Walkthrough (Spanish)

by juanca45002

Updated on Jun 3, 2011

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

***** Mega Man 8 FAQ/Walkthrough *****

Por juanca45002.

FAQ en español.

Empezado: 28 de diciembre del 2003.

Terminado: 30 de diciembre del 2003.

Última actualización: 2 de junio 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. Historia.
2. Los Robot Masters.
3. Laboratorio del Dr. Light.
4. Localización de Volteos.
5. Estrategias contra enemigos.
6. Agradecimientos.
7. Información Legal.
8. Información de contacto.

* Actualizaciones *

- (18 de diciembre, 2007): agregadas un par de estrategias.
- (22 de octubre, 2008): agregadas un par de debilidades.
- (2 de junio, 2011): se agregó una nueva debilidad para Cyclops.

1. Historia.

En la órbita de Saturno, 2 reploides se encontraban peleando. El Robot Azul y Robot Morado trataron de destruirse, pero ninguno ganó y ambos entraron en la atmósfera terrestre estrellándose en una base secreta.

Mientras tanto, en la ciudad, Bass junto con Trebble enfrentaban a Megaman, el cual se encontraba montado en Rush. De pronto, llegó Roll en su nave y avisó a Megaman de una explosión en una isla no identificada.

Así, Megaman fue a investigar, pero lo que se encontró fue la base secreta del prófugo Dr. Wily. Así que Megaman lo encontró; no obstante, trató de detenerlo, empero, el doctor traía en su nave un dispositivo de los Robots, lo cual le traería por fin la conquista del mundo.

Megaman, observó el cráter, donde encontró piezas de un robot verde con azul, llamó al Dr. Light, quien la recogió. El Doctor aseguró, que necesitaba lo que Wily se había llevado para reactivar las funciones del Robot.

Entonces, Megaman tendrá que aventurarse de nuevo contra los Robot Masters para ver quien es ese robot, aunque se llevará una sorpresa al conocerlo.

2. Robot Masters.

Los Robot Masters se encuentran en grupos de 4. Los 4 primeros se encuentran al pasar la 1° misión, los 4 restantes, aparecen al matar a los 4 anteriores y haber pasado la misión intermedia.

Las debilidades de los Robot Masters no son combinadas, es decir, que un arma de un Robot Master del grupo 1 no puede debilitar a uno del grupo 2 y viceversa.

Referentemente, las debilidades de los Robot Masters del grupo 1 se obtienen mediante Robot Master de ese mismo grupo y los del otro grupo de la misma manera.

Los Robot Masters del 1° Grupo son:

| 1 | | 2 |

| P | | R |

| 3 | | 4 |

```
-----
      /  A  \      /  V  \
     /-----\   /-----\
-----
```

- 1: Tengu Man.
- 2: Frost Man.
- 3: Clown Man.
- 4: Grenade Man.
- P: Primera Misión.
- R: Laboratorio del Dr. Light.
- A: Ir al grupo 2.
- V: Vista previa del Robot Master.

Los Robot Masters del 2° Grupo son:

```
-----
| 5 |      | 6 |
-----
```

```
-----
| I |      | W |
-----
```

```
-----
| 7 |      | 8 |
-----
```

```
-----
      /  A  \      /  V  \
     /-----\   /-----\
-----
```

- 5: Astro Man.
- 6: Sword Man.
- 7: Search Man.
- 8: Aqua Man.
- I: Misión Intermedia.
- W: Fortaleza de Wily (se activa al derrotar a todos los Robot Masters).
- A: Ir al grupo 1.
- V: Vista previa del Robot Master.

Las debilidades de los Robot Masters son:

- Misión 1.
- Crab Robot: Mega Ball.

- Misión 2.
- Clown Man: Tornado Hold.

- Misión 3.
- Grenade Man: Thunder Claw.

- * emi_leiva agrega:
Para Grenade Man con Thunder Claw puedes devolverle sus Flash Bombs para causarle un daño mayor.

- Misión 4.
- Frost Man: Flash Bomb.

· Misión 5.

Tengu Man: Ice Wave.

· Misión 6.

Duo: Ninguno.

· Misión 7.

Aqua Man: Astro Cannon.

· Misión 8.

Sword Man: Water Balloon.

· Misión 9.

Search Man: Flame Sword.

· Misión 10.

Astro Man: Homing Sniper.

· Misión 11.

Drop Penguin: Mega Ball.

· Misión 12.

Airship Solstice: Astro Cannon.

· Misión 13.1

Bass: Flash Bomb / Astro Cannon (sólo para evadir tiros).

· Misión 13.2

Cyclops: Flash Bomb.

* Battosai3000 agrega:

Thunder Claw servirá muy bien en esta batalla.

· Misión 14.

En la misión 14, o sea, la última parte de la fortaleza de Wily tendrás que volver a enfrentar a los Robot Masters, pero cuando los derrotas, te obsequian una Energy Ball para que te recuperes y puedas llegar lo suficientemente sano para combatir al siguiente Robot Master. Trata de salir lo menos dañado posible para llegar con Wily en perfectas condiciones.



| T |



- 1: Tengu Man.
- 2: Clown Man.
- 3: Frost Man.
- 4: Grenade Man.
- 5: Astro Man.
- 6: Search Man.

7: Sword Man.

8: Aqua Man.

T: Transporte a Wily (se activa al matar a todos los Robot Masters de la sala).

BOSS: Wily Ship Alpha: Flame Sword.

BOSS 2: Wily Ship Beta: Ninguno.

3. Laboratorio del Dr. Light.

Para comprar accesorios del laboratorio del Dr. Light, necesitas de los Volteos. Cada pieza requiere de cierto número de pernos. A continuación se presentan los ítems que puedes comprar, pero recuerda y elige sabiamente, ya que sólo hay 40 pernos, por lo que no puedes comprar todas las partes. Mis recomendaciones están marcadas con un * para ver si te convence o no.

Parte	Costo	Descripción
POWER SHIELD	6 V	No irás para atrás cuando seas dañado
SPARE EXTRA	6 V	Tendrás 4 vidas al empezar el juego
LASER SHOT	5 V	Tu Buster recargado se hará un láser
* ARROW SHOT	5 V	Tu Buster recargado se hará estilo flecha
* SHOOTING PART	6 V	Puedes disparar 5 tiros juntos
ENERGY BALANCER	5 V	El arma con menos energía se llenará con tomar un icono de energía
AUTO SHOOT	5 V	Tu Buster disparará cuando sea recargado
STEP BOOSTER	5 V	Podrás trepar las escaleras más rápido
* EXIT	4 V	Puedes escapar de los niveles ya vencidos
* ENERGY SAVER	6 V	Salvará la cantidad necesaria de energía para un arma especial
* H. SPEED CHARGE	7 V	Tu Buster se recarga rápidamente
* SUPER RECOVER	5 V	Incrementa la energía que recoges
RAPID PART	6 V	Se disparan 3 balas cada vez que presiones el botón de disparo
SPARE CHARGER	4 V	Vidas se regeneran al salir de un nivel
* BOOST PART	5 V	Tu Buster es más rápido
EXCHANGER	4 V	Cuando tomes vida cuando no la necesites, se hará energía para armas
HYPHER SLIDER	5 V	Te barres con más velocidad

4. Localización de Volteos.

NOTA: hay veces que menciono que uses el salto con la Mega Ball. Para hacerlo puedes hacerlo tanto en el aire como en la tierra. Para ejecutarlo en el aire, justo cuando estés en el aire, equipa la Mega Ball y suéltala para que cuando vayas a caer rebotes en la Mega Ball y puedas ir arriba de nuevo; puedes repetir este proceso para ir más arriba. Para hacerlo en la tierra es absolutamente igual, sólo coloca la bola en el suelo y salta sobre ella para botar.

VOLTEOS EN TOTAL: 40.

*** 1º Nivel.

TOTAL: 3 V.

· Después de entrar en el cráneo, nada abajo y cuando salgas del agua, nada a

la izquierda y entra en una entrada invisible que te dirige a un compartimiento pequeño que tiene un perno.

· Cuando veas las 2 cadenas que se dirigen en direcciones opuestas, entra en la que va en dirección hacia abajo y encontrarás el perno.

· Antes de que te vayas de ese lugar, verás al perno justo fuera del cráneo.

*** Tengu Man.

TOTAL: 4 V.

· El primero está en lo alto de una plataforma. Necesitarás brincar en las plataformas que suben y bajan y tienes que brincar rápido para alcanzar la plataforma que te lleva a la plataforma con el perno. Pero si no puedes, usa el brinco con la Mega Ball para alcanzar la plataforma.

· Antes de enfrentarte con el subjefe, hay un bloque con la imagen de un perno en el techo. La única manera de romperlo es con el Astro Cannon, así que vuelve después de matar a Astro Man.

· Después de matar al subjefe, lo verás.

· Después de haber pasado la 2ª área de burbuja, encontrarás el perno en una plataforma bajo otra. No trates de saltar para llegar a ella. En cambio, déjate caer por la plataforma morada para llegar a otra en un nivel más bajo y así alcanzar el perno.

*** Clown Man.

TOTAL: 5 V.

· A menos de que tengas el Rush Bike (se obtiene después de vencer a Grenade Man y se reconoce porque en la pantalla ITEM en RUSH hay una especie de rueda) lo podrás conseguir. Al principio del nivel, después de caer a la juguetería, verás que hay un precipicio y enfrente está el perno. Activa a Rush y llega al perno.

· Después de matar al subjefe, te moverás en un área con figuras de cráneos en bloques rosas. Trata de no caer en ellos, de lo contrario no podrás conseguir el perno, pero si lo añoras mucho, más enfrente hay un cuadro con una flecha, así que cae en él y volverás al inicio de los bloques.

· Después de encontrar las plataformas de cráneos que se levantan y bajan. En donde están los morros esos que se andan columpiando y corriendo, usa el salto con Mega Ball para alcanzar una calaca, espera a llegar arriba y toma la izquierda, donde hay un barril verde que sólo puede ser destruido por la FLAME SWORD de Sword Man.

· Ve a la derecha del barril anterior y encontrarás el otro en el otro extremo de la zona. Salta por las calacas y con ayuda de la Mega Ball alcanzarás la plataforma con el perno.

· En el área con Muchos bloques con el signo ?, espera hasta llegar al piso con 5 de esos signos, luego, párate en el signo número 4 de izquierda a derecha y te llevará a una zona con muchos cuadros de X y el perno encima de todos. Puedes usar Tornado Hold o la Mega Ball para alcanzarlo.

*** Grenade Man.

TOTAL: 5 V.

· Cuando alcances los bloques destruibles, destruye sólo los que necesitas

para ir a la parte baja y agarrar el perno que se encuentra en medio, pero si logras ir hasta abajo destruyendo todas y cada una de las cajas no podrás conseguirlo ya que el camino quedará bloqueado.

- Después de esto, llegarás a una zona donde deberás saltar sobre bombas de tiempo, y al igual que con la de Tengu Man, necesitas saltar en el momento exacto para alcanzar la plataforma.

- En el área 2, encontrarás un lugar con cajas grises que tienes una mecha y que cubren la entrada a un perno, pero para destruir las cajas debes usar la Flame Sword de Sword Man.

- Un poco después de eso, alcanzarás bloques similares donde pequeños amigos de fuego te ayudan a encender las cajas. Un perno está al final de un set de cajas. Agárralo antes de fregarte la vida.

- En la misma situación, te verás bloqueado con una pared y un amigo de fuego encenderá la mecha que hará que estés en contra de tiempo para alcanzar el perno que se encuentra al final de ese set, pero yo recomiendo ir primero por el perno que salvar tu pellejo.

*** Frost Man.

TOTAL: 6 V.

- Cuando estás en la escena de Snowboard, cuando llegues a la segunda zona medio oscura, escucharás el sonido de un avizor que te dirá que saltes; hazlo antes de que te diga que te barras para que quedes en la parte de arriba donde está el perno.

- Mucho después, encontrarás una zona donde hay plataformas blancas que se caen al contacto contigo. Llegarás a 2 plataformas altas en forma consecutiva, pero en la segunda no saltes, en ese caso, déjate caer para aterrizar en una plataforma baja con el perno.

- En la segunda zona, llegarás a un lugar donde cubos con pingüinos adentro te molestan tratando de impedirte el paso, verás que al llegar al risco hay una abertura en la parte de arriba junto con un perno, usa Tornado Hold o la Mega Ball para alcanzar esa plataforma.

- El siguiente está atascado entre una máquina que empuja cubos y un cubo, para este debes ir más adelante donde hay un cubo enfrente de una máquina, aquí debes apretar el switch naranja de la máquina y pararte inmediatamente en el cubo para ir en un viaje directo a la zona del perno, que quedará descubierto por el choque de cubos.

- Cuando llegues a un gran puente de hielo, usa Astro Cannon para romperlo, baja hasta encontrar un bloque medio roto que se rompe con una Flash Bomb y encontrarás lo que buscas.

- En esa misma parte, un poco más arriba, encontrarás los mismos bloques medio rotos, destruye cada uno para ver cuál de todos es el que contiene el perno.

*** Misión Intermedia.

TOTAL: 2 V.

- En el mero principio, verás una escalera arriba de ti, usa Mega Ball o Tornado Hold para alcanzarla; entonces destruye a los enemigos de la izquierda para encontrar el perno.

- En ese mismo lugar, dirígete a la derecha y encontrarás el perno después de

una serie de picos, pero con Thunder Claw podrás columpiarte hacia él.

*** Astro Man.

TOTAL: 4 V.

- En el primer laberinto, hay un perno bloqueado por un objeto. Debes presionar un botón del color del objeto para ir a reclamarlo.
- En la parte donde hay una torre que se va hundiendo, hay un lugar donde se encuentra un perno que está después de un pequeño túnel, tómalo y regresa por el túnel antes de que seas historia.
- En el área 2, el perno está fácilmente a la vista ya que debes pasar por ese lugar antes de llegar al 2° laberinto.
- Al igual que con el perno 1, deberás quitar un objeto que bloquea el acceso al perno. Es difícil explicar el método, así que lo dejaré en tus manos.

*** Aqua Man.

TOTAL: 4 V.

- Después de matar al subjefe, nadarás bajo un puente, el cual se rompe con Astro Cannon. Así que el nivel de agua incrementa dándote total acceso al perno en la parte superior.
- Después de ello, nadarás por una piscina infestada de criaturas y minas. Pero justo antes de la escalera, verás que una mina bloquea la entrada a un perno, levántala con Tornado Hold y ve a tomar el perno.
- Si te vas hasta arriba, entrarás en una abertura que te lleva a un gran precipicio. Déjate caer estando siempre pegado al lado izquierdo para no perder el perno.
- Si tomaste el perno 1, después de la piscina de minas verás que hay agua en la zona de picos, dándote accesibilidad a la entrada de otro precipicio, pero esta vez, la plataforma con el perno se encuentra entre el centro y la izquierda, así que mantente en ese lugar.

*** Sword Man.

TOTAL: 3 V.

- En la sección de Flash Bomb, el perno se encuentra justo al principio.
- En la parte de Thunder Claw, el perno puede ser visto en la parte baja de la gran área. Debes correr y agarrarla rápido antes de que pierdas la vida.
- En la parte 2, después de haber pasado la zona de espinas y el levantamiento de lava, llegarás a una zona con una nueva "balsa" que te lleva río abajo, o diría yo, lava abajo. Entonces, verás que muchos murciélagos te atacan, y protegen un bloque café con la figura de una Flash Bomb, usa una en esa roca y ganarás acceso a una escalera que te lleva al perno y a un transporte que te deja enfrente del jefe.

*** Search Man.

TOTAL: 4 V.

- El primero perno está en la zona que simula una selva. Así que en todo el nivel, procura ir hasta la parte más baja de la derecha para que no se te pierda el perno que no está a la vista.

· Cuando alcances una zona cubierta por plantas con espinas que no te dejan pasar ni por arriba, lo que debes hacer es usar la Flame Sword para destruirlas poder llegar al perno, así como el acceso a la parte 2 del nivel.

· En esa misma área, justo cuando entras, por la parte de arriba llegarás a una zona donde hay un tipo que avienta bolas, luego con unos "topitos" y al final verás en una plataforma una planta espinosa, destrúyela y párate donde se encontraba. Entonces usa Tornado Hold e inmediatamente cambia a Thunder Claw, para cuando llegues arriba puedas columpiarte hacia la escalera que lleva a un perno.

· En la parte donde debes usar Thunder Claw para columpiarte a la izquierda por un largo set de espinas, asegúrate de agarrar el 2° punto para llegar al perno en la orilla de la parte izquierda. Es fácil caerse, así que ten cuidado al columpiarte.

5. Estrategias contra enemigos.

Tal como se ve en la parte de los Robot Masters, se te indica el mejor orden en como debes derrotarlos, así que ahí te va.

· Misión 1.

Crab Robot: Mega Ball.

· Misión 2.

Clown Man: Tornado Hold.

· Misión 3.

Grenade Man: Thunder Claw.

· Misión 4.

Frost Man: Flash Bomb.

· Misión 5.

Tengu Man: Ice Wave.

· Misión 6.

Duo: Ninguno.

· Misión 7.

Aqua Man: Astro Cannon.

· Misión 8.

Sword Man: Water Balloon.

· Misión 9.

Search Man: Flame Sword.

· Misión 10.

Astro Man: Homing Sniper.

· Misión 11.

Drop Penguin: Mega Ball.

· Misión 12.

Airship Solstice: Astro Cannon.

· Misión 13.1

Bass: Flash Bomb / Astro Cannon (sólo para evadir tiros).

· Misión 13.2

Cyclops: Flash Bomb.

* Battosai3000 agrega:

Thunder Claw funciona muy bien en esta batalla.

· Misión 14.

BOSS: Wily Ship Alpha: Flame Sword.

BOSS 2: Wily Ship Beta: Ninguno.

· CRAB ROBOT.

Este enemigo es muy sencillo. Lo único que debes hacer es usar una Mega Ball para que su coraza se abra y te revele sus sesos, a los cuales les debes dar con la misma Mega Ball o con el Buster. Justo después de que cierre su coraza saltará al otro lado de la pantalla, por lo que debes barrerte para asegurar seguridad completa.

· CLOWN MAN.

Clown Man no es tan difícil, pero es muy movido. Generalmente lo que hace al iniciar la batalla es columpiarse con ayuda del tubo que hay arriba de ambos. Cuando haga eso, colócate en el centro de la pantalla y espera a que se columpie, de modo que puedas saltar sobre y evadir su ataque. Cuando termine de columpiarse, caerá en cualquier extremo del lugar, en eso, podrá hacer su "THUNDER GLOVES", lo cual consiste en que mete sus manos al suelo y te agarra las patas electrocutándote, pero se puede esquivar saltando justo cuando diga la frase que encuentras entre mayúsculas. Otro ataque pero no muy frecuente es su "THUNDER CARNIVAL", donde se hace una pelota roja y empieza a rebotar por toda la pantalla. Esto no es tan complicado de esquivar, pero si te descuidas, puede golpearte. Enseguida, puede que haga un dash hacia un extremo de la pantalla y se vuelva a columpiar de un lado a otro. Aprovecha los espacios de tiempo para pegarle con tu Buster si estás en la misión 1, pero si estás en la misión 14, puedes hacer algo chistoso. Para hacerlo, debes esperar a que Clown Man se columpie, de tal modo que cuando Tornado Hold lo toque mientras se columpia, lo levante y caiga con los brazos hechos bola semeando a un tipo con una camisa de fuerza.

· GRENADE MAN.

Este chico malo es muy rápido, así que vigila muy bien su velocidad. Su mejor ataque es su FLASH BOMB, la cual dispara cuando se pega a la pared y su efecto es prolongado por al menos 4 segundos. Eso no lo es todo, ya que puede saltar de un extremo a otro disparando unas pequeñas balas, pero si eres listo puedes ir a su ritmo y justo cuando caiga puedes golpearle con Thunder Claw. Pero ya que no tiene mucha energía se pegará a la pared y lanzará una bombas que destruirán el piso, pero no te preocupes, ya que caerás en otro piso pero el nuevo ya no es plano, sino que está en desnivel, pero no es tan difícil matar al chico granada ya que su energía está pobre.

* emi_leiva agrega:

Thunder Claw te sirve para devolverle sus Flash Bombs que le causan más daño.

· FROST MAN.

Ten cuidado con este tipo, es voluminoso, así que trata de ser certero cuando esquives ataques. Cuando empieza la batalla, inmediatamente usa una Flash Bomb para bajar notablemente su energía. Siempre que hagas un ataque, Frost Man responderá con un salto, por lo que debes barrerte para no salir aplastado. Trata siempre de apuntar a su cabeza, ya que siempre que vaya a ejecutar un ataque peligroso, si hay una Flash Bomb que esté en su cara, chillará quejándose de que eso duele. Esa es una ventaja, pero no te descuides, ya que

habrá veces que hará tirar los cubos del techo, o simplemente, te de un puñetazo.

· TENGU MAN.

Este tipo pasa más del 90% de la batalla en el aire, por lo que el arma ICE WAVE te sirve sólo cuando hace su ataque "HERE YOU GO", en el cual se pone como flecha y trata de darte, pero si lo saltas, se irá de la pantalla y caerá cerca de tu radio, por lo que puedes usar Ice Wave para congelarlo y bajarle su energía. No esperes a que baje, ya que la pelea tardaría mucho, así que recomiendo que con tu Buster le vayas bajando energía mientras se decide a hacer su ataque. Hay otros 2 ataques que debes considerar, pero no son tanto problema. Uno de ellos consiste en que lance una bola de aire que te llevará por ahí, pero si se decide por Tornado Hold, sólo corre para que se destruya, pero si te quedaste sin camino, pues no hay más remedio que enfrentar al tornado.

· DUO.

No sabes si Duo tiene baja energía o mucha, ya que como no es una creación del Dr. Wily, quien sabe como vaya su energía. Lo que si te digo es que este tipo tiene ataques fuertes. El principal es cuando se hace un meteoro verde y anda por toda la pantalla botando. Este ataque es más fuerte y certero que el de Clown Man, así que trata de moverte rápido. También recuerda esquivar sus demás ataques. Pero cuando se de cuenta de que eres justiciero, parará la pelea y podrás disfrutar de un gran tramo de animación.

· AQUA MAN.

Este chico se cree muy guapo y se le escucha la voz de afeminado, por lo que no creo que sea muy feroz. Sus ataques van de simples globos de agua que se esquivan como si te estuvieran aventando bombitas a una gran altura, lo que no es mucho problema. Lo que si considero un poco complicado, es el momento en que llama la torre de agua, es cierto que se puede esquivar fácilmente, pero si te distraes, puede costarte un gran tramo de vida. Lo demás son tontería, lo digo por su WATER GUN que es la bazofia más grande del mundo. Lo más simple que puedes hacer para esquivarla es saltar cuando la veas salir y eso te indicará si se va arriba, abajo o simplemente no se detiene; eso te indica donde puedes colocarte para salir ileso. Si estás en la Misión 6, usa siempre tiros cargados de tu Buster, pero si estás en la misión 14, podrás disfrutar de sus estupideces si usas el Astro Cannon en cualquier momento.

· SWORD MAN.

Chico noble eh, entonces veremos que tan noble es a su reycito Wily. Aquí de lo único que te puedes preocupar es de su ataque de espada de fuego, el cual consiste en que su parte de arriba empieza a girar y para esquivarla es necesario barrerse. Los demás ataques son muy fáciles de esquivar, tal es el caso del ataque en que se separa en 2 y su parte de arriba vuela hacia el otro lado mientras que los pies van corriendo y sólo con saltar puedes esquivarlo. Después de juntarse, dan un sablazo de fuego con un rango muy pobre. Pero si salta completo y se estrella en la pared, quiere decir que una gran piedra caerá sobre ti, así que hay que estar atentos. Sólo con usar los globitos de agua del enemigo anterior podrás derribarlo fácilmente.

· SEARCH MAN.

Este jefe puede ser complicado o no, dependiendo de cómo lo tomes. Lo primero que debes saber es que debes tener bien firme de que hay que usar mucho el arma de Sword Man, por lo que la parte ENERGY SABER te ayudará demasiado en esta batalla. Lo primero que se hace es acercarse al enemigo, luego se le pega cuantas veces sea necesario al enemigo hasta que su energía decaiga a 0. Sus ataques no son muy complejos. Uno de ellos es el disco volador, el cual se destruye con la misma arma. Después puede brincar al techo y pueden caer 3 arbustos. O que recomiendo en este caso es primero usar la Flame Sword en los

arbustos de los extremos, pero si no está verás que un robot extraño está en su lugar, pero no te preocupes, ya que son inofensivos, excepto porque si no atinas al arbusto donde está Search Man, puede lanzarte un par de misiles que te bajan vida. Pero cuando salte y rebele en su cuerpo unos agujeros, sólo preocúpate por saltar y pegarle con el sable para que los misiles que salen por allí sean destruidos al salir.

· ASTRO MAN.

Este chico si que es chico, pero también es volador, lo que le da cierta ventaja. Pero si usas Homing Sniper, es mejor, ya que no se te escapará, ya que lo localizará sin poder escaparse. Lo que puedes hacer y es la forma más fácil de derrotarlo, es cuando está en tu rango de salto, es decir, que lo puedas alcanzar con un simple salto. Entonces, cuando saltes y uses Homing Sniper, éste golpeará al jefe, pero también lo dejará paralizado por 2 segundos, pero también durante el tiempo que se encuentra inmóvil, dirá una frase. El truco es que justo cuando acabe su frase, usa otro Homing Sniper mientras saltas a su lado, lo que lo dejará paralizado de nuevo y le bajará energía. Sigue esta estrategia y derribaras al jefe en un santiamén.

· DROP PENGUIN.

Para esta pelea debes tener buena cantidad de vida y de Mega Ball. Al entrar, verás que hay 4 aberturas en la zona. El pingüino, el cual es tu objetivo, puede salir por cualquiera de estos, así que ponte atento. Enseguida, verás como sube, entonces cuando baje, verás que no sale sólo, ya que hay 3 cajas. 2 de ellas son del mismo color, esas, si son verdes, lanzan 2 misiles cada una; empero, si son moradas, lanzan una especie de "morteros". La cosa es que le tienes que pegar con una pelota al animal en su barril. Entonces, cuando tenga poca vida, saldrá un pingüino adicional, el cual, si es tocado por un arma, caerá al suelo y provocará una ola. Recuerda que si no le pegas, dejará caer un pingüino mini, que se esquivo fácilmente.

· AIRSHIP SOLSTICE

Este avión no sé que estilo sea, pero lo que sé es que no es nada difícil. Lo que hace es nada más abrir sus alas, luego lanza o misiles o rayos dependiendo si abre las horizontales o las verticales. Pero hay veces que salen minas de su pico, de color rosado, pero de composición simple. Entonces, después de hacer eso, generalmente abre una de sus alas. Siempre que haya dichas minas y esté un ala abierta, usa Astro Cannon para destruir las minas y bajar notablemente la energía del avión. Recuerda que entre más compañeros obtengas, más fácil será la pelea.

· BASS.

Él no se rinde y ahora viene con fusión de energía malvada. Esta forma de Bass no te afecta mucho en lo absoluto. Puedes usar las Flash Bombs, pero el problema es que necesitas que esté en una posición fija para que le afecte la bomba. Así que en la mayoría de la pelea, como se parece a Tengu Man, usa tu Buster para que le bajes energía. Pero hay un ataque es difícil de esquivar, por lo que Astro Cannon te salva de ser golpeado y te asegura de que daña a Bas, poco, pero lo hace. Sigue así hasta matarlo.

· CYCLOPS.

Este jefe es una masa gelatinosa color verde, que sólo sirve a ordenes de un ojo electrónico que le da su forma u y le ordena que hacer. Lo primero que hace, en s forma de robot, es nada, así que aprovecha para usar una Flash Bomb y disminuir su energía, pero como cierra la masa, tendrás que esperar a que recupere esta forma y volver a hacer la misma estrategia. Esta estrategia es la mejor, pero es demasiado tardada. Un consejo es que tengas el LASER SHOT para perforar la masa para atinar al ojo.

* megamastermaind agrega:

Para abrir la masa, sólo basta con que lo golpees una sola vez con la Flame Sword; una vez hecho esto golpéalo con la Thunder Claw cuantas veces puedas.

* Battosai3000 agrega:

Realmente no necesitas la Flame Sword, sólo con usar Thunder Claw (unos 5 ó 6 disparos) lograrás eliminar al enemigo.

· WILY SHIP ALPHA.

Esta forma de Wily es la más difícil de las 2. Lo primero que debes considerar es que hay una sierra que te hace la vida imposible, porque rueda para dañarte. También puede disparar pequeñas bolas para molestarte y así poder disparar su gran láser. Cuando veas que la máquina está boca abierta y recargando su boca, ve a ella y usa tu sable de fuego para cerrarla. Entonces pégale a la ventana que también dañará a Wily. Sigue con esto hasta vencer.

* megamastermaind agrega:

Usa el Water Balloon, creo que es la única arma eficaz para atacar a distancia, claro que eso no le resta importancia al uso de la Flame Sword para detener el cañón láser.

· WILY SHIP BETA.

Esta forma es más simple. Pero como supongo que has de estar dañado, usa la cruz roja en la sección de Rush para recuperar vida notablemente. Ahora verás que Wily siempre está desapareciendo y apareciendo disparando sus bolas cada vez que es golpeado o que ha pasado mucho tiempo si recibir un golpe. Entonces, debes de usar tu Buster, ya que es inmune a cualquier otra cosa. Lo que sí te recomiendo es que cuando ni tú ni él tengan mucha vida, cuando saque sus bolas usa el Astro Cannon para evitar un golpe seguro. Sigue golpeando hasta matarle, entonces, checa el final.

* emi_leiva agrega:

Flash Bombs son un todo en uno, te sirve para causarle daño y cerrar el cañón. Sólo hay que tener cuidado para que no te obstruya la visión de sus ataques.

6. Agradecimientos.

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

- * megamastermaind por un par de estrategias.
- * emi_leiva por unas debilidades.
- * Battosai3000: por agregar el Thunder Claw en contra de Cyclops.
- * 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:

- * Eternal Darkness: Sanity's Requiem.
- * Mega Man 7.
- * Mega Man 9 (mejor conocido como Mega Man & Bass).
- * Legacy of Kain: Soul Reaver.

¡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 2003-2007 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 verá 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 ;)

