

# Mega Man & Bass FAQ/Walkthrough (German)

by Corlagon

Updated to v1.01 on Mar 18, 2015

Corlagons Walkthrough zu

Mega Man & Bass

Version 1.01 - 17.03.2015

© 2003-15 Michael Hoffmann <mailto:mh@skullbyte.de>

Dieser Text darf frei weitergegeben und veröffentlicht werden, solange er unverändert bleibt und keine Gebühr o. ä. für die Nutzung verlangt wird. Ich plane, etwaige Überarbeitungen bei Game FAQs einzustellen; bei eigenmächtigen Wiederveröffentlichungen sollte der Verantwortliche selbständig auf neue Versionen achten.

Der Autor hat keinerlei Beziehungen zu Capcom oder Nintendo.

## 0.1) Einleitung

Willkommen zu meiner Lösung zu Mega Man & Bass (Rockman & Forte).

Mega Man & Bass wurde für Super NES (oder eigentlich Super Famicom) und Game Boy Advance veröffentlicht. Ich selber habe nur die GBA-Version gespielt, diese Lösung sollte jedoch auch für SNES-Spieler nützlich sein (siehe Abschnitt 3.4).

## 0.2) Inhaltsverzeichnis

### 0.1) Einleitung

### 0.2) Inhaltsverzeichnis

#### 1) Allgemeines

##### 2.1) Story

##### 2.2) Figuren

##### 3.1) Spielprinzip

##### 3.2) Steuerung

##### 3.3) Änderungen seit Mega Man 7

##### 3.4) Versionsunterschiede

##### 4.1) Unterschiede zwischen Mega Man & Bass

##### 4.2) Standard-Items

##### 4.3) Ausrüstungsteile

##### 4.4) Waffen

##### 5.1) Allgemeine Tips

##### 5.2) Kurzübersicht

##### 5.3.1) Robotermuseum

##### 5.3.2) Cold Man

##### 5.3.3) Burner Man

##### 5.3.4) Pirate Man

##### 5.3.5) Ground Man

##### 5.3.6) Tengu Man

##### 5.3.7) Magic Man

##### 5.3.8) Astro Man

##### 5.3.9) Dynamo Man

- 5.3.10) Edelsteine
- 5.3.11) King 1
- 5.3.12) King 2
- 5.3.13) King 3
- 6) Liste der CDs
- 7) FAQ
- 8) URLs
- 9) Danksagungen

## 1) Allgemeines

Der Roboterheld Rockman (hierzulande besser bekannt als Mega Man) ist eines der Aushängeschilder des erfolgreichen Videospieleherstellers Capcom, und kann vermutlich auch mit Abstand die meisten Spiele vorweisen (knapp 50 Stück in 15 Jahren!). Ursprünglich war Rockman auf dem NES beheimatet, später setzte Capcom die Originalserie auf dem Super NES und dann auf Saturn und Playstation fort. Für die westlichen Märkte wurde der Name Rockman in Mega Man geändert, vermutlich da dort bereits andere Produkte und Künstler den Namen Rockman trugen, oder weil Amerikaner da einfach an Felsen gedacht hätten.

Rockman & Forte, im Programmheader ist übrigens der Codename "Rock 8.5" zu finden, wurde am 24.04.1998 in Japan veröffentlicht, seltsamerweise ausschließlich für das SNES (Super Famicom), welches hierzulande zum damaligen Zeitpunkt leider schon tot war. Erst 2003 erschien Mega Man & Bass auch in der westlichen Welt, frisch umgesetzt auf den Game Boy Advance. Die GBA-Version läßt sich inzwischen auch für die Virtual Console von Wii U herunterladen, aktuell (Anfang 2015) aber wieder vorerst nur in Japan.

(Für den Wonderswan existiert übrigens ein Spiel namens Rockman & Forte: Mirai Kara no Chousensha, dabei handelt es sich nicht um das gleiche Spiel, sondern um einen [nicht als gelungen geltenden] Ableger von Bandai.)

## 2.1) Story

Wir befinden uns im Jahr 20XX. (Damals war das noch die Zukunft. ;-)  
In den bisherigen Spielen hatte Dr. Albert W. Wily versucht, mit Roboterarmeen die Welt zu erobern. Diese wurden jedoch eigenhändig von Mega Man gestoppt, einer Konstruktion des genialen Dr. Thomas Light. Zwischendurch konstruierte Wily Bass, eine Art Nachbau von Mega Man, doch auch dieser konnte den Blauen Bomber bislang nicht besiegen.

Diese Episode dreht sich um einen neuen Androiden namens King, der Roboter für den Menschen überlegen hält, Dr. Wily aus dessen Festung wirft und mit dem Aufbau einer eigenen Armee beginnt. King behauptet, der stärkste Roboter der Welt zu sein - eine ungeheure Provokation für Bass, der ja dasselbe von sich denkt. Als Mega Man oder Bass darfst Du nun gegen King und seine Armee antreten.

## 2.2) Figuren

Rock alias Mega Man

Einer der ersten menschlichen Roboter. Ursprünglich sollte er für Dr. Light als Laborassistent arbeiten, doch nun muß er die Welt vor seinen Artgenossen bewahren. Seine Lernvorrichtung zur schnellen Adaption unbekannter Werkzeuge funktioniert praktischerweise auch bei Waffen ...

Bass

Ein Nachbau von Mega Man, konstruiert von Dr. Wily und angetrieben von einer

starken Energie namens Bassium. Bass hält sich für den stärksten Roboter der Welt und versucht daher immer wieder, Mega Man zu besiegen. Allerdings betrachtet er auch Wilys übrige Roboter als Konkurrenz und attackiert diese bisweilen. Im japanischen Original heißt er Forte.

Dr. Thomas X. Light

Der Erfinder der ursprünglichen Robotermeister einschließlich Mega Man und diversen Gefährten für ihn. Eigentlich heißt er wohl Thomas Right, aber von mehreren Umschreibungen aus dem Japanischen setzte sich eine falsche durch.

Dr. Albert W. Wily

Dr. Lights ehemaliger Partner hat schon öfters versucht, mit seinen Robotern die Welt zu erobern. Mega Man konnte ihn bisher jedes Mal besiegen, doch Wily kehrt immer wieder zurück.

Proto Man

Mega Mans "Prototyp" (Blues im japanischen Original). Er hat eine unabhängigere Persönlichkeit und Hardware-Probleme (weigert sich jedoch, sie beheben zu lassen), aufgrund derer er nur kurzzeitig kämpfen kann, weswegen er sich für gewöhnlich im Hintergrund hält.

Flitz

Natürlich kann Mega Man auch in diesem Abenteuer auf die Verwandlungsfähigkeiten seines Robohundes Rush (oder auf deutsch: Flitz) zurückgreifen.

Treble

Der Hund von Bass, in Japan heißt er Gospel. Mega Man hat seinen Flitz, Bass hat seinen Treble, und Wily offensichtlich keine eigenen guten Ideen.

Beat

Ein Robotervogel, entwickelt von Dr. Cossack, auch er kann Mega Man aus der Patsche helfen.

Roll

Die Schwester von Rock (wer hätte das gedacht?). Sie assistiert Dr. Light im Labor.

Utensilo

Dr. Lights herumlaufender Koffer. (Sein japanischer Originalname ist Eddie, in den englischen Versionen heißt er mal Eddie und mal Flip-Top.)

Auto

Ein weiterer Roboter von Dr. Light, der als Mechaniker gebaut wurde. Sein japanischer Originalname ist Rightot.

### 3.1) Spielprinzip

Mega Man & Bass spielt sich im Prinzip wie der Rest der Serie. Im klassischen Plattformstil schlägst Du Dich durch die verschiedenen Level und kämpfst gegen feindliche Roboter und Maschinen. Besiegst Du die Robotermeister, erhältst Du Spezialwaffen, die gegen Deine anderen Kontrahenten von großem Nutzen sein können. Das Spiel ist flexibel und Du kannst die meisten Level beliebig von einem Auswahlbildschirm ansteuern und ausprobieren, mit welcher Reihenfolge Du am besten zurechtkommst.

Zum ersten Mal kannst Du auch als Bass spielen, der über etwas andere Techniken verfügt als Mega Man. Als zusätzliche Herausforderung kannst Du außerdem versuchen, sämtliche im Spiel versteckten CDs zu finden.

Ferner kannst Du während des Abenteuers Schrauben sammeln und mit ihnen bei Auto zusätzliche Ausrüstungsteile erwerben.

### 3.2) Steuerung

	SNES	GBA
Laufen und klettern	Steuerkreuz	Steuerkreuz
Springen	B	A
Waffe aufladen und feuern (Mega Man)	Y	B
Rutschen (Mega Man)	runter und B	runter und A
Waffe feuern (Bass)	Y	B
Rennen (Bass)	A	Steuerkreuz (2* drücken)
Waffe wechseln	L und R	L und R
Pausieren und Menü aufrufen	Start	Start

Im Menü kannst Du auf eine andere Waffe schalten und Items benutzen.

### 3.3) Änderungen seit Mega Man 7

Die meisten Neuerungen von Mega Man 8 (auf Playstation und Saturn) wurden in Mega Man & Bass ignoriert, daher führe ich hier nur die Unterschiede zu Teil 7 auf.

- Die Paßwortfunktion wurde komplett durch eine Speicherfunktion ersetzt. Die GBA-Version speichert außerdem automatisch an den Rücksetzpunkten, danach kannst Du den Game Boy ausschalten und bei der nächsten Sitzung mit "Resume" direkt an der entsprechenden Stelle weitermachen.
- Zu Beginn kannst Du nur zwischen drei Robotermeistern wählen, je nachdem, wen Du besiegst, werden weitere Level freigeschaltet.
- Continue heißt jetzt Retry, und Stage Select heißt jetzt Continue. Ziemlich irritierend.
- Voll aufgeladen verursacht der Mega Buster wieder den dreifachen statt den zweifachen Schaden.
- Die Funktionen von Flitz sind mal wieder komplett neu und können auch nur noch einmal pro Leben/Level eingesetzt werden. Du bekommst sie, wenn Du Zwischengegner besiegst. Flug-Flitz erscheint noch an bestimmten Stellen und kann dann auch wieder frei bewegt werden.
- Energietanks und dergleichen gibt es leider nicht mehr.
- Insgesamt 100 CDs mit Informationen über alle möglichen Figuren sind im Spiel versteckt. Sie alle zu finden hat aber keinen Nutzen, es ist lediglich eine zusätzliche Herausforderung.

### 3.4) Versionsunterschiede

Wie schon erwähnt wurde Mega Man & Bass ursprünglich für das SNES entwickelt und später auf den GBA portiert.

- Der GBA hat leider eine niedrigere Bildschirmauflösung, der Bildausschnitt ist also etwas kleiner. Daher gibt es leider einige Situationen, in denen Du Dornen unter oder Gegner über Dir nicht rechtzeitig erkennen kannst.

- Auch der Sound soll auf dem SNES besser klingen.
- Auf dem SNES kann Bass bequem mit dem A-Knopf rennen. Auf dem Game Boy mußt Du stattdessen zweimal auf das Steuerkreuz drücken, was in einigen Situationen recht umständlich sein kann.
- Die GBA-Version speichert auch automatisch an den Rücksetzpunkten, danach kannst Du den Game Boy ausschalten und bei der nächsten Sitzung mit "Resume" direkt an der entsprechenden Stelle weitermachen.

Welche Version ist nun zu bevorzugen? Da die SNES-Version sowieso nur in Japan (und mit japanischen Texten) erschienen ist, hast Du wahrscheinlich keine große Wahl. Ansonsten entscheide einfach anhand der Liste, was Dir wichtiger ist.

#### 4.1) Unterschiede zwischen Mega Man & Bass

Du kannst das Abenteuer wahlweise mit Mega Man oder Bass bestreiten, und beide Kämpfer spielen sich leicht unterschiedlich (sonst hätte es ja keinen Sinn).

- Mega Man kann wie immer seinen Buster aufladen und Superschüsse abfeuern.
- Bass' Buster hat eine Dauerfeuer-Funktion und eine höhere Schußfrequenz (was bei den Endgegnern aufgrund ihrer Unverwundbarkeitsphase jedoch nichts nützt).
- Bass kann seinen Buster in sieben Richtungen abfeuern, also auch senkrecht nach oben sowie schräg (nur nicht senkrecht nach unten).
- Bass kann im Gegensatz zu Mega Man nicht gleichzeitig laufen und schießen.
- Bass kann im Gegensatz zu Mega Man nicht durch Wände schießen, es sei denn, er verwendet den Hyper Buster.
- Bass kann in der Luft ein zweites Mal springen. Das macht viele Stellen deutlich einfacher.
- Mega Man kann auf dem Boden rutschen (und ist dann etwas schneller, als wenn er läuft). Bass kann stattdessen rennen, kommt so allerdings nicht durch enge Passagen. Ein derartiger Anlauf ermöglicht ihm allerdings sehr weite Sprünge (kann sogar mit dem Doppelsprung kombiniert werden).
- Die Gegenstände, die Mega Man und Bass kaufen können, unterscheiden sich etwas (siehe Abschnitt 4.3).

#### 4.2) Standard-Items

Einfache Gegenstände werden entweder von Gegnern hinterlassen oder liegen fest an bestimmten Stellen herum. Im ersteren Fall verschwinden sie nach kurzer Zeit.

##### Lebensenergie

Kommt in zwei Größen vor und füllt mehr oder weniger viel Lebensenergie auf.

##### Waffenenergie

Existiert ebenfalls in zwei Größen und stellt die Energie der aktuellen Spezialwaffe wieder her. Ist die Standardwaffe angewählt, kannst Du sie nicht einsammeln, sofern Du nicht den Energy Balancer besitzt.

##### Bonusleben

Gehen sie Dir aus, mußt Du den Level wieder von vorne beginnen (erhältst aber

wenigstens wieder volle Waffenenergie und die Gelegenheit, in eine andere Stage zu wechseln).

#### Schrauben

Auch bekannt als Bolzen (anscheinend inkonsistent übersetzt). Sammle diese Dinger, damit Auto Items für Dich anfertigen kann. Kleine Schrauben zählen fünffach, große entsprechen 15 und riesige 100.

#### CD

Hat keinen eigentlichen Nutzen, sondern fügt lediglich Infos über eine Figur in die Datenbank ein. Jede der 100 CDs kann nur einmal eingesammelt werden und wird dann global gespeichert.

#### Überraschungsschale

Kein wirklicher Gegenstand, sondern nur der Vollständigkeit halber mit aufgeführt. Überraschungsschalen erscheinen nur, wenn Du ein Item Present gekauft hast. Schieße auf sie, damit sie Items fallen lassen.

### 4.3) Ausrüstungsteile

Diese Gegenstände können in Autos Shop für Schrauben erworben werden. Das Angebot vergrößert sich, wenn Du drei und sechs Robotermeister besiegt hast. Fast alle Teile kannst Du nur einmal kaufen und behältst sie dann für den Rest des Abenteuers. Einige Gegenstände müssen extra im Menü angewählt werden, von diesen kannst Du immer nur einen benutzen.

#### Spare Body

50 Schrauben. Du bekommst ein Extraleben. Das Maximum beträgt wie immer 9.

#### Energy Balancer

120 Schrauben. Wenn Du Waffenenergie einsammelst, während Deine aktuelle Waffe voll aufgeladen ist, wird sie der Spezialwaffe zugeführt, die derzeit am wenigsten hat.

#### Exit Unit

50 Schrauben. Erlaubt es Dir, Stages, die Du bereits durchgespielt hast, bei späteren Besuchen auf der Stelle wieder zu verlassen.

#### Shock Guard

10 Schrauben. Schützt Dich vor tödlichen Dornen, leider nur einmal, dann mußt Du eine neue kaufen.

#### Comm System

100 Schrauben. Du kannst zufällige, levelabhängige Tips von Roll bekommen.

#### Item Present

60 Schrauben. Überraschungsschalen erscheinen zufällig im nächsten Level; funktioniert leider nur einmal und auch nur, bis Du ein Leben verlierst.

#### Enemy Analyzer

50 Schrauben. Hiermit kann Roll Dir die Schwachpunkte der Feinde nennen.

#### Super Recover

200 Schrauben. Verstärkt die Lebensenergie-Items. Muß extra angewählt werden.

#### Cost Attack

200 Schrauben. Wenn Du nur noch wenig Lebensenergie hast, werden Deine Schüsse stärker. Muß extra angewählt werden.

Auto Charger (nur Mega Man)

50 Schrauben. Mega Man lädt seinen Buster automatisch auf (recht komfortabel).  
Muß extra angewählt werden.

High-Speed Dash (nur Bass)

100 Schrauben. Bass rennt etwas schneller.

Eddie (nur Mega Man)

150 Schrauben. Du kannst Eddie (Utensilo) herbeirufen, siehe nächster Abschnitt.

Step Booster (nur Bass)

100 Schrauben. Du kannst schneller an Leitern herumklettern.

Rush Search (nur Mega Man)

100 Schrauben. Dies ist Such-Flitz aus Mega Man 7, siehe nächster Abschnitt.

Treble Boost (nur Bass)

200 Schrauben. Bass kann mit Treble verschmelzen. Siehe nächster Abschnitt.

Energy Saver

200 Schrauben. Verringert den Energieverbrauch der Spezialwaffen. Muß extra angewählt werden.

Damage Absorb

300 Schrauben. Nimmst Du Schaden, wird Deine Waffenenergie regeneriert. Muß extra angewählt werden.

Super Armor

300 Schrauben. Verringert den Schaden, den Du nimmst. Muß natürlich ebenfalls extra angewählt werden.

Auto Recover (nur Mega Man)

450 Schrauben. Deine Lebensenergie regeneriert sich von selbst - sehr langsam, aber wenn Du stillstehst, geht es etwas schneller. Muß extra angewählt werden.

Super Buster (nur Bass)

300 Schrauben. Der Bass Buster ist stärker. Muß extra angewählt werden.

High-Speed Charge (nur Mega Man)

150 Schrauben. Der Mega Buster kann etwas schneller aufgeladen werden.

Hyper Buster (nur Bass)

300 Schrauben. Erlaubt es, mit dem Bass Buster durch Wände zu feuern. Muß extra angewählt werden.

Beat (nur Mega Man)

300 Schrauben. Du kannst von Beat einen Schutzschild bekommen (siehe nächster Abschnitt).

CD Counter

100 Schrauben. Du kannst von Roll erfahren, wie viele CDs es noch im aktuellen Level gibt.

CD Finder (nur Mega Man)

300 Schrauben. Wenn Du eine vergrabene CD erreichst, erscheinen kurz Funken an der entsprechenden Stelle.

4.4) Waffen

Du startest nur mit dem jeweiligen Buster, Spezialwaffen bekommst Du erst, wenn Du die zugehörigen Gegner besiegst, die Hilfsroboter gibt es bei Auto. Alle Spezialwaffen und Helfer haben nur begrenzte Energie, die durch Items wieder aufgefrischt werden muß. Im Gegensatz zu älteren Spielen wird die Waffenenergie nicht automatisch wiederhergestellt, wenn Du einen Level geschafft hast, sondern nur, wenn Du Dein letztes Leben verlierst.

Übrigens: Anders als bei Mega Man X4 sind die Spezialwaffen für beide Figuren gleich.

#### Mega Buster

Mega Mans Standardwaffe, mit unbegrenzter Energie. Du kannst sie aufladen und dadurch drei verschiedene Arten von Plasmaschüssen abfeuern. Die einfachen Schüsse eignen sich prima für Dauerfeuer, da drei Stück gleichzeitig im Bild sein können - andererseits richten sie nur geringen Schaden an. Teilweise aufgeladene Schüsse haben eigentlich noch keinen Vorteil als die einfachen, nur die voll aufgeladenen sind größer und dreimal so stark.

#### Bass Buster

Bass' Standardwaffe, natürlich ebenfalls mit unbegrenzter Energie. Der Bass Buster kann nicht aufgeladen werden, dafür hat er eine sehr hohe Schußfrequenz, was bei den Endgegnern allerdings nicht viel nützt, da diese nach einem Treffer kurze Zeit unverwundbar sind. Immerhin kann Bass mit dieser Waffe in sieben Richtungen feuern, ohne Zusatzausrüstung allerdings nicht durch Wände.

#### Dynamo Man: Lightning Bolt

Erzeugt Blitze, die so ziemlich alles im Bildschirm treffen. Bis die Blitze wieder verschwunden sind, bist Du unverwundbar.

#### Ground Man: Spread Drill

Dufeuerst einen dicken Bohrer, der sich auf Knopfdruck zweimal in je zwei kleinere Bohrer aufteilen kann. Anderenfalls wird der große Bohrer nach kurzer Zeit absinken. Du kannst ihn benutzen, um bestimmte Hindernisse zu beseitigen.

#### Pirate Man: Remote Mine

Du verschießt eine kleine Mine; diese kannst Du mit dem Steuerkreuz hoch oder runter steuern, sie fliegt jedoch auch von selbst auf die Gegner zu. Trifft die Mine auf einen Gegner oder ein sonstiges Hindernis, bleibt sie dort hängen und kann auf Knopfdruck gesprengt werden und auch mehrere Gegner auf einmal treffen.

#### Burner Man: Wave Burner

Flammenwerfer mit nur kurzer Reichweite. Du kannst den Knopf gedrückt halten für regelrechtes Dauerfeuer, was natürlich kontinuierlich Energie abzieht. Entspricht der Fire Wave aus Mega Man X, mit dem Unterschied, daß sich das Feuer leicht auf und ab bewegt.

#### Magic Man: Magic Card

Kann sowohl nach vorne als auch nach oben geworfen werden. Die Karte kann Items einsammeln (keine CDs) und kehrt wie ein Bumerang zurück.

#### Tengu Man: Tengu Blade

Mega Man bzw. Bass schlägt zu und wirft gleichzeitig eine Art Klinge, die an Wänden abprallt; Schuß und Hieb verursachen aber nicht unbedingt gleich viel Schaden. Außerdem kannst Du mit der Tengu Blade Rutschattacken ausführen.

#### Astro Man: Copy Vision

Du erzeugst ein Hologramm, welches konstant feuert und nach einiger Zeit von selbst verschwindet. Solange das Hologramm im Bild ist, kannst Du ebenfalls noch einfache Plasmaschüsse abgeben.

#### Cold Man: Ice Wall



Hiermit erzeugst Du eine kleine Eismauer, die sich in Bewegung setzt, wenn Du sie anstößt. Die Mauer kehrt um, wenn sie gegen eine Wand stößt, schmilzt jedoch nach kurzer Zeit von selbst. Du kannst sie prima als Stufe benutzen (wichtig für Mega Man mangels Doppelsprung) oder sogar über Dornen reiten. Solange die Mauer im Bild ist, kannst Du noch einzelne Schüsse abfeuern.

Such-Flitz (nur Mega Man)

Flitz erscheint und gräbt nach einem Item. An bestimmten Stellen kannst Du so CDs finden, sonst erscheint ein zufälliger Gegenstand (meistens Müll). Eventuell muß Du Flitz noch vor Gegnern beschützen, damit er nicht gestört wird.

Treble Boost (nur Bass)

Bass verschmilzt mit Treble und kann nun fliegen (Steuerkreuz) sowie Dreifachschüsse abgeben. Natürlich wird Dir kontinuierlich Energie abgezogen.

Beat (nur Mega Man)

Beat verpaßt Mega Man einen Schutzschild, der Dich komplett unverwundbar macht, allerdings kontinuierlich Energie abzieht (wenn auch relativ langsam). Du kannst auch mit dem Buster feuern, während Du den Schild hast.

Utensilo (nur Mega Man)

Vom fliegenden Werkzeugkoffer bekommst Du ein paar zufällige Items.

#### 5.1) Allgemeine Tips

- Wirst Du getroffen, bist Du kurze Zeit unverwundbar. Nutze diese Phase aus! (Überschätzen darfst Du sie natürlich nicht.)

- Es ist normalerweise nicht notwendig, die kleineren Gegner zu besiegen. Manchmal könnte es sinnvoller sein, einfach an ihnen vorbeizulaufen. Bedenke aber, daß Gegner Items hinterlassen können, also versuche zumindest die einfachen zu zerstören.

- Zerstörst Du einen kleineren Gegner, läufst dann aus dem Bildschirm hinaus und wieder zurück, ist der Gegner normalerweise wieder da. Das kannst Du ausnutzen, um bei leicht zu besiegenden Feinden Items zu farmen. An einigen Stellen tauchen sogar von selbst immer wieder neue Gegner auf.

- Siehst Du Items in einer Wand, kannst Du sie mit der Magic Card einsammeln.

- Die Lebensenergie hat keinerlei Einfluß auf Deine Stärke, daher ist es nicht sooo schlimm, wenn Du mal getroffen wirst. Hauptsache, Du erreichst erst einmal den nächsten Rücksetzpunkt bzw. das Tor zum Endgegner, dann kannst Du nach einem Lebensverlust gleich wieder mit voller Lebensenergie an dieser Stelle weitermachen (sofern Du noch Extraleben hast).

- Zögere nicht, mitten in der Schlacht Deine Ausrüstung zu wechseln. Die Cost Attack nützt beispielsweise nur etwas, wenn Du ohnehin nur wenig Lebensenergie hast, bis dahin verwendest Du besser etwas anderes. Du kannst Super Recover anwählen, bevor Du Lebensenergie einsammelst, und danach wieder auf was Nützlicheres schalten.

- Wenn Du einen ruhigen Ort gefunden hast, kannst Du Auto Recover aktivieren und abwarten, bis Deine Energie wieder voll ist.

- Gelangst Du zu einem Endgegner und hast nur noch die halbe Lebensenergie oder noch weniger übrig, aber noch Extraleben, kannst Du trotzdem ruhig schon mal gegen den Boß kämpfen, um zu üben. Verlierst Du Dein Leben, kannst Du den Kampf mit voller Energie wiederholen und hast dann bessere Chancen auf einen Sieg.

Vorher solltest Du allerdings keine Waffenenergie verschwenden.

- Denke daran, Dir von Utensilo die Energie auffrischen zu lassen, wenn nötig. Allerdings mußt Du erst von Auto die entsprechende Funktion bekommen haben. Zur Not kannst Du auch Flitz nach Items buddeln lassen, ob Du etwas Brauchbares bekommst, ist allerdings Zufall.

- Wenn gerade keine Feinde in Sicht sind, kannst Du das ausnutzen, um schon mal Deinen Mega Buster aufzuladen. Im Kampf geht es aber meist schneller, wenn Du einfach drauflosballerst - das hängt einfach vom Gegner ab.

- Schüssen in Kopfhöhe kannst Du häufig ausweichen, indem Du unter ihnen durchrutschst.

- Schrauben sammeln geht am besten bei der Leinwand in der Astro-Man-Stage.

## 5.2) Kurzübersicht

Hier eine Übersicht über die acht Robotermeister und Spezialwaffen, für alle, die mit diesen Infos selbst herumexperimentieren wollen:

Name	Schwäche	Beute	Voraussetzung
Cold Man	Lightning Bolt	Ice Wall	
Astro Man	Magic Card	Copy Vision	
Ground Man	Remote Mine	Spread Drill	
Burner Man	Ice Wall	Wave Burner	Cold Man
Pirate Man	Wave Burner	Remote Mine	Cold Man oder Astro Man
Dynamo Man	Copy Vision	Lightning Bolt	Astro Man
Tengu Man	Spread Drill	Tengu Blade	Astro Man oder Ground Man
Magic Man	Tengu Blade	Magic Card	Ground Man

Im Folgenden beschreibe ich die Level in der von mir empfohlenen Reihenfolge.

### 5.3.1) Robotermuseum

Wie inzwischen üblich beginnt das Spiel mit einem eher simplen Einführungslevel. Dabei handelt es sich mehr oder weniger um eine Mischung verschiedener Stages aus älteren Spielen.

- Die Feuerbälle, die aus der Lava aufsteigen, segeln anschließend auf Dich herab. Du kannst sie allerdings mit Deinem Buster abschießen.

- Vorsicht bei den Plattformen im Wasser, die auf- und absteigen. Berührst Du die Dornendecke, verlierst Du sofort ein Leben!

- Auch draußen im Regen mußt Du aufpassen, denn Du hast Gegenwind. Mega Man muß daher möglichst nahe an den Rand einer Plattform laufen, bevor er auf die nächste springt. Bass muß mit seinem Doppelsprung nicht ganz so vorsichtig sein.

Am Ende der Stage triffst Du auf Proto Man, der gerade nicht sonderlich erfolgreich versucht, King aufzuhalten. Danach darfst Du zum mittlerweile <nachzähl> siebten Mal gegen den Gelben Teufel antreten (da sich das Spiel an Mega Man 8 orientiert, ist er grün, aber egal). Schieße einfach immer wieder auf sein Auge und weiche dabei den kleinen Blobs aus.

Weiter geht es im Auswahlbildschirm, der diesmal ziemlich ungewöhnlich aussieht.

Anders als sonst kannst Du zunächst nur zwischen drei Robotermeistern wählen, nämlich Cold Man, Astro Man und Ground Man. Je nachdem, wen Du zuerst besiegst, werden anschließend zwei oder drei weitere Gegner freigeschaltet. Besiege alle Robotermeister, um ihre Spezialwaffen zu erhalten. Für die Bolzen, die Du unterwegs findest, kannst Du in Autos Shop Items kaufen.

Jeder Robotermeister läßt sich einfacher besiegen, wenn Du über eine bestimmte Spezialwaffe verfügst. Die Reihenfolge, in der ich die einzelnen Level nun behandle, ist die von mir empfohlene, aber natürlich nicht die einzige mögliche.

### 5.3.2) Cold Man

Der übliche Eislevel. <gäh> Seit Mega Man 6 gab es in jedem Spiel einen Eisroboter, und MM&B ist da keine Ausnahme. Mega Man sollte seinen Buster die meiste Zeit geladen halten, um die Gegner schnell abschießen zu können. Später im Spiel kannst Du mit dem Wave Burner oder Spread Drill die Eisblöcke zerstören und einige CDs darin finden.

- Im Raum mit dem Pinguin und zweimal Lebensenergie über Dir kannst Du nach rechts durch die Wand gehen. Der Geheimraum enthält eine CD und Lebensenergie, ohne Ice Wall muß Du Dich allerdings von den Gegnern treffen lassen und dann schnell unverwundbar durch die Dornen laufen, um die Nische mit der CD zu erreichen. Übrigens kannst Du den Spine mit der Fire Wave zerstören. Die Lebensenergie bekommst Du mit der Magic Card.

- Den großen Schneemann muß Du am Kopf treffen. Wenn er springt, solltest Du schnell unter ihm durchrutschen. Räume die kleinen Schneemänner mit Superschüssen aus dem Weg, wenn nötig.

- Im Raum unter dem Schneemann läßt Mega Man zunächst die erste Eisplattform schmelzen und rutscht dann von der zweiten aus nach links in einen weiteren Geheimraum. Das geht nur bei Deinem ersten Besuch in diesem Raum - verlierst Du ein Leben, kommst Du anschließend nicht mehr nach oben auf die Plattform.

- Achte genau auf den Boden unter den Eisplattformen - unter den meisten sind tödliche Dornen, hinter der zweiten Kanone führt jedoch ein Schacht nach unten. Gehe von dort aus nach links und mache einen kurzen Sprung über die Grube zur CD. Der Weg nach rechts führt zu einem Extraleben und zu einer Leiter, ist allerdings eine Einbahnstraße, d. h. Du kannst zwar erst nach rechts gehen und dann die Leiter herabklettern, um an das Leben zu gelangen, willst Du die CD, muß Du jedoch den Schacht benutzen.

- Einen der Abgründe gegen Ende des Levels kannst Du nur überwinden, wenn Du einen Eisblock als Plattform benutzt. Du muß Deinen Sprung genau timen, sonst landest Du nicht auf dem Block, sondern vor ihm, und wirst weggestoßen.

Cold Man wird Dir die meiste Zeit seine Eismauern entgegenschicken, die Du überspringen muß. Achtung, die Mauern prallen an der Wand ab und kehren wieder zurück. Macht Cold Man einen großen Sprung, sollte Mega Man unter ihm durchrutschen und Bass mit einem Doppelsprung ausweichen (vorher an der Wand bleiben). Anschließend wird Cold Man versuchen, Dich einzufrieren, was Du nur verhindern kannst, indem Du ständig springst. Die kleinen Gegner in den Wolken solltest Du möglichst sofort beseitigen. Mega Man verwendet am besten Superschüsse, Bass feuert einfach bei jeder Gelegenheit. Später im Spiel kannst Du Cold Man bequem mit dem Lightning Bolt grillen, ohne Energy Saver dürfte Dir aber vorzeitig die Energie ausgehen.

### 5.3.3) Burner Man

- Hinter Sniper Joe befindet sich eine Falltür im Boden. Bass kann einfach durch diese nach oben springen und ihm in den Rücken schießen.

- Um den ersten Muskelprotz zu besiegen, kann Bass einfach schräg von der Stufe herunterfeuern. Als Mega Man muß Du abwechselnd springen und feuern. Oder laß Dich einmal treffen und laufe schnell hinter ihn. Den zweiten kannst Du bequem von der Leiter aus abschießen, auf den dritten läßt Du eine Ice Wall fallen.

- Hinter dem ersten Grashüpfer ist ein versteckter Durchgang mit einer CD dahinter. Um den Wächter zu besiegen, muß Du ständig rutschen und feuern. Verwende dann die Ice Wall als Stufe.

- Um die Falltüren zu entdecken, kannst Du ebenfalls die Ice Wall verwenden.

- Der winzige Elektroroboter ist eigentlich zu zweit, und Du muß beide zerstören, sonst kehren sie immer wieder zurück. Auch hier ist die Ice Wall ganz praktisch, wenn Du mit Mega Man spielst. Bass feuert einfach schräg. Die CD im selben Bildschirm bekommst Du am besten mit einem Doppelsprung.

- Beobachte beim vierten und sechsten Muskelprotz genau die Flugbahn der Bälle bzw. Stacheln, damit Du weißt, wo Du sicher bist. Beim fünften solltest Du an der Leiter bleiben und nur kurz hochklettern, um zu schießen.

- Die Speere lassen sich - genau - mit der Ice Wall blockieren. Achte aber auf Deine Waffenenergie. Unter einigen Speeren kannst Du auch durchrutschen.

- Zurück im Wald kann Mega Man zunächst nach links gehen und eine CD und ein Bonusleben einsammeln, wenn Du die richtigen Spezialwaffen hast (z. B. Spread Drill, Magic Card).

- Taste Dich langsam voran und schieße die Kanonen schon aus möglichst großer Entfernung ab. Setzen die fliegenden Gegner den Boden in Brand, kannst Du so leichter an eine sichere Position gelangen. An der schwierigen Stelle gegen Ende, hinter der engen Passage, sollte Mega Man mit der Ice Wall nach oben springen. Das Feuer tötet Dich sofort!

Als wäre der Abschnitt mit dem Feuer noch nicht schwer genug gewesen, ist auch Burner Man selbst eine echte Qual. Gleich zu Beginn rennt er auf Dich zu, Du muß also schnell reagieren und springen. Wenn Burner Man seinen Wave Burner einsetzt (eine Art Flammenwerfer) oder Bomben wirft, und nur dann, kannst Du ihn mit einer Ice Wall in eine der Stachelgruben stoßen und recht viel Schaden erzielen, allerdings nur, wenn Burner Man dabei im Bildschirm bleibt (also hinterherrennen bzw. rutschen).

Ab jetzt kannst Du auch die Edelsteine-Stage betreten und dort ordentlich Schrauben absahnen (siehe Abschnitt 5.3.10).

#### 5.3.4) Pirate Man

Die stacheligen Minen im Wasser töten Dich nicht unbedingt sofort, verursachen jedoch relativ viel Schaden. Du kannst sie nicht zerstören, mit dem Wave Burner allerdings zur Seite treiben lassen.

- Im zweiten Abschnitt kann Mega Man entweder die Leiter hochklettern und rechts zwischen den Minen wieder nach unten springen oder einfach am Boden bleiben und über die große Stachelgrube hinwegspringen. Bass dagegen muß den oberen Weg nehmen und einen sehr großen Sprung (mit Anlauf) über die Minen machen.

- Wenn der erste Wal auftaucht, sollte Mega Man in der Bodennische bleiben. Gehe nach rechts, rutsche unter dem zweiten durch und laufe dann schnell in den nächsten Abschnitt, bevor ein dritter erscheint. Bass hingegen kann nicht rutschen und muß daher direkt von der Nische losrasen.

- Die Truhen im Abschnitt mit den Blasen kannst Du aufschließen, teilweise handelt es sich dabei jedoch um nervige Gegner. Sicher öffnen kannst Du die Truhen unten in der Mitte (Lebensenergie), oben links (CD und Extraleben) und oben rechts (CD). Die oberen Truhen sind allerdings nur mit den Blasen zu erreichen, dazu mußt Du geschickt sein.

Mit dem Wave Burner sollte Pirate Man kein großes Problem darstellen; Du kannst damit auch seine Blase platzen lassen. Die Minen verfolgen Dich, bis sie Deine Höhe erreicht haben; entweder läßt Du sie auf Dich zukommen und weichst erst möglichst spät nach hinten zurück, oder Du versuchst, unter ihnen durchzurutschen oder sie mit Doppelsprüngen zu überwinden.

#### 5.3.5) Ground Man

- Achte auf den Treibsand. Du mußt ständig springen, um nicht zu versinken.

- Den Tausendfüßlern solltest Du mit Hilfe der Leitern ausweichen. Wenn einer an Dir vorbei ist, so schnell wie möglich weiterlaufen (oder besser rutschen).

- Den Zwischengegner, einen weiteren Tausendfüßler, mußt Du am Kopf treffen (Mega Buster aufladen und bei jeder Gelegenheit angreifen). Die kleinen Viecher kannst Du ebenfalls mit Superschüssen beseitigen. Bass hat es hier etwas schwerer und muß diagonal feuern.

- Die braunen Bodenteile werfen Dich ab, wenn Du zu lange auf ihnen stehst. Laufe oder springe also schnell weiter.

- Zerstörst Du die weißen Steinköpfe, kommt die Stacheldecke herunter. Zerstörst Du einen roten Kopf, öffnet sich ein Durchgang. Neben dem ersten roten Kopf befindet sich ein weißer im Boden; Du kannst ihn mit der Ice Wall beseitigen und dann die Leiter herunterklettern für einen alternativen Weg zum Ziel (einfacher).

- Auf dem oberen Pfad mußt Du an zahlreichen weiteren Steinköpfen vorbei; die Stacheln kommen diesmal von unten. Zerstöre hier sowenig Köpfe wie nötig. Mit dem Wave Burner kannst Du den roten Kopf auch von unten erreichen, wenn Du richtig stehst. Hast Du eine Shock Guard, kannst Du Dich an der richtigen Stelle durch die Stacheln hindurchfallen lassen und dann weiter Köpfe zerstören, damit sie verschwinden, und das Bonusleben und die CD einsammeln. Kommst Du ohne Shock Guard durch diesen Abschnitt, kannst Du sie im nächsten verwenden, um ebenfalls an eine CD zu gelangen.

- Die erste Schatztruhe auf dem unteren Pfad enthält ein Bonusleben, die zweite und die letzte eine CD. Alle anderen sind Monster.

Wenn Ground Man sich in einen Panzer verwandelt, stelle Dich an die Wand und springe über ihn. Dann gehe nach rechts und springe ein zweites Mal. Verschwindet er in der Decke, attackiert er anschließend dreimal mit Riesenstacheln, und Du mußt Du im richtigen Moment wegrutschen bzw. wegrennen (mit Bass etwas schwieriger). Verwende die Remote Mine, sie detoniert automatisch, wenn Ground Man versucht, sich einzugraben.

### 5.3.6) Tengu Man

- Du kannst die Ballons als Plattformen benutzen, kurz darauf zerplatzen sie allerdings. Lade den Mega Buster auf, um die Gegner in den Wolken abschießen zu können; Bass muß sich hier beeilen. Die Stelle mit den Dornen über Dir kann problematisch sein; versuche hier wie auf einer Treppe von Ballon zu Ballon zu laufen, und wenn Du keinen mehr siehst, mach einen großen Sprung nach rechts. Der Treble Boost könnte ganz praktisch sein.

- Die grünen Ballons im zweiten Abschnitt sind stabiler und platzen nicht, wenn Du auf ihnen stehst. Halte Dich unten rechts, um in die Basis zu gelangen - über Dir sind mal wieder Dornen. Mit der Ice Wall kannst Du allerdings auch über die Dornen gelangen und oben links einen alternativen Pfad mit einigen CDs finden.

- An einigen Stellen kannst Du die Rohre aufschießen, woraufhin Wind aufströmt und Dich meistens behindert. Zwar kann Rückenwind Dir helfen, die beiden Dornengruben zu überwinden, die Ice Wall ist jedoch sicherer.

Tengu Man trat bereits in Mega Man 8 auf, doch nun hat er seine Kampftechnik etwas geändert. Mit dem Spread Drill ist er aber problemlos zu besiegen. Gerätst Du in einen Tornado, dann versuche Dich mit Sprüngen zu befreien.

### 5.3.7) Magic Man

- Stelle Dich auf die grünen "Köpfe" der Züge und lasse Dich nach rechts transportieren. Vorsicht, Du kannst nicht auf den Schienen stehen. Wirst Du unterwegs getroffen, stürzt Du wahrscheinlich in den Abgrund.

- Kämpfe nicht gegen die riesige Scheibe, sondern weiche einfach aus, bis die Blöcke zerstört sind.

- Die Stachelblöcke drehen sich, wenn die Glocken läuten. Der vertikale Abschnitt ist recht verzwickelt, hier mußt Du meistens weiterhüpfen, während sich die Blöcke drehen. Versuche, in dem Moment zu springen, in dem die Glocke geläutet wird. Mit etwas Übung wirst Du hier schon durchkommen.

Magic Man verfügt über verschiedene Attacken, die kleinere Gegner auf Dich loslassen oder sogar seine Energie regenerieren. In diesem Fall ist Angriff die beste Verteidigung. Wähle einfach die Tengu Blade an und rutsche bzw. renne in Magic Man hinein, bis er besiegt ist.

### 5.3.8) Astro Man

- Die kleinen grauen Plattformen fallen herunter, wenn Du auf sie springst, also schnell weiter.

- Im Abschnitt mit der Leinwand erscheinen immer wieder neue Gegner. Das ist zwar etwas nervig, vor allem wenn sie genau auf Dich fallen, andererseits kannst Du hier sehr gut Schrauben sammeln.

- Die Knöpfe am Boden mußt Du logischerweise in der Reihenfolge betätigen, in der sie vorher aufleuchten. Trittst Du daneben, werden Schüsse ausgelöst.

- Im Raum mit dem Schachbrettmuster am Boden werden einige Blöcke versuchen, Dich gegen die Dornendecke zu drücken. Sei vorsichtig, damit Du schnell von ihnen abspringen kannst.

- Die erscheinenden und verschwindenden Blöcke dürfen natürlich auch in diesem

Spiel nicht fehlen. Insbesondere im vertikalen Abschnitt verschwinden sie sehr schnell, daher wirst Du hier ziemlich viele Versuche benötigen. Bass hat es dank Doppelsprung natürlich etwas einfacher und kann eventuell abkürzen. Um weiterzukommen, mußt Du Dich rechts halten; oben links befindet sich eine versteckte Leiter, die zu einer CD führt.

Auch Astro Man hat ein paar neue Tricks gelernt. Die meiste Zeit taucht er direkt auf Dich zu (rutschen), außerdem kann er kleine Gegner aus dem Boden erscheinen lassen (abschießen) und ist dabei unbesiegbar. Bekämpfe Astro Man mit der Magic Card, die Du praktischerweise auch nach oben feuern kannst und die auch gegen die Hologramme hilft.

#### 5.3.9) Dynamo Man

Im diesem Level wirst Du immer wieder auf Blöcke stoßen, die Du mit Deinem Buster zerstören kannst, allerdings verschwinden die benachbarten Blöcke derselben Farbe gleich mit. Die blauen Blöcke kannst Du normalerweise gefahrlos beseitigen, unter roten Blöcken am Anfang des Levels befinden sich Stacheln.

- Vorsicht bei den Fließbändern, diese werden gerne schneller, je weiter Du nach rechts vordringst.

- In den dunklen Räumen kann der Wave Burner für etwas Licht sorgen.

Dynamo Man ist eine echte Qual. Erstens gibt es keine Spezialwaffe, gegen die er anfällig ist, also mußt Du die meiste Zeit Deinen Buster verwenden. Und zweitens, wenn er nur noch wenig Energie hat, springt er in eine Maschine und lädt sich einfach wieder auf! Du mußt dann so schnell wie möglich beide Seiten der Maschine zerstören, plaziere eine Copy Vision auf der einen, damit es schneller geht. Bass kann einfach senkrecht nach oben schießen und hat es leichter. Wenn nach einem Sprung Energiekugeln in der Luft erscheinen, kannst Du ebenfalls Copy Vision einsetzen, um sie abzulenken. Erzeugt Dynamo Man die Kugeln in einer Ecke, dann feuere immer wieder auf ihn, um die Kugeln direkt auf Dich zu lenken (anderenfalls werden sie zu Blitzen). Halte durch und denke daran, Utensilo zu rufen, wenn sich die Gelegenheit bietet.

#### 5.3.10) Edelsteine

Eine recht ausgefallene Stage mit acht Teleportern, die Du betreten kannst, sobald Du einen Robotermeister aus der zweiten Spalte besiegt hast. Jeder Teleporter führt in einen Raum mit einem oder mehreren Edelsteinen, die Du mit einer bestimmten Spezialwaffe zerstören mußt, um eine Riesenschraube (zählt hundertfach) zu erhalten. Du kannst diese Stage beliebig betreten und verlassen. Sind alle Edelsteine zerstört, öffnet sich im Auswahlbildschirm der Weg zu Kings Festung.

Wohlgemerkt kannst Du diesen Level erst dann komplett "schaffen", wenn Du alle Robotermeister besiegt hast. Trotzdem kannst Du ihn schon vorher betreten, um Schrauben zu sammeln, die Du für neue Gegenstände benötigst. Beachte aber, daß Du nie mehr als 999 Schrauben gleichzeitig besitzen kannst; sobald Du 900 Schrauben hast, solltest Du die Stage also umgehend verlassen und die Schrauben ausgeben, bevor Du Dir die restlichen besorgst, sonst verfallen diese. Falls Du nicht selbst ausprobieren willst, in welchem Raum Du welche Waffe benötigst: Im Uhrzeigersinn sind es Copy Vision, Remote Mine, Wave Burner, Magic Card, Tengu Blade, Spread Drill, Ice Wall und Lightning Bolt.

Ab hier mußt Du den Rest des Spiels in einer Sitzung erledigen. Auch wenn Du zwischendurch abspeicherst, wirst Du beim Neuladen immer wieder am Anfang von

Kings Festung beginnen. Natürlich solltest Du vorher möglichst alle wichtigen Ausrüstungsgegenstände gekauft haben. CDs gibt es in der Festung nicht mehr zu finden.

#### 5.3.11) King 1

In dieser Stage erwarten Dich zahlreiche bekannte Gegner und Fallen aus den bisherigen Leveln.

- Gleich zu Beginn darf Mega Man mal wieder die Ice Wall einsetzen, um an die Leiter zu gelangen. Bass kann es auch so schaffen (Anlauf nicht vergessen).
- Nachdem Du den ersten Abschnitt hinter Dich gebracht hast, mußt Du möglichst schnell an den bekannten Würmern vorbei.
- Anschließend erwarten Dich wieder die nach oben schwebenden Bodenplatten. Hier mußt Du wieder sehr geschickt sein.
- Gegen die elektrischen Gegner im Boden hilft der Wave Burner.
- Der Schrott verhält sich wie Treibsand. Unter der Leiter befinden sich Stacheln, daher mußt Du sofort nach links springen.
- Bevor Du Dich dem Muskelprotz auf der Treppe widmest, solltest Du die Spines mit dem Wave Burner beseitigen.
- Vorsicht bei den Wasserfällen, die Dich nach unten drücken. Wenn Du Dir nicht sicher bist, ob Du einen Sprung schaffst, solltest Du die Ice Wall als Stufe verwenden.

Der Endgegner ist recht ausgefallen und nervig. Er versteckt sich in der großen Tonne rechts. Stehst Du auf der linken Plattform, sinkt diese in die Lava und die Tonne wird angehoben. Springst Du ab, senkt sich die Tonne wieder und ein Kopf kommt zum Vorschein, den Du treffen mußt. Mega Man sollte möglichst lange auf der Plattform bleiben, damit die Tonne auch hoch genug gezogen wird, dann rechtzeitig abspringen und mit einem Superschuß angreifen. Den Affen kannst Du allenfalls daran hindern, Dich anzugreifen, jedoch nicht besiegen, daher könnte es besser sein, ihn zu ignorieren und lediglich auszuweichen. Mit Bass hingegen habe ich durch ständiges Springen und Schießen von der Plattform aus gewonnen. Doch Vorsicht, wenn Du den Gegner besiegt hast, fällt die Plattform in die Lava und Du mußt schnell noch in Sicherheit springen.

#### 5.3.12) King 2

Dieser Level besteht aus mehreren Teilstages, alle mit ihrem eigenen Boß. Der letzte Gegner ist leider auch der Härteste, und wenn Du Dein letztes Leben verlierst, mußt Du den kompletten Level wieder von vorne beginnen. Ja, ich finde das auch recht gemein.

- Den Muskelprotz an der Leiter kannst Du mit dem Wave Burner besiegen.

Am Ende der ersten Teilstage darfst Du gegen einen großen Panzer antreten. In der unteren Ebene bist Du aber ziemlich sicher. Rutsche weg, wenn die Bomben herabfallen, und verwende die üblichen Gegenstände, um Dich zu heilen, wenn nötig. Zunächst mußt Du die Kanone an der Vorderseite zerstören, das geht am besten mit der Remote Mine. Du darfst sie allerdings erst zünden, wenn die Kanone gerade feuert. Danach ist der Kopf an der Reihe, auch ihn kannst Du nur treffen, während er Bomben ausstößt. Auch hier solltest Du die Remote Mine be-



nutzen (Energy Saver nicht vergessen). Ist auch das geschafft, attackierst Du die offene Klappe an der Hinterseite bequem von unten mit der Magic Card oder Hyper Buster.

- Die beiden äußeren Truhen enthalten Waffenenergie, die mittlere ist eine Falle. Die Lebensenergie bekommst Du mit der Magic Card. Im nächsten Raum enthält die hintere Truhe ein Bonusleben, das Du Dir ebenfalls mit der Karte schnappen kannst.

Etwas später triffst Du auf eine Art Flugschiff. Würde ich jetzt schreiben, der Kampf erforderte Übung, wäre das noch deutlich untertrieben. Deine Sorge ist hier nicht, Deine Lebensenergie zu verlieren, sondern in den Abgrund zu stürzen. Du mußt die ganze Zeit von Plattform zu Plattform hüpfen und auch schon mal einen großen Sprung auf die übernächste Plattform machen, wenn die nächste von einer Faust getroffen wird. Paß auch auf, die Blasen mit den Laternen nicht zu treffen oder zu berühren, sonst mußt Du kurz blind weiterhüpfen. Öffnet sich die Strahlenkanone, dann zerstöre sie schnell mit der Remote Mine, sonst wird Dir knapp die Hälfte der Lebensenergie abgezogen. Attackiere den Kopf mit Superschüssen oder (besser) ebenfalls mit der Remote Mine und verwende den Energy Saver.

Bass hat es hier dank Anlauf und Doppelsprung natürlich wieder mal einfacher als Mega Man. Allerdings haben die Entwickler mitgedacht und lassen größere Abstände zwischen den Plattformen. Jedenfalls kannst Du das Flugschiff schneller zerstören, wenn Du den Kopf mit dem Super Buster angreifst und die Remote Mine nur für die Kanone verwendest.

- Die erste Truhe enthält Lebensenergie, ebenso die vierte. Die beiden anderen sind Gegner.

- Zerstöre den dunklen Block mit dem Spread Drill. Mega Man muß nun auf einer Ice Wall in das Loch gleiten und im richtigen Moment nach rechts springen, hier wirst Du wohl wieder mehrere Versuche benötigen.

Am Ende triffst Du auf King persönlich. In der ersten Kampfphase kannst Du King nicht treffen und mußt lediglich lange genug ausweichen. Springe über das erste, zweite und vierte X und rutsche unter dem dritten und fünften durch bzw. mache Doppelsprünge. Oder rufe einfach Beat oder Treble (Energy Saver nicht vergessen). Feuere nicht zurück, denn der Schild absorbiert Deine Schüsse. Weiche einfach aus, bis Proto Man eingreift und den Schild mit einer Überladung zerstört.

Nun, im eigentlichen Duell, solltest Du wiederum den Energy Saver anwählen und King solange per Lightning Bolt rösten, bis er besiegt ist. Wenn Du in der Mitte des Bildschirms hochspringst und dann den Blitz aktivierst, wird King hoffentlich unter Dir durchrennen und nicht mit Dir zusammenstoßen.

Nach seiner Niederlage gibt King auf - als selbsternannter Roboterkönig will er ja nicht seine eigene Art vernichten. Leider stellt sich heraus, daß King von Dr. Wily gebaut wurde, der ihn nun repariert. Immerhin bekommst Du noch einen Rücksetzpunkt vor dem Kampf, dummerweise wird Deine Waffenenergie nicht wiederhergestellt.

Der nun folgende Gegner ist Perfect King: alle drei zusammen. Mega Man bekommt hier eine Plattform, von der aus er Superschüsse auf Kings Kopf abfeuern kann. Versuche, auf die Soundeffekte von Kings Attacken zu achten: Wenn King auf Dich zudüst, mußt Du direkt an der Wand stehen. Vor den Bomben bist du unter der Plattform sicher. Gegen die Strahlenkanone setzt Du wie gewohnt die Remote Mine ein. Versuche die kleinen Energiekugeln sofort mit einem Superschuß zu beseitigen. Wenn das nicht reicht, weichst Du aus, bis sie von selbst verschwinden, oder verwendest die restliche Energie des Lightning Bolt, der dann auch King selber trifft. Ich habe ihn mit dem Damage Absorber besiegen können, allerdings extrem knapp.

Mit Bass ist der Kampf noch schwieriger. Mangels Plattform muß er immer wieder schräg nach oben schießen (Super Buster). Erscheint die Strahlenkanone, kannst Du die Gelegenheit nutzen und schnell noch einmal den Kopf treffen, bevor Du die Kanone mit einer Remote Mine außer Gefecht setzt. Bei den Energiekugeln setzt Du den Lightning Bolt ein. Kommt das Ding auf Dich zu, muß Du an der Wand hochspringen. Wechsle je nach Situation ständig zwischen Energy Saver, Super Armor und Super Buster. Wenn Deine Lebensenergie zuneige geht, scheint die Cost Attack sogar noch besser zu sein. Hast Du noch ein paar Leben übrig, kannst Du aber zunächst mit dem Damage Absorber kämpfen und üben, um Deine Waffenenergie wieder aufzufrischen.

### 5.3.13) King 3

Wie gesagt gibt es noch eine dritte Finalstage, denn Du muß ja wie immer noch die Backups der Robotermeister besiegen. Wie üblich handelt es sich um exakte Kopien, daher kannst Du dieselben Waffen verwenden. Mache aber auch sinnvollen Gebrauch von Deiner Ausrüstung. Du kämpfst zuerst gegen Cold Man, danach folgen Astro, Dynamo, Pirate, Burner, Magic, Ground und Tengu Man. Besorge Dir neun Extraleben und volle Waffenenergie, bevor Du den Level betrittst.

- Nach Cold Man folgen zwei relativ gemeine Bildschirme mit verschwindenden Blöcken. Laß Dich im ersten nicht irritieren: Der Block unter der Leiter erscheint nur jedes zweite Mal! Die Ice Wall kann hier helfen. Im zweiten Bildschirm solltest Du zunächst das Schema beobachten und dann auf den ersten einzelnen Block springen. Springe vom letzten einzelnen Block erst weiter, wenn die nächsten Blöcke gerade erscheinen, und dann so schnell wie möglich an die Leiter. Bass kann mal wieder abkürzen und mit Anlauf direkt an die Leiter springen, muß jedoch aufpassen, dabei nicht gegen die Blöcke zu stoßen.

- An den entsprechenden Stellen kannst Du immer wieder Würmer abschießen, um neue Waffenenergie zu bekommen.

Hast Du den letzten Robotermeister besiegt, triffst Du auch schon auf Dr. Wily. Der Kampf sollte recht schnell gehen, wenn Du immer wieder Superschüsse auf das Gesicht feuerst und über die Attacken springst. Düst Wily nach vorne, sollte Mega Man gegen den Bildschirmrand rutschen, Bass kann nur einen Doppelsprung versuchen.

Die zweite Kampfphase ist ja inzwischen in jedem Spiel gleich. Das UFO erscheint aus dem Nichts, greift an und verschwindet wieder. Attackiere Wily wiederum mit Superschüssen und denke daran, Dir von Utensilo Deine Lebensenergie wiederherstellen zu lassen, dann ist der Endkampf deutlich einfacher als gewohnt. Die schwarzen Gegner kannst Du z. B. mit dem Lightning Bolt zerstören, vor den Energiekugeln kannst Du eventuell wegrutschen. Bass sollte Magic Card und Super Armor verwenden und bei niedrigem Energiepegel auf die Cost Attack umschalten. Und: Üben, üben, üben.

### 6) Liste der CDs

Satte 100 CDs mit Informationen über alle möglichen Robotermeister und andere Figuren aus den Mega-Man-Spielen (inkl. Game Boy und Mega Drive) hat Capcom im Spiel versteckt. Sie haben zwar keinen Einfluß auf das Gameplay, können aber mal ganz interessant, vor allem aber eine Herausforderung sein.

Viele CDs sind im Boden vergraben und können nur mit Mega Man bzw. Such-Flitz eingesammelt werden. Um ihre exakte Position sehen zu können, benötigst Du den CD Finder. Andere Disks erreichst Du nur mit Bass. Demzufolge wird die Datenbank global gespeichert, also unabhängig von den einzelnen Spielständen.

#### 1. Mega Man: Dynamo-Man-Stage

Nach dem ersten Fließband-Abschnitt kannst Du mit der Ice Wall über die Dornen reiten. Lasse Flitz auf der anderen Seite graben.

#### 2. Roll: Cold-Man-Stage

Kurz vor dem Schneemann, oben rechts in einer Ecke. Mit Bass' Doppelsprung kein Problem.

#### 3. Cut Man: Magic-Man-Stage

Direkt zu Beginn zu Levels, lasse Flitz links am Bildschirmrand graben.

#### 4. Guts Man: Burner-Man-Stage

Nach dem Abschnitt mit den Vögeln fällst Du einen Schacht hinunter. Bass kann mit seinem Doppelsprung in die Nische rechts springen.

#### 5. Ice Man: Cold-Man-Stage

Im letzten Abschnitt, zwischen den ersten beiden Eismaschinen. Du benötigst Such-Flitz, um die CD auszugraben.

#### 6. Bomb Man: Tengu-Man-Stage

Am Ende des ersten Abschnitts, auf einer Plattform vergraben.

#### 7. Fire Man: Astro-Man-Stage

Ungefähr in der Levelmitte, vergraben im Bildschirm mit Lebensenergie in der Wand. Lasse Flitz den Boden durchwühlen.

#### 8. Elec Man: Dynamo-Man-Stage

Vergraben bei den fliegenden Robotern, in der Nähe von blauen Blöcken.

#### 9. Metal Man: Magic-Man-Stage

Bei den Schädelliften und dem Dornenboden. Lasse Dich treffen oder verwende eine Shock Guard, um an die CD zu gelangen. Aus der Nische wieder rauszukommen, ohne ein Leben zu verlieren ist zumindest mit Mega Man kaum zu schaffen. Bass hat zum Glück den Doppelsprung.

#### 10. Quick Man: Tengu-Man-Stage

Bei den grünen Ballons, irgendwo oben links vergraben. Benutze die Ice Wall, um über die Dornen zu kommen.

#### 11. Bubble Man: Pirate-Man-Stage

Kurz vor der Levelmitte, sichtbar hinter einer Wand. Du mußt rechts ins Wasser springen und im Fallen schnell nach links steuern.

#### 12. Quick Man: Dynamo-Man-Stage

Passend zum Namen mußt Du sehr schnell sein, um die CD von Quick Man zu erhalten. Am Ende des Levels führt ein Fließband unter einer Dornendecke her, direkt dahinter fällt die CD in einen Abgrund. Renne so schnell wie möglich über das Band, um sie aufzufangen (High-Speed Dash wäre sinnvoll). Schaffst Du es nicht, kannst Du wieder ein Stück zurückhüpfen und es noch einmal probieren.

#### 13. Crash Man: Ground-Man-Stage

Im zweiten Raum mit den Steinköpfen (oberer Pfad). Du solltest die Shock Guard besitzen, um unter die Dornen zu gelangen.

#### 14. Flash Man: Cold-Man-Stage

Liegt sichtbar in einer Nische, zusammen mit Lebensenergie. Für den Block vor der Nische mußt Du den Wave Burner oder Spread Drill benutzen.

#### 15. Heat Man: Burner-Man-Stage

Im Abschnitt mit den vielen Vögeln. Die CD ist in der Nische unter dem großen Rhino vergraben; Du mußt, während Du in die Nische rutscht, im richtigen Moment

Flitz rufen und ihn vor den Vögeln beschützen.

16. Wood Man: Burner-Man-Stage

Gegen Ende des zweiten Waldabschnitts, vergraben auf der hohen Plattform.

17. Needle Man: Ground-Man-Stage

Bei den Tausendfüßlern, in einer Grube mit Dornen. Du kannst versuchen, Dich von den Gegnern treffen zu lassen und während der Unverwundbarkeitsphase schnell über die Dornen zu laufen, oder (sicherer) eine Shock Guard verwenden, oder mit Bass einen Doppelsprung machen. Um aus der Grube wieder rauszukommen, hilft die Ice Wall.

18. Magnet Man: Dynamo-Man-Stage

Im Bildschirm nach den dunklen Räumen, vergraben nahe dem Met. (Im selben Raum liegt noch eine andere CD sichtbar herum.)

19. Gemini Man: Astro-Man-Stage

Im vertikalen Abschnitt mit verschwindenden Blöcken, im Boden vergraben.

20. Hard Man: Burner-Man-Stage

Sichtbar im vertikalen Abschnitt mit den Falltüren, relativ weit oben. Du solltest Bass benutzen, um in die Nische zu springen.

21. Top Man: Magic-Man-Stage

Gegen Ende des Levels läuft ein Roboter eine Treppe hinunter. Oberhalb der Treppe ist die CD links in der Ecke hinter den Dornenblöcken vergraben.

22. Snake Man: Tengu-Man-Stage

Am Anfang des Levels, unten auf einer Plattform. Lasse den Ballon platzen und steuere nach rechts.

23. Spark Man: Dynamo-Man-Stage

Am Anfang des Levels siehst Du diese CD oberhalb einer Säule aus Blöcken. Um sie zu bekommen, darfst Du die Blöcke nicht zerstören! Benutze stattdessen die Ice Wall, um nach oben zu kommen, und rutsche dann nach rechts.

24. Shadow Man: Astro-Man-Stage

Springe im vertikalen Abschnitt mit verschwindenden Blöcken nach oben links. In der Ecke ist eine Leiter versteckt, die zur CD führt.

25. Bright Man: Dynamo-Man-Stage

In der ersten Hälfte, bei den Fließbändern hängt ein roter Block über einem Abgrund. Bass kann hier mit Ice Wall oder Treble Boost nach oben zu einer Leiter gelangen.

26. Toad Man: Robotermuseum

Am Ende des Levels, unter Sniper Joe. Besiege ihn und lasse Flitz an der entsprechenden Stelle graben.

27. Drill Man: Ground-Man-Stage

Im vertikalen Abschnitt mit Steinköpfen. Du benötigst eine Shock Guard.

28. Pharaoh Man: Ground-Man-Stage

Wähle bei den Steinköpfen den unteren Pfad. Die CD befindet sich in der zweiten Truhe. Um diese mit Mega Man zu erreichen, benötigst Du die Ice Wall.

29. Ring Man: Astro-Man-Stage

Im Abschnitt mit den fallenden Blöcken, vergraben nahe Sniper Joe.

30. Dust Man: Magic-Man-Stage

In der zweiten Levelhälfte; in dem Abschnitt, wo mehrere Züge übereinander herumfahren, mußt Du mit Bass nach oben links hüpfen.

31. Dive Man: Pirate-Man-Stage

Gegen Ende des zweiten Abschnitts, unter der Stachelmine. Beseitige diese mit dem Wave Burner und lasse Such-Flitz graben.

32. Skull Man: Tengu-Man-Stage

Folge bei den grünen Ballons dem unteren Pfad. In der Mitte des nächsten Raums ist die CD vergraben.

33. Gravity Man: Dynamo-Man-Stage

Klettere die Leiter nach den Fließbändern (vor der großen Dornengrube) hoch, dann halte Dich links. Rutsche in die Lücke mit der CD und schnell wieder zurück, um die Dornen nicht zu berühren.

34. Wave Man: Pirate-Man-Stage

Schwebe mit einer Blase nach oben links und zerstöre die Schatztruhe.

35. Stone Man: Ground-Man-Stage

Gegen Ende des Levels, bei den fischartigen Gegnern, die den Boden zerstören. Bass kann hier irgendwo eine Leiter an der Decke finden (Ice Wall oder Treble Boost benutzen).

36. Gyro Man: Tengu-Man-Stage

Im Abschnitt mit den grünen Ballons. Suche Dir einen Weg nach oben und springe an der rechten Wand wieder hinunter.

37. Star Man: Astro-Man-Stage

Zerstöre den Eisblock in der Mitte des Levels mit Wave Burner oder Spread Drill, dann rutsche mit Mega Man durch die enge Passage.

38. Charge Man: Magic-Man-Stage

Im ersten Abschnitt mit Zügen, auf einer Plattform. Sollte für Bass kein Problem sein.

39. Napalm Man: Dynamo-Man-Stage

Doppeltor vor dem Zwischengegner. Grabe in der Mitte des Bildschirms.

40. Crystal Man: Cold-Man-Stage

Im Abschnitt mit den Hasen und Eisplattformen. Kurz vor dem Extraleben vergraben.

41. Blizzard Man: Cold-Man-Stage

Im Eisblock direkt am Start. Verwende Wave Burner oder Spread Drill, um den Block zu zerstören.

42. Centaur Man: Pirate-Man-Stage

In der Mitte des Levels, bei den Schnecken. Unten rechts im Boden vergraben.

43. Flame Man: Burner-Man-Stage

Am Ende des ersten Abschnitts. Lasse Flitz in der Ecke graben.

44. Knight Man: Cold-Man-Stage

Kurz vor dem Schneemann, liegt sichtbar am Weg. Du mußt mit Mega Man durch eine Lücke rutschen.

45. Plant Man: Burner-Man-Stage

Bist Du an den Speeren in der Wand vorbei, dann springe nach unten und halte Dich in der Mitte, um zwischen den Löchern zu landen. Dann kannst Du links die

CD einsammeln.

46. Tomahawk Man: Tengu-Man-Stage

In der Mitte der Stage, bei den fliegenden Gegnern vergraben.

47. Wind Man: Tengu-Man-Stage

Springe vom zweiten grünen Ballon aus nach oben zur Leiter, dann weiter nach rechts. Verwende die Ice Wall, um über die Dornen zu gelangen.

48. Yamato Man: Astro-Man-Stage

Am Ende des ersten Abschnitts, unter einem Überhang. Mit Bass kommst Du problemlos in die Nische, nur nicht unbedingt wieder heraus ...

49. Freeze Man: Cold-Man-Stage

Im Raum unter dem Schneemann läßt Du zunächst die erste Eisplattform schmelzen und rutscht dann von der zweiten aus nach links in einen weiteren Geheimraum. Das geht nur bei Deinem ersten Besuch in diesem Raum: verlierst Du ein Leben, kommst Du anschließend nicht mehr nach oben auf die Plattform. Wenn Du es vermasselst, mußt Du den Level also wieder von vorne beginnen.

50. Junk Man: Magic-Man-Stage

In der zweiten Levelhälfte; in dem Abschnitt, wo mehrere Züge übereinander herumfahren, ist die CD vor dem Weg nach unten vergraben. Warte, bis der Zug vorbei ist, und rufe dann schnell Flitz.

51. Burst Man: Ground-Man-Stage

Liegt sichtbar im zweiten Abschnitt des Levels herum. Du kannst die CD von hinten mit einer versteckten Leiter erreichen.

52. Cloud Man: Tengu-Man-Stage

Liegt am Ende des Levels sichtbar am Weg.

53. Spring Man: Dynamo-Man-Stage

Im zweiten Abschnitt; mit Bass' Doppelsprung kein Problem.

54. Slash Man: Burner-Man-Stage

Hinter dem ersten Grashüpfer ist ein versteckter Durchgang. Um den Wächter zu besiegen, mußt Du ständig rutschen und feuern. Verwende dann die Ice Wall als Stufe.

55. Shade Man: Ground-Man-Stage

Im vertikalen Abschnitt am Anfang, unter der Stachelplattform an der rechten Wand im Sand versteckt.

56. Turbo Man: Magic-Man-Stage

Am Levelende befindet sich eine Grube mit Schienen und Spielzeugrobotern. Gehe nach rechts in den Tunnel, um die CD zu finden.

57. Tengu Man: Tengu-Man-Stage

Arbeite Dich bei den Ballons mit der Ice Wall nach oben links durch und folge dem Pfad. Gelangst Du in die Basis, sollte die CD dort am Weg liegen.

58. Astro Man: Astro-Man-Stage

Zerstöre den Eisblock in der Mitte des Levels mit Wave Burner oder Spread Drill.

59. Sword Man: Ground-Man-Stage

Wähle bei den Steinköpfen den unteren Pfad. Die CD befindet sich in der Truhe unten rechts.

60. Clown Man: Magic-Man-Stage

Am Levelende befindet sich eine Grube mit Schienen und Spielzeugrobotern. Gehe nach rechts in den Tunnel, um eine andere CD zu finden. Lasse dann Flitz im Tunnel graben.

61. Search Man: Burner-Man-Stage

Liegt sichtbar in einer Dornengrube, Du benötigst eine Shock Guard.

62. Frost Man: Cold-Man-Stage

Geheimraum nach dem Schneemann, siehe Nr. 49. Springe einfach nach unten und Du solltest auch diese CD finden.

63. Grenade Man: Dynamo-Man-Stage

Nach den dunklen Räumen, liegt direkt am Weg.

64. Aqua Man: Pirate-Man-Stage

Unter der zweiten Schnecke vergraben.

65. Enka: Astro-Man-Stage

Am Anfang des ersten Abschnitts mit verschwindenden Blöcken, wiederum im Boden vergraben.

66. Quintet: Magic-Man-Stage

Bei den Zügen im ersten Abschnitt, rufe Flitz auf die Plattform mit Stacheln an der Unterseite.

67. Punk: Cold-Man-Stage

Bei den Kanonen und den Dornengruben später in der Stage. Eine Grube ist ein Schacht in eine tiefere Etage, gehe dort nach links und mache einen kurzen Sprung über die Dornen (nicht gegen die Stacheln an der Decke stoßen).

68. Ballade: Magic-Man-Stage

Im zweiten, vertikalen Abschnitt mit Schädelliften. Rutsche durch die Engstelle auf den linken Lift und fahre nach oben.

69. Terra: Astro-Man-Stage

Nach den fallenden Blöcken, hinter explosiven Blöcken, die recht schwierig zu zerstören sind. Springe mit Bass nach links, drehe Dich um, entzünde die Schnur mit dem Wave Burner und springe schnell wieder in die Nische.

70. Merkur: Pirate-Man-Stage

Vergraben bei den Walen. Rufe Flitz, sobald einer der Wale vorüber ist, damit er die CD rechtzeitig ausgebuddelt hat.

71. Venus: Pirate-Man-Stage

In der Levelmitte, bei den Schnecken. Liegt am Weg und kann einfach so eingesammelt werden.

72. Mars: Tengu-Man-Stage

Hinter dem Drachen, nicht zu übersehen.

73. Jupiter: Tengu-Man-Stage

Wähle bei den grünen Ballons den oberen Pfad. Irgendwann siehst Du Lebensenergie und die CD hinter einem Loch. Du solltest hier den Treble Boost verwenden.

74. Saturn: Astro-Man-Stage

Liegt in der ersten Levelhälfte am Weg, Du mußt über eine fallende Plattform hüpfen.

75. Uranus: Ground-Man-Stage

Im ersten Abschnitt hinter einem Sandfall versteckt. Rutsche mit Mega Man von

rechts unter die Plattform.

76. Pluto: Burner-Man-Stage

Unter dem ersten Muskelprotz vergraben.

77. Neptun: Pirate-Man-Stage

In der Schatzhöhle. Schweben mit einer Blase in der Mitte nach oben und grabe unter der falschen Truhe.

78. Sunstar: Ground-Man-Stage

Nach den sich drehenden Bodenplatten und den Sniper Joes hüpfst Du nach unten, um eine Schatzkammer zu erreichen. Du benötigst den Wave Burner, um die Blöcke zu zerstören.

79. Buster Rod G: Astro-Man-Stage

Nach dem ersten verschwindenden Block kannst Du in die Wand springen.

80. Mega Water S: Pirate-Man-Stage

Wähle im zweiten Abschnitt den oberen Weg und mache mit Bass einen großen Sprung (mit Anlauf) über die Dornen.

81. Hyper Storm H: Burner-Man-Stage

Gehe im zweiten Waldabschnitt nach links. Zerstöre den Block mit dem Spread Drill und rutsche durch die Nische.

82. Dynamo Man: Dynamo-Man-Stage

Klettere die Leiter nach den Fließbändern (vor der großen Dornengrube) hoch, dann solltest Du die CD hinter einer Wand sehen. Beseitige die Sprengstoffblöcke mit dem Wave Burner, dann klettere nach oben und gehe nach rechts um die Wand herum.

83. Cold Man: Cold-Man-Stage

Im Eisblock kurz vor Schluß. Verwende Wave Burner oder Spread Drill, um den Block zu zerstören.

84. Ground Man: Ground-Man-Stage

Die schwierigste CD; vergraben beim Sniper Joe am Ende des Levels, leider graben die fischartigen Gegner hier den Boden weg. Besiege den Joe aus möglichst großer Distanz, dann springe nach vorne und vernichte den kleinen Roboter, bevor er den Boden zerstören kann (den Wave Burner fand ich ganz praktisch). Rufe Flitz von rechts an die Stelle, wo der Joe stand, und schieße dann weiter die Gegner ab, um ihn zu beschützen. Stelle Dich vor Flitz' Kopf, um die CD automatisch einzusammeln: es kann passieren, daß Flitz die CD zwar ausgräbt, diese jedoch prompt in den Abgrund fällt.

85. Pirate Man: Pirate-Man-Stage

Schweben mit einer Blase nach oben rechts und zerstöre die Schatztruhe. Denke daran, daß Du die Minen mit dem Wave Burner zur Seite stoßen kannst.

86. Burner Man: Burner-Man-Stage

Gut versteckt. Am oberen Ende des Abschnitts mit den Falldüren liegt eine andere CD in einer Dornengrube. Durchquere die Grube mit einer Shock Guard und laufe weiter nach links. Du gelangst in einen weiteren Abschnitt, in dem Du mit der Ice Wall über die Dornen reiten mußt.

87. Magic Man: Magic-Man-Stage

Im ersten Abschnitt mit den Schädelliften, springe nach oben links und lasse Flitz in der Ecke graben.

88. Dr. Light: Cold-Man-Stage



Im Eisblock nach dem Schneemann. Verwende Wave Burner oder Spread Drill, um den Block zu zerstören. Der Sprung über die Dornengrube ist für Mega Man etwas gefährlich; zur Sicherheit kannst Du die Ice Wall benutzen, falls Du sie schon hast.

89. Flitz: Dynamo-Man-Stage

Im ersten Abschnitt mit Fließbändern, vergraben hinter Sniper Joe.

90. Utensilo: Tengu-Man-Stage

Am Ende des Levels. Besiege Sniper Joe und lasse Flitz an seiner Position graben.

91. Beat: Ground-Man-Stage

Im ersten vertikalen Abschnitt, bei einem Met im Boden vergraben.

92. Tango: Robotermuseum

Auf einer der Schiffsplattformen, unter einer der Kanonen. Besorge Dir vorher den CD Finder und Such-Flitz.

93. Auto: Ground-Man-Stage

Im zweiten Tausendfüßler-Abschnitt, unten links vergraben.

94. Dr. Wily: Cold-Man-Stage

Im Raum mit dem Pinguin und zweimal Lebensenergie über Dir kannst Du nach rechts durch die Wand gehen. Der Geheimraum enthält eine CD und noch mehr Lebensenergie, ohne Ice Wall mußst Du Dich allerdings von den Gegnern treffen lassen und dann schnell unverwundbar durch die Dornen laufen, um die Nische mit der CD zu erreichen.

95. Bass: Astro-Man-Stage

Wiederum gut versteckt. Springe im vertikalen Abschnitt mit verschwindenden Blöcken nach oben links. In der Ecke kannst Du eine Leiter hochklettern und eine andere CD finden. Verwende in diesem Raum den Treble Boost und fliege weiter nach oben.

96. Treble: Tengu-Man-Stage

Am Ende des ersten Abschnitts befindet sich oben rechts eine versteckte Leiter, die seltsamerweise auch ohne den Treble Boost erreicht werden kann.

97. King: Burner-Man-Stage

Gehe im zweiten Waldabschnitt nach links. Zerstöre den Block mit dem Spread Drill und rutsche durch die Nische, um eine andere CD zu finden. Spreng die Blöcke über Dir mit dem Wave Burner und benutze die Ice Wall als Stufe. Nimm das Extraleben und springe nach rechts in die Wand.

98. Proto Man: Magic-Man-Stage

Im Abschnitt mit dem großen, scheibenartigen Gegner, unten rechts vor dem Tor vergraben. Leider kannst Du den Gegner nicht zerstören, bzw. kommt er immer wieder. Versuche ihn irgendwie von Flitz wegzulocken und probiere es solange, bis Du die CD hast.

99. Duo: Dynamo-Man-Stage

Vergraben im ersten dunklen Raum.

100. Mega Man und Bass: Robotermuseum

Im dritten Abschnitt mit den bohrerähnlichen Gegnern, unterhalb der Stufe vergraben.

Willkommen zum Mogel-Abschnitt. ;-)

FAQ steht traditionell für Frequently Asked Questions, ich beantworte hier also Fragen. Eigentlich sind mir die Fragen gar nicht gestellt worden, ich beantworte sie aber vorsorglich trotzdem.

- Heißt es korrekt "Megaman" oder "Mega Man"?

In Japan heißt der Blaue Bomber eindeutig "Rockman". Die korrekte westliche Schreibweise ist meines Wissens "Mega Man", allerdings scheint man selbst bei Capcom häufig schlampig oder faul zu sein und "Megaman" zu schreiben.

- Wie viele Episoden gibt es?

Die Haupt-Mega-Man-Serie ist auf zehn Teile gekommen, sowie fünf Game-Boy-Ableger; die Spiele sind größtenteils als Downloads für Wii, Nintendo 3DS und/oder Wii U verfügbar. Ausschließlich in Japan gab es auch noch ein zweites Rockman & Forte für den Wonderswan, das aber als Mißlungen gilt. Hinzu kommen noch einige futuristische Spin-Off-Serien ... aber wenn Du es wirklich so genau wissen willst, schau mal unten bei den Adressen nach.

- Warum hilft Proto Man einem? Ich dachte, der wäre böse?

Nein. <seufz> Proto Man ist nicht böse, er hat Mega Man schon vorher mehrmals geholfen, und der Schurke in Mega Man 5 war eine Imitation. Die Macher der TV-Serie haben da leider Mist gemacht.

- Wenn ich Bass spiele, was macht dann Mega Man die ganze Zeit? Wenn ich Mega Man spiele, wo ist dann Bass?

Wüßte ich auch gern.

- Wer ist besser, Mega Man oder Bass?

Die meisten Level sind mit Bass einfacher (Doppelsprung), Mega Man hat es dagegen leichter im Endkampf.

- Gibt es Cheats?

Nein.

8) URLs

Noch ein paar interessante Adressen:

<http://www.themnetwork.com/> - The Mega Man Network  
Mit die größte Mega-Man-Fansite, mit aktuellen News.

<http://www.mmhp.net/> - The Mega Man Home Page  
Eine weitere sehr große Fansite mit vielen ausführlichen Informationen zu allen wichtigen Mega-Man-Spielen und einer kompletten Fanfiction-Serie.

<http://megaman.wikia.com/> - The Mega Man Knowledge Base  
Als Wiki die vermutlich ausführlichste Mega-Man-Enzyklopädie.

<http://www.bobandgeorge.com/> - Bob and George  
Klasse Webcomic. Weil der Autor seine eigenen Figuren nicht rechtzeitig online bekam, mußten Mega Man und seine Crew einspringen. ;-)

<http://gamezone.de/> - Gamezone

Die Spiele-Website, bei der auch die Leser mitschreiben können.

<http://www.skullbyte.com/> - Skullbyte

<http://www.byteria.de/> - Byteria

Meine eigenen Netzplätze, mit Freewarespielen. 8-)

#### 9) Danksagungen

Mein Dank geht an:

- Capcom, für diese coolen Spiele
- Nintendo, für den Game Boy und ihre eigenen coolen Spiele
- die oben erwähnten Fansites, für die vielen (äh, zusätzlichen) Informationen
- Game FAQs, für die vielen FAQs
- die Autoren der vielen FAQs
- und alle, die noch hier stehen sollten, mir aber jetzt nicht einfallen ;-)

This document is copyright Corlagon and hosted by VGM with permission.