

Mega Man 4 FAQ/Walkthrough (German)

by Corlagon

Updated to v1.0 on Jan 3, 2014

Corlagons Walkthrough zu

Mega Man 4

Version 1.0 - 26.12.2013

© 2013 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, Atomic Planet, Nintendo, Microsoft oder wem auch immer.

0.1) Einleitung

Willkommen zu meiner Lösung zu Mega Man 4 (Rockman 4).

Ich beziehe mich hauptsächlich auf die Versionen für NES und X-Box; die Informationen sollten aber (mit mehr oder weniger großen Abstrichen) auch auf die meisten anderen Umsetzungen (zumindest Playstation, Game Cube und Playstation 2) zutreffen. Nicht jedoch auf das Game-Boy-Spiel gleichen Namens, das ist ein eigenständiges Werk.

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 3

3.4) Versionsunterschiede

4.1) Standard-Items

4.2) Waffen

5.1) Allgemeine Tips

5.2) Kurzübersicht

5.3.1) Toad Man

5.3.2) Bright Man

5.3.3) Pharaoh Man

5.3.4) Ring Man

5.3.5) Dust Man

5.3.6) Skull Man

5.3.7) Dive Man

5.3.8) Drill Man

5.3.9) Dr. Cossack 1

5.3.10) Dr. Cossack 2

5.3.11) Dr. Cossack 3

- 5.3.12) Dr. Cossack 4
- 5.3.13) Dr. Wily 1
- 5.3.14) Dr. Wily 2
- 5.3.15) Dr. Wily 3
- 5.3.16) Dr. Wily 4
- 5.3.17) Dr. Wily 5
- 5.3.18) Dr. Wily 6
- 6) Paßwortsystem
- 7) FAQ
- 8) URLs
- 9) Danksagungen

1) Allgemeines

Der Roboterheld 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!). Nach dem großen Erfolg des zweiten und dritten Spiels gab es im Jahrestakt Fortsetzungen; der vierte Teil der Hauptserie erschien am 06.12.1991. Originalplattform war das NES (alias Famicom); am 28.10.1999 folgte eine Playstation-Version, aber leider nur in Japan, weil den Banausen von Sony das Spiel zu zweidimensional war. 2004 erschien eine weitere Compilation, die Mega Man Anniversary Collection, diesmal ausschließlich in Nordamerika, und zwar für Game Cube und Playstation 2 sowie 2005 für X-Box. 2005 brachte man es in Japan auf Mobiltelefone, und Wii-, Nintendo-3DS- und Wii-U-Spieler können die regionale NES-Version als Download erwerben. In Japan und Amerika soll man sich zudem die PSX-Fassung auf Playstation 3 und PSP herunterladen können, die allerdings auch in letzter Version auf Japanisch ist ("Rockman")

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.

Diese Lösung basiert auf den Versionen für NES und X-Box, sollte aber auch auf die übrigen anwendbar sein, abgesehen von den zusätzlichen Extras in der PSX-Fassung, und über die Besonderheiten der Telefonversion weiß ich überhaupt nichts.

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.

Nun gilt Dr. Wily als tot. Frieden gibt's aber trotzdem nicht, denn nun meint jemand namens Dr. Mikhail Sergejevich Cossack, nicht genug Aufmerksamkeit zu bekommen, und fordert Mega Man mit seinen eigenen Konstruktionen heraus.

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 ...

Dr. Thomas Light

Der Erfinder der ursprünglichen Robotermeister inklusive Mega Man.

Flitz

Mega Mans Robohund (japanischer und englischer Name: Rush) kann ihm mit speziellen Adaptern als Transportmittel dienen.

Utensilo

Neu dabei: Dr. Lights herumlaufender Koffer, der Dich mit zufälligen Items unterstützt. (Sein japanischer Originalname ist Eddie, in den englischen Versionen heißt er mal Eddie und mal Flip-Top.)

Proto Man

Mega Mans "Prototyp" (Blues im japanischen Original). Er war lange verschollen und schien zuletzt für Dr. Wily zu arbeiten, rettete seinem Bruder dann aber das Leben.

Roll

Die Schwester von Rock (wer hätte das gedacht?), ein Haushaltsroboter. Hat Probleme damit, Gelegenheiten zu finden, in den Spielen aufzutreten.

Dr. Albert W. Wily

Dr. Lights Rivale versucht wiederholt mit seinen Roboterarmeen die Welt zu erobern, doch nun scheint er tot zu sein (was die Frage aufwirft, warum ich ihn überhaupt noch hier aufführe).

3.1) Spielprinzip

Mega Man ist ein actionbetontes Plattformspiel. Du schlägst 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 Gegner beliebig von einem Auswahlbildschirm ansteuern und ausprobieren, mit welcher Reihenfolge Du am besten zurechtkommst.

3.2) Steuerung

Diese Belegung gilt für die NES-Version. Auf anderen Plattformen kann es Unterschiede geben, eventuell existiert ein Optionsmenü, in dem Knöpfe umbelegt werden können (sicher weiß ich das nur für X-Box).

Laufen und klettern	Steuerkreuz
Springen	A
Rutschen	runter und A
Waffe aufladen und feuern	B
Pausieren und Menü aufrufen	Start

Im Menü kannst Du auf eine andere Waffe schalten sowie Energietanks benutzen.

3.3) Änderungen seit Mega Man 3

- Der New Mega Buster läßt sich aufladen, um Superschüsse zu produzieren.
- Alle drei Flitz-Funktionen sind erhalten geblieben, allerdings ist Flug-Flitz stark eingeschränkt und Schwimm-Flitz kann zumindest nicht mehr aus dem Wasser herausspringen. Außerdem gibt es noch zwei optionale Transportmittel, die irgendwo in der ersten Hälfte des Spiels versteckt sind.
- Statt Überraschungskisten gibt es jetzt Utensilo.

- Energietanks werden von Paßwort-/Speicherfunktion ärgerlicherweise nicht mehr berücksichtigt, bei der nächsten Sitzung sind sie also wieder verloren.

- Solange Dr. Cossacks Festung nicht betreten wird, können die ersten acht Level beliebig oft wiederholt werden, für den Fall, daß man sich noch ein verpaßtes Transportmittel oder Energietanks holen will. Anders als in Mega Man 1 findet jedoch kein erneuter Kampf gegen den Robotermeister statt.

- Der Mittelteil des Spiels entfällt wieder, nach den acht Robotermeistern geht es also wieder direkt in die Finallevel, von denen nun als Ausgleich deutlich mehr existieren, die aber ärgerlicherweise trotzdem nicht vom Paßwortsystem berücksichtigt werden.

3.4) Versionsunterschiede

Wie schon erwähnt wurde Mega Man 4 ursprünglich für das NES entwickelt und später auf weitere Systeme portiert. Im Folgenden werde ich die mir bekannten (wesentlichen) Unterschiede zwischen den Versionen zusammentragen, wobei ich selber nur die NES- und XB-Versionen gespielt habe, zwischen Game Cube, Playstation 2 und X-Box (Mega Man Anniversary Collection) scheinen jedoch nur wenige Unterschiede zu bestehen; sie alle beruhen anscheinend auf der PS1-Fassung (Rockman Complete Works), die auf Japanisch ist und noch ein paar Extras mehr besitzt.

- Die Wii-Version sollte mit dem NES-Original (genauer: der NES- bzw. Famicom-Version derselben Region) absolut identisch sein, abgesehen von einer Zwischenspeicherfunktion, die jedoch ein Feature der Virtual Console darstellt.

- Auch in den überarbeiteten Versionen wurden Graphik und Sound vom NES grundsätzlich beibehalten.

- Complete Works und Anniversary Collection enthalten sowohl die Originalversion als auch einen erweiterten "Navi"-Modus, in dem Tips abgerufen werden können und Wegweiser in Gestalt von Beat auftauchen (die erscheinen mir weitgehend nutzlos). Angelehnt an Mega Man 8 verwenden auch Anzeigetafeln und Pause-Menü dort eine neue Optik und zeigen zusätzliche Informationen an (darunter die Anzahl der tatsächlichen Schüsse, die mit der verbleibenden Waffenenergie noch möglich sind). (Die Tips stammen von Kalinka, an den Energieleisten der Gegner pappt Dr. Wilys Logo dran, und Beat wird erst in Teil 5 erfunden - dem Verantwortlichem war die Story offensichtlich egal.) Im Navi-Modus ist auch noch die Musik aufgemotzt worden, nur auf dem Game Cube meines Wissens nicht. Anders als bei den Vorgängern ist dies durchgehend der Fall und muß auch nicht manuell aktiviert werden.

- In der Playstation-Version können wir Dr. Lights Laboratorium besuchen. Dort gibt es eine Datenbank, in die nach und nach die verschiedenen Gegner eingetragen werden. Außerdem läßt sich hier Ausrüstung anlegen, die Mega Mans Fähigkeiten verbessert, allerdings nur im Navi-Modus. (Achtung, hierfür muß manuell gespeichert werden.)

- Die Playstation-Version kann (meines Wissens) ein Minispiel auf eine Pocketstation laden. Im Spiel lassen sich Mega Man und die gegnerischen Robotermeister hochleveln; anschließend kannst Du die Daten zurückschicken und hast dann im Navi- und Missionsmodus längere Lebensenergiebarometer und mehr Schaden.

- Complete Works und Anniversary Collection nutzen die umfangreicheren Joypads: Mit den Schultertasten kannst Du ohne Menüaufruf durch die Waffen schalten (die

Transportmittel ausgenommen, zumindest auf der PS1 erreicht man sie aber mit dem zweiten Paar Tasten); außerdem gibt es einen Knopf für Dauerfeuer (macht das Spiel einfacher, zumindest auf dem ursprünglichen X-Box-Pad, wo er auch nahe am Sprungknopf liegt), er scheint einfach den regulären Knopf virtuell zu "mashen" (wie die klassische Turbo-Funktion auf Spezialcontrollern), sowie einen zum Rutschen (dafür kann aber weiterhin auch die ursprüngliche Tastenkombination genutzt werden).

- Auf dem Game Cube sind die Knöpfe A und B vertauscht, ein Bruch mit so ziemlich allen anderen Spielversionen oder Mega-Man-Spielen oder überhaupt fast allen Plattformern.

- Die Complete-Works-Fassung unterstützt Vibration (optional), in der Anniversary Collection ist sie mir hingegen nicht aufgefallen.

- Das NES-Original besitzt nur eine Paßwortfunktion (wobei Wiis Virtual Console generell zwischenspeichern kann). Die mir bekannten Überarbeitungen sind mit Speicherfunktionen ausgestattet. Auf der Playstation existieren meines Wissens acht Speicherplätze, auf der X-Box hingegen nur einer.

- Die Complete-Works-Fassung läßt sich auch langsamer spielen.

- In der Anniversary Collection sind fünf Leben pro Sitzung möglich statt nur drei. Eine meiner Lieblingsneuerungen, da begrenzte Leben meiner Meinung nach nicht die Schwierigkeit erhöhen, sondern nur den Frust. Okay, die Waffenenergie wird leider erst beim Verlust des letzten Lebens wiederaufgefüllt.

- Complete Works und Anniversary Collection bieten eine zusätzliche, einfachere Schwierigkeitsstufe an, dort fehlen stellenweise Gegner und Mega Man nimmt weniger Schaden und die Endgegner mehr (nein, ich habe das nicht ausführlich analysiert).

- Hast Du die Playstation-Version im Originalmodus durchgespielt, gibt es auch noch einen höheren Schwierigkeitsgrad, in dem wohl fast keine Items existieren. Schaffst Du auch den, erhältst Du eine umfangreichere Leben-Auswahl.

- Hast Du die Playstation-Version im Navi-Modus mit normaler Schwierigkeit durchgespielt, erscheint ein Missionsmodus mit besonderen Herausforderungen. Auf diesen folgt wiederum die Möglichkeit, die verschiedenen Musikstücke (jeweils in beiden Versionen) einzeln anzuwählen.

- Über die Telefonversion konnte ich nichts weiter herausfinden.

4.1) Items

Gegenstände werden entweder von Gegnern hinterlassen oder liegen fest an bestimmten Stellen herum. Im ersteren Fall verschwinden sie nach kurzer Zeit. Feste Items kehren erst nach einem Game Over zurück.

Lebensenergie

Kommt in zwei Größen vor und stellt verlorene Lebensenergie wieder her (sollten zwei bzw. zehn Einheiten sein).

Waffenenergie

Existiert ebenfalls in zwei Größen und stellt die Energie der aktuellen Spezialwaffe wieder her. Ist die Standardwaffe angewählt, passiert nichts.

Bonusleben

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

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

Energietank

Du kannst bis zu neun von diesen Dingen sammeln und sie jederzeit über das Waffenmenü einsetzen, um Deine Energie komplett wiederaufzufüllen. Anders als in den Vorgängern wird Deine Sammlung allerdings nicht mehr von der Paßwortfunktion berücksichtigt.

4.2) Waffen

Zu Beginn verfügst Du nur über den Mega Buster; die Spezialwaffen erhältst Du erst nach Besiegen der entsprechenden Robotermeister. Das Herbeirufen von Sprung-Flitz geschieht wie der Einsatz einer Waffe, und nach bestimmten Leveln gibt es zusätzlich weitere Flitz-Transportmittel; solange er im Bild ist, kannst Du einfache Plasmaschüsse abfeuern. Noch zwei weitere, optionale Transportmittel sind in den eigentlichen Leveln versteckt.

New Mega Buster (Plasmakanone)

Die 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 - natürlich richten sie nur geringen Schaden an. Teilweise aufgeladene Schüsse sind lediglich etwas größer, die voll aufgeladenen haben die dreifache Stärke und können mehrere schwache Gegner hintereinander umpusten.

Bright Man: Flash Stopper

Friert alle Gegner für eine bestimmte Zeit ein. Anders als bei der Stoppuhr in Mega Man 2 werden immer nur vier Energieeinheiten verbraucht, und solange die Zeit gestoppt ist, kannst Du bequem Plasma auf die wehrlosen Bösewichte verschießen. Endgegner sind jedoch gegen ihn immun, mit einer Ausnahme.

Toad Man: Rain Flush

Ein kurzer Regen, der allen Gegnern im Bild Schaden zufügt. Der Haken ist die kurze Verzögerung, mit der er ausgelöst wird.

Drill Man: Drill Bombs

Explodieren, wenn sie auf Hindernisse treffen, außer es handelt sich um einen Schutzschild. Durch erneutes Drücken des Schußknopfs kannst Du sie aber auch vorzeitig zünden und mit sehr gutem Timing doch noch durch den Schild kommen, oder einfach Gegner treffen, an denen die Bombe vorbeigeflogen wäre. In den Finalleveln existieren farbige Barrieren, die sich hiermit zerstören lassen.

Pharaoh Man: Pharaoh Shot

Feuerbälle, die Du wie den Mega Buster aufladen kannst, die sich aber auch diagonal feuern lassen. Solange Du den Knopf jedoch gedrückt hältst, befindet sich die Kugel über Mega Mans Kopf und kann somit auch für Angriffe von unten verwendet werden.

Ring Man: Ring Boomerang

Einfach nur ein Bumerang, der nach vorne geworfen wird. Unter Umständen kann er jedoch mehrmals treffen, und Schutzschilde durchdringen.

Dust Man: Dust Crusher

Feuert einen Schrottschuß nach vorne. Trifft er auf ein Hindernis, prallen Einzelteile diagonal zurück.

Dive Man: Dive Missile

Selbständig zielsuchende Raketen.

Skull Man: Skull Barrier

Ein Schutzschild. Anders als der Blätterschild in Mega Man 2 bleibt er Dir solange erhalten, bis er mit etwas Stärkerem kollidiert.

Sprung-Flitz

Von Anfang an kannst Du Flitz herbeirufen und das Katapult in seinem Rücken benutzen.

Toad Man: Schwimm-Flitz

Flitz verwandelt sich in ein U-Boot, mit dem Du relativ frei herumtauchen und auch weiterhin schießen kannst. Naturgemäß kannst du ihn nur im Wasser rufen. Achte auf die Energieanzeige!

Drill Man: Flug-Flitz

Auf seinem Rücken kannst Du fliegen. Allerdings erinnert er nun weniger an seine ursprüngliche Version als an Item-2 aus Mega Man 2: Flitz fliegt automatisch nach vorne, und Du kannst nur noch zusätzlich und langsam nach oben oder unten steuern. Auch hier mußt Du den permanenten Energieverbrauch beachten.

Dive-Man-Stage: Flaschenzug

Mit diesem optionalen Werkzeug kann sich Mega Man an die Decke ziehen, um sich von dort aus auf eine nahegelegene Plattform fallenzulassen. (Zum Einsatz Steuerkreuz nach oben halten und dann den Knopf drücken.)

Pharaoh-Man-Stage: Ballon

Fast identisch mit Item-1 aus Mega Man 2. Du erzeugst eine Ballonplattform (es können mehrere gleichzeitig existieren), die nach oben steigt und unter Mega Mans Gewicht etwas langsamer wird.

5.1) Allgemeine Tips

- Wird Mega Man getroffen, ist er kurze Zeit unverwundbar. Nutze diese Phase aus! Natürlich darfst Du weder ihre Dauer überschätzen noch erwarten, daß sie beim Sturz in einen Abgrund hilft.

- 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.

- Wenn Utensilo Dir einen Gegenstand zuwirft, den Du gar nicht haben willst, dann laß ihn einfach liegen und verlasse den Bildschirm wieder. Betrittst Du den Raum erneut, kehrt Utensilo zurück und gibt Dir (hoffentlich) ein anderes Item - solange, bis Du es einsammelst. Leider kannst Du diesen Trick nur anwenden, wenn das Level-Design es zuläßt.

- Mega Mans Lebensenergie hat keinerlei Einfluß auf seine Stärke, daher ist es nicht sooo schlimm, wenn Du mal getroffen wirst. Hauptsache, Du erreichst erst einmal den Rücksetzpunkt in der Levelmitte 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).

- Gelangst Du zu einem Endgegner und hast nicht mehr viel Lebensenergie, aber

noch Extraleben, kannst Du trotzdem ruhig schon mal gegen den Boß kämpfen, um zu üben. Den Einsatz von Spezialwaffen solltest Du Dir allerdings überlegen, da deren Energie bei einem Lebensverlust nicht wiederhergestellt wird; Ähnliches gilt für die Energietanks.

- 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.

5.2) Kurzübersicht

Die Reihenfolge, in der Du Dir die Gegner vorknöpfst, ist eigentlich egal. Die verschiedenen Waffen sind gegen die acht Robotermeister jedoch unterschiedlich effektiv - je nachdem, welche Du besitzt, kannst Du Dir das Spiel deutlich vereinfachen. Die Transportmittel erlauben zudem das Einsammeln zusätzlicher Leben und Energietanks. Eine Übersicht:

Gegner	Schwäche	Beute
Ring Man	Pharaoh Shot	Ring Boomerang
Dive Man	Skull Barrier	Dive Missile (Flaschenzug)
Skull Man	Dust Crusher	Skull Barrier
Pharaoh Man	Flash Stopper	Pharaoh Shot (Ballon)
Bright Man	Rain Flush	Flash Stopper
Toad Man	Drill Bomb	Rain Flush, Schwimm-Flitz
Drill Man	Dive Missile	Drill Bomb, Flug-Flitz
Dust Man	Ring Boomerang	Dust Crusher

Ein Robotermeister muß natürlich zwingend mit der Standardwaffe besiegt werden, hier dürfte Toad Man der einfachste sein.

5.3.1) Toad Man

- Im Unwetter wird Mega Man nach hinten gepustet, solange er sich nicht auf dem Boden befindet - Du kannst also nicht so weit springen wie sonst. Hm, also quasi das Gegenteil von den Fließbändern aus älteren Episoden ... bzw. dem Abwasser im weiteren Verlauf dieses Levels.

- Schwachpunkt der riesigen Schnecken (Escaroos) sind ihre Augen. Ja, Du mußt auch die zweite besiegen, das Wasser fließt in einen Abgrund.

Toad Man ist ein heißer Kandidat für den einfachsten Robotermeister aller Zeiten. Sein offizieller Schwachpunkt sind die Drill Bombs, doch wenn Du ihn einfach ständig mit Plasma aus der Standardwaffe beschießt, wird er nichts weiter tun als zu springen. Rutsche einfach unter ihm durch, drehe Dich um und feuere weiter.

5.3.2) Bright Man

Mehrere wiederkehrende Schikanen hier: Fliegende Gegner, die 100 Wattons, lassen das Licht ausfallen, wenn Du sie zerstört; durch Zerstören der bodenbasierten Dompans kehrt das Licht wieder, in Anbetracht der Abgründe kann es jedoch sinnvoller sein, erstere von vornherein in Ruhe zu lassen und nur ihren Fünffachschüssen auszuweichen. Die Battans (Heuschrecken) sind Deine Transportmittel; Achtung, früher oder später kehren sie um oder springen in Abgründe. Auch die meisten Schienenplattformen fallen schnell aus der Halterung.

- Bei der ersten Weggabelung führt die rechte, mit Sprung-Flitz erreichbare Leiter in eine Sackgasse mit Lebensenergie.

- Bei der zweiten Weggabelung führt die Leiter in einen größeren Abschnitt mit Plattformen, für den wir mit einem Energietank und einem Bonusleben belohnt werden. Spätestens beim Rückweg brauchen wir Flitz.

Bright Man kann, wie Flash Man vor ihm, Dich einfach so einfrieren, was er aber vergleichsweise selten tut. Seine Schüsse machen kaum Schaden; um auf Nummer sicher zu gehen, setzt Du aber den Rain Flush gegen ihn ein.

5.3.3) Pharaoh Man

- Im Treibsand möglichst oft springen, Du willst ja nicht darin versinken.

- Am Ende des ersten Abschnitts haben wir eine unsichtbare Weggabelung: Anstatt Dich in den Schacht fallenzulassen, kannst Du mit Flitz auch darüber hinweg, und dann weiter nach rechts. Am Ende des folgenden Abschnitts finden wir den Ballon. Allerdings verpassen wir einen Energietank - das nur der Vollständigkeit halber ...

- Die auf den Dornen sitzenden Hover schießen zunächst auf Dich, doch wenn Du auf sie springst, transportieren sie Dich. Doch Vorsicht, sie zerschellen an Wänden oder fallen in die Schluchten.

Pharaoh Mans Angriffen ist nur schwierig auszuweichen - bring lieber den Flash Stopper mit, der funktioniert nämlich gegen ihn. Friere ihn ein, während er sich nahe genug am Boden befindet, damit Du anschließend einfach den Knopf mashen kannst, bis er erledigt ist.

5.3.4) Ring Man

Die Plattformen verschwinden nicht regelmäßig, sondern wenn wir uns auf sie stellen. Bei den Riesennilpferden ("Kabatoncue") schießen wir so oft wie möglich auf die Säule, und natürlich auf das Viech selbst, wenn es in Reichweite ist. Auch die Raketen lassen sich abschießen, es kommen dann aber neue - es könnte sich aber lohnen, sich möglichst weit weg vom Nilpferd zu postieren und die Raketen aus dem Spielfeld herauszulocken. Andere größere Gegner nennen sich Whopper (da merkt man schon am Namen, daß sie nicht die angenehmsten sind) und sind ein Paar Augen mit Ringen. Bleibe möglichst weit weg und schieße auf die Augen.

- Nach dem zweiten Kabatoncue kommen wir mit Sprung-Flitz oder so an die Leiter und zu Utensilo.

Ring Man wirft seine Ringe horizontal, dann kehren sie bumerangartig zu ihm zurück, während er auf dem Boden entlangläuft. Versuche auf sein Muster zu achten, während Du ihm mit dem Pharaoh Shot einheizt.

5.3.5) Dust Man

- Bei den Abgründen im ersten Abschnitt ist Vorsicht geboten: Wenn Du sie erreicht hast, schießen kleine Roboter mit dem treffenden Namen Up'n'Down aus ihnen hervor, um anschließend wieder langsam herabzuschweben. Sicherheitshalber solltest Du erst dann, wenn Du es schaffst, einen von ihnen schon auf dem Weg nach oben abzuschießen, schnell losspringen.

- Daß Du Dich später im Level nicht zerquetschen lassen darfst, sollte klar sein. Im Zweifelsfall zerstörst Du so viele Blöcke wie möglich, um Platz zu haben, und zur Erinnerung, aufgeladene Schüsse können mehrere Blöcke hintereinander beseitigen. Wenn dann schon unter den Pressen alleine kein Platz mehr ist: Denke daran, daß Mega Man etwas schneller rutscht als läuft und die Schüsse schon im Voraus aufladen kann, und sei nicht zu stolz, schnell wieder kehrtzumachen, wenn nötig!

Dust Man ist auch ohne Ring Boomerang ein relativ einfacher Gegner (womöglich noch einfacher, da der Bumerang nur eine begrenzte Reichweite hat). Versucht er Dich einzusaugen, steuerst Du natürlich gegen. Schießt er einen Klumpen Schrott, springst Du senkrecht nach oben.

5.3.6) Skull Man

Gleich drei Energietanks (den möglichen von Utensilo mitgerechnet) laden dazu ein, die Stage bei späteren Sitzungen zu wiederholen.

Einfache Plasmaschüsse fügen den Skeleton Joes keinen permanenten Schaden zu. Solange sie betäubt sind, kann Mega Man zwar einfach durch sie hindurchlaufen, wahrscheinlich stehen sie jedoch zu schnell wieder auf. Ein Superschuß räumt sie aber aus dem Weg.

- Die Bälle, die von den grünen Kanonen mit dem wundervollen Namen Super Ball Machine Jr. verschossen werden, kannst Du einfach abschießen.

- Läufst Du im Abschnitt über Utensilo nach rechts, kannst Du einen Energietank (zweite Ebene von oben) und Lebensenergie (oberste Ebene) finden. Es handelt sich jedoch um eine Sackgasse - um zum Robotermeister zu gelangen, mußt Du zurück zur Leiter und noch weiter nach oben.

Skull Man greift nur an, wenn Mega Man den ersten Schritt macht, ist aber schneller, als man es bei einem Untoten erwartet. Errichtet er seinen Schutzschild, heißt es abwarten. Nachdem er wieder verschwunden ist, kommt Skull Man schnell auf Dich zugelaufen, folglich mußt Du ihn überspringen, jedoch nicht zu schnell, denn er hält unter Dir an. Selbst mit dem Dust Crusher wird es schwierig; die Skull Barrier kannst Du auch damit nicht durchdringen.

5.3.7) Dive Man

- Utensilo läuft und fällt aus dem Bildschirm heraus, wenn Du ihm nicht entgegenkommst, folglich scheinst Du diesmal tatsächlich nehmen zu müssen, was er Dir beim ersten Mal anbietet.

- In zwei Abschnitten steigt und sinkt das Wasser ständig. Denke daran, daß dies Deine Sprungstärke beeinflusst.

- Lasse Dich unmittelbar nach dem zweiten Moby (Wal, wie man sich denken kann) in das Loch fallen, um den Flaschenzug zu finden. Anders als beim Ballon in der Pharaoh-Man-Stage müssen wir danach allerdings die vorangegangenen Abschnitte wiederholen.

- Die Seeminen kannst Du nicht direkt zerstören, sie sollten jedoch von selbst explodieren, wenn Du nahe genug an sie herankommst (dann natürlich schnell wieder zurücktreten).

Dive Man düst am Boden rum und verschießt Lenkraketen. Tu Dir einen Gefallen und benutze die Skull Barrier. Springe ständig, um nicht mit Dive Man zusammenzustoßen, versuche aber, ihn möglichst oft mit den Schädeln zu berühren, und

denke daran, diese ständig zu reaktivieren.

5.3.8) Drill Man

- Vorsicht in der zweiten Hälfte bei den Röhren in der Decke - aus ihnen fallen Felsen. Am besten läufst Du mit aufgeladenem Pharaoh-Shot-Schild hier herum, dann kannst Du die Felsen sogar benutzen, um Items zu farmen. Theoretisch ist es möglich, sofort unter ihnen durchzurutschen. Die Schalter betätigen wir, indem wir einfach vor ihnen herumhüpfen - sie können Boden unter uns erscheinen lassen. Bei demjenigen, der sich über einer Kante befindet, erscheint der Boden jedoch erst weiter hinten, also mußt Du einen größeren Sprung machen!

Drill Man gräbt sich im Boden ein, und kommt nach einer Weile da heraus, wo Mega Man gerade ist. Springe ständig durch den Raum, um ihm zu entweichen, dann verpasse ihm schnell einen Superschuß. Meiner Erfahrung nach gräbt er sich dann gerne erneut ein, und ist so letztendlich keine allzu große Bedrohung. Sein offizieller Schwachpunkt sind Dive Missiles, die allerdings nicht mehr Schaden verursachen.

Alle Robotermeister besiegt? Dann können wir jetzt zum Gegenangriff übergehen. Dr. Cossacks Laboratorium besteht aus vier Stages, die alle in einer festen Reihenfolge bewältigt werden müssen - Zwischenstages wie im Vorgänger gibt es nicht mehr. Aber Achtung, es gibt kein Zurück - hast Du Ballon und/oder Flaschenzug verpaßt, ist das jetzt die letzte Gelegenheit, sie noch einzusammeln. Willst Du noch ein paar Energietanks, so sei an die Stage von Skull Man erinnert. Vor allem nimm Dir Zeit - das Spiel dauert noch eine Weile, ab hier gibt es aber keine Paßwörter mehr (bei einem Game Over kannst Du noch eines erhalten, das Dich aber lediglich zum Eingang bringt; auch die Speicherfunktion ist diesbezüglich nicht mehr in Kraft, selbst wenn sie Dir was anderes vortäuscht). Deine Waffenenergie wird zwischen den Leveln nicht wieder aufgefüllt, wohl aber, wenn Du alle Leben verlierst und Continue wählst (Stage Select wird nicht mehr angeboten). An einigen Stellen in diesen Leveln gibt es farbige Barrieren, diese kannst Du mit Drill Bombs zerstören.

5.3.9) Dr. Cossack 1

Schnee und Eis behindern Dich? Mega Man kann ja springen.

- Zu Beginn ganz links ist im Schnee ein Energietank versteckt.

- Aus den zahlreichen Löchern im zweiten langen Abschnitt schießen wieder Up'n'Downs heraus.

- Den letzten Skeleton Joe können wir nicht über den Abgrund hinweg angreifen. Wirst Du im Sprung getroffen, fällst Du ins Bodenlose. Benutze also lieber den Flash Stopper.

- In den letzten Bildschirmen dieser Stage ist Sprung- oder Flug-Flitz oder auch Ballons gefragt. Von den fünf Leitern führt nur die ganz links zum Ziel, die anderen zu Waffenenergieauffrischungen. Es ist sehr schwierig, von einer Leiter zur nächsten zu kommen und dabei auch noch den Leiterpressen auszuweichen - am besten kürzt Du wohl mit Flug-Flitz ab (auch wenn dieser sich leider nicht mehr frei steuern läßt - fliege ungefähr dann los, wenn die Presse anfängt nach oben zu fahren).

Am Ende erwartet uns eine riesige Motte - "der Inspektor" laut Marcus Menold. Das Biest ist jedoch selbst mit dem Mega Buster ein relativ einfacher Gegner -

feuere auf die Leuchte. Die beste Waffe dürfte aber der Ring Boomerang sein.

5.3.10) Dr. Cossack 2

- Welche der Leitern Du am Anfang nimmst, ist eigentlich egal, aber den rechten Weg halte ich für den einfacheren.

- Bei den Dornen ist dann Flug-Flitz gefragt, denke daran, daß Du im Flug noch langsam hoch und runter steuern kannst (und natürlich schießen). Und keine Sorge, so wahnsinnig lang wie die Szene in Mega Man 3 ist diese hier nicht.

Auch beim Bizarror gilt es wieder eine Leuchte zu treffen. Die muß man aber erst einmal erreichen. Fliegt die Maschine durch den Bildschirm, dann rutsche unter sie, um keinen Quetschschaden zu nehmen. Erst wenn sie langsam geworden ist (spätestens beim dritten Mal) springst Du in sie hinein und rutschst unter der Wand durch. Verwende den Dust Crusher; Du mußt allerdings genau treffen.

5.3.11) Dr. Cossack 3

- Die Spines mit den Sägen drauf sind gegen den Mega Buster immun, lassen sich aber mit Spezialwaffen beseitigen, am besten mit dem Ring Boomerang.

- Die goldenen Plattformen sinken, wenn Du auf ihnen stehst, anschließend fahren sie nach oben.

- Es ist nicht ganz einfach, aber durchaus möglich, von einem Ballon aus zum Energietank zu rutschen.

Die Metallors sind wieder einfache Gegner, deren langsamen Schüssen leicht auszuweichen ist (sofern Du ruhig bleibst). Spezialwaffen machen nicht mehr Schaden als der aufgeladene Mega Buster, vielleicht meinst Du aber mit ihnen besser treffen zu können, dann dürften Drill Bombs, Pharaoh Shot und Ring Boomerang in Frage kommen.

5.3.12) Dr. Cossack 4

- Auf dem oberen Pfad gibt es Up'n'Downs und andere lästige Gegner. Der alternative, für den ein Transportmittel und Drill Bombs benötigt werden, hat einen Energietank und ist kürzer und fast ungefährlich.

Bleibt noch ... der Cossackator. Laufe oder rutsche möglichst schnell unter ihm durch, um nicht gegriffen zu werden. Verwende Mega-Buster-Superschüsse oder Dust Crusher, vielleicht auch den Flaschenzug. Wenn die Maschine fast zerstört ist, erfahren wir dann auch, auf welcher Seite Proto Man eigentlich steht ...

Jetzt wo die Situation geklärt ist, folgt ein weiteres Laboratorium mit noch einmal drei Stages. Nein, wir müssen direkt weitermachen (die Anniversary Collection speichert nur, daß wir gerade irgendwelches Bonusmaterial freigespielt haben).

5.3.13) Dr. Wily 1

- Nach der Levelmitte haben wir einen Unterwasserabschnitt. Die Dornen sind wie üblich sofort tödlich. Tja, haben wir mal wieder eine Gelegenheit, Schwimm-Flitz einzusetzen. Der ist aber relativ lang, also steige lieber wieder aus,

wenn es eng wird. Solange man vorsichtig springt, kommt man eigentlich auch ohne ihn aus. Und nochmal zur Erinnerung, die kurze Unverwundbarkeitsphase nach einem kassierten Treffer schützt auch vor den Dornen.

- Danach die traditionellen erscheinenden und verschwindenden Blöcke. Ja, die gibt es auch noch. Achte im Voraus auf das Muster, bevor Du loshüpfst. Willst Du auf Nummer sicher gehen und mit Flitz oder Ballon abkürzen - paß bloß auf, nicht an den Blöcken hängenzubleiben.

Das mußte ja irgendwann so kommen, und ist, nachdem alle Gegner in dieser Stage verschiedene Versionen von Mets waren, erst recht keine Überraschung mehr ... Big Met. Bleibe relativ nahe, aber nicht zu nahe an ihm, und Du solltest unter seinen Sprüngen durchrutschen können. Attackiere mit Ring Boomerang, Dust Crusher oder Mega Buster.

5.3.14) Dr. Wily 2

- Rutsche am Anfang durch den dritten Weg von unten und halte nach rechts.
- Springe beim Energietank ins rechte Loch, wenn Du nicht auf Spezialwaffen angewiesen sein willst.
- Im Bildschirm mit Utensilo ist die rechte Leiter die richtige.
- Nach den Bubble Bats ist es wohl Ansichtssache, welcher Weg der einfachere ist. Ich würde sagen, der rechte.

Big Slotty ist wieder an der Leuchte zu treffen. Was jedoch recht schwierig ist, da es von Schienenplattformen aus geschehen muß, auf denen wir nicht einfach stehenbleiben können, da die Bälle genau auf uns zielen. Die beste Waffe ist definitiv der Ring Boomerang.

5.3.15) Dr. Wily 3

- Steuere nach den kleinen Lebensenergieitems im Fall nach links, um noch etwas Waffenenergie zu bekommen.

Ein sehr kurzer regulärer Teil des Levels, und dann müssen wie inzwischen gewohnt alle acht Robotermeister aus dem ersten Teil des Spiels noch einmal besiegt werden, hinterlassen aber jeweils Lebensenergie. Die Reihenfolge, in der Du die Teleporter abklapperst ist egal, es könnte sich lohnen, die schwierigen Gegner aufzusuchen, wenn Du viel Energie hast. Im Uhrzeigersinn, beginnend rechts oben sind es Pharaoh Man, Ring Man, Dust Man, Toad Man, Dive Man, Skull Man, Bright Man und Drill Man. Sie sind identisch mit den Originalen, denke aber daran, daß Du inzwischen über mehr Waffen verfügst ... andererseits solltest Du gerade die Drill Bombs besser für später aufsparen. Du kannst nun auch ihre eigenen Waffen gegen sie einsetzen, was aber nur noch minimalen Schaden verursacht.

Sind alle Gegner besiegt, erscheint ein neunter Teleporter. Zeit für die offiziell vierte Wily Machine! Die erste Phase ist simpel und läßt sich auch noch austricksen: Stehst Du direkt vor der Maschine, fliegen alle Schüsse über Dich hinweg! Zwischen jedem dritten Schuß pausiert sie kurz, springe dann und schieße in das Maul, der Ring Boomerang macht den meisten Schaden. Danach folgt wie gewohnt noch eine zweite Kampfphase, in der wir anders als gewohnt nicht auf Wilys Kabine schießen, sondern mal wieder auf eine Art Leuchte. Benutze den Mega Buster oder Drill Bombs, letztere machen etwas mehr Schaden, setzen aber dummerweise voraus, daß Du sie manuell vor der Kollision zündest. Leider

ist Wilys Schüssen nun viel schwieriger auszuweichen, jedenfalls wenn Du auch noch angreifen willst - nur noch direkt unter der Maschine bist Du sicher. Hoffentlich hast Du noch Energietanks.

5.3.16) Dr. Wily 4

Überraschung! Dr. Wily hat noch einen weiteren Level für uns ... wie schon im letzten Spiel, und dem davor. Der Level ist sehr kurz, leider gibt es keine Energieauffrischungen, Du kannst allenfalls die Gegner farmen, oder halt alle Leben verlieren.

Der echte Endkampf findet statt gegen ... die Wily-Kapsel. Die fieserweise in der Dunkelheit versteckt ist, nur kurz aufleuchtet und kurz darauf wieder die Position wechselt. Die einzigen Waffen, die funktionieren, sind der Ring Boomerang, der aber auch nur mit minimalem Schaden, also können wir ihn eigentlich gleich wieder vergessen, und der Pharaoh Shot, der zum Glück relativ viel Schaden macht und mit dem sogar relativ einfach zu treffen ist. Lade ihn auf, und hüpf mit dem Feuerball über Deinem Kopf herum, dann kannst Du sogar Glückstreffer landen. Ausweichen hat allerdings Priorität, da die gegnerischen Schüsse viel Schaden verursachen.

6) Paßwortsystem

Die Paßwörter sind nicht willkürlich vorgegeben, sondern werden nach einem bestimmten System generiert, das sich relativ einfach entschlüsseln läßt. Das ist eigentlich nicht Gegenstand dieser Lösung, ich will an dieser Stelle nur darauf hinweisen, daß die besiegten Robotermeister und gefundenen zusätzlichen Transportmittel erfaßt werden und sonst nichts. Die zweite Hälfte des Spiels muß in einem Zug erledigt werden, und gesammelte Energietanks gehen anders als in den Vorgängern leider auch verloren.

Nach der Eingabe eines (korrekten) Paßworts startest Du immer mit mindestens zwei Extraleben; hast Du nach Erledigung einer Stage eh gerade keine Energietanks, willst Du das Spiel ja vielleicht zurücksetzen und gleich wieder mit dem eben erhaltenen Paßwort fortfahren, um Verluste auszugleichen ...

7) FAQ

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?

Für das NES wurde die Serie bis Mega Man 6 fortgeführt. Teil 7 erschien für das Super NES, Teil 8 für Playstation und Saturn, Teil 8,5 (Mega Man & Bass) für SNES und GBA. Mega Man 9 und 10 sind Downloads für Wii, X-Box 360 und Playstation 3. Außerdem wurden noch fünf Game-Boy-Spiele entwickelt, sowie noch ein paar Ableger und komplette Spin-Off-Serien ... aber wenn Du es wirklich so genau wissen willst, schau mal unten bei den Adressen nach.

- Welche Version von Mega Man 4 ist die beste?

Ich empfehle die Mega Man Anniversary Collection für die X-Box aufgrund ihrer zusätzlichen Features und der Tatsache, daß sich auch noch neun weitere Spiele auf der Disk befinden; die mir nicht weiter bekannte Playstation-2-Version dürfte lediglich weniger Extras enthalten und von der für den Game Cube rate ich aufgrund der Tastenbelegung eher ab. Alle drei Versionen sind jedoch nur in Nordamerika erschienen und funktionieren auf hiesigen Konsolen nicht (von Dingen wie Modchips und Freeloader habe ich keine Ahnung). Die Playstation-1-Fassung (Rockman Complete Works) enthält noch mehr Features, existiert jedoch nur auf Japanisch; zumindest Amerikaner können sie sich noch inzwischen auf Playstation 3 und Playstation Portable herunterladen. Wohl am einfachsten zu bekommen und am nächsten am Original wird hierzulande der Download für Wii, Nintendo 3DS und Wii U sein. Die mir bekannten Unterschiede sind noch einmal näher in Abschnitt 3.4 aufgeführt.

- Gibt es Cheats?

Nein.

8) URLs

Noch ein paar interessante Adressen:

<http://www.themmnetwork.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 das NES und ihre eigenen coolen Spiele
- Miranda Paugh / The Mega Man Home Page, für die vielen Informationen
- Game FAQs, für die vielen FAQs
- die Autoren der vielen FAQs
- und alle, die noch hier stehen sollten, mir aber jetzt nicht einfallen ;-)

