

Mega Man 5 FAQ/Walkthrough (German)

by Corlagon

Updated to v1.0 on Oct 21, 2014

Corlagons Walkthrough zu

Mega Man 5

Version 1.0 - 18.10.2014

© 2014 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 5 (Rockman 5).

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 4

3.4) Versionsunterschiede

4.1) Standard-Items

4.2) Waffen

5.1) Allgemeine Tips

5.2) Kurzübersicht

5.3.1) Star Man

5.3.2) Gravity Man

5.3.3) Gyro Man

5.3.4) Crystal Man

5.3.5) Napalm Man

5.3.6) Stone Man

5.3.7) Charge Man

5.3.8) Wave Man

5.3.9) Proto Man 1

5.3.10) Proto Man 2

5.3.11) Proto Man 3

- 5.3.12) Proto Man 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
- 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 fünfte Teil der Hauptserie erschien am 04.12.1992 (im japanischen Original, hierzulande aus irgendeinem Grund erst über zwei Jahre später). Originalplattform war das NES (alias Famicom); am 25.11.1999 folgte eine Playstation-Version, aber leider nur in Japan, weil den Banausen von Sony das Spiel zu zweidimensional war. 2004 erschien eine Compilation, die Mega Man Anniversary Collection, diesmal exklusiv in Nordamerika, und zwar für Game Cube und Playstation 2 sowie 2005 für X-Box. 2007 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 soll man sich zudem die PSX-Fassung auf Playstation 3 und Playstation Portable herunterladen können.

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 Telefonversionen 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 wird die Welt von Mega Mans "großem Bruder" Proto Man terrorisiert, obwohl dieser sich gegen Dr. Wily gewandt hatte. Es gelingt ihm dann auch, Dr. Light zu entführen. Glücklicherweise hatte der zuletzt mit Dr. Mikhail Sergejevich Cossack zusammengearbeitet, der Mega Man nun ausrüstet.

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 einschließlich Mega Man und Proto Man, von dem er diesmal entführt worden ist. Eigentlich heißt er wohl

Thomas Right, aber von mehreren Umschreibungen aus dem Japanischen setzte sich eine falsche durch.

Flitz

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

Utensilo

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 verschwand, nachdem ein Defekt in seinem Reaktor festgestellt wurde, und wurde dann von Dr. Wily repariert und arbeitete anschließend für ihn. Zuletzt hinterging er Wily aber, was die Frage aufwirft, warum er nun in seine Fußstapfen zu treten scheint.

Dr. Albert W. Wily

Dr. Lights Rivale versuchte wiederholt mit seinen Roboterarmeen die Welt zu erobern. Proto Man arbeitete für ihn, aber ob das erneut der Fall ist?

Dr. Mikhail Sergejevich Cossack

Ein weiterer Robotiker, der inzwischen mit Dr. Light zusammenarbeitet, nachdem er es zuvor noch unfreiwillig mit Dr. Wily getan hatte.

Beat

Ein von Cossack entwickelter robotischer Kampfvogel, der Mega Man begleiten soll. Im Gegensatz zu Lights Kreationen benötigt er allerdings spezielle Tafeln, um ihn orten zu können.

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 4

- Der New Mega Buster ist durch den sogenannten Super Mega Buster ersetzt

worden, dessen Superschüsse größer sind und geringere Ladezeiten haben - leider geht die Ladung verloren, wenn Mega Man getroffen wird.

- Sprung-Flitz katapultiert sich mit Mega Man nach oben, Schwimm-Flitz ist abgeschafft. Ein weiteres Transportmittel wird von einem Robotermeister hinterlassen, zusätzliche versteckte gibt es nicht mehr.

- Es gibt jedoch andere optionale Gegenstände, nämlich acht Buchstabentafeln (eine pro Stage). Finden wir sie alle, bekommen wir Kampfvogel Beat.

- Zusätzlich zu den Energietanks gibt es nun auch wenige mächtige Mysteriumstanks.

3.4) Versionsunterschiede

Wie schon erwähnt wurde Mega Man 5 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-, Nintendo-3DS- und Wii-U-Versionen sollten mit dem NES-Original (genauer: der NES- bzw. Famicom-Version derselben Region) absolut identisch sein, abgesehen von Speicherfunktionen, die die Virtual Consoles hinzufügen.

- 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 von Dr. Cossack abgerufen werden können und Wegweiser in Gestalt von Utensilo auftauchen (die erscheinen mir weitgehend nutzlos, aber es gibt Ausnahmen). 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). Im Navi-Modus ist auch noch die Musik aufgemotzt worden, nur auf dem Game Cube meines Wissens nicht. Anders als in Teil 1-3 ist dies durchgehend der Fall und muß auch nicht manuell aktiviert werden.

- In der Playstation-Version können wir Dr. Rights Laboratorium besuchen (trotz seiner Entführung ist der gute Doktor auch tatsächlich anwesend). 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. Die mir bekannten Überarbeitungen sind mit Speicherfunktionen ausgestattet. Auf der Playstation existieren meines Wissens acht Speicherplätze, auf der X-Box hingegen nur einer. Auch die Virtual Consoles fügen eigene Speicherfunktionen hinzu.

- 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 Ansicht 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 eine höhere Schwierigkeitsstufe, auf der wohl fast keine Items existieren. Schaffst Du auch die, 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 Telefonversionen 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.

Mysteriumstank

Füllt nicht nur die Lebensenergie wieder auf, sondern auch die Energie sämtlicher Spezialwaffen. Hast Du jedoch schon volle Energie, passiert etwas anderes: Alle Gegner im Bild verwandeln sich in Bonusleben (bleiben aber ggf. in der Luft hängen). Wir können nur einen einzigen besitzen - wenn wir schon einen M-Tank dabei haben, erscheinen die anderen blöderweise gar nicht erst, weswegen ich mir auch nicht ganz sicher bin, wie häufig sie sind.

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 Transportmittel. In den eigentlichen Leveln sind Tafeln mit Buchstaben versteckt; sammle sie, um optional Hilfe von Beat bekommen zu können; solange Flitz oder Beat im Bild ist, kannst Du einfache Plasmaschüsse abfeuern.

Super 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 sind deutlich größer, haben die dreifache Stärke und können mehrere schwache Gegner hintereinander umpusten. Wirst Du getroffen, geht die Ladung allerdings verloren.

Stone Man: Powerbrocken

Erzeugt drei Felsen, die sich spiralartig von Mega Man wegbewegen. Sie können die Gegner theoretisch überall im Bildschirm treffen, sind aber nicht unbedingt auch zur richtigen Zeit am richtigen Ort, und daher kaum einmal von Nutzen.

Wave Man: Flutwelle

Bewegt sich den Boden entlang, bis sie etwas trifft, oder noch darüber hinaus, und auch Stufen hinunter.

Gravity Man: Gravitationsneutronen

Treffen automatisch alle Gegner im Bild, verbrauchen allerdings auch viel Energie. Die Gegner werden beschädigt, und wenn sie das vernichtet, explodieren sie nicht wie sonst, sondern fliegen etwas spektakulär davon.

Gyro Man: Gyroklinge

Diese Projektile fliegen zuerst waagrecht, ändern aber einmalig die Richtung, wenn Du nach oben oder unten drückst. Starke Ähnlichkeit mit den Hufeisenmagneten aus MM3, nur daß jene die Richtung automatisch änderten.

Charge Man: Elektrogleiter

Hiermit sind Rutschattacken möglich. Verwirrenderweise werden mit dieser Waffe alle Rutscher zu Angriffen, ob Du es willst oder nicht, während der normale Angriffsknopf funktionslos ist.

Crystal Man: Kristallauge

Feuert einen Kristall nach vorne. Trifft er auf ein Hindernis, prallen Einzelteile zurück und fliegen noch ein paar Sekunden lang herum; in der Regel machen sie noch den vollen Schaden, allerdings kannst Du erst erneut schießen, wenn sie alle verschwunden sind.

Star Man: Sternengranate

Ein Schutzschild, der fast alle Projektile im Spiel abwehrt (die einzige mir bekannte Ausnahme ist der Boß der vierten Finalstage), wobei er verschwindet. Gegner nehmen Schaden, wenn sie mit den Granaten kollidieren, und anders als die Skull Barrier in MM4 (aber ähnlich dem Blätterschild in MM2) kannst Du sie auch werfen (ausschließlich nach vorne), indem Du den Feuerknopf einfach noch einmal drückst. Kurioserweise verbrauchen die Sterne erst Energie, wenn Du sie wirfst oder der Schild getroffen wird (und im letzteren Fall etwas mehr).

Napalm Man: Napalmbomben

Hüpfen auf dem Boden entlang. Sie explodieren, wenn sie gegen einen Gegner stoßen, oder nach kurzer Zeit von selbst.

Neuer Sprung-Flitz

Von Anfang an kannst Du Flitz herbeirufen und sein eingebautes Katapult benutzen - das hier irritierenderweise aber anders funktioniert als in anderen Spielen: Diesmal katapultiert sich Flitz mit Mega Man nach oben, und wir müssen im richtigen Moment abspringen.

Star Man: Super-Pfeile

Du verschießt einen Pfeil nach vorne - theoretisch kannst Du ihn als Waffe einsetzen, er bleibt aber auch in Wänden stecken und stellt dann kurzzeitig eine Stufe dar. Du kannst sogar auf einem Pfeil reiten, allerdings scheinst Du weniger Zeit zum Aufspringen zu haben als beim vergleichbaren Item-2 in MM2, und es wird kontinuierlich Energie verbraucht.

Gyro Man: Flug-Flitz

Auch auf seinem Rücken kannst Du fliegen, er wartet aber, bis Du tatsächlich aufgestiegen bist. Dann fliegt Flitz automatisch nach vorne, und Du kannst ihn noch langsam nach oben oder unten steuern. Beachte den ständigen Energieverbrauch.

Buchstabentafeln: Beat

Diesen neuen Gefährten verdienen wir uns optional, er ist aber sehr empfehlenswert - er greift nämlich ganz automatisch die Gegner an, bis ihm die Energie ausgeht. Zwar kehrt er nach jedem Angriff immer erst zu Mega Man zurück, trotzdem ist er in einigen Situationen äußerst nützlich.

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
Stone Man	Napalmbomben	Powerbrocken (G)
Gravity Man	Sternengranate	Gravitationsneutronen (M)
Crystal Man	Gyroklinge	Kristallauge (5)
Charge Man	Powerbrocken	Elektrogleiter (A)
Napalm Man	Kristallauge	Napalmbomben (N)
Wave Man	Elektrogleiter	Flutwelle (E)
Star Man	Flutwelle	Sternengranate, Super-Pfeil (M)
Gyro Man	Gravitationsneutronen	Gyroklinge, Flug-Flitz (A)

Ein Robotermeister muß natürlich zwingend mit der Standardwaffe besiegt werden, hier dürften Star Man und Stone Man die einfachsten sein. Die Reihenfolge, die ich vorschlage, ist die, in der ich die Level im Folgenden aufliste.

5.3.1) Star Man

Die Schwerkraft ist hier relativ gering, folglich kann Mega Man hier deutlich höher springen als sonst, wie man das von den Unterwassersequenzen aus anderen Spielen kennt.

- Nach kurzer Zeit kommen wir zu einigen Dornen, die sich an der Decke befinden. Du mußt natürlich vorsichtig sein, um nicht gegen sie zu stoßen. Wie bei Mega Man üblich verlierst Du bei einer Kollision sofort ein Leben, außer Du bist kurzzeitig unverwundbar, weil Dich gerade ein Gegner getroffen hat ... was Du bei engen Stellen vielleicht ausnutzen willst.

- In einem späteren Abschnitt erwarten uns noch viel mehr Dornen (und ein M). Da Mega Man auch langsamer fällt, können wir über die erste Dornengrube einfach

hinweglaufen. Bei der nächsten ist trotzdem Vorsicht geboten, wenn Du Flug-Flitz noch nicht hast.

- Im Bildschirm danach schnell die unterste Rakete abschießen und dann nach links laufen und dem Schrapnell oder was auch immer ausweichen.

- Die Dachones (Zweibeiner) müssen im Auge getroffen werden.

Star Mans Taktik ist eher simpel, daher ist er mit etwas Übung auch ohne die Flutwelle zu schaffen, die seine Barriere durchdringen könnte. Er aktiviert seine Sternengranaten und springt auf Dich zu, weiche sofort aus (Du kannst über ihn springen). Danach sollte er die Sterne auf Dich werfen, weiche auch diesen aus und verpasse ihm eins mit dem Super Mega Buster, den Du in der Zwischenzeit aufgeladen hast.

5.3.2) Gravity Man

Hier wird natürlich erst recht mit der Schwerkraft gespielt. Mega Man muß längere Zeit an der Decke entlanglaufen - achte auf die Pfeile im Hintergrund, die die Schwerkraft angeben - und fällt entsprechend in Löcher an der Decke hinein - achte auf Abgründe.

- Vorsicht weiter hinten beim Schwerkraftwechsel mit dem M dahinter - das Loch in der Decke zählt zunächst noch als Abgrund, also nicht vergessen zu springen. Solltest Du das M verfehlen, kommst Du nachträglich noch mit Sprung-Flitz heran.

- Nachdem Du kurz vor Schluß über eine Dornengrube an der Decke gesprungen bist, läßt Du Dich in den nächsten Bildschirm fallen und steuerst dann schnell nach rechts, um nicht in einer zweiten Grube zu landen.

Gravity Mans Angriffen auszuweichen ist nicht schwer - ihn mit dem Mega Buster zu treffen schon. Mit den Sternengranaten, ohnehin sein Schwachpunkt, mußt Du nur noch nahe genug an ihm vorbeifallen, um ihn mit ihnen zu streifen. Falle jedoch nicht in ihn hinein, davor können sie Dich nicht schützen.

5.3.3) Gyro Man

- Die blinkenden Plattformen fahren los, sobald Du Dich auf sie stellst. Am Ende der Strecke halten sie an, kurze Zeit später stürzen sie ab.

- Nach der Levelmitte kommen einige Kouker Qs angeflogen mit der Absicht, sich auf Mega Man fallenzulassen. Bleibe einfach stehen, dann verfehlen sie Dich. Problematisch wird es dann bei der langen Reihe von Blöcken, denn die fallen ihrerseits kurz nach Berührung in die Tiefe, aber eben nicht sofort, also sei nicht zu voreilig, wenn neue Gegner auftauchen, und bewege Dich dann nicht weiter vorwärts als nötig. Um das A zu bekommen, ohne ein Leben zu verlieren, mußt Du aber ziemlich schnell sein. Du kannst auch versuchen, mit einem Super-Pfeil abzukürzen, der aber auch nicht beim A hilft.

- Es folgt ein Aufzug, der droht, uns gegen Dornen zu stoßen. Du kannst schon auf die nächste Plattform springen, bevor der Aufzug sie erreicht hat, um Zeit zu sparen.

Versteckt sich Gyro Man in den Wolken, wird er mit einer Gyroklinge angreifen und sich danach auf Dich fallenlassen, rutsche also weg, bevor es dazu kommt. Ansonsten verläßt er sich auf seine Gyroklingen - springe über sie, halte jedoch nicht in der Luft an, denn sie halten unter Dir an und fliegen dann nach

oben. Setzt Du Deinerseits die Gravitationsneutronen ein, brauchst Du gar nicht erst zu zielen - sie sollten nur volle Energie besitzen, sonst reichen sie nicht bis zum Ende.

5.3.4) Crystal Man

- Die Kristalle, die aus den Röhren herausfallen, scheinen das unregelmäßig zu tun. Wenn nicht praktisch sofort nach dem Verschwinden eines Kristalls der nächste erscheint, springst Du schnell weiter. Du kannst Sternengranaten einsetzen, um Dich zu schützen, allerdings wirst Du sie immer wieder erneuern müssen. Zur Belohnung gibt es etwas von Utensilo, dann treffen wir auf Crystal Joes, die unbesiegbar sind, während sie sich aufladen. Du hast also nur ein kurzes Zeitfenster und solltest sie aus möglichst kurzer Distanz mit geladenem Mega Buster angreifen.

- Im Raum mit der blinkenden Plattform kannst Du zunächst den Gegner mit einem weiteren voll aufgeladenem Schuß beseitigen (oder einfach von der Leiter aus). Springe dann auf die Plattform und von dort aus an die Leiter, bevor sie abstürzt. Du kannst den Raum zurücksetzen, indem Du einfach wieder kurz nach unten kletterst.

- Den Mysteriumstank erreichen wir problemlos mit Flitz. Doch Vorsicht, er ist bewacht.

- Danach fallen wir mehrere Bildschirme in Folge nach unten. Nachdem sich der Schacht verengt hat, mußt Du schnell nach links steuern, um das V zu erwischen (je nach Spielversion kann es sich auch um eine 5 handeln). Eine weitere Chance gibt es erst nach Lebensverlust (bzw. Wiederholung der Stage).

- Unmittelbar vor dem Tor ist noch ein Power Muscler. Halte Dich links, wenn Du in diesen Bildschirm fällst, um auf dem Vorsprung zu landen, von wo aus Du ihn gefahrlos abschießen kannst.

Crystal Man spring ständig. Also müssen wir unter ihm durchrutschen. Schwierig ist nur, den Kristallen auszuweichen, die von den Wänden abprallen. Bringe lieber Gyroklingen mit.

5.3.5) Napalm Man

Eine der schwierigeren Stages im Spiel.

- Halte im ersten Abschnitt Deinen Buster geladen, um die robotischen Sumatra-Tiger abschießen zu können, bevor sie Dir gefährlich werden (die Entwickler werden aus gutem Grund im folgenden Bildschirm Lebensenergie plaziert haben).

- Wie kommen wir denn an den Energietank? Springe einfach in die Wand hinein, es gibt einen Geheimgang (an einer Stelle im Inneren mußt Du ein weiteres Mal springen).

- Vorsicht bei den Wasserfällen. Wie im Vorgänger kann Mega Man vom Wasser mitgerissen werden. Außerdem empfiehlt es sich auch hier, Superschüsse parat zu halten, insbesondere die Apache Joes willst Du schnell loswerden; eventuell kommst Du aber auch mit Gyroklingen besser zurecht. Immerhin kommt danach Utensilo.

- Die Yudons (die Typen mit den Raketen) sind am Kopf verwundbar. Schieße aber auch die Raketen ab. In die Nische mit dem N mußt Du im Fallen steuern, bleibe dicht beim Überhang.

- Die mittelgroßen Raketen im nächsten horizontalen Abschnitt sind nicht alle gut abzuschließen, unter der zweiten etwa rutschst Du wohl besser durch.

- An der Stelle mit den Dornen oben und unten steuerst Du einfach nach links in die Lücke, ohne zu springen. Unten wirst Du sofort mit Bomben beworfen, also weiche schnell aus. Nicht die gemeinste Überraschung in diesem Abschnitt, denn die Abgründe werden von (praktisch unzerstörbaren) Mizziles bewacht, die jedoch erst erscheinen, wenn Du näher an sie herantrittst.

Napalm Man dürfte mit einigen Raketen eröffnen, bei denen Du schnell springen mußt. Im Hinblick auf seine explosiven Napalmbomben und schnellen Sprünge mußt Du darauf achten, immer genug Platz zum Ausweichen zu haben. Bringe lieber das Kristallauge mit - da auch die Splitter noch vollen Schaden verursachen, willst Du vielleicht zunächst gegen eine Wand feuern, so daß er möglicherweise mehrmals getroffen wird, allerdings dauert es dann länger, bis Du erneut schießen kannst.

5.3.6) Stone Man

- Ein paar Bildschirme nach dem Start, bei zwei Leitern, kannst Du rechts unten einen flachen Durchgang freischießen, der zum G führt. Nein, da bin ich auch nicht von selber drauf gekommen ...

- Ungefähr in der Mitte der Stage gibt es einen Raum, der einem spiegelverkehrten S ähnelt. Auch hier befindet sich auf der rechten Seite ein Zugang zu einem Geheimraum, diesmal verbirgt er einen Mysteriumstank (außer wir haben noch den aus Crystal Mans Stage).

- Auch das Bonusleben später ist fies. Die Wand ist durchlässig, aber oberhalb der Nische, so daß wir Sprung-Flitz einsetzen müssen, um hinzukommen.

- Energietank verpaßt? Flug-Flitz hilft. Unmittelbar darauf begegnen wir wieder Utensilo, und an dieser Stelle ist ein weiterer Geheimraum versteckt, der diesmal lediglich Energieauffrischungen enthält.

Stone Man ist wieder ein relativ einfacher Gegner. Untern seinen großen Sprüngen können wir durchlaufen oder -rutschen, und bei den Powerbrocken bleiben wir auf Distanz oder stellen uns in die Mitte. Seine Unterwundbarkeitsphasen sind natürlich etwas gewöhnungsbedürftig, und wegen ihnen wirst Du das Duell möglicherweise einfacher mit dem Mega Buster finden als mit den Napalmbomben, gegen die er theoretisch anfällig ist.

5.3.7) Charge Man

Ein ziemlich überschaubarer Level.

- In den kleinen Tunneln zwischen den Waggonen solltest Du den Mega Buster geladen halten, um die entgegenkommenden Gegner abwehren zu können. Übersieh nicht das A, das am Ende desselben Abschnitts vor einem Fenster hängt (es läßt sich übrigens auch ohne Flitz erreichen). Und übersieh auch nicht die Dornen oberhalb der Leiter.

Solange Charge Man Kohle verschießt, ist er unverwundbar. Der Kohle auszuweichen sollte jedoch nicht schwierig sein. Sonst mußt Du eigentlich nur über die humanoide Dampflok springen, aber das ist schwieriger als es aussieht, da er sich unterschiedlich schnell bewegt und womöglich plötzlich anhält. Am besten bringst Du den Powerbrocken mit und aktivierst ihn, wenn Ihr Euch nahe

beieinander befindet.

5.3.8) Wave Man

- Achte auf die Risse in den Rohren - trittst Du näher heran, kommen plötzlich Gase heraus. Am Ende des ersten Abschnitts solltest Du in die oberste Röhre laufen, um ein Bonusleben mitnehmen zu können - willst Du vorher noch die Lebensenergie haben, mußt Du vorsichtig über den Eingang springen.

- Die aufsteigenden Blasen sind Aufzüge, allerdings ziemlich fiese. Fahre mit einer großen Blase auf der rechten Seite nach oben in den nächsten Bildschirm. Dort wartest Du auf weitere Blasen und hüpfst dann schnell über die kleinen nach links auf eine andere große. Im dritten Bildschirm mußt Du dann noch einmal mit gutem Timing auf eine kleine Blase und dann den festen Boden springen, ohne gegen die Dornen zu stoßen.

Danach "dürfen" wir ein Wassermotorrad benutzen. Schieße auf die Gegner oder weiche einfach aus; Vorsicht, sie können auch aus der anderen Richtung kommen - bleibe hinten, aber nicht zu weit. Leider können wir das Spiel im NES-Original während der Fahrt nicht pausieren; in der Anniversary Collection klappt aber zumindest das zweite Menü (mit der Select-Taste oder womit auch immer).

- Den Zwischengegner müssen wir an der grünen Stelle treffen.

- Spät während der Wasserfahrt hängt das E in der Luft herum. Paß auf und sammle es rechtzeitig ein - eine Umkehr ist nicht möglich.

Wave Man erzeugt eine Fontäne unter Dir, also mußt Du schnell loslaufen, um ihr zu entgehen - dann aber auch schon über eine Harpune springen, und schließlich unter seinem Sprung durchlaufen. Danach ist wohl die beste Gelegenheit für einen Gegenangriff, bevor das Spielchen wieder von vorne losgeht. Wave Man ist anfällig gegen den Elektrogleiter, doch wenn Du nicht weit genug rutschst, nimmst Du durch die Kollision selbst Schaden.

Alle Robotermeister besiegt? Dann können wir jetzt zum Gegenangriff übergehen. Proto Mans Hauptquartier besteht aus vier Stages, die alle in einer festen Reihenfolge bewältigt werden müssen. Aber Achtung, es gibt kein Zurück - hast Du Beat noch nicht, ist das jetzt die letzte Gelegenheit, verpaßte Tafeln noch einzusammeln. Willst Du noch ein paar Energietanks, so sei an die Stage von Stone Man erinnert (oder die von Crystal Man, aber die dürfte unangenehmer sein). 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). 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).

5.3.9) Proto Man 1

- Im Anfangsbereich lauern wieder Tiger, also Vorsicht.

- Nach kurzer Zeit kommen wir durch einen Bildschirm, in dem einige Hirarian 427s in gefährlichen Positionen an der Decke lauern. Sieht Dir die Herausforderung zu groß aus, dann benutze einfach die Gravitationsneutronen.

- Bei den Dornen rufen wir Flug-Flitz.

- Die traditionellen erscheinenden und verschwindenden Blöcke. Achte genau auf ihre Muster, bevor Du loshüpfst. Der erste Bildschirm ist einfacher als er aussieht, auch wenn Du Dich an einer Stelle während eines Wechsels in der Luft befinden mußt. Im zweiten willst Du wohl doch lieber mit Sprung-Flitz abkürzen, wenn gerade kein Block im Weg ist. Oben angekommen benutzen wir ihn dann am besten gleich nochmal, um zur Energie zu kommen; rutsche vorzugsweise mit dem Elektrogleiter durch die engen Passagen.

Dann erwartet uns ein Boß namens Dark Man - dieser hat eine recht simple Taktik drauf, ist aber nur schwierig zu überspringen aufgrund seiner Breite. Mit dem Elektrogleiter kommt man relativ gut an ihm vorbei, er macht aber nur einen Punkt Schaden. Die beste Waffe dürfte die Flutwelle sein, die Dark Man genauso stark beschädigt wie vollaufgeladene Busterschüsse und zusätzlich vor seinen eigenen Schüssen schützt; mit Beat könnte es noch besser gehen, allerdings willst Du möglicherweise sparsam mit seiner Energie sein.

5.3.10) Proto Man 2

- Am Anfang müssen wir die linke Leiter wählen, die rechte führt in eine Sackgasse, in der sich allerdings ein Mysteriumstank befindet, wenn wir nicht noch einen haben (mit Sprung-Flitz in der Mitte durch die Decke rauf). Achtung, auch die Gegner können durch die Wand schießen.

- Nach dem ersten horizontalen Abschnitt müssen wir über Fließbänder hüpfen, die sich nicht alle in dieselbe Richtung bewegen. Vor allem bei den Dornen ist Vorsicht geboten. Gegen die Gegner hier empfehlen sich Sterne.

- Befindest Du Dich in der richtigen Position an der Spitze der Leitern, werden die Kristalle der Crystal Joes zwar noch über Dich hinwegfliegen, Du sie jedoch mit dem geladenen Mega Buster umpusten können.

- Im folgenden horizontalen Abschnitt können wir durch Rutschen in die untere Passage an einen Energietank gelangen, müssen jedoch umkehren, bevor wir die Dornen erreichen (wird sehr knapp). Eine Etage darüber gibt es Lebensenergie, mit derselben Falle. Im nächsten Bildschirm erreichen wir mit einem Super-Pfeil noch ein Extraleben.

Am Ende treffen wir auf einen zweiten Dark Man, der sich aber stark vom ersten unterscheidet und nichts tut als mit einer rotierenden elektromagnetischen Barriere herumzulaufen. Wir können ihn einfach überspringen und ihm mit Super-schüssen aus der Standardwaffe einheizen (die einzige Spezialwaffe, die genausoviel Schaden macht, ist Beat) - abgesehen davon, daß der Typ wie sein Vorgänger an Tempo zulegt, ist er lächerlich.

5.3.11) Proto Man 3

- Im ersten Abschnitt wieder Superschüsse oder Gyroklingen bereithalten.

- In der zweiten Hälfte des Levels müssen wir wie bei Super Mario World eine Blockreihe benutzen, die sich automatisch über einen Abgrund schlängelt. Die Gegenstände können wir auch ohne Hilfsmittel erreichen, das ist allerdings etwas schwierig, und unser Verkehrsmittel wird nicht auf uns warten. Wir sollten dann aber einfach Flug-Flitz rufen können.

- Wenn Du schnell eine Spezialwaffe gegen die Power Muscler brauchst, scheint sich die Gyroklinge zu lohnen (braucht aber immer noch vier Treffer).

Natürlich gibt es auch noch einen dritten Dark Man. Dieser ist wieder etwas

schwieriger - bleibe auf Distanz, damit Du über seine Schüsse in Bodenhöhe springen kannst, jedoch nicht zu weit weg, so daß Du unter ihm durchlaufen kannst, wenn er selbst springt. Wird Mega Man eingefroren, taut er meines Wissens erst nach einer Weile wieder auf - höchstwahrscheinlich wird er bis dahin schon getroffen. Auch hier machen Mega-Buster-Superschüsse sowie Beat den meisten Schaden, allerdings würde ich mir Beat für einen noch schlimmeren Gegner aufheben. Gyroklingen könnten noch nützlich sein, um den Dark Man in der Luft zu treffen.

5.3.12) Proto Man 4

- Hier gibt es nur noch einen einzigen regulären und ziemlich kurzen Abschnitt. Wir müssen einen Turm erklimmen ... indem wir ihn herunterholen. Zerstörst Du die Pfeiler (es zählen nur die untersten Blöcke), kommt der Turm entsprechend weit nach unten. Achte darauf, daß Du an einer sicheren Position stehst, um nicht zerquetscht zu werden; an mindestens einer Stelle muß Du schnell durch die entstandene Lücke rutschen.

Endlich sind wir bei Proto Man ... Wie sich herausstellt, verbirgt sich ein vierter Dark Man hinter der Maske, der im Prinzip eine Kombination der ersten drei ist und uns schnell fertigmachen kann. Hier solltest Du nun definitiv Beat rufen, der dann automatisch angreift, allerdings auch nur, solange wir in der Nähe des Gegners bleiben. Sonst könnte der Powerbrocken noch ganz nützlich sein, macht aber nur wenig Schaden - auf jeden Fall wirst Du wahrscheinlich mindestens einen Energietank benötigen (oder den Mysteriumstank - wenn ich mich nicht irre, gibt es am Anfang der nächsten Stage einen neuen).

Jetzt wo die Situation geklärt ist, folgt ein weiteres Laboratorium mit noch einmal vier Stages. Nein, wir müssen direkt weitermachen.

5.3.13) Dr. Wily 1

- Hier fallen wir mal wieder durch einen Schacht mit Dornen. Sei unbedingt auf der linken Seite der Plattform, dann steuere immer weiter nach rechts.

- Weiter hinten ist offensichtlich die Stage von Dust Man recycelt worden - Du mußt aufpassen, nicht zerquetscht zu werden. Zerstöre alle Blöcke aus sicherer Entfernung und rutsche, wenn es gefährlich wird.

Am Ende der Stage erwartet uns eine Monstrosität namens Big Pets. Dieses Ding ist einfacher als es aussieht. Weiche den kleinen Gegnern möglichst nur aus. Schieße Plasma auf den untersten Teil der Säule, dann springe auf ihn, schieße auf das nächste Segment, springe auch auf dieses, wechsle zum Kristallauge, schieße auf den Kopf und wiederhole das Ganze.

5.3.14) Dr. Wily 2

- Doch noch mal ein Unterwasserabschnitt, in dem wir sehr hoch springen können. Aufgepaßt, das dritte Rad, auf das wir springen müssen, rotiert. Es ist möglich, von der Kante des vierten Rads aus den Met zu aktivieren und abzuschießen, und auch dringend empfohlen, damit er Dich nicht in den Abgrund stößt. Dann bei den Dornen natürlich nur sehr zaghaft springen. Auch weiter hinten sind noch zwei Mets, an die Du so nahe wie möglich heranspringst, um nicht in den jeweiligen Abgrund davor gedrängt zu werden - etwas Schaden ist immer noch besser als ein kompletter Lebensverlust. Zur Not kannst Du es auch mit Flug-Flitz versuchen, der auch unter Wasser funktioniert.

Die nächste große Maschine - Circring Q9 - droht uns erst auf den fahrenden Plattformen und dann in den Ecken festzunageln, also rechtzeitig unter ihr durchlaufen. Sei einfach immer auf der jeweils anderen Seite und schieße Gyroklingen durch die Lücken.

5.3.15) Dr. Wily 3

Ein kaum nennenswerter regulärer Teil des Levels, und dann müssen wie immer alle acht Robotermeister aus dem ersten Teil des Spiels noch einmal besiegt werden, hinterlassen aber jeweils Lebensenergie, nur Waffenenergie gibt es hier leider nicht. 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 Charge Man, Napalm Man, Crystal Man, Star Man, Stone Man, Wave Man und Gravity Man, sowie Gyro Man in der Mitte. Sie sind identisch mit den Originalen, denke aber daran, daß Du inzwischen über mehr Waffen verfügst.

Sind alle Gegner besiegt, erscheint ein neunter Teleporter. Zeit für die ... Wily-Presse! Sobald das Ding anhält, fällt es auf Mega Man herab, wir sollten aber noch rechtzeitig ausweichen und dann schnell mit dem Mega Buster auf Wily schießen können (positioniere Dich nur nicht zu weit außen). Falls die Sternengranate noch Energie hat, solltest Du damit mehr Schaden machen können, allerdings muß Du die Sterne wirklich an der Spitze Deines Sprungs werfen.

5.3.16) Dr. Wily 4

Wie wir wissen, folgt ja noch ein weiterer Level. Auch diesmal ist er sehr kurz, leider gibt es wieder keine Energieauffrischungen, Du kannst allenfalls die Gegner farmen, oder halt alle Leben verlieren (oder den Mysteriumstank einsetzen, wenn Du noch einen besitzt).

- Zwei Dachones treiben sich hier herum, also halte den Mega Buster geladen.

Die fünfte Wily Machine ist recht unfair und läßt uns kaum Platz zum Ausweichen. Ihr Schwachpunkt ist der Sauger, aber wir müssen natürlich aufpassen, nicht angesaugt zu werden. Den meisten Schaden macht zur Abwechslung der Superpfeil. Hoffentlich hast Du noch Energietanks dabei, nach der Maschine müssen wir nämlich auch noch gegen eine zweite Wily-Kapsel bestehen. Da diese an zufälligen Positionen erscheint, ist diese Kampfphase hauptsächlich Glückssache. Beat kann Wily allerdings auch angreifen, während er unsichtbar ist (und Dich somit vielleicht noch warnen); ansonsten kannst Du noch die Gyroklinge nach oben fliegen lassen, allerdings nur minimalen Schaden machen. Der Mega Buster funktioniert auch noch wie sonst auch, nur kann er halt nicht nach oben schießen.

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 Buchstabentafeln erfaßt werden und sonst nichts. Die zweite Hälfte des Spiels muß am Stück erledigt werden, und gesammelte Energietanks gehen leider auch verloren.

Nach der Eingabe eines (korrekten) Paßworts startest Du immer mit der vorgegebenen Anzahl 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 5 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. 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 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.