

Mega Man FAQ/Walkthrough (German)

by Corlagon

Updated to v1.4 on Jun 9, 2010

Corlagons Walkthrough zu

Mega Man

Version 1.4 - 09.06.2010

© 2003-10 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, Nintendo, Sega, Microsoft oder wem auch immer.

0.1) Einleitung

Willkommen zu meiner Lösung zu Mega Man für NES, Mega Drive und X-Box.

Achtung: Diese Lösung ist für das Ur-Mega-Man (Rockman) auf dem NES (Famicom), welches später noch auf Mega Drive (Genesis), Playstation, Game Cube, Playstation 2, X-Box, Mobiltelefone und Playstation Portable portiert wurde. Es ist nicht identisch mit Spielen gleichen oder ähnlichen Namens auf anderen als den genannten Systemen.

0.2) Inhaltsverzeichnis

0.1) Einleitung

0.2) Inhaltsverzeichnis

0.3) Updates

1) Allgemeines

2.1) Story

2.2) Figuren

3.1) Spielprinzip

3.2) Steuerung

3.3) Unterschiede zu anderen Mega-Man-Spielen

3.4) Versionsunterschiede

4.1) Standard-Items

4.2) Waffen

5.1) Allgemeine Tips

5.2) Kurzübersicht

5.3.1) Bomb Man

5.3.2) Guts Man

5.3.3) Cut Man

5.3.4) Elec Man

5.3.5) Ice Man

5.3.6) Fire Man

5.3.7) Dr. Wily 1

5.3.8) Dr. Wily 2

5.3.9) Dr. Wily 3

5.3.10) Dr. Wily 4

6) FAQ

7) URLs

8) Danksagungen

0.3) Updates

Version 1.0 - 09.02.2003

Die erste Version halt.

Version 1.2 - 09.03.2004

Die Lösung berücksichtigt jetzt auch die Mega-Drive-Fassung. Unterschiede zwischen NES-, MD- und PSX-Versionen sowie Update-Sektion hinzugefügt; einige kleinere Korrekturen und Ergänzungen.

Version 1.4 - 09.06.2010

Zahlreiche weitere zwischenzeitlich erschienene Spielversionen in den entsprechenden Abschnitten erwähnt; selbst gespielt habe ich diejenigen auf Wii und X-Box. Die Story sollte jetzt keine Erfindungen der amerikanischen Lokalisation mehr enthalten. Diverse kleinere Überarbeitungen und Ergänzungen.

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!). Alles begann in Japan am 17.12.1987 auf dem altehrwürdigen NES (alias Famicom). Wiederveröffentlicht wurde das Spiel am 21.10.1994 für das Mega Drive in einer Compilation, welche hierzulande den Namen "The Wily Wars" trägt. In Amerika wurde sie übrigens nur auf dem Sega Channel und nicht als Modul veröffentlicht. Am 05.08.1999 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) X-Box. Ab 2004 brachte man zudem Umsetzungen für Mobiltelefone, und 2006 schließlich für die Playstation Portable ein aufwendiges Remake namens Mega Man Powered Up. Wii-Spieler können die NES-Versionen als Download erwerben, und in Japan soll man sich die PSX-Fassung auf Playstation 3 und PSP 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/Wii, Mega Drive und X-Box, sollte aber auch auf die übrigen anwendbar sein, abgesehen von den zusätzlichen Extras in den PSX- und PSP-Fassungen.

2.1) Story

Wir befinden uns im Jahr 200X. (Damals war das noch die Zukunft. ;-)

Der geniale Robotiker Dr. Thomas Light hat die ersten Androiden ("Robotermeister") entwickelt. Er konstruierte zwei Haushaltsroboter namens Rock und Roll, und beflügelt von ihrem Erfolg gleich noch sechs verschiedene Industrieroboter zur Arbeit in Extremsituationen.

Dummerweise hat Dr. Light einen Rivalen, Dr. Albert W. Wily. Der hat die Arbeitsroboter gestohlen und umprogrammiert und zu den Anführern seiner Roboterarmee gemacht, mit der er die Welt erobern will. Polizei und Soldaten sind machtlos, doch Rock hat sich freiwillig gemeldet und zu einem universellen

Kampfroboter umbauen lassen. Nun darf unser neuer Held Rockman, bzw. Mega Man in den englischsprachigen Versionen, ausziehen, um Wilys Maschinen zu vernichten.

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 umprogrammierten Brüdern bewahren. Seine Lernvorrichtung zur schnellen Adaption unbekannter Werkzeuge funktioniert praktischerweise auch bei Waffen ...

Dr. Thomas Light

Der Erfinder von Mega Man und all den anderen Robotermeistern.

Dr. Albert W. Wily

Dr. Lights Rivale will mit den Arbeitsrobotern die Welt erobern.

Roll

Die Schwester von Rock (wer hätte das gedacht?), ein Haushaltsroboter.

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 Mega Drive und X-Box).

Laufen und klettern	Steuerkreuz
Springen	A
Waffe feuern	B
Pausieren	Select
Pausieren und Menü aufrufen	Start

Im Menü kannst Du auf eine andere Waffe schalten.

3.3) Unterschiede zu anderen Mega-Man-Spielen

Dies ist das Original, und es unterscheidet sich relativ stark von seinen Nachfolgern (relativ, wohl gemerkt). Die wichtigsten Unterschiede:

- Es gibt nur sechs statt acht Robotermeister.
- Du bekommst Punkte.
- Wenn Du einen bereits erledigten Level erneut betrittst, mußst Du ihn komplett wiederholen. Ja, auch der Robotermeister ist wieder da.
- Die Energiekristalle und Munitionssets sehen anders aus als in den anderen

Spielen und kehren zurück, wenn Du aus dem Bild läufst (zumindest im NES-Original).

- Es gibt keine Energietanks etc.
- Unverwundbarkeit schützt nicht vor Stacheln (jedenfalls nicht auf dem NES).
- Unter Wasser kannst Du nicht höher springen als normal (Ausnahme: die Mega-Drive-Version).
- Du kannst das Spiel mit Select pausieren, ohne gleichzeitig das Menü aufzurufen.
- Es gibt kein Paßwortsystem. Auf dem NES muß Du das komplette Spiel in einer Sitzung erledigen. Die meisten, wenn nicht alle späteren Versionen besitzen eine Speicherfunktion, jedoch in unterschiedlichem Ausmaß (die Virtual Console [Wii] etwa löscht den Spielstand beim Laden wieder.

3.4) Versionsunterschiede

Wie schon erwähnt wurde Mega Man ursprünglich für das NES entwickelt und später zusammen mit seinen Nachfolgern auf Mega Drive und Playstation portiert. Im Folgenden werde ich die mir bekannten (wesentlichen) Unterschiede zwischen den Versionen zusammentragen, wobei ich selber nur die NES- bzw. Wii-, MD- und XB-Versionen gespielt habe, weshalb ich zu den übrigen nicht allzuviel sagen kann. 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 ist mit dem NES-Original (genauer: der NES- bzw. Famicom-Version derselben Region) absolut identisch, abgesehen von einer Zwischenspeicherfunktion, die jedoch ein Feature der Virtual Console darstellt.
- In technischer Hinsicht ist das Mega Drive dem NES-Original deutlich voraus (mal abgesehen vom Schlußbild ...); vom PSP-Remake ganz zu schweigen (es sei denn, man hat etwas gegen den Super-deformed-Stil). In den übrigen Versionen wurden Graphik und Sound vom NES beibehalten.
- Complete Works und Anniversary Collection enthalten sowohl die Originalversion als auch einen erweiterten "Navi"-Modus, in dem Tips von Dr. Light abgerufen werden können (die meisten halte ich für überflüssig) und Wegweiser in Gestalt von Beat auftauchen (dito; zudem wird der Vogel eigentlich erst in Teil 5 erfunden). 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, allerdings nur teilweise; in der Regel handelt es sich um moderne Interpretationen der ursprünglichen Stücke (vermutlich wurden sie aus den zwischenzeitlich erschienenen Arcade-Spielen übernommen). In der Anniversary Collection ist diese Musik immer aktiv (außer natürlich im Originalmodus), in den Complete Works wohl nur, wenn Du Select hältst, während Du den Navi-Modus mit Start bestätigst.
- Die Playstation-Version kann (meines Wissens) ein Minispiel auf eine Pocketstation laden. Im Spiel lassen sich Mega Man und die Arbeitsroboter hochleveln; anschließend kannst Du die Daten zurückschicken und hast dann im Navi-Modus längere Lebensenergiebarometer und mehr Schaden.

- Die PS1-Fassung enthält auch noch eine Datenbank, in die nach und nach die verschiedenen Gegner eingetragen werden.
- Die Mega-Drive-Version (The Wily Wars) läuft stellenweise etwas langsamer, was bei gewissen Endgegnern allerdings durchaus von Vorteil ist. Der Vollständigkeit halber sei auch darauf hingewiesen, daß die NES-Europa-Version ebenfalls langsamer zu laufen scheint als die NTSC-Fassungen anderer Länder (dies soll grundsätzlich bei allen Spielen auf älteren Konsolen der Fall sein).
- Auf dem NES kannst Du die Gegner mit demselben Schuß öfters treffen, indem Du im richtigen Moment auf Select drückst. Auf dem Mega Drive funktioniert das nicht mehr, auf der Playstation schon, die anderen Versionen habe ich nicht getestet.
- Complete Works und Anniversary Collection nutzen die umfangreicheren Joypads: Mit den Schultertasten kannst Du ohne Menüaufruf durch die Waffen schalten (Magnet Beam ausgenommen); 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).
- 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.
- In der MD-Version nehmen einige Gegner mehr oder weniger Schaden als sonst, wenn sie von bestimmten Waffen getroffen werden. Besonders auffallend ist dies bei Cut Man, welcher mit der Standardwaffe längst nicht mehr so einfach unterzukriegen ist.
- Herumliegende Gegenstände können auf dem Mega Drive nur einmal eingesammelt werden (frustrierend beim Magnet Beam in der ersten Wily-Stage). In anderen Versionen kehren sie zurück, wenn Du ein Stück weggehst.
- Berührst Du tödliche Dornen, stirbst Du sofort - es sei denn, Du bist unmittelbar zuvor von einem Gegner getroffen worden und deshalb kurzzeitig unverwundbar und spielst die MD- oder PSP-Version.
- In der NES-Version mußt Du das Spiel in jeder Sitzung wieder komplett von vorne beginnen (Ausnahme: Die bereits erwähnte Zwischenspeicherfunktion von Wiis Virtual Console). Die mir bekannten Überarbeitungen sind mit Speicherfunktionen ausgestattet. Auf dem Mega Drive existieren drei Speicherplätze (seltsamerweise spielübergreifend), 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, und mit mehr Leben lassen sich natürlich auch mehr Punkte erzielen.
- Complete Works und Anniversary Collection bieten einen einfacheren Schwierigkeitsgrad 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 durchgespielt, erscheint ein zusätzlicher Spielmodus, welcher ausschließlich aus Endgegnerkämpfen besteht.

- Mega Man Powered Up für die PSP hat jede Menge Neuerungen und Extras, mit denen ich mich später noch einmal genauer beschäftigen will (ob ich dann auch in der eigentlichen Lösung darauf eingehe, ist eine andere Frage). Soweit ich weiß gibt es dort zwei neue Robotermeister, drei neue Stages, die Möglichkeit, die anderen Robotermeister zu spielen und die Möglichkeit, eigene Stages zu kreieren und über das Internet auszutauschen ...

- Eine Version für Mobiltelefone, die 2008 in Japan veröffentlicht wurde, macht immerhin noch Roll spielbar ...

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 zurück, wenn Du ein Stück weggehst, außer auf dem Mega Drive.

PunktekapSEL

Erhöht Deine Punktzahl und macht sonst nichts. Du bekommst die Bonuspunkte allerdings erst am Ende des Levels. Wenn Du ein Leben verlierst, gehen sie verloren.

Lebensenergie

Kommt in zwei Größen vor und stellt verlorene Lebensenergie wieder (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.

Yashichi

Einmal und nie wieder (na gut, irgendwann in Mega Man 8 oder so) kannst Du diesen seltsamen Gegenstand finden, welcher Deine Lebens- und Waffenenergie komplett wiederherstellt und einen fetten Punktebonus bringt.

Bonusleben

Gehen sie Dir aus, mußt Du den Level wieder von vorne beginnen und verlierst alle Punkte (erhältst andererseits aber wieder volle Waffenenergie und die Gelegenheit, in eine andere Stage zu wechseln)

Magnet Beam

Bevor Du ihn verwenden kannst (siehe unten), mußt Du ihn erst einsammeln. Du kannst ihn ausschließlich in der Stage von Elec Man finden, und Du mußt bereits den Super-Arm oder den Elec Beam haben.

4.2) Waffen

Zu Beginn verfügst Du nur über die Plasmakanone. Die Spezialwaffen erhältst Du erst nach Absolvierung der entsprechenden Level, den Magnet Beam kannst Du irgendwo einsammeln.

Mega Buster (Plasmakanone)

Die Standardwaffe, mit unbegrenzter Energie. Sie eignet sich prima für Dauerfeuer, da drei Schüsse gleichzeitig im Bild sein können.

Hyperbomben

Du wirfst Bomben, die nach kurzer Zeit explodieren. Gegner, die sich bewegen, sind leider nicht sehr gut damit zu treffen.

Elec Beam

Deine Kanone feuert starke Stromstrahlen ab, und zwar praktischerweise gleichzeitig nach vorne, oben und unten. Die Strahlen können bestimmte Blöcke zerstören.

Super-Arm

Nach dem Sieg über Guts Man kannst Du hiermit bestimmte Blöcke hochheben und werfen. Auch wichtig, um an einigen Stellen den Weg freizuräumen.

Eisstrahler

Mit der Waffe von Ice Man kannst Du Deine Gegner für kurze Zeit einfrieren. Eingefrorene Gegner sind allerdings normalerweise weiterhin gefährlich, wenn Du mit ihnen zusammenstößt, Du kannst jedoch problemlos auf eine andere Waffe schalten, um sie schnell abzuschießen. Robotermeister sind in der Regel gegen den Eisstrahler immun.

Cutter

Ein messerscharfer Bumerang.

Flammenwerfer

Wie Fire Man kannst Du Feuerbälle verschießen. Gleichzeitig bekommst Du für kurze Zeit eine Art Feuerschild. Der Schild schützt Dich zwar nicht direkt, trifft aber Gegner in nächster Nähe.

Magnet Beam

Eigentlich keine Waffe, sondern ein Spezialgegenstand aus der Elec-Man-Stage, mit dem Du für kurze Zeit Plattformen erzeugen kannst. Wenn Du den Knopf länger gedrückt hältst, bekommst Du auch längere Plattformen (ohne zusätzlichen Energieverbrauch; verträgt sich nicht mit einer eventuell vorhandenen Turbo-/Dauerfeuer-Funktion).

5.1) Allgemeine Tips

- Wird Mega Man getroffen, ist er kurze Zeit unverwundbar. Nutze diese Phase aus! (Überschätzen darfst Du sie natürlich nicht.) Vor Abgründen schützt die Unverwundbarkeit leider nicht, je nach Spielversion nicht einmal vor Dornen.
- 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 von leicht zu besiegenden Feinden Items zu ergattern.
- 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.

- Der Spezialtrick (nicht in allen Versionen): Pausiere das Spiel mit der Select-Taste, während Du einen Gegner triffst, dann wird er mehrmals getroffen. Das funktioniert besonders gut mit dem Elec Beam, gilt allerdings auch umgekehrt, wenn Mega Man getroffen wird.

- Du hast die Möglichkeit, bereits erledigte Stages zu wiederholen (wichtig für den Magnet Beam), mußt sie jedoch jedes Mal komplett spielen - anders als in späteren Episoden ist auch der Robotermeister immer wieder da. Abgesehen von einem Game Over besteht keine Möglichkeit, eine Stage vorzeitig zu verlassen.

5.2) Kurzübersicht

Die Reihenfolge, in der Du Dir die Gegner vorknöpfst, ist eigentlich egal. Die sechs Robotermeister bilden allerdings eine Art Schleife: Cut Man, Elec Man, Ice Man, Fire Man, Bomb Man, Guts Man, und wieder von vorne. Wenn Du die Gegner in dieser Reihenfolge bekämpfst, kannst Du jeden von ihnen bequem mit der Waffe des letzten besiegen. Für den ersten mußt Du natürlich noch die Standardwaffe verwenden. Der einfachste Gegner ist Cut Man, außer in der Mega-Drive-Version.

Außerdem mußt Du in der Elec-Man-Stage noch den Magnet Beam einsammeln, für den Du jedoch die Waffe von Guts Man oder Elec Man selber benötigst. Umgekehrt ist die Stage von Guts Man allerdings sehr schwierig (zumindest für ungeübte Spieler), ohne mit dem Magnet Beam abzukürzen. Wie dem auch sei, willst Du jeden Level nur einmal spielen, empfehle ich Bomb Man als ersten Gegner.

5.3.1) Bomb Man

- Die Killer Bullets (mich erinnern sie an Kugel-Willi) explodieren, wenn Du sie abschießt. Bleibe also auf Distanz, sonst wirst Du getroffen und stürzt möglicherweise in einen Abgrund! Manchmal kann es besser sein, ihnen einfach auszuweichen.

- Hüpfе möglichst schnell über die Dornen. Wenn Du getroffen wirst, stürzt Du wahrscheinlich ab!

Bomb Man wirft mit Bomben - das war es eigentlich auch schon. Weiche ihnen aus, so gut es geht, laufe unter Bomb Man durch, wenn er springt, und schieße einfach immer weiter. Verwende den Flammenwerfer, wenn Du ihn hast, mit der Plasmakanone ist dieser Kampf aber auch nicht weiter schwierig.

5.3.2) Guts Man

- Die Schienenplattformen gehören zu den meistgehaßten Stellen in der ganzen Serie und werfen Dich an den entsprechend aussehenden Stellen ab. Folglich mußt Du im richtigen (letzten) Moment springen. Als erfahrener Spieler schaffe ich die Stelle inzwischen recht schnell. Falls Du bereits den Magnet Beam besitzt, kannst Du die Sache natürlich auch mit dem vereinfachen ...

- Am Ende des ersten Abschnitts geht es abwärts. Am besten steuerst Du im Fallen nach links in den mittleren Schacht. Im Bildschirm danach steuerst Du dann schnell nach rechts, im nächsten nach links, um die Gegenstände zu bekommen.

- Big Eye ist ein äußerst gefährlicher Gegner, der nur im Sprung verwundbar und überhaupt extrem widerstandsfähig ist. Wenn Du mit ihm zusammenstößt, nimmst Du jede Menge Schaden. Daher ist es wohl besser, im richtigen Moment unter ihm durchzulaufen und die Beine in die Hand zu nehmen. Willst Du tatsächlich gegen ihn kämpfen, erhöht eine Version oder ein Controller mit Turbo-Feuer Deine Chancen ungemein ...

Guts Man ist (natürlich) der körperlich stärkste der Roboter. Er erschüttert den Boden und wirft Felsen nach Dir. Wirf Hyperbomben zurück, und wenn Guts Man nicht vor ihnen weghüpft, reichen drei Stück.

5.3.3) Cut Man

- Aus einigen Luken fallen Supercutter heraus. Laufe einfach schnell unter ihnen durch.

- Big Eye läßt sich diesmal mit drei Blöcken vernichten, wenn Du den Super-Arm von Guts Man hast.

Cut Man hat nur eine einzige Waffe - seinen Cutter, dem Du ausweichen mußt. Mit dem Super-Arm ist er ein Kinderspiel, denn die beiden Blöcke reichen bereits aus, um ihn zu erledigen (vorausgesetzt, Du triffst). Mit der Plasmakanone ist der Kampf aber auch nicht allzu schwer, denn damit genügen immerhin zehn Treffer - außer auf dem Mega Drive, wo sich der Flammenwerfer empfiehlt, wenn Du ihn schon hast. Springe über den Cutter, und wenn Cut Man selbst springt, läufst Du unter ihm durch.

5.3.4) Elec Man

- Gleich zu Beginn mußt Du an einigen Spines vorbeihüpfen. Diese kannst Du mit der Plasmakanone nicht zerstören, nur zeitweise einfrieren. Tu Dir selber einen Gefallen und beseitige sie mit einer Spezialwaffe.

- In den beiden Bildschirmen mit der langen Leiter ist es wohl das Beste, zunächst am Boden zu bleiben und von dort aus mit den Watchern zu kämpfen.

- Anschließend mußt Du über Blöcke springen, die nach einem festen Schema erscheinen und verschwinden. Beobachte sie, und wenn Du das Schema kennst, hüpf los. Und gewöhne Dich an sie, derartige Blöcke wird es nämlich in jedem Spiel der Hauptserie geben.

- Vorsicht beim großen Energiekristall in der Nische! Es ist sehr schwer, aus der Nische wieder herauszuspringen, ohne gegen den Vorsprung zu stoßen und abzustürzen. Verlierst Du ein Leben, startest Du aber zum Glück wieder an derselben Stelle.

- Das Ding hinter den großen Blöcken ist der Magnet Beam, ohne den Du später im Spiel aufgeschmissen bist. Um ihn zu erreichen, benötigst Du entweder den Super-Arm oder den Elec Beam. Wenn Du also nicht schon Guts Man besiegt hast, mußt Du diese Stage zwangsläufig noch ein zweites Mal spielen.

Ohne eine dieser beiden Waffen mußt Du außerdem im selben Bildschirm den linken Weg nehmen, da der rechte am Ende von einem der gleichen Blöcke versperrt ist (den Magnet Beam benötigst Du dort ebenfalls).

- Big Eye solltest Du wieder mit einer Spezialwaffe besiegen (im Moment wohl mit dem Cutter), oder im richtigen Moment unter ihm durchlaufen.

Elec Man ist ein harter Gegner. Seine Strahlen ziehen Mega Man mehr als ein

Drittel seiner Lebensenergie ab. Umgekehrt reichen aber auch drei Treffer mit dem Cutter, um aus Elec Man Kleinholz, äh, -metall zu machen.

5.3.5) Ice Man

In dieser Stage ist es naturgemäß sehr rutschig. Ein kleiner Hüpfen genügt jedoch, um zu bremsen.

- Noch mehr erscheinende und verschwindende Blöcke. Mit dem Magnet Beam kannst Du sie allerdings umgehen.

- Die fliegenden Foot Holder sind recht gemein. Du mußt sie als Plattformen benutzen, leider schießen sie, und wenn Du getroffen wirst, landest Du häufig im Abgrund. Auch hier kann der Magnet Beam helfen, oder alternativ der Elec Beam, da später auch noch Pengs durch die Gegend fliegen.

Ice Mans Eisstrahlen machen mal wieder viel Schaden, und es ist nicht einfach, ihnen auszuweichen. Wenn Du ihn mit dem Elec Beam beschießt, ist er allerdings schnell besiegt.

5.3.6) Fire Man

Die Lava in diesem Level gilt als Abgrund. Unverwundbarkeit schützt Dich also nicht, wenn Du nach einem Treffer hineinfällst.

Die Flammensäulen lassen sich mit dem Eisstrahler einfrieren und dann als Plattform benutzen. So hast Du es leichter bei den beiden Munitionssets (erst die zweite Flamme einfrieren und dann die erste). Die Tackle Fires (Feuerbälle) kannst Du einfach abschießen.

Fire Man beschießt Dich immer wieder mit Feuerstrahlen. Da, wo Du über sie springst, bleiben kleine Flammen zurück. Mit Eisstrahler und genügend Energie ist aber auch dieser Gegner zu schaffen.

Alle Robotermeister besiegt? Prima, dann kann Mega Man sich ja endlich um Dr. Wily kümmern. Wenn Du den Magnet Beam noch nicht hast, mußt Du ihn Dir aber vorher unbedingt noch besorgen.

Dr. Wilys Laboratorium besteht aus vier Stages, die alle in einer festen Reihenfolge bewältigt werden müssen. Deine Waffenenergie wird zwischen den Leveln nicht wieder aufgefüllt, wohl aber, wenn Du alle Leben verlierst und Continue wählst. (Vermeide Stage Select, sonst landest Du im Auswahlbildschirm und danach wieder im ersten Wily-Level.)

5.3.7) Dr. Wily 1

- Denke daran, daß Du die Big Eyes und Flammen mit dem Eisstrahler einfrieren und die Blöcke auch mit dem Elec Beam beseitigen kannst.

- Spätestens nach der Stelle mit den Foot Holdern kommst Du ohne Magnet Beam nicht mehr weiter. Klettere immer wieder die Leiter rauf und runter, damit die Energieauffrischungen zurückkehren (geht auf dem Mega Drive leider nicht).

Der Endgegner am Ende des Levels ist der Gelbe Teufel, auch bekannt als Rock Monster, weil Nintendo of America damals keine religiösen Begriffe in den Spielen haben wollte. Dieser Gegner taucht auch in mehreren späteren Spielen noch auf, dieser erste Kampf gegen ihn ist jedoch der Härteste.

Der Gelbe Teufel läuft nicht - er fliegt in Einzelteilen durch den Raum. Gehe

sofort nach rechts und weiche aus, so gut es geht. Zwischendurch kannst Du den Gegner am Auge treffen, am besten mit dem Elec Beam, aber leider nur für sehr kurze Zeit; zudem mußt Du schnell in die andere Richtung steuern, um nicht von seinem Schuß getroffen zu werden. Der Schlüssel zum Sieg: Die Teile scheinen immer in derselben Reihenfolge auf die andere Seite zu fliegen, zumindest kannst Du aber schon sehen, wie sie sich lösen, bevor sie losfliegen. Paß genau auf und übe fleißig.

Bist Du frustriert, kannst Du in der NES-Version immer noch den Trick (Bug?) mit der Pause-Taste anwenden. Also, wenn Du triffst, drückst Du schnell und immer wieder auf Select. Mindestens ein Club-Nintendo-Redakteur hielt das sogar für zwingend notwendig ...) Auf dem Mega Drive funktioniert die Sache nicht mehr, allerdings bewegt sich das Monster dort langsamer, so daß der Kampf weniger Übung voraussetzt.

5.3.8) Dr. Wily 2

- Bevor Du auf die nächste Plattform springst, bleibe zuerst an der Kante stehen und schieße entgegenkommende Blader ab.

- In dieser Stage mußt Du einen zweiten Cut Man besiegen, der zum Glück nicht stärker ist als der erste. Das Problem ist nur, daß keine Blöcke herumliegen, die Du nach ihm werfen könntest. Bekämpfe ihn daher mit der guten alten Plasmakanone (Flammenwerfer auf dem Mega Drive) und achte darauf, nicht zu oft getroffen zu werden, da es nach dem Kampf ohne Energieauffrischung weitergeht.

- Die Screw Driver und später Oktopusbatterien unter Dir erledigst Du am besten mit dem Elec Beam.

- Auch Elec Man ist wieder da und mit dem Cutter problemlos zu besiegen, sofern Dir nicht schon die Energie ausgeht.

Am Ende lauert noch ein echter Endgegner ... Augenblick, wir fertigen schnell noch eine Kopie von Mega Man an. Sehr viele eigene Ideen scheint Dr. Wily ja nicht zu haben. Das Gemeine an Deinem Doppelgänger ist, daß er immer dieselbe Waffe wie Du verwendet. Nimm daher eine, der Du selbst möglichst gut ausweichen kannst. Am einfachsten geht es wohl mit dem Eisstrahler, der allerdings nur in der Mega-Drive-Version funktioniert. Sonst solltest Du wohl den Elec Beam verwenden und so oft wie möglich angreifen.

5.3.9) Dr. Wily 3

- Im zweiten Teil dieser ziemlich kurzen Stage wirst Du von Wasser (?) nach vorne getrieben. Laufe einfach los und springe über die entgegenkommenden Pengs und Killer Bullets, oder laufe unter ihnen durch. Wenn Du willst, kannst Du sie mit Plasma abschießen, um hoffentlich noch ein paar Items abzustauben, aber bei den Bullets dürfte Ausweichen weniger riskant sein.

Danach erwarten Dich sieben Gegner in Blasen (die offizielle Bezeichnung lautet wohl CWU-01P), die alle nacheinander erscheinen, sich im Kreis bewegen und immer schneller werden. Wenn Du es richtig anstellst, sind sie ganz einfach zu besiegen: Schieße die ersten drei mit der Plasmakanone ab und erledige die anderen vier mit dem Super-Arm. Die Blöcke kehren nicht zurück, wenn Du ein Leben verlierst (erst nach dem letzten), daher solltest Du sie erst für die letzten, schwierigsten Gegner verwenden.

5.3.10) Dr. Wily 4

- Die berüchtigten Schienenplattformen aus der Guts-Man-Stage sind wieder da - naja, zum Glück ist es nur eine, außerdem hast Du ja den Magnet Beam. Der seltsame Gegenstand hier nennt sich Yashichi und füllt Deine Energien komplett wieder auf.

- Die Dekoration läßt Dich erahnen, daß Du gleich noch mal gegen Guts Man kämpfen mußt. Das stimmt auch, nur dummerweise sind vorher noch Bomb Man, Fire Man und Ice Man an der Reihe, ohne Energieauffrischung. Viel Spaß also. Bei Ice Man kannst Du aber ungeschoren davonkommen, indem Du sofort dreimal mit dem Elec Beam auf ihn feuerst und Dich weiterteleportierst, bevor seine Schüsse Dich erreicht haben (funktioniert leider nicht in The Wily Wars).

Danach kannst Du noch einmal Waffenenergie einsammeln und Dich in den Kampf stürzen gegen eine Maschine mit Wily's UFO drin. Beschieße die Kanone mit dem Flammenwerfer, oder noch besser, springe direkt neben sie, um sie mehrmals mit dem Feuerschild zu treffen, und Du hast schnell gewonnen, allerdings nur die erste Runde. Danach wird Wily persönlich sichtbar und der Kampf etwas schwieriger. Vermutlich ist der Elec Beam hier die beste Waffe, da ein Schuß mehrmals treffen kann. Befindest Du Dich in der Luft, während Wily feuert, kannst Du seinen Schuß über Dich hinweg fliegen lassen. Hast Du auch den zweiten Energiebalken abgearbeitet, ist Dr. Wily auch schon geschlagen. Aber er wird zurückkehren, in den nächsten einundzwanzig Spielen ... ;-)

6) 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 Links nach.

Für das Mega Drive sind nach The Wily Wars keine weiteren Episoden mehr erschienen.

- Welche Version von Mega Man 1 ist die beste?

Ansichtssache. Von dem aufwendigen Mega Man Powered Up (PSP) abgesehen empfehle ich 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. The Wily Wars ist auch in Europa erschienen und enthält immerhin noch vier Spiele, darunter ein exklusives, Wily Tower, das jedoch bis auf die Endgegner eigentlich nichts Neues bietet; Graphik und Sound sind dort aufgemotzt, das eigentliche Spiel subtil verschlimmbessert. Wohl am einfachsten zu bekommen und am nächsten am Original wird der Download im Wii-Shop sein, oder eventuell eine der mir unbekanntesten Telefonumsetzungen. Die mir bekannten Unterschiede sind noch einmal näher in Abschnitt 3.4 aufgeführt.

- Gibt es Cheats?

Nein - nur den Trick in der NES-Version, bei einem Treffer immer wieder auf Select zu drücken.

- Ich spiele die Mega-Drive-Version und die Speicherfunktion geht nicht!

Vermutlich spielst Du auf einem Emulator - dann bist Du mit diesem Problem nicht alleine. Verwende die Speicherfunktion des Emulators oder (besser) ein echtes Mega Drive, oder ggf. eine andere Spielversion.

7) 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://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://www.skullbyte.com/> - Skullbyte
<http://www.byteria.de/> - Byteria
Meine eigenen Netzplätze, mit Freewarespielen. 8-)

8) 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 ;-)