

# Mega Man 2 FAQ/Walkthrough (German)

by Corlagon

Updated to v1.0 on Jul 8, 2011

Corlagons Walkthrough zu

Mega Man 2

Version 1.0 - 08.07.2011

© 2011 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 2 (Rockman 2).

Ich beziehe mich hauptsächlich auf die Versionen für NES, Mega Drive 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.

## 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 1

##### 3.4) Versionsunterschiede

##### 4.1) Standard-Items

##### 4.2) Waffen

##### 5.1) Allgemeine Tips

##### 5.2) Kurzübersicht

##### 5.3.1) Metal Man

##### 5.3.2) Wood Man

##### 5.3.3) Air Man

##### 5.3.4) Crash Man

##### 5.3.5) Bubble Man

##### 5.3.6) Heat Man

##### 5.3.7) Flash Man

##### 5.3.8) Quick Man

##### 5.3.9) Dr. Wily 1

##### 5.3.10) Dr. Wily 2

##### 5.3.11) Dr. Wily 3

##### 5.3.12) Dr. Wily 4

- 5.3.13) Dr. Wily 5
- 5.3.14) 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!). Bereits das allererste Spiel bot ein gutes Konzept, war jedoch nicht rundum gelungen. Am 24.12.1988 erschien jedoch ein Nachfolger, mit dem der Durchbruch gelang und bis heute auch als eine der besten Episoden gilt. Originalplattform war das NES (alias Famicom); am 20.10.1994 kam eine Neuauflage 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 02.09.1999 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; im selben Jahr soll es auch noch eine dedizierte Konsole von JAKKS Pacific mit dem Spiel gegeben haben. 2007/09 brachte man mindestens in den USA Umsetzungen für Mobiltelefone und I-OS, während Wii-Spieler die regionale NES-Version als Download erwerben können. In Japan und Amerika soll man sich zudem die PSX-Fassung auf Playstation 3 und PSP herunterladen können, die allerdings auch in letzterer Version auf Japanisch ist ("Rockman"). Möglicherweise erscheint demnächst auch noch eine Fassung für den Nintendo 3DS. 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, Mega Drive und X-Box, sollte aber auch auf die übrigen anwendbar sein, abgesehen von den zusätzlichen Extras in der PSX-Fassung.

Ach ja, Tiger hat Mega Man 2 auch noch als LCD-Spiel umgesetzt. Die Fassung ist aber so stark reduziert, daß ich nicht weiter darauf eingehen werde.

### 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. Unter anderem konstruierte er einen Haushaltsroboter namens Rock, sowie eine Reihe Industrieroboter zur Arbeit in Extremsituationen. Letztere wurden dummerweise von seinem Rivalen Dr. Albert W. Wily gestohlen und umprogrammiert und zu den Anführern seiner Roboterarmee gemacht, mit der er die Welt erobern wollte. Rock ließ sich jedoch zu einem universellen Kampfroboter umbauen, um als Rockman, bzw. Mega Man in den englischsprachigen Versionen, auszuziehen und Wilys Maschinen zu vernichten.

Soweit die Story des ersten Teils. Worum geht's im zweiten? Genau! Dr. Wily hat neue Roboter gebaut, um Mega Man zu besiegen.

### 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 der ursprünglichen Robotermeister inklusive Mega Man.

Dr. Albert W. Wily

Dr. Lights Rivale will mit seiner Roboterarmee die Welt erobern.

### 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 und Menü aufrufen	Start

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

### 3.3) Änderungen seit Mega Man 1

- Es gibt nun acht statt sechs Robotermeister und zugehörige Level und Spezialwaffen.
- Es gibt drei Spezialgegenstände statt nur einem, und sie müssen nicht mehr einzeln gefunden werden, sondern werden automatisch nach bestimmten Robotermeistern vergeben, zusammen mit einer Waffe.
- Es werden keine Punkte mehr gezählt. (Die Leben sind leider trotzdem noch begrenzt.)
- Bereits erledigte Level können nicht erneut betreten werden.
- Die Energiekristalle und Munitionssets haben neue Graphiken (die in den restlichen NES-Spielen so bleiben werden) und können nur ein einziges Mal eingesammelt werden; nur bei einem Game Over kehren sie zurück (zumindest im NES-Original).
- Es gibt Energietanks, die Du sammeln und bei Bedarf einsetzen kannst.
- Unverwundbarkeit schützt nun auch vor Dornen.

- Unter Wasser kannst Du weitaus höher springen als normal.
- Du kannst das Spiel nicht mehr mit Select pausieren, ohne gleichzeitig das Menü aufzurufen.
- Es gibt ein Paßwortsystem, dank dem Du einige oder alle Robotermeister überspringen kannst; auch die gesammelten Energietanks bleiben damit erhalten. (Ausnahme: Mega Drive, dort kann nur gespeichert werden.)
- Die westlichen NES-Versionen besitzen zwei Schwierigkeitsgrade.

### 3.4) Versionsunterschiede

Wie schon erwähnt wurde Mega Man 2 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-, 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 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.

- In technischer Hinsicht ist das Mega Drive dem NES-Original deutlich voraus. 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 Roll abgerufen werden können (nett, daß die es auch noch ins Spiel geschafft hat) und Wegweiser in Gestalt von Beat auftauchen (die halte ich für weitgehend überflüssig; 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 (und auf dem Game Cube möglicherweise gar nicht); 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 gegnerischen Robotermeister 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.

- Complete Works und Anniversary Collection nutzen die umfangreicheren Joypads: Mit den Schultertasten kannst Du ohne Menüaufruf durch die Waffen schalten (Items 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 verbraucht der Blätterschild weniger Energie.

- Das NES-Original besitzt nur eine Paßwortfunktion (wobei Wiis Virtual Console generell zwischenspeichern kann). Die mir bekannten Überarbeitungen sind mit Speicherfunktionen ausgestattet. Auf dem Mega Drive existieren drei Speicherplätze (seltsamerweise spielübergreifend), auf der X-Box hingegen nur einer. Mindestens auf der letzteren werden Energietanks nicht mitgespeichert, ärgerlicherweise, denn die Paßwörter berücksichtigen sie durchaus.

- 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.

- Das japanische Original besitzt nur einen Schwierigkeitsgrad, und er ist eher hoch. Für die westlichen NES-Versionen wurde eine zweite, einfachere Stufe hinzugefügt, auf der die Gegner wohl nur halb so oft getroffen werden müssen (und die dort verwirrenderweise als die normale bezeichnet wird). Die Mega-Drive-Version beschränkt sich wieder auf die ursprüngliche, schwierigere Stufe.

- 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.

- Was ich über die Telefonversion herausfinden konnte: Das Spiel ist selbst dem NES-Original technisch unterlegen, läuft jedoch schneller, die Steuerung ist wohl unkomfortabel, dafür wurde das Design vereinfacht. Eine Speicherfunktion ist vorhanden, und Stages können auf der Stelle wieder verlassen und auch später wiederholt werden.

- Unter I-OS soll es mehrere Schwierigkeitsgrade und zahlreiche kleinere Unterschiede geben, außerdem auch hier die Möglichkeit, Stages jederzeit zu verlassen sowie zu wiederholen, eine Speicherfunktion, aber keine Paßwörter. Und eine kostenlose Demo.

- Zur dedizierten Konsole konnte ich keinerlei Infos finden.

#### 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 (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, mußt Du den Level wieder von vorne beginnen und verlierst alle Energietanks (wenigstens erhältst Du aber wieder volle Waffenenergie und die Gelegenheit, in eine andere Stage zu wechseln)

#### Energietank

Du kannst bis zu vier von diesen Dingen sammeln und sie jederzeit über das Waffenmenü einsetzen, um Deine Energie komplett wiederaufzufüllen. Die Tanks in Deinem Besitz werden von der Paßwortfunktion berücksichtigt, gehen allerdings bei einem Game Over verloren.

### 4.2) Waffen

Zu Beginn verfügst Du nur über die Plasmakanone. Die Spezialwaffen erhältst Du erst nach Besiegen der entsprechenden Robotermeister; nach bestimmten Leveln gibt es außerdem Spezialgegenstände, die genauso funktionieren, jedoch zum Transport dienen.

#### Mega Buster (Plasmakanone)

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

#### Heat Man: Atom-Feuer

Diese Waffe unterscheidet sich von der regulären dadurch, daß Du sie aufladen kannst (Knopf ein paar Sekunden lang gedrückt halten). Dadurch werden sowohl Schaden als auch Energieverbrauch deutlich erhöht.

#### Air Man: Air Shooter

Erzeugt drei Wirbelwinde, die schräg nach oben fliegen.

#### Wood Man: Blätterschild

Sollte vor allen kleineren Gegnern schützen. Sobald Du das Steuerkreuz betätigst, wirft Mega Man den Schild in die entsprechende Richtung.

#### Bubble Man: Bubble

Erzeugt eine Blase, die den Boden entlangrollt. Ja, auch sowas kann gefährlich sein.

#### Quick Man: Quick-Bumerang

Genaugenommen kannst Du hier eine große Anzahl Bumerangs verschießen und kannst einfach den Knopf gedrückt halten; der Energieverbrauch ist sehr gering.

#### Flash Man: Stoppuhr

Friert sämtliche Gegner ein. Verbraucht kontinuierlich Energie und läßt sich nicht abschalten, bis sie alle ist. Und eine Waffe im engeren Sinne läßt sich in der Zeit leider auch nicht verwenden.

#### Metal Man: Metal Blade

Die wohl beliebteste Waffe. Verbraucht sehr wenig Energie und kann per Steuerkreuz in acht Richtungen geworfen werden.

Crash Man: Crash Bomber

Verschießt eine Bombe, die an Hindernissen haftenbleibt und nach kurzer Zeit explodiert; trifft sie einen Gegner, tut sie es sofort. Nötig, um bestimmte Blöcke zu zerstören. Achtung: hoher Energieverbrauch.

Heat Man: Item-1

Erzeugt eine Aufzugsplattform, die nach oben schwebt und nach einiger Zeit wieder verschwindet. Es sind drei Plattformen gleichzeitig möglich, aber das zieht natürlich entsprechend viel Energie.

Air Man: Item-2

Der Jet-Schlitten erscheint vor Mega Man und startet automatisch, also schnell draufspringen. Er fliegt ganz einfach geradeaus und das recht schnell, und verbraucht kontinuierlich Energie. Der Schlitten verschwindet, wenn die Energie alle ist oder er gegen eine Wand prallt.

Flash Man: Item-3

Eine Plattform, die an Wänden auf und ab klettert.

### 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 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; Ähnliches gilt für die Energietanks.

- Hast Du bereits vier Energietanks und sammelst einen weiteren ein, verfällt dieser. Also lasse ihn lieber liegen - vielleicht verbrauchst Du ja gleich einen, verlierst trotzdem ein Leben und kommst wieder an dieser Stelle vorbei. Oder, wenn Du sowieso gerade eine Energieauffrischung benötigst, benutze einfach einen der alten Tanks und nimm danach den neuen.

- Und noch ein Easter Egg: Wenn Du einen Robotermeister anwählst, halte den A-Knopf gedrückt und das Intro ändert sich in einem Punkt. (Dies habe ich nur auf NES und X-Box nachvollzogen, nicht in der Mega-Drive-Fassung.)

## 5.2) Kurzübersicht

Die Reihenfolge, in der Du Dir die Gegner vorknöpft, 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 drei Transportmittel erlauben zudem das Einsammeln zusätzlicher Leben und Energietanks. Eine Übersicht:

Gegner	Beute	empfohlen
Bubble Man	Bubble	Metal Blade (Blätterschild)
Air Man	Air Shooter, Item-2	Blätterschild
Quick Man	Quick-Bumerang	Stoppuhr (Item-1, -2 oder 3)
Heat Man	Atom-Feuer, Item-1	Item-2, Bubble, Crash Bomber (Metal Blade)
Wood Man	Blätterschild	Metal Blade (Atom-Feuer oder Crash Bomber)
Metal Man	Metal Blade	(Quick-Bumerang, Item-2 oder -1)
Flash Man	Stoppuhr, Item-3	(Metal Blade, Item-1, Crash Bomber)
Crash Man	Crash Bomber	Air Shooter, Blätterschild (Item-1 oder -2)

Die Reihenfolge, in der ich die Level gleich behandle, ist die von mir bevorzugte, zumindest auf dem ursprünglichen, höheren Schwierigkeitsgrad - auf dem niedrigeren (soweit vorhanden) kann Metal Man bis nach Air Man warten.

### 5.3.1) Metal Man

Auf den Fließbändern in Gegenrichtung kommst Du schneller voran, indem Du hüpfst.

- Die Pressen sind unzerstörbar.
- Die Moles erscheinen immer wieder aufs Neue; da, wo Du gerade stehst zum Glück nicht, aber wenn Du unvorsichtig bist, kannst Du in sie hineinlaufen. Wenn Du willst, kannst Du Dir Zeit lassen und möglichst viele von ihnen abschießen, um Items zu erhalten.
- Hast Du bereits Item-1, kannst Du nach den Moles ein Bonusleben erreichen. Mit Item-2 geht es auch, allerdings muß Du dieses bereits von der zweiten Plattform über dem Abgrund aus einsetzen, von unten geht es nicht mehr. Nun gut, Du müßtest mit dem Jet auch wieder auf das Fließband zurückgelangen können, aber das ist etwas riskant.
- Bei den Pierobots schießt Du auf die Zahnräder.
- Aus der Nische mit dem zweiten Energietank kommst Du mit Item-1 oder 2 wieder heraus ... oder durch einen Lebensverlust.
- Die Spring Heads (treten auch in einigen anderen Leveln auf) sind nur mit Spezialwaffen zu zerstören.

Noch nicht genug von den Fließbändern bekommen? Auch der Boden in Metal Mans Kammer ist eins, das jedoch regelmäßig die Richtung ändert. Praktischerweise greift er Dich nur zögerlich an, wenn Du ihn nicht provozierst, so daß er auch mit dem Mega Buster relativ einfach zu besiegen ist. Bleibe einfach an der Wand und versuche, ihn im Sprung oder bei der Landung zu treffen und seinen Metal-Blades mit eigenen Sprüngen auszuweichen. Falls Du schon den Quick-Bumerang hast, kannst Du den Kampf damit abkürzen, auch wenn Du dazu näher an Metal Man heranmußt. Und außerdem könntest Du in der Stage ja auch noch ein oder zwei Energietanks einsammeln ...



### 5.3.2) Wood Man

- Den ersten Hot Dog kannst Du bequem von der Stufe abschießen, wenn Du nur im richtigen Moment einen großen Sprung machst. Vielleicht kannst Du Dich sogar so hinstellen, daß sein Feuer von vornherein unter Dir durchfliegt. Bei den anderen beiden wird es deutlich schwieriger, Deine Angriffe mit ihnen zu timen; sofern Du nicht auf dem einfachen Schwierigkeitsgrad spielst, solltest Du zu einer Spezialwaffe greifen.

- Auf den Ästen genügt die Standardwaffe, aber Du solltest die Gegner sofort unter Beschuß nehmen.

- Zum Schluß gibt es Atomic Chicken. Stehst Du richtig (z. B. direkt vor den Stufen), springen sie einfach über Dich hinweg.

Wood Man schützt sich mit einem Blätterschild. Nach kurzer Zeit wirft er ihn auf Dich (drüberzuspringen braucht Platz) und ist dann eine Zeit lang ungeschützt (abgesehen von den fallenden Blättern). Auf dem einfachen Schwierigkeitsgrad ist er durchaus mit der Plasmakanone zu schlagen, zumindest wenn Du mit viel Lebensenergie beginnst und zwecks höherer Schußfrequenz näher an ihn herangehst. Sonst unbedingt eine ordentliche Spezialwaffe mitnehmen; ich kann aber gleich drei empfehlen: Sein offizieller Schwachpunkt ist das Atom-Feuer; Schüsse der höchsten Stufe (so sie denn treffen) machen mit ihm kurzen Prozeß. Crash-Bomben hingegen können ihn auch durch den Schild hindurch treffen; die Metal Blade macht zwar nur wenig Schaden, kann dank hoher Schußfrequenz aber trotzdem ausreichen.

### 5.3.3) Air Man

Jetzt wo Du den Blätterschild hast, kann er sich gegen die Pipis (Vögel) als nützlich erweisen. Achte aber darauf, Energie für den Endgegner zu sparen.

- Zu Beginn mußt Du über diverse Maschinen springen, die Air Tikkis. Am besten springst Du auf sie, sobald ihre Hörner verschwinden, und dann schnell auf der anderen Seite wieder weiter, denn solange Du auf ihnen stehst, produzieren sie sogenannte Gremlins. Denke daran, daß die Gremlins und Hörner Dich in den Abgrund stoßen können.

- Weiter geht es mit den Lightning Lords. Schieße sie möglichst schnell ab, damit Du auf ihren Wölkchen fahren kannst.

- In der zweiten Hälfte des Levels mußt Du zwei Air Tikkis in Folge überwinden. Die Taktik von vorhin funktioniert hier nicht mehr aufgrund der Hörner; der Blätterschild könnte jedoch vor den Gremlins schützen.

Air Man produziert lauter kleine Tornados, bei denen man sich wünscht, Mega Man könne schon rutschen. Zwischen den Angriffswellen hast Du nur kurz Zeit, ihn zu treffen; zum Glück wechselt er irgendwann die Seite und ist dann verwundbarer. Gelingt es Dir, Blätter auf ihn zu schleudern, bekommt er schnell Verstopfung; falls Du keine Ehre hast, kannst Du aber auch einfach auf den Seitenwechsel warten und Dich dann schnell dicht an die Wand stellen, vor der Du Dich bereits befindest ...

### 5.3.4) Crash Man

- Die Tellys erscheinen immer wieder neu, daher kannst Du relativ gut Items farmen. Der Blätterschild ist nützlich, vor allem bei den Schienenkarren.

- In der zweiten Hälfte des Levels gibt es lauter Leitern und lästige Pipis, also halte den Blätterschild bereit. Kletterst Du auf der linken Seite ganz nach oben, findest Du einen Energietank, allerdings handelt es sich um eine Sackgasse, sofern Du keine Stufe in Form von Item-1 oder 2 zur Hand hast. Rechts innen findet sich eine große Lebensenergieeinheit.

- Ganz oben kannst Du mit einem der drei Spezialgegenstände noch ein Extraleben erreichen. Dabei ist es sicherer, bereits im Bildschirm mit dem E-Tank Item-1 oder 2 einzusetzen, um an die linke Leiter zu gelangen. Die Prop-Tops erscheinen ebenfalls ohne Ende, sind jedoch weitaus lästiger als die Tellys (mit der Metal Blade genügt jedoch jeweils ein Treffer).

Ähnlich Metal Man versucht Crash Man über Deine Schüsse zu springen. Feuere Deinen Mega Buster also selbst im Sprung ab, und halte Dich von seinen Bomben fern. Weitaus schneller geht es mit dem Air Shooter.

#### 5.3.5) Bubble Man

Ein Großteil dieser Stage findet unter Wasser statt. Mega Man kann nicht schwimmen, jedoch bis an die Decke springen. Die ist dummerweise mit tödlichen Dornen versehen, also lasse den Knopf rechtzeitig los.

- Hüpfе schnell über die roten Blöcke, sie fallen unter Deinem Gewicht.

- Die Anglerfische sind an ihrer Angel verwundbar. Der Blätterschild lohnt sich, auch wenn Du vielleicht schlechter damit treffen kannst.

- Wie kommen wir an den Engstellen in der Mitte weiter? Lasse Dich absichtlich von den Quallen treffen und nutze die Unverwundbarkeitsphase, um ein Stück voranzukommen (überschätze sie jedoch nicht). Unnützes Wissen: Die Quallen heißen M-445 und basieren auf den CWU-01P, Boßgegnern in Teil 1.

- Auch die Snapper scheinen Mega Man nicht in Ruhe lassen zu wollen. Sie erscheinen abwechselnd vor und hinter Dir; paß also auf, daß Du nicht in sie hineinspringst.

Auch im Duell verläßt sich Bubble Man auf die Stacheldecke - er selbst kann schwimmen. Zum Glück ist er anfällig gegen die Metal Blade - und die kannst Du nach oben werfen.

#### 5.3.6) Heat Man

Wirst Du getroffen und fällst in die Lava, bist Du nicht immer durch die Unverwundbarkeit geschützt (woran das liegt ist mir nicht bekannt).

- Noch mehr Prop-Tops und Tellys. Mit der Metal Blade kannst Du sie Dir einfacher vom Leib halten.

- Merke Dir die Reihenfolge der erscheinenden Blöcke, um richtig über sie zu hüpfen.

- In der zweiten Hälfte des Levels kannst Du Dich mit dem Crash Bomber durch einige der Säulen sprengen. Paß aber auf, nicht im falschen Moment gegen die Blöcke zu stoßen.

- Tu Dir einen Gefallen und ignoriere die lange Blockreihe. Bleibe lieber unten und setze Item-2 ein (sollte volle Energie besitzen). Kannst Du im richtigen

Moment abspringen, gibt es sogar ein Extraleben (riskant; warte anschließend besser ab, bis die Blöcke wieder verschwunden sind, bevor Du einen neuen Schlitten erzeugst).

Heat Man wirft mit kleinen Flammen nach Dir. Triffst Du ihn, aktiviert er einen Schutzschild und flitzt kurz darauf auf Dich zu (einfach überspringen und erneut angreifen). Mit dem Bubble sollte er kein Problem darstellen.

#### 5.3.7) Flash Man

In diesem Eislevel ist es rutschig. Um anzuhalten, springe einfach kurz.

- Wähle am besten zuerst den unteren Weg. Hast Du Item-1, kannst Du in der Mitte des Abschnitts ein Extraleben einsammeln. Hast Du auch noch den Crash Bomber, kannst Du danach noch einige lästige Gegner umgehen.

- Im Bildschirm mit dem zweiten Sniper Joe (und einer großen Lebensenergie) solltest Du in das rechte der beiden Löcher springen. Dadurch landest Du im folgenden horizontalen Abschnitt in der oberen Ebene und kannst einige oder sogar alle weiteren Panzer umgehen und einen Energietank kassieren. Achte auf die unregelmäßig angeordneten Blöcke - falls Du nach unten fällst, solltest Du mit Item-1 wieder nach oben kommen, und mit Item-2 solltest Du dort bleiben können.

Flash Man gehört zu den einfacheren Gegnern, insbesondere wenn Du die Metal Blade zur Hand hast. Gegen seine Stoppuhr kannst Du nichts machen, außer sonst um so öfter zu feuern.

#### 5.3.8) Quick Man

- Gleich zu Beginn gibt es ein Extraleben, wenn Du einen der Spezialgegenstände dabei hast.

- Ab dem vierten Bildschirm mußt Du sehr schnell nach unten hüpfen, um nicht von den Strahlen erwischt zu werden, sonst verlierst Du sofort ein Leben (in der Anniversary Collection auf dem einfacheren Schwierigkeitsgrad nur die Hälfte Deiner Energie). Kannst Du Dich rechts halten (eventuell hilft es, sich von den Spring Heads verletzen zu lassen, um kurz unverwundbar zu werden), winken ein paar Items als Belohnung.

- Im dunklen horizontalen Abschnitt in der Mitte hältst Du einfach nach rechts und springst immer mal wieder.

- Danach eine längere und alles andere als faire Laserstrecke, bei der Du wirklich schnell sein mußt und auf die Items wohl besser verzichtest (mit einer PAL-Version ist man wohl wieder im Vorteil, da diese langsamer laufen). Lasse Dich zu Beginn auf der rechten Seite des Lochs herunterfallen, um auf dem Vorsprung zu landen und direkt nach links auf die Plattform laufen zu können; ansonsten halte Dich grundsätzlich Richtung Bildschirmmitte. Zur Not kannst Du die Stoppuhr einsetzen, um die Strahlen anzuhalten, aber um hinterher ihre Energie wiederaufzufüllen, mußt Du lästige Sniper Joes farmen (deren Schwachpunkt ist der Air-Shooter).

Was ist wohl Quick Mans Schwäche? Genau, die Stoppuhr. Ist sie voll aufgeladen, zieht sie ihm die Hälfte seiner Lebensenergie ab. Das war es aber auch schon, und wenn Du selber ein Leben verlierst, bleibt Deine Waffe entladen. Kämpfe daher zuerst mit der Plasmakanone oder dem Crash Bomber (es ist möglich, eine Bombe an einer Wand zu plazieren und Quick Man dorthinzulocken und mehrmals

treffen zu lassen), und erst wenn seine Energie auf die Hälfte runter ist, gibst Du ihm mit der Stoppuhr den Rest.

Alle Robotermeister besiegt? Prima, dann kann Mega Man sich ja endlich um Dr. Wily kümmern ... auf ein Neues. Dr. Wily's neues Laboratorium besteht aus fünf Stages, die alle in einer festen Reihenfolge bewältigt werden müssen, und in einer Sitzung, denn Paßwörter gibt es ab hier nicht mehr (auch die Speicherfunktion scheint nicht mehr in Kraft zu sein). 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.)

#### 5.3.9) Dr. Wily 1

Nur zur Erinnerung: Die Spezialgegenstände, die hier zwingend benötigt werden, hast Du bereits.

- In der Levelmitte ist es möglich, sich genau so an den Leitern zu positionieren, daß Dich die Sniper Joes nicht treffen können, Du sie aber schon.

- Der Bildschirm mit dem riesigen Freiraum: Erzeuge mit Item-1 eine erste Plattform, noch während Du an der Leiter hängst. Stelle Dich auf die linke Seite der Plattform und erzeuge nach und nach eine Treppe. Eine vierte Plattform ist erst möglich, wenn die erste verschwunden ist. Klettere die folgende Leiter einfach sofort nach oben, bevor Dich die Tellys erreichen.

- Vorsicht am Ende bei den weißen Blöcken: Nach kurzer Zeit beginnt der Bildschirm automatisch zu scrollen, dann erscheint der Robodrache hinter Dir. Berührst Du ihn, verlierst Du sofort ein Leben, also bleibe vorne, nur nicht so weit, daß Du gegen den Bildschirmrand stößt. Schließlich stoppt das Bild und der eigentliche Kampf beginnt.

Und der ist einer der schwierigsten, da man sehr schnell in den Abgrund stürzt, wenn man vom Feuer getroffen wird oder versucht, ihm auszuweichen. Hüpfte dazu auf den oberen Block, und wieder zurück, da der Robodrache Dich dort aufspießen kann. Attackiere ihn möglichst häufig mit Mega Buster oder Quick-Bumerang - letzterer empfiehlt sich wegen seiner hohen Schußfrequenz, allerdings ist seine Reichweite begrenzt.

#### 5.3.10) Dr. Wily 2

- Im ersten Abschnitt benötigst Du zwingend Item-2. Lade es also zu Beginn wieder auf, falls Du es bereits benutzt haben solltest. Du mußt vom Schlitten direkt an eine Leiter springen, vorzugsweise jedoch nicht an die erste, sondern an die zweite, um diverse Schätze zu finden. Halte auch den Crash-Bomber bereit.

Am Ende setzen sich Blöcke zu kleinen Robotern zusammen. Versuche Dich an die Reste von Boden und Wand zu stellen, um das Risiko zu verringern, mit ihnen zusammenzustoßen. Die einzige Waffe, die mehr als einen Punkt Schaden verursacht, ist der Bubble; einige Leute bevorzugen jedoch die Metal Blade, da mit ihr leichter zu treffen ist.

#### 5.3.11) Dr. Wily 3

- Springe gleich zu Beginn rechts herunter und benutze den Crash-Bomber, wenn

Du einen Energietank gebrauchen kannst. Solltest Du auf der linken Plattform landen, ist es mal wieder Zeit für Item-1. Für den nächsten Bildschirm bleibst Du links, wenn Du die Waffenenergie willst, dann rechts, um nicht in die Dornen zu fallen.

- Die Brühe sieht zwar ziemlich dreckig aus, aber zumindest für Mega Man ist es einfach Wasser und Du kannst problemlos über die Dornen springen. Achte jedoch auf die großen Fische, die aus den freien Abgründen erscheinen.

Endgegner: Der riesige Guts-Dozer. Sonderlich schwierig ist er jedoch nicht. Du kannst auf seiner Plattform stehen und von dort aus den Kopf angreifen, am besten mit dem Quick-Bumerang.

#### 5.3.12) Dr. Wily 4

- In der ersten Hälfte des Levels erwartet uns stellenweise durchlässiger Boden. Fies, wenn sich darunter Dornen befinden. Mit dem Bubble kannst Du diese Fallen jedoch im Voraus erkennen. Oder umgehe sie mit Item-2. Der Energietank scheint Item-1 zu erfordern.

- Beim zweiten Schienenkarren springst Du auf den Vorsprung, um nicht an der engen Stelle hängenzubleiben. Auch beim dritten muß Du über ein Hindernis springen. Auf dem vierten bleibst Du nur kurz, um von der kleinen Plattform aus mit Item-2 weiterzudüsen (am besten erst, wenn der Karren aus dem Weg ist).

Der Endgegner ist ein Raum mit Namen Buebeam Trap (was auch immer er bedeutet) und ist ziemlich lästig. Zunächst sei auf Item-1 hingewiesen, um leichter heranzukommen. Ziel ist es, die fünf Geschütze zu zerstören, was nur mit dem Crash-Bomber möglich ist. Du kannst hier auf eine umständliche und eine schwierige Methode gewinnen. Die eine Methode erfordert ein Extraleben. Zerstöre möglichst viele Blöcke; wenn Du ein Leben verlierst, bleiben sie verschwunden, während Du wieder in der Levelmitte landest und bei den generischen Gegnern neue Energie farmen kannst (ich empfehle die Mets im Bildschirm vor dem Rücksetzpunkt), bevor Du Dich in die zweite Runde stürzt. Für die andere Methode benötigst Du zwingend volle Waffen- und wohl auch möglichst viel Lebensenergie. Du hast nur sieben Schuß und benötigst fünf davon für die Geschütze, also darfst Du nur die beiden Blöcke zerstören, die sich nicht umgehen lassen (links und rechts unten).

#### 5.3.13) Dr. Wily 5

Dieser Level besteht ausschließlich aus Boßkämpfen. Alle acht Robotermeister müssen noch einmal besiegt werden, anders als im Vorgänger hinterläßt aber immerhin jeder 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 Flash Man, Metal Man, Crash Man, Quick Man, Bubble Man, Wood Man, Air Man und Heat Man. Sie sind identisch mit den Originalen (nur die Räume sind generisch), denke aber daran, daß Du inzwischen über mehr Waffen verfügst - attackiere Metal Man doch mal mit seiner eigenen ...

Hinter dem neunten Teleporter wartet die zweite Wily Machine. Ähnlich wie im Vorgänger schießt Du auf die Scheibe, hinter der der Doc sitzt. Für seinen ersten Energiebalken empfehle ich voll aufgeladenes Atomfeuer; der Crash-Bomber macht auch viel Schaden, sofern Du nicht dank Game Over wieder volle Energie hast, solltest Du Dir die etwaigen verbleibenden Bomben jedoch für die zweite Phase aufheben, wo das Atomfeuer nicht mehr funktioniert. Ansonsten Plasma-kanone oder Metal Blade, in der zweiten Kampfphase auch Air Shooter oder Quick-

Bumerang, ganz nach Deinem eigenen Geschmack. Ausweichen ist schwierig, denke an die Energietanks, wenn Du noch welche hast.

#### 5.3.14) Dr. Wily 6

Überraschung! Dr. Wily ist entkommen, und es gibt noch einen weiteren Level, allerdings einen ziemlich kurzen. Hast Du noch Energie auf der Stoppuhr, kannst Du sie ja gegen die Tropfen verwenden (natürlich dann, wenn gerade keine da sind).

Am Ende wartet erneut Dr. Wily, und er hat noch eine weitere Überraschung. Immerhin ist der Endkampf schön simpel. Wily bewegt sich in Form eines Unendlichkeitssymbols (also einer liegenden Acht) und schießt regelmäßig, Du kannst relativ einfach ausweichen. Verwundbar ist er ausschließlich mit dem Bubble, der zum Glück kaum Energie benötigt; geht sie Dir trotzdem aus, hilft nur noch ein Game Over und Continue.

#### 6) Paßwortsystem

Die Paßwörter sind nicht willkürlich vorgegeben, sondern werden nach einem bestimmten System generiert, das sich relativ einfach entschlüsseln läßt. Damit wollte ich mich an dieser Stelle nicht befassen, aber darauf hinweisen, daß genau zwei Informationen enthalten sind: welche der acht Robotermeister bereits besiegt sind, und wie viele Energietanks Du besitzt. Beachte, daß letztere bei einem Game Over verlorengehen und im anschließend angezeigten Paßwort bereits fehlen (von der Speicherfunktion der Anniversary Collection werden sie wiederum überhaupt nicht berücksichtigt). Dr. Wilys Level werden von den Paßwörtern nicht erfaßt und müssen somit in einem Zug erledigt werden.

Nach der Eingabe eines (korrekten) Paßworts startest Du immer mit mindestens zwei Extraleben, vielleicht willst Du das Spiel ja nach Erledigung einer Stage 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.

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

- Welche Version von Mega Man 2 ist die beste?

Ansichtssache. Scheinbar 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, es gibt aber ausschließlich die höhere Schwierigkeitsstufe. Europäische Konsolenversionen sollten generell langsamer laufen, was ich angesichts Quick Mans Stage mal wieder für einen Vorteil halte. Wohl am einfachsten zu bekommen und am nächsten am Original wird der Download im Wii-Shop sein, oder eventuell eine der mir unbekannteren Telefonumsetzungen. Die mir bekannten Unterschiede sind noch einmal näher in Abschnitt 3.4 aufgeführt.

- Gibt es Cheats?

Nein - höchstens den angeblichen Bug, daß sich bestimmte Gegentreffer vermeiden lassen, indem man auf Start hämmert, was ich aber selbst nicht passiert habe.

- 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.

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://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-)

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 ;-)

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