

# Mega Man 3 FAQ/Walkthrough (German)

by Corlagon

Updated to v1.0 on Jul 30, 2012

Corlagons Walkthrough zu

Mega Man 3

Version 1.0 - 30.07.2012

© 2012 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, Sega, Microsoft oder wem auch immer.

## 0.1) Einleitung

Willkommen zu meiner Lösung zu Mega Man 3 (Rockman 3).

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. Nicht jedoch auf Spiele gleichen Namens für Game Boy oder DOS, das sind eigenständige Werke.

## 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) Snake Man

##### 5.3.2) Top Man

##### 5.3.3) Shadow Man

##### 5.3.4) Gemini Man

##### 5.3.5) Needle Man

##### 5.3.6) Spark Man

##### 5.3.7) Magnet Man

##### 5.3.8) Hard Man

##### 5.3.9) Spark Man 2

##### 5.3.10) Needle Man 2

##### 5.3.11) Gemini Man 2

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

## 1) Allgemeines

Der Roboterheld Mega Man ist eines der Aushängeschilder des erfolgreichen Videospielherstellers Capcom, und kann vermutlich auch mit Abstand die meisten Spiele vorweisen (knapp 50 Stück in 15 Jahren!). Seinen Durchbruch feierte er mit seinem zweiten Spiel, das bis heute auch als eines der besten gilt, zusammen mit dem dritten, das am 28.09.1990 erschien. 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 14.09.1999 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. 2005/08 brachte man es in Japan bzw. USA auf Mobiltelefone, 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"). 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 3 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. ;-)  
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 hat sich Dr. Wily gebessert und arbeitet gemeinsam mit Dr. Light an einem neuen Roboter namens Gamma, der den Weltfrieden sichern soll. Zu seiner Fertigstellung benötigen die beiden allerdings noch spezielle Energiekristalle, und die neuen Robotermeister, die sie aus den Bergwerkwelten bergen sollen, drehen durch. Also liegt es mal wieder an Mega Man (und seinem neuen Kameraden Flitz), die Sache in Ordnung zu bringen.

## 2.2) Figuren

Rock alias Mega Man

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

Dr. Thomas Light

Der Erfinder der ursprünglichen Robotermeister inklusive Mega Man.

Dr. Albert W. Wily

Dr. Lights früherer Rivale wollte mit seinen Roboterarmeen die Welt erobern, doch jetzt hat er Besserung gelobt und sich mit ihm für das Gamma-Projekt zusammengetan.

Flitz

Neu dabei ist Mega Mans Robohund Rush (deutscher Name: Flitz), der ihm mit speziellen Adaptern als Transportmittel dienen kann.

Roll

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

## 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
Rutschen	runter und 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 2

- Mega Man kann jetzt rutschen.
- Die Spezialgegenstände sind nun personifiziert durch Flitz, und Sprung-Flitz steht bereits von Anfang an zur Verfügung.
- Energietanks gehen bei einem Game Over nicht mehr verloren, und bis zu neun (statt nur vier) können gesammelt werden.

- Zusätzliche Level zwischen den acht Robotermeistern und der Festung des Oberschurken; das Paßwortsystem berücksichtigt auch diese.

- Es gibt (in älteren Spielversionen) wieder nur noch eine Schwierigkeitsstufe (die zweite im Vorgänger war aber ohnehin erst für die westlichen NES-Versionen hinzugefügt worden).

### 3.4) Versionsunterschiede

Wie schon erwähnt wurde Mega Man 3 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 abgerufen werden können und Wegweiser in Gestalt von Beat auftauchen (die erscheinen mir größtenteils überflüssig). Angelehnt an Mega Man 8 verwenden auch Anzeigetafeln und Pause-Menü dort eine neue Optik und zeigen zusätzliche Informationen an (darunter die Anzahl der tatsächlichen Schüsse, die mit der verbleibenden Waffenenergie noch möglich sind). (Die Tips stammen von Break Man, an den Energieleisten der Gegner pappt Dr. Wilys Logo dran, und Beat wird erst in Teil 5 erfunden - dem Verantwortlichem war die Story offensichtlich egal). Im Navi-Modus ist auch noch die Musik aufgemotzt worden, allerdings nur teilweise (und auf dem Game Cube meines Wissens gar nicht); in der Regel handelt es sich um aufwendigere Interpretationen der ursprünglichen Stücke, in zwei Fällen wurden jedoch ganz andere Stücke aus Mega Man 7 verwendet. 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), 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.

- In der MD-Version scheinen die Hufeisenmagnete von feindlichen Projektilen abgelenkt zu werden. Außerdem verbrauchen bestimmte Waffen unterschiedlich viel Energie oder verursachen unterschiedlich viel Schaden bei bestimmten Gegnern, was jedoch nur in Ausnahmefällen von Bedeutung ist (dann erwähne ich es an den entsprechenden Stellen).

- Auf dem MD ist außerdem Sprung-Flitz stärker (Du wirst höher katapultiert).

- Auf dem MD kann Mega Man durch Tore rutschen. (Zu kultig, um es nicht zu erwähnen.)

- 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.

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

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

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

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

- Hast Du die Playstation-Version im Navi-Modus durchgespielt, erscheint ein zusätzlicher Spielmodus, welcher ausschließlich aus Kämpfen gegen die acht Robotermeister 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 möglicherweise vorhanden (zumindest war sie das im Vorgänger), und Stages können wiederholt werden.

- 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 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 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 auch von der Paßwortfunktion berücksichtigt.

#### Überraschungskiste

Wird nicht direkt eingesammelt, sondern zerstört, woraufhin eines der obigen Items zum Vorschein kommt; welches, ist Zufall (und Du mußst es Dir sofort schnappen, um nicht leer auszugehen).

### 4.2) Waffen

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

#### Mega Buster (Plasmakanone)

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

#### Needle Man: Nadelwerfer

Das Besondere an dieser Waffe ist, daß sie von vornherein auf Dauerfeuer ausgelegt ist (einfach den Knopf gedrückt halten).

#### Magnet Man: Hufeisenmagnete

Diese Projektile fliegen zuerst waagrecht, ändern aber einmalig die Richtung, wenn sich ein Gegner über oder unter ihnen befindet.

#### Gemini Man: Gemini-Laser

Die Laserstrahlen prallen von Wänden ab und können somit etwas länger herumfliegen, bis sie verschwinden. In der Zwischenzeit kannst Du allerdings keinen zweiten Schuß abfeuern.

#### Hard Man: Hard Knuckle

Eine Faust, die horizontal fliegt (oder mit Steuerkreuz flach diagonal) und nur langsam beschleunigt. In den Finalleveln existieren farbige Barrieren, die sich hiermit zerstören lassen.

#### Top Man: Top Spin

Keine Waffe im engeren Sinne, sondern eine Kampftechnik: ein Drehsprung, Du mußst bereits in der Luft sein, um ihn zu aktivieren. Verbraucht nur dann Energie, wenn Du tatsächlich einen Gegner berührst, und wenn Du ihn mehr als nur streifst, ist der Verbrauch um so größer - kein Wunder, daß er ziemlich unbeliebt ist.

Snake Man: Snake-Sonde

Kleine Schlangen, die am Boden und auch Wänden entlangkriechen. Verbraucht kaum Energie.

Spark Man: Kugelblitz

Wie die einfachen Plasmaschüsse, lediglich größer (und halt je nach Gegner stärker).

Shadow Man: Shadow-Bumerang

Kann per Steuerkreuz auch schräg oder senkrecht nach oben geworfen werden. Die Reichweite ist begrenzt, der Energieverbrauch jedoch gering.

Sprung-Flitz

Von Anfang an kannst Du Flitz herbeirufen und als Sprungbrett benutzen.

Shadow Man: Schwimm-Flitz

Flitz verwandelt sich in ein U-Boot, mit dem Du relativ frei herumtauchen und auch weiterhin schießen kannst. Naturgemäß kannst du ihn nur im Wasser rufen, kurioserweise jedoch aus diesem herausspringen, wenn Du Dich direkt an der Oberfläche befindest. Achte auf die Energieanzeige!

Needle Man: Flug-Flitz

Auf seinem Rücken kannst Du fliegen. Auch hier muß Du den permanenten Energieverbrauch beachten.

#### 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.

- 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 neun 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.

## 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
Spark Man	Kugelblitz	Shadow-Bumerang (Flug-Flitz)
Snake Man	Snake-Sonde	Nadelwerfer (Flug-Flitz)
Needle Man	Nadelwerfer, Flug-Flitz	Gemini-Laser
Hard Man	Hard Knuckle	Hufeisenmagnete
Top Man	Top Spin	(Hard Knuckle)
Gemini Man	Gemini-Laser	Snake-Sonde (Schwimm-Flitz)
Magnet Man	Hufeisenmagnete	Flug-Flitz (Kugelblitz oder S.-B.)
Shadow Man	Shadow-Bumerang, Schwimm-Flitz	Top Spin (oder Nadelwerfer)

Die von mir bevorzugte Reihenfolge ist die, in der ich die Level gleich behandle, nur kann Snake Man auch bis vor Gemini Man warten.

### 5.3.1) Snake Man

Die Schlangenköpfe sind Gegner, mit denen Du Schüsse wechselst, ihre Körper normaler Boden.

- Später gibt es Bubukans, die auf Dich zulaufen, mit einem Stab über Dich springen und Dich dann von der anderen Seite angreifen. Eigentlich solltest Du still stehenbleiben, um nicht in sie oder ihren Stab hineinzulaufen, und bei ihrer Landung auf sie schießen oder nun Deinerseits über sie springen; teilweise muß Du allerdings auch noch den Potttons ausweichen, die sich von oben auf Dich fallenlassen.

- Nach den Hammer Joes hast Du die Wahl zwischen zwei Leitern. Die rechte führt in eine Sackgasse mit zwei Überraschungskisten.

- Im letzten Abschnitt des Levels hüpfen wir über Türme sowie motorisierte Wölkchen, die aus ihnen aufsteigen. Die hiesige Art Gegner heißt Bomb Flier und hat zunächst (ebenfalls in Wolkengestalt) eine Welle als Flugmuster. Sie selbst sind unzerstörbar, aber wenn Du ihre Wolken beseitigst, fliegen sie fortan schneller und gerade - das kann Dir gelegen kommen, muß aber nicht.

Snake Man selbst läuft und springt ständig in seinem unebenen Raum hin und her. Ohne Nadelwerfer verlangt er viel Übung, aber mit irgendwem muß man ja anfangen: Stelle Dich möglichst auf die Säule in der Mitte, um von dort aus leichter über ihn springen zu können, dann warte kurz, ob er Dir seine Schlangen schickt, über die Du dann ebenfalls springst, bevor Du auf die Säule zurückkehrst. Und schieße auf ihn bei jeder Gelegenheit.

### 5.3.2) Top Man

- Den ersten Top Fiend kannst Du bequem von der Leiter aus abschießen - klettere nur nicht zu weit herunter. Die Kreisel verschwinden nach kurzer Zeit von selbst.

- Die Tamas (Katzen) lassen Dich mit ihren elektrischen Wollknäueln spielen. Diese kannst Du zwar zerstören, davon ist jedoch abzuraten, da Du anschließend von noch lästigeren Flöhen angegriffen wirst.



- Beim zweiten Tama verschwinden die Knäuel jedoch von selbst mangels Wand, also versuche die Katze um so schneller auszuschalten.

Top Mans Schwäche ist die Hard Knuckle. Allerdings ist der Typ auch mit der Armkanone ein relatives Kinderspiel: Schieße ein paar Mal auf ihn, dann weiche den auf Dich stürzenden Kreiseln durch Wegrutschen aus, und wenn Top Man auf Dich zuwirbelt, überspringst Du ihn einfach.

### 5.3.3) Shadow Man

- In der ersten Hälfte der Stage wirst Du von einem ominösen Androiden namens Break Man angegriffen. Zum Glück scheint er ausschließlich im Sprung zu feuern, also bleibe einfach auf dem Boden, rutsche unter ihm durch und triff ihn, wenn er landet, irgendwann zieht er sich wieder zurück.

- Danach kommt ein horizontaler Abschnitt mit Holograms - Geräten, die Dir die Sicht auf die Umgebung nehmen. Andere Figuren sind zum Glück ausgeschlossen, wie die Wandelnden Bomben, die Du aus der Entfernung abschießen mußt, um nicht doch noch von einer Explosion erwischt zu werden.

- Später darfst Du über Plattformen hüpfen. Sei aber nicht voreilig, Du willst ja nicht mit einem plötzlich auftauchenden Parachu zusammenstoßen.

Shadow Mans Angriffen ist nur schwierig auszuweichen, daher solltest Du ihm nur mit einer angemessenen Spezialwaffe gegenüberreten. Am wirkungsvollsten ist der Top Spin, mit dem Du ihn aber nur leicht streifen darfst, um nicht mehr Energie zu verbrauchen als Schaden zu verursachen. Der Nadelwerfer soll eine hinreichende Alternative sein, jedoch nur wegen seines Dauerfeuers.

### 5.3.4) Gemini Man

- In dieser Stage begegnen wir wieder Break Man. Diesmal greift er uns jedoch nicht an, er scheint uns sogar zu helfen. Nanu?

- Lauter Eier blockieren den Weg. Zerstörst Du sie, erscheinen Kaulquappen ("Poles") und fliegen auf Dich zu. Schieße schnell erneut, um auch sie loszuwerden. Vielleicht willst Du ja mehr von ihnen besiegen als nötig, um Gegenstände zu farmen.

- Die Schwachstelle der riesigen Pinguine ("Penpen Makers") ist der Kopf. Schieße aber auch auf Bodenhöhe, um die Penpens abzuwehren.

- Der unterirdische See: Du benötigst Sprung-Flitz, um auf die Blöcke zu gelangen. Mit Schwimm-Flitz kannst Du Dir die Hüpferei zunächst ersparen, aber auch das ist riskant, da seine Energie relativ schnell zuneige geht und es lediglich zwei Felsen gibt, auf denen Du stehen kannst - es ist wohl doch sicherer, auf dem zweiten auszusteigen und oben entlangzuhüpfen, auch wenn es möglich ist, mit dem U-Boot aus dem Wasser zu springen, wenn Du Dich direkt an der Oberfläche befindest. Beim Hüpfen ist es möglicherweise sinnvoller, den fliegenden Yambows einfach nur auszuweichen (bei den Raketen mußt Du das ja ohnehin). Vorsicht an der engen Stelle, an der Mega Man rutschen muß! Die gute Nachricht ist, daß es in diesem Abschnitt gleich zwei Energietanks gibt.

- Den Bikky vor dem Tor kannst Du einfach von der Leiter aus abschießen.

Falls Du Dich fragst, was der Name Gemini Man bedeutet: Er hat einen Doppelgänger, und es ist wirklich schwierig, ihnen auszuweichen, jedenfalls

wenn Du sie auch noch angreifen willst (was sie erst recht provoziert). Bringe also besser die Snake-Sonde mit, mit ihr sollten sechs Treffer genügen. Die beiden teilen sich ein Energiebarometer; sobald Du die Hälfte abgearbeitet hast, verschwindet einer und der andere beginnt seinen Laser einzusetzen (Vorsicht, er prallt an den Wänden ab) und versucht, Deinen Angriffen durch Springen auszuweichen.

#### 5.3.5) Needle Man

Eine auffällig kurze Stage.

- Vorsicht vor den Nadelpressen. Während Du durch eine enge Passage rutschst, kannst Du Dich beliebig oft umdrehen und auf diese Weise Zeit gewinnen.

- Es sieht vielleicht so aus, als kämest Du nur mit Flug-Flitz an den Energietank, Sprung-Flitz genügt jedoch. (Den Flugadapter gibt es auch erst nach eben dieser Stage.)

Needle Man scheint kein wirklich schwieriger Gegner zu sein, zumindest für geübte Spieler, aber da er viel springt, ist er nicht ganz einfach zu treffen. Achte auch darauf, Dich nicht in einen Nahkampf verwickeln zu lassen! Immerhin solltest Du mindestens einen Energietank dabei haben, aber wenn Du auf Nummer sicher gehen willst, bringe den Gemini-Laser mit (und versuche ihn bei einer Landung treffen, da Du andernfalls warten mußt, bis Dein Schuß irgendwann verschwindet, bevor Du einen neuen abfeuern kannst).

#### 5.3.6) Spark Man

- Im ersten horizontalen Abschnitt gibt es elektrische Spines, die regelmäßig einen Strahl erzeugen und unzerstörbar sind. Springe also im richtigen Moment zwischen ihnen durch. Hinzu kommen die Elec'ns, unter denen Du (wenn Du sie nicht abschießen kannst) schnell durchlaufen solltest, aber nicht zu weit - sie lassen Funken in acht Richtungen sprühen.

- Dann mußt Du über Blöcke hüpfen, die prompt nach oben fahren - daß Du die Dornen an der Decke nicht berühren darfst, versteht sich von selbst. Meistens mußt oder solltest Du, wenn der Block, auf dem Du gerade stehst, hoch genug ist, einfach nach rechts laufen, anstatt zu springen. Oder halt Flug-Flitz rufen.

- Nach der Levelmitte: Schrottblöcke, die aus Röhren fallen und Dir den Weg versperren. Landen sie auf Dir, nimmst Du relativ viel Schaden. Schieße auf sie, bis der Weg frei ist - am besten läßt Du dann zwecks Zeitmaximierung noch einen weiteren Block herabfallen, den Du dann so schnell wie möglich zerstörst - und laufe oder besser rutsche vorbei, bevor der nächste kommt. Möglicherweise schaffst Du es aber auch eher, wenn Du nachdem ein Block erschienen ist sofort über ihn hinweg kletterst, bevor der nächste kommt.

- Zum Schluß: Wieder die nach oben fahrenden Blöcke, diesmal aber auch noch mit "Bolton and Nuttons", zweiteiligen Gegnern, die erst verwundbar sind, nachdem sie sich zusammengesetzt haben. Stehst Du auf festem Boden, dann gehe möglichst nahe an den Abgrund heran, um Roboter erscheinen zu lassen, die Dich sonst überraschen würden; von den Blöcken aus solltest Du wohl bei der ersten Gelegenheit weiterspringen, um nicht mit ihnen zusammenzustoßen. Der Shadow-Bumerang ist wohl sinnvoll, um Gegner über Dir treffen zu können.

Auch gegen Spark Man selber ist der Shadow-Bumerang die beste Waffe, was in Punkto Schaden zwar nicht viel heißen will, denke aber auch hier daran, daß Du

ihn schräg oder senkrecht nach oben werfen kann. Tue das bei jeder Gelegenheit und der Kampf ist recht schnell gewonnen. Seine eigenen Angriffe sind Funken wie bei den Elec'ns sowie besonders große Kugelblitze.

#### 5.3.7) Magnet Man

- Die Mag Flys sind relativ ungefährlich. Drücke einfach weiter nach rechts, um ihrem Sog zu trotzen.

- Dann will Break Man mal wieder gegen Dich kämpfen. Seine Taktik ist identisch mit der aus der Shadow-Man-Stage.

- Im dritten Abschnitt begegnen wir Giant Springers. Schieße sowohl auf sie selbst als auch auf ihre Raketen - wieder kein Problem.

- Schwierig wird es dann in der zweiten Hälfte des Levels. Wenn wir nicht nur über erscheinende und verschwindende Blöcke springen sollen, sondern diese auch noch mit Wandmagneten und Abgründen kombiniert werden, empfehle ich dann doch lieber Flug-Flitz zu rufen.

Magnet Man selbst ist wieder keine große Bedrohung. Rutsche unter ihm durch, wenn er die Seite wechselt, steuere gegen, wenn er Dich anzieht, und laufe unter den Hufeisenmagneten durch. Kurioserweise hat er gleich zwei große Anfälligkeiten: Kugelblitze und Shadow-Bumerang. Mit ersteren ist wohl einfacher zu treffen, aber schon die Standardwaffe sollte genügen.

#### 5.3.8) Hard Man

Bei den Chibeas wünscht man sich, in diesem Spiel gäbe es wieder einen Schutzschild ... Mußt Du auf Röhren treten, laufe oder springe schnell weiter, sonst erwischen Dich die Wanaans.

- Die neuaufgelegten Mecha Monkeys sind problematisch, da sie an der Decke hängen, bis Du unter sie läufst, und vorher unter Umständen nur mit den Hufeisenmagneten zu treffen sind, die jedoch kaum Schaden verursachen (und später noch wichtig sind). Vielleicht solltest Du ja einfach etwas Schaden in Kauf nehmen ...

- Später müssen wir noch einmal gegen Break Man antreten, diesmal dummerweise in einem unebenen Raum. Seine Taktik ist eigentlich die bekannte, nur ihm auszuweichen ist relativ schwierig. Möglicherweise gelingt es Dir, Dich so auf eine Stufe zu stellen, daß er meistens über Dich hinweg hüpfet.

Hard Man kann seine Fäuste verschießen, genau in Deine Richtung, und sie kehren bumerangartig wieder zu ihm zurück. Denen auszuweichen ist nicht gerade leicht. Am besten benutzt Du Hufeisenmagnete, um den Kampf abzukürzen.

Alle Robotermeister besiegt? Voll ausgerüstet? Dann sollte sich doch jetzt eigentlich der Oberschurke zeigen? Nein, dieses Mega Man bietet etwas Abwechslung und macht mit schwierigeren Versionen von vier der bisherigen Stages weiter. Das aktuelle Paßwort wird leider nicht automatisch angezeigt, das System läuft aber weiterhin. Die neuen Robotermeister nennen sich Dokurobots K-176, und sie imitieren diejenigen aus dem letzten Spiel, hinterlassen jedoch keine Waffen, so daß die Reihenfolge, in der Du sie besiegst, eigentlich egal ist. Du mußt gleich zwei von ihnen in jeder Stage besiegen, leider gibt es vor dem in der jeweiligen Levelmitte keinen Rücksetzpunkt.

### 5.3.9) Spark Man 2

- An der ersten Leiter kommt Dir ein Jamacy entgegen. Zeit für den Gemini-Laser.

- Auf den rotierenden Dingern kannst Du stehen. Nur nicht lange ...

Zwischen den Metal-Blades des Mächtgern-Metal-Man hindurchzuspringen könnte schwieriger sein, und anders als beim Original gibt es hier auch kein Fließband. Trotzdem solltest Du besser zu den Hufeisenmagneten oder Hard Knuckles greifen.

- Gegen Ende dieser nicht allzu langen Stage gibt es Schrottblöcke mit Abgründen dahinter. Ich habe diesmal gute Erfahrungen damit gemacht, schnell über den jeweils ersten Block hinwegzuspringen, nicht daß das nicht ungefährlich wäre.

Der zweite Dokurobot imitiert Quick Man und ist alles andere als ein angenehmer Gegner. Verwende Gemini-Laser oder Snake-Sonde, je nachdem womit Du glaubst, einen derart wilden Robotermeister besser treffen zu können, und denke daran, daß Mega Man inzwischen rutschen kann. Vielleicht erweist sich der NES-Slowdown ja als Vorteil ...

### 5.3.10) Needle Man 2

- Bei den Nadelpressen mußt Du schnell sein, und Dich häufig schon auf sie zubewegen, während sie noch ausgefahren sind. Mega Man scheint schneller zu rutschen als zu laufen.

Dokuro Air Man ist kein einfacher Gegner, aber anders als beim Original kann Mega Man jetzt rutschen, was gegen bestimmte Minitornados hilft. Hast Du freie Schußbahn, dann greife ihn mit Kugelblitzen oder Hufeisenmagneten an.

- Was folgt, ist ein riesiger Abgrund, der sich nur mit Flug-Flitz überqueren läßt. Paß bloß auf, daß Du bis zum Endgegner kein Leben mehr verlierst, sonst startest Du wieder vor dem Abgrund, ohne daß Flitz' Energie wiederaufgefüllt wird oder die Items zurückkehren (dann kannst Du allenfalls noch vor und zurück laufen und von den wenigen Gegnern Energie farmen).

- Die riesigen Metools sind an den Pluszeichen verwundbar.

Die Crash-Man-Imitation ist anfällig gegen die Hard Knuckle. Beachte aber, daß der Typ springt, wenn Du auf ihn schießt, und die Fäuste langsam starten - folglich sollten sie ihn erst dann treffen, wenn er wieder am Boden ist. Die zweitbeste Waffe soll der Top Spin sein.

### 5.3.11) Gemini Man 2

Dokuro Flash Man ist nur schwierig auszuweichen. Greife zum Nadelwerfer oder Gemini-Laser.

Wasser in der zweiten Hälfte des Levels ... wen könnte der Dokurobot wohl dieses Mal imitieren? Genau, Bubble Man! Achte wieder darauf, nicht zu stark zu springen und gegen die Dornendecke zu stoßen. Shadow-Bumerang und Kugelblitze sind hier die besten Waffen.

#### 5.3.12) Shadow Man 2

- Die roten Plattformen werfen Dich ab - also sofort weiterspringen. Nun gut, wahrscheinlich merkst Du das selbst, aber es könnte bemerkenswert sein, daß Du bei voller Sprungstärke durchaus mehrmals auf derselben Plattform landen kannst. Beim großen Abgrund empfehle ich dann aber doch mal wieder Flug-Flitz.

Wood Man schützt sich mit seinem Blätterschild, und somit auch der Doc Robot. Wenn gerade keine Blätter im Weg sind, denen man auch noch schlecht ausweichen kann, machst Du Dauerfeuer mit dem Nadelwerfer. Hard Knuckle und Snake-Sonde könnten sich ebenfalls lohnen.

- In der zweiten Hälfte des Levels heißt es wieder: Vorsicht vor den Parachus. Und diesmal auch vor springenden Mechakkeros. Der Shadow-Bumerang erweist sich als nützlich, um die kleinen Biester zu treffen.

Welcher Robotermeister fehlt noch? Heat Man. Dieser ist zum Glück ein recht simpler Gegner: Zunächst wirft er mit Feuer; wenn Du ihn triffst, aktiviert er einen Feuerschild und flitzt anschließend durch den Raum, läßt sich aber relativ einfach überspringen. Mit Top Spin genügen vier Treffer, abgesehen davon ist der Shadow-Bumerang die beste Waffe.

Das Paßwort für die folgende Stage wird leider wieder nur angezeigt, wenn Du alle Leben verlierst.

#### 5.3.13) Break Man

Dieser Level ist kaum ein solcher: Er besteht aus einem weiteren Kampf gegen Break Man, und sonst nichts. Diesmal ist der Typ maskiert, der Kampf unterscheidet sich aber nicht wesentlich von den bisherigen. Schieße mit der Armkanone (gegen alles andere ist er spätestens jetzt immun) und rutsche unter ihm durch, bis er abermals flieht.

Jetzt wo die Bergwerkwelten endlich befreit sind, gibt es endlich mal eine Schnittszene: Wily ist doch noch böse. Wieder besteht sein aktuelles Laboratorium aus fünf Stages, die alle in einer festen Reihenfolge bewältigt werden müssen, und in einer Sitzung, denn Paßwörter gibt es ab hier nicht mehr (bei einem Game Over kannst Du noch eines erhalten, das Dich aber lediglich zum Eingang bringt; auch die Speicherfunktion scheint diesbezüglich 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 bei Dr. Light und danach wieder im ersten Wily-Level, ohne daß Deine Extraleben wiederhergestellt werden.) An einigen Stellen in diesen Leveln gibt es farbige Barrieren, diese kannst Du mit der Hard Knuckle zerstören.

#### 5.3.14) Dr. Wily 1

Zu dieser Stage gibt es eigentlich kaum etwas zu sagen. Der Shadow-Bumerang ist nützlich, um Gegner schräg über Dir anzugreifen.

Der Endgegner ist wirklich einfach zu besiegen, selbst mit der Standardwaffe, obwohl Shadow-Bumerang und Top Spin am besten funktionieren sollen. Vernichte einfach sämtliche Kamegoros (Schildkröten).

#### 5.3.15) Dr. Wily 2

Dieser Flug-Flitz-lastige Level ist überraschend kurz und enthält keinen Rücksetzpunkt.

- Halte Dich am Anfang links, um ein Extraleben zu finden.

Der Endgegner ist der Gelbe Teufel Mark 2. Weiche den ins Bild fliegenden Einzelteilen aus, indem Du sie je nach Höhe überspringst oder unter ihnen bleibst, erst wenn er sich ganz zusammengesetzt hat, attackierst Du das Auge mit Hard Knuckle oder Shadow Blade - erstere macht mehr Schaden, aber mit letzterer ist die Wahrscheinlichkeit größer, daß Du mehrere Treffer in Folge hinkriegst. Nach kurzer Zeit fliegt er wieder in Einzelteilen auf die andere Seite, jeden zweiten Seitenwechsel vollführt er jedoch in fünf größeren Teilen, denen nur sehr schwer auszuweichen ist (wieder Flug-Flitz rufen?).

#### 5.3.16) Dr. Wily 3

- Nimm gleich zu Beginn die rechte Leiter und benutze Hard Knuckles, wenn Du neue Waffenenergie willst.

Wieder eine kurze Stage mit einem Boß, den wir schon aus Teil 1 kennen: Ein Doppelgänger. Allerdings nach einem ganz anderen Prinzip: Drei Hologramme sind es diesmal, aber nur das "echte" ist verwundbar; sie tauschen immer mal wieder die Plätze, an der Teleportanimation läßt sich das richtige erkennen. Deine Waffen kopieren sie diesmal nicht. Mit dem Top Spin genügt ein einziger Treffer. In der Mega-Drive-Version hat sich der Gegner geändert, hier scheint immer der obere der richtige zu sein, jedoch vier Top Spins zu erfordern.

#### 5.3.17) Dr. Wily 4

Der reguläre Teil dieses Levels ist noch kürzer. Anstelle eines echten Endgegners müssen jetzt alle acht Robotermeister aus dem ersten Teil des Spiels noch einmal besiegt werden, hinterlassen aber jeweils Lebensenergie. Die Reihenfolge, in der Du die Teleporter abklapperst ist egal, es könnte sich lohnen, die schwierigen Gegner aufzusuchen, wenn Du viel Energie hast. Im Uhrzeigersinn, beginnend rechts oben sind es Snake Man, Spark Man, Shadow Man, Top Man, Hard Man, Gemini Man, Magnet Man und Needle Man. Sie sind identisch mit den Originalen, denke aber daran, daß Du inzwischen über mehr Waffen verfügst - bemerkenswert ist, daß Du nun ihre eigenen Waffen gegen sie einsetzen kannst, was ihnen immer ein Siebtel ihrer Energie abzieht und meistens eine gute Alternative sein kann.

Sind alle Gegner besiegt, kannst Du ein Tor durchschreiten, hinter dem sich etwas Waffenenergie, ein Bonusleben und ein neunter Teleporter befinden. Betrete ihn und die Stage ist zu Ende.

#### 5.3.18) Dr. Wily 5

Dieser letzte Level besteht nur noch aus ein paar Items und dem Endkampf. Die Wily Machine Nummer 3 ist bodenbasiert und so groß, daß sie beim NES Graphikfehler bewirkt. Rutsche unter den Beinen durch, wenn nötig, und attackiere die Kanone, die beste Waffe sind die Kugelblitze. Danach folgt wie gewohnt noch eine zweite Kampfphase, in der Du auf die Kuppel schießt, in der der Doc sitzt. Die ist am besten von Flug-Flitz aus zu treffen, allerdings muß Du Dich einigermaßen ins Zeug legen, damit ihm nicht zu früh die Energie ausgeht. Fetten Schaden machst Du hingegen mit Hard Knuckles, mit denen aber schwer zu

treffen ist (auf dem Mega Drive sollen erneut Kugelblitze Klasse sein).

#### 5.3.19) Dr. Wily 6

Überraschung! Wie im Vorgänger hat Dr. Wily noch einen weiteren Level für uns. Wieder gibt es ein paar Items, dann geht es gegen Gamma. In der ersten Phase mußt Du den aufgesetzten Kopf zerstören, was ausschließlich mit Shadow-Bumerang oder Hard Knuckle möglich ist - ersteren kannst Du nach oben werfen, letztere ist stärker, erfordert jedoch, daß Du erst mit Flitz auf die Plattform kommst (und darf in der MD-Version auch nicht mit den Gegenschüssen kollidieren). Diesmal teilen sich beide Kampfphasen einen Energiebalken, so daß die Sache relativ schnell geht, insbesondere wenn Du Wily mit dem Top Spin angreifst; die einzige andere Waffe, die gegen den wohl ursprünglich vorgesehenen Kopf funktioniert, ist die Snake-Sonde. Geht ihr die Energie aus, hilft nur noch ein Game Over und Continue. Ist Gamma zerlegt, erfahren wir dann endlich, wer Break Man wirklich ist ...

#### 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 Robotermeister (inklusive Dokurobots und Break Man) bereits besiegt sind, und wie viele Energietanks Du besitzt. 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 3 ist die beste?

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

- Wie war gleich noch die Handlung?

Na gut, für mehr als ein Minimum an Storyszenen hatten die Entwickler wohl doch keine Zeit gehabt. Also, für das Amoklaufen der indirekt an Gamma arbeitenden Roboter wird tatsächlich Dr. Wily verantwortlich gewesen sein - hätten sie bereits gegen Mega Man gewonnen, hätte er Gamma ja nicht mehr benötigt. Was Proto Man betrifft, dieser war verschwunden, als Dr. Light ihn mehr oder weniger fertiggestellt hatte. Meines Wissens wurde er dann von Wily gefunden und repariert und arbeitete anschließend für ihn, ohne sich seiner bösen Absichten bewußt zu sein. Vermutlich hat Wily ihm den Decknamen Break Man aufgedrängt, um seine Identität gegenüber Light zu verschleiern.

Übrigens scheint Archie Comics eine Adaption zu planen.

- Was bedeutet der Name Dokurobot?

Das ist ein Wortspiel, "dokuro" ist (meines Wissens) das japanische Wort für "Schädel".

- Gibt es Cheats?

Ja, aber nur im NES-Original - vermutlich baute man sie zu Testzwecken ein und vergaß dann in der Eile, sie wieder zu entfernen. Allerdings setzen sie einen zweiten Controller voraus, ich besitze nur einen - somit habe ich eine prima Ausrede, mich nicht weiter mit der Sache zu befassen.

- 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://gamezone.de/> - Gamezone

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

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

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

Meine eigenen Netzplätze, mit Freewarespielen. 8-)

#### 9) Danksagungen

Mein Dank geht an:

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

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