

# Mega Man 6 FAQ/Walkthrough (German)

by Corlagon

Updated to v1.0 on Feb 8, 2018

Corlagons Walkthrough zu

Mega Man 6

Version 1.0 - 03.02.2018

© 2015-18 Michael Hoffmann <mailto:mh@skullbyte.de>

Dieser Text darf frei weitergegeben und veröffentlicht werden, solange er unverändert bleibt und keine Gebühr o. ä. für die Nutzung verlangt wird. Ich plane, etwaige Überarbeitungen bei Game FAQs einzustellen; bei eigenmächtigen Wiederveröffentlichungen sollte der Verantwortliche selbständig auf neue Versionen achten.

Der Autor hat keinerlei Beziehungen zu Capcom, Atomic Planet, Nintendo, Microsoft oder wem auch immer.

## 0.1) Einleitung

Willkommen zu meiner Lösung zu Mega Man 6 (Rockman 6).

Ich beziehe mich hauptsächlich auf die Versionen für NES und X-Box; die Informationen sollten aber mit mehr oder weniger großen Abstrichen auch auf die meisten anderen Umsetzungen 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 5

##### 3.4) Versionsunterschiede

##### 4.1) Standard-Items

##### 4.2) Waffen

##### 5.1) Allgemeine Tips

##### 5.2) Kurzübersicht

##### 5.3.1) Plant Man

##### 5.3.2) Tomahawk Man

##### 5.3.3) Yamato Man

##### 5.3.4) Knight Man

##### 5.3.5) Centaur Man

##### 5.3.6) Wind Man

##### 5.3.7) Flame Man

##### 5.3.8) Blizzard Man

##### 5.3.9) Mr. X 1

##### 5.3.10) Mr. X 2

##### 5.3.11) Mr. X 3

##### 5.3.12) Mr. X 4

##### 5.3.13) Dr. Wily 1

- 5.3.14) Dr. Wily 2
- 5.3.15) Dr. Wily 3
- 5.3.16) Dr. Wily 4
- 6) Paßwortsystem
- 7) FAQ
- 8) URLs
- 9) Danksagungen

## 1) Allgemeines

Der Roboterheld Mega Man ist eines der Aushängeschilder des erfolgreichen Videospiegelherstellers Capcom, und kann vermutlich auch mit Abstand die meisten Spiele vorweisen (knapp 50 Stück in 15 Jahren!). Nach dem großen Erfolg des zweiten und dritten Spiels gab es im Jahrestakt Fortsetzungen; der sechste Teil der Hauptserie erschien am 05.10.1993, zum für das NES (alias Famicom), das mittlerweile so alt war (insbesondere nachdem sich Nr. 5 hierzulande aus irgendwelchen Gründen schon um Jahre verzögert hatte), daß er es leider nicht mehr nach Europa schaffte. Am 09.12.1999 folgte eine Playstation-Version, aber leider nur in Japan, weil den Banausen von Sony das Spiel zu zweidimensional war; 2004 erschien eine Compilation, die Mega Man Anniversary Collection, diesmal exklusiv in Nordamerika, und zwar für Game Cube und Playstation 2 sowie 2005 für X-Box. 2007 brachte man das Spiel in Japan auf Mobiltelefone, und Nintendo-3DS- und Wii-U-Spieler können die regionale NES-Version als Download erwerben (und das nun endlich auch in Europa, 20 Jahre später). In Japan soll man sich zudem die PSX-Fassung auf Playstation 3, Playstation Portable und Playstation Vita herunterladen können. 2015/16 erschien schließlich noch die Mega Man Legacy Collection für 3DS, Playstation 4 und X-Box One (also die dritte), in Europa jedoch nur als Download, in den USA außerdem für Windows, aber nur über Steam, und 2018 soll dort auch noch ein Nintendo-Switch-Download folgen. Ach, und ebenfalls nur in den USA scheint es seit 2017 auch ein Mega Man 6 Mobile für Android und I-OS zu geben. Puh. Für die westlichen Märkte wurde der Name Rockman in Mega Man geändert, vermutlich da dort bereits andere Produkte und Künstler den Namen Rockman trugen, oder weil Amerikaner da einfach an Felsen gedacht hätten.

Diese Lösung basiert auf den Versionen für NES und X-Box (also die erste), sollte aber auch auf die übrigen anwendbar sein, abgesehen von den zusätzlichen Extras in einigen Fassungen, und über die Besonderheiten der Telefonversionen weiß ich überhaupt nichts.

### 2.1) Story

Wir befinden uns im Jahr 20XX. (Damals war das noch die Zukunft. ;-)  
In den bisherigen Spielen hatte Dr. Albert W. Wily versucht, mit Roboterarmeen die Welt zu erobern. Diese wurden jedoch eigenhändig von Mega Man gestoppt, einer Konstruktion des genialen Dr. Thomas Light.  
In Anspielung auf den realen Robotermeister-Designwettbewerb dreht sich auch die Vorgeschichte des Spiels um ein Roboterturnier mit Teilnehmern aus Japan, den USA und Kanada, gesponsert von einem Milliardär namens Mr. X. Als die acht Finalisten, anscheinend die stärksten Roboter der Welt, feststehen, programmiert Mr. X sie kurzerhand um, um mit ihnen nun selbige zu erobern (er enthüllt auch, Dr. Wily zu dessen diversen Versuchen angestachelt zu haben). Also muß Mega Man, der nicht am Turnier teilgenommen hat, wie üblich ran und die aktuelle Blecharmee stoppen.

### 2.2) Figuren

Rock alias Mega Man

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

Dr. Thomas Light

Der Erfinder der ursprünglichen Robotermeister einschließlich Mega Man und Proto Man. Eigentlich heißt er wohl Thomas Right, aber von mehreren Umschreibungen aus dem Japanischen setzte sich eine falsche durch.

Flitz

Mega Mans Robohund (japanischer und englischer Name: Rush) kann ihm mit speziellen Adaptern als Transportmittel dienen. In dieser Episode verwandelt er sich sogar in Power-Anzüge.

Utensilo

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

Proto Man

Mega Mans "Prototyp" (Blues im japanischen Original). Er verschwand, nachdem ein Defekt in seinem Reaktor festgestellt wurde, und wurde dann von Dr. Wily repariert und arbeitete anschließend für ihn. Schließlich hinterging er Wily aber.

Dr. Albert W. Wily

Dr. Lights Rivale versuchte wiederholt mit seinen Roboterarmeen die Welt zu erobern, angeblich manipuliert von Mr. X, wie dieser nun behauptet.

Beat

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

### 3.1) Spielprinzip

Mega Man ist ein actionbetontes Plattformspiel. Du schlägst Dich durch die verschiedenen Level und kämpfst gegen feindliche Roboter und Maschinen. Besiegst Du die Robotermeister, erhältst Du Spezialwaffen, die gegen Deine anderen Kontrahenten von großem Nutzen sein können. Das Spiel ist flexibel und Du kannst die Gegner beliebig von einem Auswahlbildschirm ansteuern und ausprobieren, mit welcher Reihenfolge Du am besten zurechtkommst.

### 3.2) Steuerung

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

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

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

### 3.3) Änderungen seit Mega Man 5

- Der Super Mega Buster ist durch den Hyper Mega Buster ersetzt worden, dessen Superschüsse wieder etwas kleiner sind. Sonstige Unterschiede sind mir nicht bekannt.
- Klassische Transportmittel sind nicht vorhanden. Die Adapter, die bestimmte Robotermeister hinterlassen, erlauben es Flitz stattdessen, mit Mega Man zu fusionieren und so seine Fähigkeiten zu verändern.
- Es gibt nur noch vier Buchstabentafeln für Beat. Vier der Robotermeister existieren gleich zweimal in ihren Stages, und wenn wir das schwieriger zu erreichende Exemplar besiegen, erhalten wir (optional, zusätzlich zu den Standardbelohnungen) eine der Tafeln. Beat kann keine Endgegner mehr angreifen.
- Darüber hinaus gibt es noch einen weiteren optionalen Gegenstand inmitten einer Stage zu finden, den Energy Balancer, ein neues permanentes Komfort-Item.
- Die Mysteriumstanks sind wieder abgeschafft.

### 3.4) Versionsunterschiede

Wie schon erwähnt wurde Mega Man 6 ursprünglich für das NES entwickelt und später auf weitere Systeme portiert. Im Folgenden werde ich die mir bekannten (wesentlichen) Unterschiede zwischen den Versionen zusammentragen, wobei ich selber nur die NES- und XB-Versionen gespielt habe, zwischen Game Cube, Playstation 2 und X-Box (Mega Man Anniversary Collection) scheinen jedoch nur wenige Unterschiede zu bestehen; sie alle beruhen anscheinend auf der PS1-Fassung (Rockman Complete Works), die auf Japanisch ist und noch ein paar Extras mehr besitzt.

- Die Nintendo-3DS- und Wii-U-Versionen sollten mit dem NES-Original (genauer: der NES- bzw. Famicom-Version derselben Region) absolut identisch sein, abgesehen von Speicherfunktionen, die die Virtual Consoles hinzufügen.
- Auch in den überarbeiteten Versionen wurden Graphik und Sound vom NES grundsätzlich beibehalten.
- Complete Works und Anniversary Collection enthalten sowohl die Originalversion als auch einen erweiterten "Navi"-Modus, in dem Tips von Dr. Right abgerufen werden können und Wegweiser in Gestalt von Utensilo auftauchen (die erscheinen mir weitgehend nutzlos, aber es gibt Ausnahmen). Angelehnt an Mega Man 8 verwenden auch Anzeigetafeln und Pause-Menü dort eine neue Optik und zeigen zusätzliche Informationen an (darunter die Anzahl der tatsächlichen Schüsse, die mit der verbleibenden Waffenenergie noch möglich sind; leider sind die Jet- und Power-Balken zu lang). Im Navi-Modus ist auch noch die Musik aufgemotzt worden, nur auf dem Game Cube meines Wissens nicht. Anders als in Teil 1-3 ist dies durchgehend der Fall und muß auch nicht manuell aktiviert werden.
- In der Playstation-Version können wir Dr. Rights Laboratorium besuchen (trotz seiner Entführung ist der gute Doktor auch tatsächlich anwesend). Dort gibt es eine Datenbank, in die nach und nach die verschiedenen Gegner eingetragen werden. Außerdem läßt sich hier Ausrüstung anlegen, die Mega Mans Fähigkeiten verbessert, allerdings nur im Navi-Modus. (Achtung, hierfür muß manuell gespeichert werden.)

- In der Legacy Collection gibt es ebenfalls eine Datenbank für die Gegner sowie die Möglichkeit, die Duelle mit den Robotermeistern zu üben.
- Die Playstation-Version kann (meines Wissens) ein Minispiel auf eine Pocketstation laden. Im Spiel lassen sich Mega Man und die gegnerischen Robotermeister hochleveln; anschließend kannst Du die Daten zurückschicken und hast dann im Navi- und Missionsmodus längere Lebensenergiebarometer und mehr Schaden. Dies setzt die Originalhardware voraus, die Download-Version für spätere Systeme kann nicht auf die Pocketstation zugreifen.
- Complete Works und Anniversary Collection nutzen die umfangreicheren Joypads: Mit den Schultertasten kannst Du ohne Menüaufruf durch die Waffen schalten (Flitz und Beat sollten auf einem zweiten Paar Tasten liegen); außerdem gibt es einen Knopf für Dauerfeuer (macht das Spiel einfacher, zumindest auf dem ursprünglichen X-Box-Pad, wo er auch nahe am Sprungknopf liegt), er scheint einfach den regulären Knopf virtuell zu "mashen" (wie die klassische Turbo-Funktion auf Spezialcontrollern), sowie einen zum Rutschen (dafür kann aber weiterhin auch die ursprüngliche Tastenkombination genutzt werden).
- Auf dem Game Cube sind die Knöpfe A und B vertauscht, ein Bruch mit so ziemlich allen anderen Spielversionen oder Mega-Man-Spielen oder überhaupt fast allen Plattformern.
- Die Complete-Works-Fassung unterstützt Vibration (optional), in der Anniversary Collection ist sie mir hingegen nicht aufgefallen.
- Das NES-Original besitzt nur eine Paßwortfunktion. Die mir bekannten Überarbeitungen sind mit Speicherfunktionen ausgestattet. Auf der Playstation existieren meines Wissens acht Speicherplätze, auf der X-Box hingegen nur einer. Die Legacy Collection soll manuelles Speichern mitten im Spiel ermöglichen, ebenfalls nur einen Spielstand. Auch die Virtual Consoles fügen eigene Speicherfunktionen hinzu.
- Die Complete-Works-Fassung läßt sich auch langsamer spielen.
- In der Anniversary Collection sind fünf Leben pro Sitzung möglich statt nur drei. Eine meiner Lieblingsneuerungen, da begrenzte Leben meiner Ansicht nach nicht die Schwierigkeit erhöhen, sondern nur den Frust. Okay, die Waffenenergie wird leider erst beim Verlust des letzten Lebens wiederaufgefüllt.
- Complete Works und Anniversary Collection bieten eine zusätzliche, einfachere Schwierigkeitsstufe an, dort fehlen stellenweise Gegner und Mega Man nimmt weniger Schaden und die Endgegner mehr (nein, ich habe das nicht ausführlich analysiert).
- Hast Du die Playstation-Version im Originalmodus durchgespielt, gibt es auch noch eine höhere Schwierigkeitsstufe, auf der wohl fast keine Items existieren. Schaffst Du auch die, erhältst Du eine umfangreichere Leben-Auswahl.
- Hast Du die Playstation-Version im Navi-Modus mit normaler Schwierigkeit durchgespielt, erscheint ein Missionsmodus mit besonderen Herausforderungen. Auf diesen folgt wiederum die Möglichkeit, die verschiedenen Musikstücke (jeweils in beiden Versionen) einzeln anzuwählen.
- Die Legacy Collection besitzt einen eigenen Challenge-Modus mit eigenen fieseren Herausforderungen. Auf 3DS und Switch können mit dem Mega-Man-Amiibo noch ein paar Herausforderungen mehr freigeschaltet werden.
- In der Switch-Version sollen wir das Spiel auch noch zurückspulen können, ohne gleich zum letzten gespeicherten Spielstand zurückzumüssen.

- Über die Telefonversionen konnte ich nichts weiter herausfinden.

#### 4.1) Items

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

##### Lebensenergie

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

##### Waffenenergie

Existiert ebenfalls in zwei Größen und stellt die Energie der aktuellen Spezialwaffe wieder her. Ist die Standardwaffe angewählt, passiert nichts, außer Du besitzt den Energy Balancer.

##### Bonusleben

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

##### Energietank

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

##### Tomahawk-Man-Stage: Energy Balancer

Ein einmaliger versteckter Gegenstand. Wenn Du ihn besitzt und Waffenenergie einsammelst, während Deine aktuelle Waffe voll aufgeladen ist, wird sie der Spezialwaffe zugeführt, die derzeit am wenigsten hat.

#### 4.2) Waffen

Zu Beginn verfügst Du nur über den Mega Buster; die Spezialwaffen erhältst Du erst nach Besiegen der entsprechenden Robotermeister. Die Fusion mit Flitz geschieht wie das Ausrüsten einer Waffe; die notwendigen Adapter gibt es nach bestimmten Leveln zusätzlich zur jeweiligen Spezialwaffe. Nimmst Du in bestimmten anderen Leveln die richtige Abzweigung (nur mit Flitz), hinterläßt der Obermottz zusätzlich Tafeln mit Buchstaben; sammle sie, um optional Hilfe von Beat bekommen zu können.

##### Normaler Mega Man / Hyper Mega Buster (Plasmakanone)

Die Standardwaffe, mit unbegrenzter Energie. Du kannst sie aufladen und dadurch drei verschiedene Arten von Plasmaschüssen abfeuern. Die einfachen Schüsse eignen sich prima für Dauerfeuer, da drei Stück gleichzeitig im Bild sein können - natürlich richten sie nur geringen Schaden an. Teilweise aufgeladene Schüsse sind lediglich etwas größer, die voll aufgeladenen sind deutlich größer, haben die dreifache Stärke und können mehrere schwache Gegner hintereinander umpusten. Wirst Du getroffen, geht die Ladung allerdings verloren.

##### Plant Man: Flug-Flitz / Jet Mega Man

Flitz verwandelt sich in ein Jetpack, mit dem Mega Man einige Sekunden lang fliegen kann (Sprungknopf gedrückt halten; sobald Du landest, lädt sich die Energie von selbst wieder auf). Achtung, unsere Flughöhe ist begrenzt und abhängig davon, von welcher Höhe aus wir losgesprungen sind. In diesem Zustand

können wir weiterhin einfache Schüsse aus dem Buster abfeuern, ihn jedoch nicht aufladen und auch nicht rutschen.

Flame Man: Power-Flitz / Power Mega Man

Flitz verwandelt sich in eine Rüstung, deren Angriffe zwei bis viermal so stark sind wie Plasmaschüsse, je nachdem, wie stark Du sie auflädst; allerdings wird auch ihre Reichweite immer geringer und ganz allgemein sind sie auch langsamer und Du kannst so nicht rutschen. Sie haben jedoch unbegrenzte Energie, und voll aufgeladene Schläge sind nötig, um bestimmte brüchige Blöcke zu zerstören. Bestimmte Gegner lassen sich mit dieser Gewalt auch durch ihre Schilde hindurch treffen oder auch zurückstoßen.

Yamato Man: Yamato Spear

Feuert Speerspitzen nach vorne. Leicht schräg, und abwechselnd schräg nach oben und nach unten, was aber kaum einen Unterschied machen und eher als optischer Effekt gedacht sein dürfte. Die Dinger kommen jedoch durch die Schutzschilde bestimmter Gegner.

Wind Man: Wind Storm

Bewegt sich den Boden entlang, bis er etwas trifft, und auch Stufen hinunter. Also fast identisch mit der Flutwelle aus dem Vorgänger. Wird ein Gegner hierdurch vernichtet, explodiert er nicht wie sonst, sondern fliegt etwas spektakulär davon, was wiederum von den Gravitationsneutronen übernommen wurde; leider scheint er so keine Gegenstände hinterlassen zu können.

Blizzard Man: Blizzard Attack

Vier Schneeflocken erscheinen zunächst hinter Dir und fliegen dann gerade und schräg nach vorne.

Flame Man: Flame Blast

Mega Man verschießt einen kleinen Feuerball, der kurz vor ihm landet und dann kurzzeitig eine Flammensäule erzeugt (sie kann aus dem Boden oder auch einer Wand kommen).

Plant Man: Plant Barrier

Schon wieder ein Schutzschild. Er verschwindet, sobald er etwas abwehrt/schädigt, und ist interessanterweise stärker als etwaige Schilde von Gegnern. Anders als die Sternengranaten in MM5 lassen sich die Blätter leider nicht werfen.

Knight Man: Knight Crusher

Ein Flegel. Die Kette ist unsichtbar, trotzdem kommt die Kugel bumerangartig wieder zu uns zurück. Außerdem können wir sie nicht nur nach vorne, sondern auch schräg nach oben oder unten schießen. (Die kurze Demo macht sich nicht die Mühe, uns darauf aufmerksam zu machen ...)

Tomahawk Man: Silver Tomahawk

Diese fliegenden Waffen machen eine kleine Kurve nach unten und fliegen dann schräg nach oben. Scheinen viel Schaden bei gewöhnlichen Gegnern zu machen, wenn man sie denn trifft.

Centaur Man: Centaur Flash

Der Zentaur selbst friert Mega Man hiermit ein, doch Mega Mans Version fügt allen Gegnern im Bild Schaden zu (einige sind natürlich immun gegen ihn, einige werden aber auch trotz Schild getroffen) und verbraucht natürlich relativ viel Energie. Also praktisch identisch mit den Gravitationsneutronen aus MM5.

Buchstabentafeln: Beat

Diesen Gefährten verdienen wir uns optional, und er greift ganz automatisch verwundbare Gegner an, bis ihm die Energie ausgeht. Zwar kehrt er nach jedem

Angriff immer erst zu Mega Man zurück und kann, anders als im Vorgänger, keine Endgegner mehr verwunden, trotzdem kann er in einigen Situationen durchaus nützlich sein. Solange Beat im Bild ist, kannst Du weiterhin einfache Plasma-schüsse abfeuern.

### 5.1) Allgemeine Tips

- Wird Mega Man getroffen, ist er kurze Zeit unverwundbar. Nutze diese Phase aus! Natürlich darfst Du weder ihre Dauer überschätzen noch erwarten, daß sie beim Sturz in einen Abgrund hilft.
- Es ist normalerweise nicht notwendig, die kleineren Gegner zu besiegen. Manchmal könnte es sinnvoller sein, einfach an ihnen vorbeizulaufen. Bedenke aber, daß Gegner Items hinterlassen können, also versuche zumindest die einfachen zu zerstören.
- Zerstörst Du einen kleineren Gegner, läufst dann aus dem Bildschirm hinaus und wieder zurück, ist der Gegner normalerweise wieder da. Das kannst Du ausnutzen, um bei leicht zu besiegenden Feinden Items zu farmen.
- Wenn Utensilo Dir einen Gegenstand zuwirft, den Du gar nicht haben willst, dann laß ihn einfach liegen und verlasse den Bildschirm wieder. Betrittst Du den Raum erneut, kehrt Utensilo zurück und gibt Dir (hoffentlich) ein anderes Item - solange, bis Du es einsammelst. Leider kannst Du diesen Trick nur anwenden, wenn das Level-Design es zuläßt.
- Mega Mans Lebensenergie hat keinerlei Einfluß auf seine Stärke, daher ist es nicht sooo schlimm, wenn Du mal getroffen wirst. Hauptsache, Du erreichst erst einmal den Rücksetzpunkt in der Levelmitte bzw. das Tor zum Endgegner, dann kannst Du nach einem Lebensverlust gleich wieder mit voller Lebensenergie an dieser Stelle weitermachen (sofern Du noch Extraleben hast).
- Gelangst Du zu einem Endgegner und hast nicht mehr viel Lebensenergie, aber noch Extraleben, kannst Du trotzdem ruhig schon mal gegen den Boß kämpfen, um zu üben. Den Einsatz von Spezialwaffen solltest Du Dir allerdings überlegen, da deren Energie bei einem Lebensverlust nicht wiederhergestellt wird; Ähnliches gilt für die Energietanks.
- Wenn gerade keine Feinde in Sicht sind, kannst Du das ausnutzen, um schon mal Deinen Mega Buster aufzuladen. Im Kampf geht es aber meist schneller, wenn Du einfach drauflosballerst - das hängt einfach vom Gegner ab.

### 5.2) Kurzübersicht

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

Gegner	empfohlen	Beute
Blizzard Man	Flame Blast (Power-Flitz, Flug-Flitz)	Blizzard Attack
Wind Man	Centaur Flash (Flug-Flitz)	Wind Storm
Flame Man	Wind Storm	Flame Blast, Power-Flitz
Plant Man	(Blizzard Attack, Power-Flitz)	Plant Barrier, Flug-Flitz
Tomahawk Man	Plant Barrier (Power-Flitz, Flug-Flitz)	Silver Tomahawk (Energy Balancer, B)



Yamato Man	Silver Tomahawk (Flug-Flitz)	Yamato Spear (E)
Knight Man	(Yamato Spear, Power-Flitz, Flug-Flitz)	Knight Crusher (A)
Centaur Man	Knight Crusher (Flug-Flitz)	Centaur Flash (T)

Ein Robotermeister muß natürlich zwingend mit der Standardwaffe besiegt werden, hier dürften Plant Man und Knight Man die einfachsten sein. Die Reihenfolge, die ich vorschlage, ist die, in der ich die Level im Folgenden aufliste, mit Plant Man als erstem Gegner. Willst Du allerdings möglichst schnell die beiden Verwandlungsmöglichkeiten erhalten und somit unterwegs viele Items mitnehmen können, ohne Stages wiederholen zu müssen, empfiehlt es sich mit Flame Man in den Zyklus einzusteigen, der aber nicht so leicht zu durchschauen ist. (Und ein Kompromiß wäre, sich von Plant Man den Jet zu holen und dann zu Knight Man zu springen.)

Auf die doppelten Robotermeister und Beat sollte ich auch noch eingehen. Vier der Gegner existieren zweimal am Ende ihrer jeweiligen Stage, nach einer Weggabelung. Besiegst Du das Exemplar am Ende des regulären Pfades, genügt das für die Spezialwaffe und später die Erlaubnis, gegen Mr. X anzutreten. Besiegst Du den anderen Gegner, der nur mit einem der Flitz-Adapter zu erreichen ist, erhältst Du aber zusätzlich noch eine Buchstabentafel für Beat (kann natürlich auch bei einem späteren Besuch im Level noch nachgeholt werden). Diese Tafel wird dann im Auswahlbildschirm im Fenster des jeweiligen Robotermeisters angezeigt. Ist das Fenster leer, hast Du dort einen Buchstaben verpaßt. Level, in denen es gar keinen gab, werden mit einem Mega-Man-Symbol gekennzeichnet.

#### 5.3.1) Plant Man

Die Items an zwei Stellen im Level (Lebensenergie und ein Bonusleben, später Waffenenergie) gibt es nur für Power Mega Man.

- Nach kurzer Zeit begegnen wir Utensilo; leider haben wir keine Möglichkeit, den Abschnitt zu verlassen und neu zu betreten, wenn uns der von ihm angebotene Gegenstand nicht gefällt. Lade Deinen Buster auf, wenn Du weiter nach unten springst, um dem Gorillapanzer am Boden sofort eine verpassen zu können, sein Kopf ist der Schwachpunkt. Der Zwischengegner versucht, Dich in die Ecke zu drängen; triffst Du ihn woanders, drängst Du ihn immerhin noch etwas zurück, also schieße in jeder Höhe. Falls Du den Flame Blast schon hast, willst Du ihn vielleicht verwenden.

- Die Sprungfedern katapultieren Dich stärker nach oben, wenn Du im richtigen Moment den Sprungknopf unten hast. Sind Dornen über Dir, darfst Du das natürlich nicht. Danach folgt noch ein zweiter Gorillapanzer, der sich nicht vom ersten unterscheidet.

- Aus den meisten kleinen Wasserlöchern, sowie an einigen Stellen bei den größeren, springen Gabgyos heraus, wenn Du Dich ihnen näherst. Stößt Du mit ihnen zusammen, kannst Du in die Löcher fallen, die Abgründen entsprechen, also sei vorsichtig. Bewege Dich nahe an sie heran und hüpfte auf die andere Seite, kurz nachdem sie verschwunden sind (selbst wenn Du sie abschießt, erscheint etwas später ein neuer). Bei der Kanone (Tadahou) lohnt es sich wohl nicht, sie von den Sprungfedern aus zu bekämpfen, also springe in einem geeigneten Moment nach vorne. Die schwebenden Dinger weiter hinten sind Plattformen, Du mußt nur auf sie schießen, um sie zu öffnen - aber Achtung, etwaige Gabgyos können bis ganz nach oben springen. Übersieh nicht die Lebensenergie in den Blüten, und gehe bei den großen Gräben nahe an die Kante und lasse das Steuerkreuz nicht zu früh los.

Nach diesem Spießrutenlauf erweist sich Plant Man zum Glück als ein Gegner, der einem festen Schema folgt und auch mit dem Mega Buster (eigentlich ist die

Blizzard Attack sein Schwachpunkt) recht gut zu besiegen ist, wenn wir es denn richtig anstellen. Er springt und wirft bei der Landung sofort seinen Blatterschild<sup>W</sup>seine Plant Barrier auf uns, die es natürlich zu überspringen gilt. Da er nun ungeschützt ist, verpassen wir ihm schnell eine Ladung. Danach kommt er auf uns zugelaufen, und wir sollten uns schnell zur Wand zurückziehen; Plant Man sollte uns nicht so weit verfolgen, wieder zurückspringen, erneut Blätter werfen usw.

### 5.3.2) Tomahawk Man

- Kannst Du bereits zu Power Mega Man werden, dann zerstöre die Blöcke (Fässer) im ersten Abschnitt. Einer enthält wenig Lebensenergie, der andere einen ganzen Tank.

- Das Gerät, das Metools ausspuckt, ist ein Zwischengegner und muß zerstört werden. Schwachpunkt ist der untere Bereich, über der Öffnung. Im folgenden Gang solltest Du ständig schießen.

- Kurze Zeit später treffen wir auf Utensilo und dann eine Weggabelung. Den oberen Weg können wir jedoch nur als Jet Mega Man nehmen. Dort fliegen wir von Plattform zu Plattform und gelangen so zu großen Energieauffrischungen und einem Energietank. Unten gibt es Skull Walkers (die nicht stark sind, trotz ihres Namens aber springen können) und nur wenig Lebensenergie.

- Nach einem zweiten Zwischengegner (identisch mit dem ersten) gibt es eine weitere Weggabelung; erneut brauchen wir Flug-Flitz für einen der beiden Pfade, diesmal den unteren. Achtung, die Gegner oben können uns auch in der unteren Ebene treffen. Am Ende gibt es aber auch einen großen Lebensenergiekristall (die Plattform im selben Bildschirm wirft uns übrigens nach kurzer Zeit ab) und den optionalen richtigen Tomahawk Man und von ihm das B für Beat. Hast Du aber auch schon den Power-Adapter, dann nimm den oberen Pfad (wenn Du willst, kannst Du hinterher wieder umkehren) und zerstöre den Block in der Wand (dazu mußt Du sehr nahe an die Dornengrube heran, oder vorsichtig ans untere Ende der Leiter). Im Raum dahinter finden wir einen Cameo-Auftritt und den Energy Balancer.

Tomahawk Man bewegt sich nur langsam, und wir können theoretisch unter allen seinen Projektilen durchrutschen, nur leider sind diese wiederum ziemlich schnell, so daß wir leicht den richtigen Moment verpassen. Benutze also lieber die Plant Barrier und berühre ihn mit den Blättern.

### 5.3.3) Yamato Man

Ben K (der Name ist eine Anspielung auf einen legendären Krieger namens Benkei) ist durch seine wirbelnden Speere geschützt, Du mußt also schnell sein (oder eine Waffe mit entsprechender Flugbahn benutzen), um ihn treffen zu können. In späteren Abschnitten mußt Du über Räder laufen, die sich drehen, also sei darauf gefaßt.

- Als Power Mega Man können wir kurz nach Beginn eine Abzweigung und somit einen alternativen Pfad nehmen. Dort treffen wir auf Zwischengegner Gamarn und Gamadayu. Attackiere die Augen des Frosches mit einer geeigneten Waffe. Zur Belohnung gibt es einen Energietank.

- Auf dem oberen Pfad hingegen kommen wir mit Jet an ein Bonusleben - sofort im ersten Bildschirm, also kannst Du gleich wieder umkehren, wenn Du willst.

- Die Katonbyons, ebenfalls oben, lassen ihre Bomben kurz vor uns fallen - wir

sollen in sie hineinlaufen. Bleibst Du jedoch sofort stehen, passiert Dir nichts.

- Kaum haben sich die beiden Pfade wieder vereinigt, schon gibt es eine weitere Gabelung, diesmal benötigen wir den Jet, um nach oben zu kommen. Dieser Pfad dürfte der einfachere sein, außerdem geht es dort zum echten Yamato Man und somit dem E von Beat.

- Vorsicht auf dem unteren Pfad vor den Gabgyos. Gehe nahe an die Wasserlöcher heran und springe, sobald sie verschwunden sind. Den Schüssen der Tecks ist auch nicht einfach auszuweichen, wenigstens gibt es danach aber noch etwas Lebensenergie.

Wenn Yamato Man nicht springt und mehrere Speerspitzen nach unten feuert, schießt er eine horizontal und läuft ihr hinterher. Es erfordert jedoch viel Übung, diesen Angriffen auszuweichen aufgrund seines relativ hohen Tempos. Der Silver Tomahawk macht die Sache deutlich einfacher.

#### 5.3.4) Knight Man

Die Browns, Faßgegner, müssen am Kopf getroffen werden. Der zeigt sich aber erst, wenn Du das Faß triffst. Wenigstens hören sie dann auch auf zu schießen. Mit einem Power-Schlag hast du das Problem mal wieder nicht, mußt aber halt in den Nahkampf.

- Power Mega Man kommt gleich zu Beginn an ein Extraleben.

- Laufe unter der Dornendecke durch, wenn sie gerade oben ist, springe nur über die Grube, wenn die Decke ganz oben ist, bringe Dich in der Bodennische in Sicherheit und sei auf entgegenkommende Gegner gefaßt.

- Nach Utensilo treffen wir auf die sogenannten Brain Breaks. Attackiere sie schnell mit mehreren Schüssen, da sie beim ersten Treffer losstürmen. Mit Jet gibt es in diesem Abschnitt noch einen Energietank.

- Im nächsten und letzten großen Abschnitt werden wir ständig nach oben und nach unten gestoßen. Steuere also vorsichtig um die Cyber Spines herum; zerstören lassen sie sich nur mit Blizzard Attack oder einem ordentlichen Schlag von Power Mega Man (mit dem Problem, sie überhaupt zu treffen). Letzterer kann anschließend auch noch einen alternativen Pfad freilegen und sich am Ende Beats A verdienen.

Knight Man schützt sich mit einem Schild. Dennoch ist er ein überraschend einfacher Gegner, wenn man ihn durchschaut hat. Springt er, rutschst Du unter ihm durch, wenn nötig. Schleudert er seinen Flegel - immer dahin, wo Du gerade stehst -, weichst Du nach hinten aus und verpaßt ihm, da er so ungeschützt ist, schnell einen Superschuß. Mit einer Waffe, die den Schild durchdringen kann, etwa dem Yamato Spear, ist er natürlich noch einfacher.

#### 5.3.5) Centaur Man

Im Wasser haben wir wie üblich eine andere Sprungphysik.

- Im ersten Einzelbildschirm kommen wir problemlos mit Jet über Dornen und unteren Gegner hinweg. Sei anschließend bei der Dornendecke vorsichtig und lasse den Sprungknopf rechtzeitig los, um nicht gegen sie zu stoßen (ich bin mir nicht sicher, ob der Jet hier die Sache vereinfacht oder eher irritiert). In älteren Versionen dieser Szene sollten wir uns mit Absicht treffen lassen

und die Unverwundbarkeitsphase ausnutzen, allerdings machen die Gabgyos hier mehrere Einheiten Schaden.

- Wenn das Wasser steigt und fällt, befindet es sich seltsamerweise über uns. Die Choker Ohs springen somit weiter als es zunächst den Anschein hat. Mußt Du über eine besonders große Dornengrube springen, machst Du das natürlich auch, wenn das Wasser tief steht. Erledige im nächsten Bildschirm die Pookers mit Superschüssen. Danach gibt es schon wieder etwas von Utensilo.

- Vorsicht in dem einzelnen Bildschirm bei dem Wasserfall. Wir sehen sofort einen herabfallenden SRU-21/P, in der Decke verstecken sich aber noch einige weitere. Danach wartet ein ziemlich widerstandsfähiger Squidon; Du kannst seine Projektile ebenfalls abschießen.

- Als Jet Mega Man kommen wir zum oberen Tor und damit zum richtigen Endgegner und dem T.

Centaur Man ist wieder weniger angenehm. Seine Schüsse sehen recht simpel aus, die Wand wird sie jedoch in viele Richtungen reflektieren. Stelle Dich dann in die Mitte des Raums, um nicht getroffen zu werden - leider könnte Centaur Man selbst dort gerade stehen, oder er friert Dich mit seinem Centaur Flash ein. Verschwindet er, taucht er anschließend da wieder auf, wo Du gerade warst, also gehe einfach zur Seite. Ihn zu überspringen ist aufgrund seiner Größe wieder schwierig, also bringe lieber den Knight Crusher mit, der kurzen Prozeß mit ihm macht.

#### 5.3.6) Wind Man

Ventilatoren im Boden pusten uns nach oben, laß Dich nicht von ihnen überraschen. Steuere bloß über die Ventilatoren unter den Dornen hinweg, bevor Du gegen diese stößt, aber nicht zu schnell, wenn sich hinter ihnen ein Abgrund befindet.

- Und wieder gibt es einen exklusiven Gegenstand für Power Mega Man, jedoch nur Lebensenergie, kurz nach Beginn der Stage. Die Kugeln der anschließenden Kano-peller können wir zerstören, sei aber vorsichtig bei den Cyber Spines.

- Die Plattformen im Abschnitt nach den ersten Dornen bewegen sich auf die andere Seite der Halterung, kurz nachdem Du auf sie gesprungen bist, also hüpfе schnell weiter dorthin. Hast Du ein Jetpack, dann fliege von der zweiten Plattform aus los, um Lebensenergie und einen E-Tank zu erreichen. Unter dem einzelnen Cyber Spine an der Decke im nächsten Bildschirm können wir einfach durchrutschen.

- Nicht viel später begegnen wir (jedenfalls auf der ursprünglichen Schwierigkeitsstufe) einem Power Slam. Bleibe einfach in dem kleinen Tunnel, der in den Raum geführt hat, er kommt dort nicht hinein. Sei aber auf die Twin Roaders im nächsten Bildschirm gefaßt (Superschuß oder so bereithalten).

- Und noch ein Bonus für Träger von Flug-Flitz: Energieauffrischungen unmittelbar vor dem Tor zum Boß.

Auch Wind Man ist ein relativ einfacher Gegner, wenn wir auf seine Angriffe gefaßt sind. Saugt er uns an, rutschen wir in die andere Richtung. Fliegt er zu uns, rutschen wir unter ihm durch. Verschießt er Propeller wellenartig, müssen wir im richtigen Moment über sie springen, weshalb Du auf Distanz bleiben solltest, soweit möglich. Wollen wir auf Nummer sicher gehen, nehmen wir den Centaur Flash mit. Behalte aber seine Unverwundbarkeitsphasen im Auge - setzt Du den Flash zu schnell hintereinander ein, verschwendest Du nur Energie, die

Dir hinterher fehlt.

#### 5.3.7) Flame Man

Fällst Du in das Öl, wirst Du lediglich behindert. Wird das Öl jedoch in Brand gesteckt, dann halte Dich bloß von ihm fern, bzw. versuche die Gegner von vornherein daran zu hindern.

- Der brüchige Block am Anfang enthält ein Bonusleben. Anscheinend können wir ihn aber erst zerstören, wenn wir den Level wiederholen, wozu es normalerweise gar keinen Grund gibt.

- Im zweiten großen Abschnitt müssen wir die Pookers mit Superschüssen umpusten. Landen sie im Öl, verwandeln sie sich in Transportmittel, die sich vorwärts bewegen, wenn wir auf ihnen herumphüpfen und die auch feuerfest sind.

- Wir haben immer noch keine gute Waffe gegen die Cyber Spines, ein Superschuß läßt sie zumindest kurz innehalten. Sie werden schneller, wenn Mega Man sich auf gleicher Höhe befindet, also Vorsicht. An den Energietank kommen wir wohl kaum ran, ohne verletzt zu werden (eventuell die Lebensenergie kurz davor liegenlassen und erst hinterher einsammeln), aber dafür kann er sich gegen den Robotermeister als nützlich erweisen.

Flame Mans Feuerbälle lassen sich noch relativ einfach überspringen. Bei seinen Flammensäulen hingegen gibt es nur in bestimmten Abständen eine nennenswerte Lücke - so ungefähr einen knappen halben Raum vom Robotermeister entfernt; lästigerweise blocken sie in der Regel auch unsere Schüsse ab. Wenn Du selbst mit Energietank im Rücken Probleme hast, dann besorge Dir erst den Wind Storm, der nicht nur den meisten Schaden verursacht, sondern auch durch die Flammen hindurchgeht.

#### 5.3.8) Blizzard Man

Die Zeitbomben sind eines von wenigen neuen Designelementen in den Game-Boy-Ablegern, und nun hat man sie tatsächlich in einen Teil der Hauptserie übernommen. Sobald Du auf sie springst, oder sie bei entsprechender Ausrichtung anrempelst, zählt der Countdown herunter (überraschend schnell) zur Explosion, also mache Dich schnell wieder davon. An einigen Stellen können wir dank Glatt-eis leicht in die Gegner oder Abgründe hineinrutschen, also Vorsicht (Du willst Dich vielleicht hüpfend vorwärtsbewegen).

- An das Bonusleben kommst Du mit dem Flame Blast; etwas später führt er auch zu einem Energietank. Benutze die Bombenreihe als Plattformen, wenn Du Lebensenergie haben willst, oder rufe Flug-Flitz. Hältst Du im anschließenden Fall nach links gegen die Wand, kannst Du in eine Nische gelangen, in der sich ein weiteres Leben befindet, allerdings benötigst Du den Power-Adapter, um den Eisblock zerstören zu können, in dem es sich befindet; das Propellerauge als Wächter macht die Sache auch nicht gerade angenehmer.

- Die Shield Attackers lassen sich mit Power-Schlägen auch von vorne besiegen, Du darfst aber nicht zu spät zu ihnen springen. Auf die gleiche Weise können wir hinten einen Block zerstören und Lebensenergie finden.

- Beim U-Boot, das sich mit dem Wasser auf und ab bewegt, müssen wir natürlich aufpassen, nicht gegen die Dornendecke zu stoßen, aber auch unter uns im Wasser sind welche, also sei vorsichtig. Die Cannon Joes machen die Sache nicht gerade einfacher, da sie praktisch schräg feuern; vielleicht willst Du hier einfach Beat rufen, der sie mit nur einem Angriff vernichtet. Als Power Mega Man kannst

Du einen Gang mit etwas Lebensenergie und einem weiteren E-Tank öffnen; der Hauptteil des Ganges liegt jedoch in Reichweite der Dornen, also mußt Du sehr schnell sein (am besten wieder normaler Mega Man werden und rutschen, das geht etwas schneller). Danach müssen wir zwingend über Bomben hüpfen; die im Einzelschirm respawnen, wenn Du die Leiter wieder runter und rauf kletterst.

Auch Blizzard Man ist kein sehr angenehmer Gegner. Du wirst ständig über ihn springen oder Schneeflocken ausweichen müssen; bei den letzteren sollten wir uns wohl in eine Ecke zurückziehen, dann aber schnell wieder heraus. Kämpfe mit dem Flame Blast; leider ist mit ihm nicht immer gut zu treffen (dafür verbraucht er wenig Energie), und als Schneeball ist der Robotermeister komplett unbesiegbar.

Alle Robotermeister besiegt? Dann können wir jetzt zum Gegenangriff übergehen. Mr. X' Hauptquartier besteht aus vier Stages, die alle in einer festen Reihenfolge bewältigt werden müssen. Aber Achtung, es gibt kein Zurück - hast Du Beat oder den Energy Balancer noch nicht, ist das jetzt die letzte Gelegenheit, sie sich noch zu erspielen. Willst Du noch ein paar Energietanks, so sei an die Stage von Tomahawk Man erinnert (allerdings sind sie auch in den Finalleveln keine Seltenheit). Vor allem nimm Dir Zeit - das Spiel dauert noch eine Weile, ab hier gibt es aber keine Paßwörter mehr (bei einem Game Over kannst Du noch eines erhalten, das Dich aber lediglich zum Eingang bringt; auch die Speicherfunktion ist diesbezüglich nicht mehr in Kraft). Deine Waffenenergie wird zwischen den Leveln nicht wieder aufgefüllt, wohl aber, wenn Du alle Leben verlierst und Continue wählst (Stage Select wird nicht mehr angeboten).

#### 5.3.9) Mr. X 1

- Schalte den Kanopeller an der Leiter mit einer geeigneten Waffe aus, dann fliege als Jet Mega Man los (allmählich sollten wir uns diese Fähigkeit aber eingeprägt haben, oder?). Aufgrund der Dornen ist die Sache aber viel schwieriger, als sie aussieht. Lasse den Knopf also los, bevor Du gegen die oberen stößt, halte ihn aber schnell wieder erneut gedrückt, da unser Fall erst mit einer gewissen Verzögerung gebremst wird, und steuere ständig weiter nach rechts, damit wir auch ja die Leiter erreichen, bevor uns die Energie ausgeht.

- Zwei Bildschirme weiter gibt es eine Abzweigung. Wählst Du den oberen Pfad, er ist von mittlerer Schwierigkeit, kannst Du dort mit einem Power-Schlag einen Block zerstören und einen Energietank finden. Steuere nach dem entsprechenden Abschnitt im Fallen schnell nach links.

Der rechte Weg dürfte der einfachere sein, abgesehen davon, daß Du dank der Dornen nur schwierig hineinkommst: Lade Deine Power-Faust auf, springe auf die erste und sofort weiter auf die zweite Plattform, lasse Dich auf die umgeklappte erste zurückfallen, dann mache einen Sprung auf die umgeklappte zweite, haue schnell die Wand kaputt und laufe hinein, bevor die Plattform wieder zurückklappt. Im folgenden Gang kannst Du weitere Blöcke zerstören, um mehr Platz zu haben. Wir finden lauter Energieauffrischungen (keinen Tank) und am Ende satte vier Bonusleben.

Der Endgegner diesmal besteht aus zwei Maschinen namens Rounder II, die von Schienen aus angreifen. Benutzt Du den Mega Buster, mußt Du sie anscheinend an der Seite treffen (Streifschüsse reichen also nicht). Fast alle Spezialwaffen scheinen aber mindestens zwei Punkte Schaden zu machen, die beste ist wohl der Flame Blast. Paß auf, nicht von den gelegentlich abgeworfenen Bomben getroffen zu werden, und wann immer einer nach unten kommt, erzeugst Du eine Flamme in seinem Weg und springst dann über ihn. Oder attackiere sie mit Superschlägen als Power Mega Man, dann kommt es auf Dein Timing an, im Erfolgsfalle ändern sie sofort die Richtung. Die linke Ecke scheint am sichersten zu sein, aller-

dings kann auch dort eine Bombe fallen.

#### 5.3.10) Mr. X 2

- Im ersten Abschnitt dieser recht kurzen Stage gibt es durchlässigen Boden (gekennzeichnet durch das gelbe Wandteil) - keine Angst, er führt uns zu neuer Waffenenergie. Springst Du wieder nach oben, dann mache Dich darauf gefaßt, die Moliers schnell zu zerstören (nein, wir sollen sie nicht in die Grube locken). Am Ende machen wir einen nicht zu großen Sprung zwischen den Dornen hindurch. Die Blöcke im folgenden Abschnitt stürzen unter uns ab, also laufe einfach schnurstracks über sie hinweg. Im dritten Abschnitt sollten wir hinter der ersten Grube einen Superschuß bereithaben, und die weiteren natürlich unbedingt überspringen (oder -fliegen).

Der Endgegner, der Power Piston, zeigt nicht viel Gnade. Wir werden von der Wand aus beschossen, gleichzeitig fallen Felsen herab. Bleibe am linken Rand, versuche, zwischen den Schüssen hindurchzuspringen, und kämpfe vorzugsweise mit dem Silver Tomahawk.

#### 5.3.11) Mr. X 3

- Rutsche zwischen Plattform und Blöcken hindurch zum Extraleben, dann zerstöre die Spines durch die Blöcke hindurch mit der Blizzard Attack. Klettere die linke Leiter hinauf, wenn Du einen Energietank haben willst; danach mußt Du wieder zurück und zur rechten fliegen.

- Im ersten langen Abschnitt müssen wir über Paare von Blöcken hüpfen. Wie schnell klar sein sollte, senkt sich der Block, auf dem wir stehen, während sein Partner sich nach oben bewegt. Schieße entgegenkommende Fire Tellies ab, wenn nötig, und sei vorsichtig bei der Dornendecke - zwischen dieser und dem nächsten Block muß natürlich genug Platz sein.

- Bei der Weggabelung empfiehlt sich der untere Weg, da sich in den Blöcken ein Energietank und später etwas Lebensenergie befinden. Die Spines willst Du aber wieder schnell mit Blizzard ausschalten. Danach wird es wieder Zeit für den Jet, dann für Superschüsse, mit denen wir uns vorsichtig vorarbeiten.

Metonger Z feuert Gruppen von Kugeln. Mal hüpfende Kugeln - versuche Dich jeweils so hinzustellen, daß sie über Dich hüpfen - und mal solche, die einfach über uns hinwegfliegen, wenn wir am Boden bleiben. Das Cockpit mit dem Met ist der Schwachpunkt; die beste Waffe ist die Blizzard Attack, es wird jedoch mit deren Energie knapp.

#### 5.3.12) Mr. X 4

In Teilen dieses Levels kommen Eier aus Röhren, aus denen dann Peats (Mr. X' Antwort auf Beat) schlüpfen, die sich auf uns stürzen, also schieße sie schnell ab oder weiche aus. Zum Teil kannst Du mit Power-Schlägen auch Blöcke auf die Röhren stoßen, um sie zu blockieren (Wortspiel nicht beabsichtigt).

- Die Plattform im ersten Bildschirm dreht sich um, nachdem wir auf sie gesprungen sind, also schnell weiter. Im zweiten nicht zu hoch springen (auch an der Leiter sichergehen, daß wir ganz links sind). Oben finden wir dann lauter Gegenstände, zum Teil in den zerstörbaren Blöcken. Rutsche nicht rechts aus dem Tunnel mit viermal Waffenenergie heraus, Du willst ja nicht gegen den Wall Blaster II stoßen, also zerstöre vorher beide Blöcke rechts vom Energietank.

- Im Bildschirm mit den Shield Attackers gibt es wieder eine Weggabelung - wir können nach oben oder nach rechts, und der rechte Pfad ist recht einfach, sofern Du Dich auf normale Sprünge beschränkst - mit Jet werden wir leicht überrascht und in den Abgrund gestoßen. Der obere wirkt etwas schwieriger (bei den Gegnern unterhalb von Stufen wartest Du einfach, bis sie von selbst explodieren), bietet jedoch ein Bonusleben. Nachdem sich die Wege wieder vereinigt haben, gibt es schon wieder einen Energietank, allerdings nur, wenn Du den Block nicht nach unten schubst. Weiter hinten ist dieser Abschnitt ziemlich heftig, wir wollen wohl den Centaur Flash oder Beat benutzen.

Mr. X versucht, uns mit seinem X Crusher keinen Platz zum Ausweichen zu lassen. Er scheitert, sobald wir ihn durchschaut haben, wird er praktisch trivial - stehe einfach in einer Ecke, mache nur kleine Sprünge über seine Energiekugeln und schieße zwischendurch auf ihn. Der Flame Blast macht den meisten Schaden, aber der Mega Buster trifft besser und sollte reichen.

Nach dem obligatorischen Möchtegern-Plot-Twist folgt ein weiteres Laboratorium mit noch einmal vier Stages. Nein, wir müssen direkt weitermachen.

#### 5.3.13) Dr. Wily 1

- Kannst Du ein Extraleben gebrauchen? Einer der Blöcke im ersten Abschnitt enthält eines.

- Halte Dich links, während Du vom ersten Einzelbildschirm in den zweiten fällst. Im dritten sollten wir mit einem einfachen Sprung nach links zwischen den Ventilatoren hindurchkommen. Zwischen dem vierten und fünften hältst Du Dich links (Achtung, die Plattform kippt, also schnell weiter), für den sechsten in der Mitte, für den siebten wieder rechts - wobei, wenn wir den Jet angewählt haben und schon kurz vor Verlassen des sechsten ihn aktivieren und im siebten direkt nach rechts steuern, können wir hier landen und als Power Mega Man durch die Wand brechen für einen anderen Pfad. Nimm dort die rechte Leiter und aktiviere sofort wieder den Jet, wenn Du sie losläßt, um nach links zum Energietank steuern zu können, denn der Boden ist durchlässig, darunter gibt es übrigens Lebensenergie. Einen Bildschirm unter dieser kannst Du wiederum im Fallen nach rechts in die Röhre steuern für Waffenenergie.

Auf dem regulären Pfad steuern wir bei den folgenden Ventilatoren nach links, wenn wir möglichst hoch sind, dann schießen wir schnell den Cannon Joe kaputt und holen wieder den Jet raus. Du mußt Dich am Überhang vorbeifallen lassen, den Knopf aber anscheinend schon auf Bodenhöhe drücken und halten - im Zweifelsfall lieber zu früh als zu spät.

Am Ende der Stage erwartet uns ein Mechazaurus. Theoretisch müssen wir hier einfach nur den Feuerbällen ausweichen und von den Plattformen aus auf die Augen schießen - mit dem Yamato Spear für maximalen Schaden -, nur leider befördern wir uns damit immer in eine Ecke und können kaum den Feuerbällen ausweichen. Es kommen jedoch abwechselnd zwei und vier hintereinander, mit kleinen Pausen dazwischen, also ist es sicherer, nur in denen anzugreifen; stehst Du an einer bestimmten Position nicht weit vom Tor entfernt, wird Dich keiner der Bälle treffen. Wenn Du wirklich sicher sein willst, dann bleibe einfach dort und boxe mit Power-Schlägen die Plattformen zurück, aber mit der Taktik dauert der Kampf sehr lange.

#### 5.3.14) Dr. Wily 2

- Zu Beginn gibt es wieder einen Energietank, dann dürfen wir uns nicht vom



eisigen Boden überraschen lassen, sowie den Gegnern, also Waffe bereithalten. Du solltest wohl unter dem ersten Shield Attacker durchrutschen, dann auf die Plattform springen. Bei den zwei Shield Attackers am Ende kannst Du über den unteren springen und Dich dann an der Leiter in Sicherheit bringen (... oder arbeite Dich einfach mit Power-Schlägen durch). Es folgen die traditionellen erscheinenden und verschwindenden Blöcke - übersieh nicht den Weg nach rechts (Schnee mit Flamme schmelzen). Die Leiter links ist eigentlich schwieriger zu erreichen - dazu müssen wir einmal bereits im Sprung sein, während die Blöcke wechseln, und dann durch eine Engstelle rutschen; es ist wohl Ansichtssache, wo die Gegner einfacher sind, auf dem links-oberen Pfad gibt es allerdings einen weiteren E-Tank und Waffenenergie.

Der Tank CSII erinnert stark an die Gorillapanzer: Die Kanone ist der Schwachpunkt, sonst wird er zurückgestoßen. Wenn Du immer wieder springend mit der Standardwaffe auf ihn schießt (oder auch Yamato Spear für zweifachen Schaden) und versuchst, den einfachen Schüssen auszuweichen, ist er überraschend einfach. Der Wind Storm macht sogar vier Punkte Schaden, mit ihm ist aber schwieriger zu treffen, auch aufgrund der Blasen.

#### 5.3.15) Dr. Wily 3

- Ein Wasserabschnitt mal wieder, und fiese Schrauben, die uns ansaugen oder abstoßen (da können sie sogar zwischen wechseln), also laß Dich nicht überraschen und schieße sie so schnell wie möglich ab. Und wir finden schon wieder einen E-Tank. Bei der Dornengrube machen wir einfach einen großen Sprung nach rechts. Schließlich sollten wir wohl über die Lebensenergie hinwegfliegen, wir können sie immer noch einsammeln, nachdem wir die Schraube von hinten zerstört haben.

Von der Teleporter kammer aus müssen dann wie immer alle acht Robotermeister aus dem ersten Teil des Spiels noch einmal besiegt werden, hinterlassen aber jeweils Lebensenergie, nur Waffenenergie gibt es hier leider nicht. Die Reihenfolge, in der Du sie abklapperst ist egal, es könnte sich lohnen, die schwierigen Gegner aufzusuchen, wenn Du viel Energie hast. Im Uhrzeigersinn, beginnend rechts oben sind es Blizzard Man, Flame Man, Tomahawk Man, Wind Man, Centaur Man, Knight Man, Plant Man und Yamato Man. Sie sind identisch mit den Originalen, denke aber daran, daß Du inzwischen über mehr Waffen verfügst.

Sind alle Gegner besiegt, erscheint ein neunter Teleporter. Betrete ihn und die Stage ist zu Ende, diesmal wieder ohne weiteren individuellen Boß.

#### 5.3.16) Dr. Wily 4

Der letzte Level ist wieder sehr kurz, leider gibt es kaum Energieauffrischungen, außer halt Du verlierst alle Leben. Steuere im Fallen nach links für Waffenenergie, achte aber auf die Tadahou auf der anderen Seite. Es folgt noch eine Met-Maschine (wer will, kann hier noch Items farmen, das kann aber sehr lange dauern), dann nach langer Zeit doch noch einmal Utensilo, leider müssen wir das erste Zufallsitem von ihm wählen, hinter ihm auch schon der Tunnel zum Endgegner.

Die sechste Wily Machine ist wieder einfach, wenn wir das Schema durchschaut haben. Sie springt zunächst auf Dich zu, versuche also schnell wegzurutschen. Danach sollte sie nach rechts oben, dann rechts und rechts unten schießen; weiche aus und schieße zurück (sie ist überall verwundbar), und mach Dich bereit, erneut unter ihr durchrutschen zu müssen. Danach schießt sie nach links unten, links und links oben (also eigentlich immer im Uhrzeigersinn), bevor es wieder von vorne losgeht. Auf den ersten Energiebalken folgt natürlich noch

eine zweite Kampfphase, nun mit willkürlich wirkenden Sprüngen und einzelnen Schüssen dazwischen; wenn wir ruhig bleiben, ist sie aber nicht viel schwieriger. Danach gibt es aber noch eine dritte Phase mit einer weiteren Wily Capsule, die zufällig erscheint und wieder recht unfair ist und uns kaum Platz zum Ausweichen läßt.

In allen drei Phasen macht der Silver Tomahawk den meisten Schaden, wahrscheinlich willst Du seine Energie für die letzte sparen; bis dahin sollte der Mega Buster reichen, oder auch der Knight Crusher. Und zum Glück gab es in diesem Spiel jede Menge Energietanks. Und schließlich sind die Roboterkriege endlich vorbei ... zumindest auf dem NES.

## 6) Paßwortsystem

Die Paßwörter sind nicht willkürlich vorgegeben, sondern werden nach einem bestimmten System generiert, das sich relativ einfach entschlüsseln läßt. Das ist eigentlich nicht Gegenstand dieser Lösung, ich will an dieser Stelle nur darauf hinweisen, daß die besiegten Robotermeister und gefundenen Buchstabentafeln sowie der Energy Balancer erfaßt werden und sonst nichts. Die zweite Hälfte des Spiels muß am Stück erledigt werden, und gesammelte Energietanks gehen leider auch verloren.

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

## 7) FAQ

Willkommen zum Mogel-Abschnitt. ;-)

FAQ steht traditionell für Frequently Asked Questions, ich beantworte hier also Fragen. Eigentlich sind mir die Fragen gar nicht gestellt worden, ich beantworte sie aber vorsorglich trotzdem.

- Heißt es korrekt "Megaman" oder "Mega Man"?

In Japan heißt der Blaue Bomber eindeutig "Rockman". Die korrekte westliche Schreibweise ist meines Wissens "Mega Man", allerdings scheint man selbst bei Capcom häufig schlampig oder faul zu sein und "Megaman" zu schreiben.

- Wie viele Episoden gibt es?

Für das NES wurde die Serie bis Mega Man 6 fortgeführt. Teil 7 erschien für das Super NES, Teil 8 für Playstation und Saturn, Teil 8,5 (Mega Man & Bass) für SNES und Game Boy Advance. Mega Man 9 und 10 sind Downloads für Wii, X-Box 360 (also die zweite) und Playstation 3, und MM11 erscheint demnächst für Switch, Playstation 4, X-Box One (also die dritte) und Steam. Außerdem wurden noch fünf Game-Boy-Spiele entwickelt, sowie noch ein paar Ableger und komplette Spin-Off-Serien ... aber wenn Du es wirklich so genau wissen willst, schau mal unten bei den Adressen nach.

- Welche Version von Mega Man 6 ist die beste?

Ich empfehle die Mega Man Anniversary Collection für die X-Box (die erste) 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. Als Alternative bietet sich die Mega Man Legacy Collection für Nintendo 3DS, Playstation 4, X-Box One (also die dritte), Steam und (demnächst) Switch an, die jedoch relativ wenig Extras besitzt. Die mir bekannten Unterschiede sind noch einmal näher in Abschnitt 3.4 aufgeführt.

- Gibt es Cheats?

Nein.

## 8) URLs

Noch ein paar interessante Adressen:

<http://www.themmnetwork.com/> - The Mega Man Network  
Mit die größte Mega-Man-Fansite, mit aktuellen News.

<http://www.mmhp.net/> - The Mega Man Home Page  
Eine weitere sehr große Fansite mit vielen ausführlichen Informationen zu allen wichtigen Mega-Man-Spielen und einer kompletten Fanfiction-Serie.

<http://megaman.wikia.com/> - The Mega Man Knowledge Base  
Als Wiki die vermutlich ausführlichste Mega-Man-Enzyklopädie.

<http://www.bobandgeorge.com/> - Bob and George  
Klasse Webcomic. Weil der Autor seine eigenen Figuren nicht rechtzeitig online bekam, mußten Mega Man und seine Crew einspringen. ;-)

<http://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
- die oben erwähnten Fansites, für die vielen (äh, zusätzlichen) Informationen
- Game FAQs, für die vielen FAQs
- die Autoren der vielen FAQs
- und alle, die noch hier stehen sollten, mir aber jetzt nicht einfallen ;-)