

Mega Man X4 FAQ/Walkthrough (German)

by Corlagon

Updated to v2.01 on Dec 2, 2013

Corlagons Walkthrough zu

Mega Man X4

Version 2.01 - 27.11.2013

© 2003/13 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, Virgin oder Sony.

0.1) Einleitung

Willkommen zu meiner Lösung zu Mega Man X4 (Rockman X4).

Die Lösung basiert auf der Playstation-Version, sollte aber im Prinzip auch auf die Versionen für Saturn, Windows, Game Cube und Playstation 2 zutreffen (siehe Abschnitt 3.4).

Achtung, die Serie wird allmählich storylastiger, also gibt es hier potentielle Spoiler.

0.2) Inhaltsverzeichnis

0.1) Einleitung

0.2) Inhaltsverzeichnis

0.3) Updates

1) Allgemeines

2.1) Story

2.2) Figuren

3.1) Spielprinzip

3.2) Steuerung

3.3) Änderungen seit Mega Man X3

3.4) Versionsunterschiede

4.1) Items

4.2) X' Upgrades

4.3) X' Waffen

4.4) Zeros Techniken

5.1) Allgemeine Tips

5.2.1) Schnelldurchlauf für X

5.2.2) Das Abenteuer mit X

5.2.2.1) Sky Lagoon

5.2.2.2) Dschungel - Web Spider

5.2.2.3) Bio-Laboratorium - Split Mushroom

5.2.2.4) Cyberspace - Cyber Peacock

5.2.2.5) Airforce - Storm Owl

5.2.2.6) Gedenkhalle - Colonel

5.2.2.7) Vulkan - Magma Dragoon

- 5.2.2.8) Schneebasis - Frost Walrus
- 5.2.2.9) Marinebasis - Jet Stingray
- 5.2.2.10) Militärzug - Slash Beast
- 5.2.2.11) Raumhafen
- 5.2.2.12) Endwaffe 1
- 5.2.2.13) Endwaffe 2
- 5.3.1) Schnelldurchlauf für Zero
- 5.3.2) Das Abenteuer mit Zero
 - 5.3.2.1) Sky Lagoon
 - 5.3.2.2) Dschungel - Web Spider
 - 5.3.2.3) Bio-Laboratorium - Split Mushroom
 - 5.3.2.4) Vulkan - Magma Dragoon
 - 5.3.2.5) Cyberspace - Cyber Peacock
 - 5.3.2.6) Airforce - Storm Owl
 - 5.3.2.7) Schneebasis - Frost Walrus
 - 5.3.2.8) Marinebasis - Jet Stingray
 - 5.3.2.9) Militärzug - Slash Beast
 - 5.3.2.10) Raumhafen
 - 5.3.2.11) Endwaffe 1
 - 5.3.2.12) Endwaffe 2
- 6) FAQ
- 7) URLs
- 8) Danksagungen

0.3) Updates

Version 1.0 - 28.09.2003

Berücksichtigt nur X als Spielfigur.

Version 2.0 - 10.10.2003

Berücksichtigt jetzt auch Zero.

Version 2.01 - 27.11.2013

Kleine Überarbeitung, zwischenzeitlich erschienene Versionen erwähnt.

1) Allgemeines

Der Roboterheld Mega Man ist eines der Aushängeschilder des erfolgreichen Videospieleherstellers Capcom, und kann vermutlich auch mit Abstand die meisten Spiele vorweisen (knapp 50 Stück in 15 Jahren!). Mega Man X4, der vierte Teil der ersten futuristischen Spin-Off-Serie, wurde in Japan als Rockman X4 am 01.08.1997 für Saturn und Playstation veröffentlicht, kurze Zeit später dann auch im Westen (diesmal von Virgin hierzulande), wobei es die Saturn-Version aber meines Wissens nicht nach Europa schaffte. 1998/99 folgte dann auch wieder eine Umsetzung für Windows umgesetzt. 2006 erschien ausschließlich in Nordamerika die Mega Man X Collection für Playstation 2 und Game Cube, Japan bekam 2011/12 Fassungen für Mobiltelefone, jeweils eine eigene für X und für Zero.

2.1) Story

Im 21. Jahrhundert gelang es dem genialen Dr. Light, eine völlig neue Version seines Kampfroboters Mega Man zu entwickeln - X, den ersten Androiden mit einem freien Willen. X sollte sich natürlich nicht zu einer Gefahr für die Menschheit entwickeln, daher versiegelte sein Schöpfer ihn in einer Computerkapsel, deren spezielle Routinen die KI gründlich durchtesten und jeden Fehler ausschließen sollte, was allerdings ca. 30 Jahre andauerte.

Im Jahr 21XX wurde X vom Archäologen Dr. Cain wiederentdeckt und aktiviert. Vollkommen fasziniert verwandte Dr. Cain die Pläne von X, um sogenannte Repliden zu bauen. Leider waren diese nicht ausgereift genug und immer mehr von ihnen wurden zu "Mavericks" und wandten sich gegen die Menschen.

Zu ihrer Bekämpfung wurden die Maverick-Jäger ins Leben gerufen, und Cains bester Roboter Sigma zu ihrem Anführer ernannt. Leider wechselte auch Sigma irgendwann die Seite und übernahm die Führung über die Mavericks. Schließlich gelang es X und dem mysteriösen Zero, Sigma zu vernichten.

Im Kampf gegen Sigmas Schergen Vile zerstörte Zero sich selbst, um X zu schützen. Später wurden seine Überreste wiederentdeckt und Zero repariert. Aber auch Sigma hatte irgendwie ein Backup von sich erstellt und kehrte mehrmals in neuen Körpern zurück und mußte erneut besiegt werden. Dabei stellte sich heraus, daß Sigma mit einem gefährlichen Virus infiziert war.

Soweit die ersten drei Teile.

Die vierte Episode dreht sich um die Repliforce, eine Roboterarmee, die inzwischen von Dr. Cain aufgestellt worden ist, um die Maverick-Jäger zu unterstützen. Nach sechs Monaten stuft Cain die Repliforce jedoch als potentielle Gefahr ein und warnt, daß sie sich ebenfalls gegen die Menschen stellen könnte. Und die Situation eskaliert tatsächlich ...

2.2) Figuren

X

Das Vermächtnis des Thomas Light - der erste Androide mit einem freien Willen. Sämtliche Repliden basieren auf seinen Plänen. X basiert seinerseits auf dem legendären Kampfrobooter Mega Man (Rockman in Japan), aber sein Schöpfer wollte, daß er seinen eigenen Lebensweg wählt, und hat ihn daher nicht mit allen von ihm entwickelten Modulen ausgestattet. Trotzdem versucht X, die Menschheit vor den Mavericks zu schützen. Eigentlich verabscheut er Gewalt, aber er fühlt sich mitschuldig an der Bedrohung durch die Mavericks.

Zero

Dieser mysteriöse Androide hatte nach Sigmas Verrat die Führung über die Maverick-Jäger übernommen. In Sigmas Festung zerstörte er sich selbst, um X zu schützen. Später wurde er repariert und jagt nun wieder Mavericks. Oberhaupt der Organisation ist jedoch inzwischen jemand anders.

General

Der Anführer der Repliforce.

Colonel und Iris

Die Repliforce wollte den perfekten Kampfrepliden entwickeln: Nicht nur ein starker Kämpfer, sondern auch ein friedlicher Vermittler. Das wollte nicht so recht zusammenpassen, also wurden zwei Geschwister daraus. Colonel ist ein bedeutendes Mitglied der Repliforce, während Iris auch mit den Maverick-Jägern arbeitet und sich besonders gut mit Zero versteht.

Double

Ein neuer Rekrut bei den Maverick-Jägern, der mit X arbeitet.

Dr. Thomas X. Light

Der legendäre Erbauer von Mega Man sollte eigentlich schon vor langer Zeit verstorben sein, erscheint aber noch als Hologramm in den Upgrade-Kapseln.

Sigma

Dr. Cains stärkster Reploide wurde zum Anführer der Maverick-Jäger ernannt, wurde jedoch mit einem Virus infiziert und wechselte die Seite. Als Anführer der Mavericks wollte er die Menschen töten oder versklaven. Sigma wurde von X und Zero mehrmals vernichtet, kehrte jedoch in neuen Körpern zurück. Möglicherweise ist er immer noch da draußen ...

3.1) Spielprinzip

Das Spielprinzip unterscheidet sich natürlich nicht vom Rest der Serie. Im klassischen Plattformstil schlägst Du Dich durch die verschiedenen Level und kämpfst gegen feindliche Roboter und Maschinen. Besiegst Du die regulären Mavericks (wie viele zu Recht als solche gelten, sei mal dahingestellt), erhältst Du Spezialwaffen, die gegen Deine anderen Kontrahenten von großem Nutzen sein können. Das Spiel ist flexibel und Du kannst die meisten Level beliebig von einem Auswahlbildschirm ansteuern und ausprobieren, mit welcher Reihenfolge Du am besten zurechtkommst.

In den regulären Leveln kannst Du außerdem diverse Items und Upgrades finden, die ebenfalls Deine Fähigkeiten verbessern. Und damit Du nicht bei jeder Sitzung wieder von vorne beginnen mußt, gibt es auch noch eine Speicherfunktion.

Zum ersten Mal kannst Du auch als Zero spielen, der über andere Techniken verfügt als X. Auch die Handlung unterscheidet sich dann etwas, weshalb ich empfehle, das Spiel mit beiden Figuren einmal durchzuspielen.

3.2) Steuerung

(Playstation-Version, auf den anderen Systemen müssen die Tasten entsprechend angepaßt werden.)

Laufen und klettern	Steuerkreuz
Springen	Kreuz
Rennen	Kreis oder Steuerkreuz (zweimal drücken)
Waffe aufladen und feuern (nur X)	Quadrat
Waffe wechseln (nur X)	L1 und R1
Buster aufladen und feuern (nur X)	Dreieck
Saber (nur Zero)	Quadrat
Spezialangriff (nur Zero)	Dreieck (siehe auch Abschnitt 4.4)
Giga-Angriff	R2
Pausieren und Menü aufrufen	Start

Die Tasten können im Optionsmenü noch undefiniert werden.

Aus dem Rennen heraus kannst Du weiter springen (geht auch von Wänden aus).

Im Menü kannst Du mit X auf eine andere Waffe schalten sowie Tanks benutzen und die Tastenbelegung ändern (Feuerknopf) oder das Spiel beenden (Select). Du kannst den Level auch auf der Stelle verlassen, wenn Du ihn vorher schon einmal absolviert hast.

In einigen Stages sitzen gepanzerte Mechs herum, die Du steuern kannst, nachdem Du hineingehüpft bist. Um wieder hinauszuspringen, drückst Du zusätzlich nach oben.

3.3) Änderungen seit Mega Man X3

- Da das Spiel nun für 32-Bit-Konsolen entwickelt wurde, sind Graphik und Sound

gründlich überarbeitet worden.

- Die Paßwortfunktion wurde leider entfernt. Gespeichert werden kann natürlich noch.

- Das Spiel wurde ergänzt mit echten Zeichentrick-Videosequenzen und Sprachausgabe (die allerdings wirklich besser sein könnte).

- Zero ist nun voll spielbar, mit deutlich veränderten Fähigkeiten.

- Wie in Mega Man 8 sind die Stages hier zweigeteilt. Wenn Du in der zweiten Hälfte Dein letztes Leben verlierst, geht es mit Continue wieder in der Mitte weiter.

- Neben den Energiebalken wird jetzt die Anzahl der Extraleben angezeigt, und freundlicherweise auch noch, wie oft Du die aktuelle Spezialwaffe noch feuern kannst.

- Verlierst Du ein Leben, werden alle Spezialwaffen wieder aufgeladen.

- Mit einer zusätzlichen Taste kannst Du den X-Buster jetzt auch abfeuern, während Du eine Spezialwaffe angewählt hast.

- Voll aufgeladen scheint der X-Buster wieder den dreifachen statt den zweifachen Schaden zu verursachen.

- Die Sub-Tanks heißen jetzt E-Tanks, und es gibt nur noch zwei Stück, sowie einen W-Tank (für Waffenenergie) und einen EX-Tank (bringt zusätzliche Leben).

- Die Zusatzchips für Upgrades wurden wieder entfernt, ebenso wie das Herbeirufen von Mechs.

- Im Menü mußt Du den Waffenwechsel mit dem Feuerknopf bestätigen, einfach anwählen und Start drücken reicht nicht mehr (irritiert ganz schön).

- Das Optionsmenü kann nun auch mitten im Spiel geöffnet werden.

3.4) Versionsunterschiede

Mega Man X4 ist ursprünglich für Windows, Playstation und Saturn erschienen, hier sind die mir bekannten Unterschiede:

- Die Graphik scheint diesmal auf der Playstation besser gelungen zu sein als auf dem Saturn. Dafür soll auf dem Saturn der Sound besser sein.

- In der Windows-Version sind zwei Musikstücke vertauscht (die jeweils in einer Phase des Endkampfes laufen).

- Die Ladezeiten sind auf der PSX deutlich länger als auf dem Saturn und den meisten PCs. Allerdings kann die Playstation-Version auch auf der PS2 gespielt werden und lädt dann ebenfalls schneller.

- Der PC hat natürlich das klassische Problem mit der Steuerung (kein einheitliches Joypad). Ferner soll der Saturn einen besseren Controller als die PSX haben (das glaube ich sofort).

- In der PC-Version kannst Du wieder zwischen zwei Schwierigkeitsgraden wählen. Auf der PSX ist das nicht der Fall, von der Saturn-Version weiß ich es nicht.

- Ferner existiert noch die Mega Man X Collection für Playstation 2 und Game Cube, leider nur in Nordamerika; die darin enthaltene Version ist meines Wissens identisch mit der Playstation-Fassung, nur daß sich der Speicherbildschirm geändert hat.

- In Japan gibt es schließlich noch Fassungen für Mobiltelefone - eine mit X und eine mit Zero. Abgesehen von dieser Aufteilung konnte ich keine weiteren Informationen hierüber finden.

Ich selbst kenne (wie schon angedeutet) nur die Playstation-Version. Die obigen Informationen sind aus dem Web zusammengetragen.

4.1) Items

Gegenstände werden entweder von Gegnern hinterlassen oder liegen fest an bestimmten Stellen herum. Im ersteren Fall verschwinden sie nach kurzer Zeit.

Lebensenergie

Kommt in drei Größen vor und füllt mehr oder weniger viel Lebensenergie auf. Ist die schon voll, wird die Energie in einen E-Tank umgeleitet.

Waffenenergie

Existiert ebenfalls in drei Größen und stellt die Energie einer Spezialwaffe wieder her, oder landet im W-Tank.

Bonusleben

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

Herz-Tank

Erhöht Deine Lebensenergie dauerhaft; natürlich kann jedes Exemplar nur einmal eingesammelt werden. Der Effekt mag etwas mager erscheinen, aber sammle doch mal alle acht Herz-Tanks ein und vergleiche die Energieleiste dann mit der vom Start. ;-)

E-Tank

Kann ebenfalls nur einmal eingesammelt werden und bleibt dann erhalten. Es gibt zwei Stück, und in beiden kannst Du überschüssige Lebensenergie für Notfälle speichern. Bei Benutzung leert sich der Tank komplett.

W-Tank

Entspricht dem E-Tank, speichert jedoch Waffenenergie. Existiert nur einmal.

EX-Tank

Wenn Du dieses Teil besitzt, startest Du mit vier Extraleben pro Sitzung statt mit zwei.

4.2) X' Upgrades

Stiefel

Im Dschungel bekommst Du die Fähigkeit, in der Luft zu rennen oder kurze Zeit zu schweben, indem Du noch einmal den Sprungknopf drückst. Du kannst länger schweben, wenn Du Dich dabei nicht bewegst.

Helm

Flitze so schnell wie möglich durch den Cyberspace für einen besseren Helm. Dieser eliminiert den Energieverbrauch Deiner Spezialwaffen komplett - es sei

denn, Du lädst sie auf (Waffenupgrade), dann wird die benötigte Energie "nur" reduziert.

Waffen (Vorrat)

Dieses Upgrade kannst Du im Airforce-Level erhalten, wenn Du das Lightning Web besitzt. Anschließend dauert es etwas länger, den X-Buster aufzuladen, dafür hast Du anschließend einen Vorrat aus gleich vier Schüssen zur Verfügung, die allerdings etwas schwächer sind als normale Superschüsse. Es ist auch nicht möglich, normal zu feuern, bis Du alle Superschüsse verbraucht hast.

Das Upgrade hat aber auch noch eine zweite Funktion; wie in den älteren Episoden ermöglicht es Dir, auch die Spezialwaffen aufzuladen.

Waffen (Plasma)

Diesmal gibt es noch eine zweite Waffenupgradekapsel, sie steht gleich neben der ersten und stattet Dich mit dem starken Plasmaschuß aus. Allerdings kannst Du nur eines der beiden Module installieren, jedoch nach Belieben zu den Kapseln zurückkehren und wechseln. Egal für welche Kapsel Du Dich entscheidest, in beiden Fällen kannst Du anschließend auch die Spezialwaffen aufladen.

Auch der Plasmaschuß ersetzt den regulären X-Buster-Superschuß, ist jedoch weitaus stärker. Wenn er einen Feind trifft, bleibt Plasma zurück und sorgt für zusätzlichen Schaden (auch bei anderen Gegnern). Insgesamt dürfte der Plasmaschuß nützlicher sein als der Superschußvorrat.

Rüstung

Hast Du das Waffenupgrade und den Twin Slasher, kannst Du im Vulkan eine bessere Rüstung bekommen. Sie absorbiert Schaden (ohne ihn zu verringern) und ermöglicht es Dir so, den Nova Strike (alias Giga-Angriff) einzusetzen (siehe 4.3).

4.3) X' Waffen

Zu Beginn verfügst Du nur über den X-Buster. Den Nova Strike bekommst Du mit dem Rüstungsupgrade, die acht Spezialwaffen von den entsprechenden Gegnern. Sie haben nur begrenzte Energie, die durch die entsprechenden Items oder Lebensverlust wieder aufgefrischt werden muß, und können erst dann aufgeladen werden, wenn Du das entsprechende Upgrade bekommen hast.

X-Buster

Die Standardwaffe, mit unbegrenzter Energie. Du kannst sie aufladen und dadurch drei verschiedene Arten von Schüssen abfeuern. Die einfachen Schüsse eignen sich prima für Dauerfeuer, da drei Stück gleichzeitig im Bild sein können - andererseits richten sie nur geringen Schaden an. Voll aufgeladene Superschüsse verursachen standardmäßig den dreifachen Schaden, werden durch die Waffenupgrades allerdings etwas verändert (siehe 4.2).

Rüstungsupgrade: Nova Strike

Der Nova Strike ist eine starke Luftattacke, die so ziemlich alle Endgegner schädigen kann, jedoch anders funktioniert als die herkömmlichen Spezialwaffen. Immer, wenn Mega Man Schaden erleidet, sammelt sich Energie an, und sobald der Balken voll ist, kannst Du einen Nova Strike ausführen, indem Du die Taste für den Giga-Angriff drückst (R2 auf der PSX). Der Energiebalken leert sich dabei komplett.

Web Spider: Lightning Web

Ein elektrisches Spinnennetz, das nach einer gewissen Distanz in der Luft hängenbleibt und als Stufe dienen kann. Aufgeladen breitet sich das Netz nach und nach noch etwas aus, allerdings kannst Du es so nicht zum Klettern benutzen.

Frost Walrus: Frost Tower

Erschafft einen Eisblock um Mega Man, der anschließend zu Boden fällt. Du kannst

problemlos durch das Eis hindurchlaufen, Gegner nehmen dagegen Schaden. Lade den Frost Tower auf und mehrere große Eiszapfen fallen von oben herab.

Split Mushroom: Soul Body

Hiermit erzeugt Mega Man ein Hologramm, das seine Bewegungen nachahmt. Lädt Du die Waffe auf, kannst Du das Abbild sogar selbst steuern und einfache Schüsse damit abgeben; sowohl X als auch das Abbild sind dann unverwundbar. Beide Hologramme verschwinden nach kurzer Zeit von selbst.

Magma Dragoon: Rising Fire

Schießt einen Feuerball nach oben. Aufgeladen wird X auch selbst nach oben springen (Dragon Punch?).

Jet Stingray: Ground Hunter

Mit dieser Waffe verschießt Du kleine Rochen, die im Fluß nach unten abdriften und sich dann den Boden entlang oder die Wand hinunterbewegen. Mit dem Steuerkreuz kannst Du sie auch senkrecht nach unten fallen lassen. Aufgeladen erscheint ein waagerechter Schuß; drücke dabei hoch oder runter, damit der Schuß seinerseits nach oben und unten feuert.

Cyber Peacock: Aiming Laser

Eine etwas ausgefallene Waffe: Zunächst erscheint ein Fadenkreuz, das Du mit dem Steuerkreuz hoch und runter bewegen kannst. Sobald ein Gegner anvisiert ist, drückst Du den Feuerknopf und die Automatik kümmert sich um den Rest. Lade den Laser auf und es erscheint ein Strahl mit begrenzter Reichweite, der eine Weile andauert und mit dem Du durch die Gegend laufen kannst.

Storm Owl: Double Cyclone

Feuert zwei Schüsse gleichzeitig, die zur Seite und nach oben fliegen. Aufgeladen erzeugst Du zwei horizontale Tornados, die die Gegner auf gleicher Höhe mit Dir treffen.

Slash Beast: Twin Slasher

Feuert zwei Schüsse schräg nach vorne. Aufgeladen erscheinen zusätzliche Schüsse, die für eine große Reichweite sorgen.

4.4) Zeros Techniken

Zero erhält von besiegten Gegnern Spezialtechniken, die nicht nur die Waffen, sondern auch die Upgrades ersetzen und etwas anders funktionieren. Die Techniken benötigen bis auf den Giga-Angriff keinerlei Energie und können jederzeit mit der jeweiligen Tastenkombination ausgeführt werden, ohne vorher im Menü ausgewählt werden zu müssen. Als Standardwaffe fungiert nun der Z-Saber, eine Schußwaffe besitzt Zero nicht mehr. Ach, und "aufladen" kannst Du keine der Techniken.

Leider sind die Namen der Techniken allesamt japanisch und entsprechend schwer zu merken, wenn man (wie ich) die Sprache nicht kennt. Im Walkthrough werde ich daher Begriffe wie Blitz oder Doppelsprung bevorzugen.

Z-Saber

Zu Beginn kann Zero lediglich mit seinem Laserschwert um sich schlagen - aber wie. Schlägst Du dreimal hintereinander zu, ist der dritte Schlag stärker als sonst, ebenso wie eine Luftattacke, die auch häufig mehrmals treffen kann.

Cyber Peacock: Rakuhouha

Drücke den Knopf für den Giga-Angriff (R2), während Zero auf dem Boden steht für eine Energiekugel, die halbkreisförmig zerplatzt. Dies ist die einzige Technik, die Energie benötigt. Allerdings wird sie sowohl durch Lebens- als auch durch Waffenenergie wiederaufgefüllt, ebenso wenn Zero Schaden nimmt.

Split Mushroom: Kuuenbu/Kuuenzan

Dies sind eigentlich zwei Techniken auf einmal. Du kannst nun in der Luft ein zweites Mal springen, allerdings darfst Du keinen Anlauf genommen haben. Ferner wird Zeros Luftangriff zu einem Salto und damit effektiver.

Web Spider: Raijingeiki

Drücke den Knopf für Spezialattacken (Dreieck), während Zero auf dem Boden steht, um mit einer Art Blitzspeer anzugreifen. Leider hat die Attacke eine nicht gerade praktische Verzögerung, es sei denn, Du verwendest sie als zweiten oder dritten Schlag eines Mehrfachhiebs.

Jet Stingray: Hienkyaku

Erlaubt es Dir, in der Luft zu rennen. Kann wie gesagt nicht mit Kuuenbu kombiniert werden.

Magma Dragoon: Ryuenjin

Drücke das Steuerkreuz nach oben und den Knopf für Spezialattacken, während Zero auf dem Boden steht für eine feurige Sprungattacke (also praktisch wieder der Dragon Punch). Zero springt dabei höher als normal, was ganz nützlich sein kann.

Storm Owl: Tenkuuha

Hast Du diese "Technik", kannst Du mit dem Saber bestimmte Energieschüsse eliminieren.

Frost Walrus: Hyouretsuzan

Drücke das Steuerkreuz nach unten und den Knopf für Spezialattacken, während Zero sich in der Luft befindet, um mit einem Eisspeer nach unten zu stoßen.

Slash Beast: Shippuuga

Drücke den Knopf für Spezialattacken, während Zero rennt für einen, naja, Schlag mit Anlauf.

5.1) Allgemeine Tips

- Wirst Du getroffen, bist Du kurze Zeit unverwundbar. Nutze diese Phase aus! (Überschätzen darfst Du sie natürlich nicht.)

- Es ist normalerweise nicht notwendig, die kleineren Gegner zu besiegen. Manchmal könnte es sinnvoller sein, einfach an ihnen vorbeizulaufen. Bedenke aber, daß Gegner Items hinterlassen können, also versuche zumindest die einfachen zu zerstören.

- Zerstörst Du einen kleineren Gegner, läufst dann aus dem Bildschirm hinaus und wieder zurück, ist der Gegner normalerweise wieder da. Das kannst Du ausnutzen, um von leicht zu besiegenden Feinden Items zu ergattern.

- Die Lebensenergie hat keinerlei Einfluß auf Deine Stärke, daher ist es nicht sooo schlimm, wenn Du mal getroffen wirst. Hauptsache, Du erreichst erst einmal den nächsten Rücksetzpunkt bzw. den 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 nur noch die halbe Lebensenergie oder noch weniger übrig, aber noch Extraleben, kannst Du trotzdem ruhig schon mal gegen den Boß kämpfen, um zu üben. Verlierst Du Dein Leben, kannst Du den Kampf mit voller Energie wiederholen und hast dann bessere Chancen auf einen Sieg. Vorher solltest Du allerdings keine Tanks verschwenden.

- Bereitet Dir die Jagd Probleme, kann es sich lohnen, zuerst gezielt Upgrades und Tanks einzusammeln. Diese bleiben erhalten, wenn Du Dein letztes Leben verlierst, und Du kannst erst einmal in eine andere Stage gehen und hast es dann etwas leichter.

- Willst Du später im Spiel Deine Tanks auffüllen und/oder Extraleben sammeln, geht das ganz gut in der Schneebasis (5.2.2.8 bzw. 5.3.2.7).

- Wenn gerade keine Feinde in Sicht sind, kannst Du das ausnutzen, um schon mal Mega Mans Waffe aufzuladen.

5.2.1) Schnelldurchlauf für X

Für alle, die nur wissen wollen, in welcher Reihenfolge sie die Level abgrasen sollen, hier ein Kurzwalkthrough.

Dschungel -> Stiefel-Upgrade, Lightning Web

Bio-Laboratorium -> Herz-Tank, Soul Body

Cyberspace -> Herz-Tank, E-Tank, Helm-Upgrade, Aiming Laser

Airforce -> Herz-Tank, Waffenupgrade, Double Cyclone

Gedenkhalle

Vulkan -> Herz-Tank, Rising Fire

Dschungel -> Herz-Tank

Schneebasis -> Herz-Tank, EX-Tank, W-Tank, Frost Tower

Marinebasis -> Herz-Tank, E-Tank, Ground Hunter

Militärzug -> Herz-Tank, Twin Slasher

Vulkan -> Rüstungsupgrade

5.2.2) Das Abenteuer mit X

Zuallererst wählst Du Deinen Helden aus - also X. Erstmals kannst Du das Spiel auch komplett mit Zero bestreiten, der sich etwas anders spielt und auch andere Schnittszenen bekommt, weswegen ich für ihn einen separaten Walkthrough erstellt habe (Abschnitt 5.4). Zunächst beginnen wir mit X (und dem traditionellen Gameplay).

In einer ersten Videosequenz sehen wir zwei (noch unbekannte) Figuren im Gespräch. Eine mysteriöse Gestalt (wer ist das bloß?) versucht den Anführer der Repliforce davon zu überzeugen, die Maverick-Jäger anzugreifen, da diese nur den Menschen folgen und anders gesinnte Reploiden verfolgen würden. Der General hört noch nicht auf ihn, doch sein Gegenüber ist zuversichtlich, daß er bald seine Meinung ändern würde ...

5.2.2.1) Sky Lagoon

Wie üblich beginnt das Spiel mit einem kurzen Einführungslevel. Die Himmelslagune wird von Mavericks besetzt, bei denen es sich anscheinend um die Repliforce handelt.

- Die ersten Gegner sind noch einfach zu besiegen, danach erscheint jedoch der Drache Eregion, der ziemlich widerstandsfähig ist und nur an seinen Händen verwundbar (kurz nach einem Angriff). Am besten kämpfst Du gar nicht gegen ihn, sondern rennst schnell weg und zerstörst die Türen oder kletterst über diese. Hast Du die letzte Tür zerstört, wird Eregion verschwinden.

- Für die Roboter auf der Schrägfläche solltest Du Deinen Buster aufladen.

Am Ende des ersten Abschnitts triffst Du Magma Dragoon, einen anderen Jäger. Der Maverick von eben hat den Reaktor zerstört, so daß die Sky Lagoon auf die Stadt stürzt. Leider kannst Du nur noch fliehen, für die unschuldigen Opfer gibt es keine Rettung mehr.

- Achte in der zerstörten Stadt auf die zahlreichen Gegner an den Wänden und zerstöre sie so schnell wie möglich. Teilweise kannst Du die Blöcke zerstören. Paß aber auch auf, daß Du nicht von den herabstürzenden Wänden erschlagen wirst.

- Gegen Ende des Abschnitts bricht unter Dir der Boden weg und Du kannst Lebensenergie und ein Bonusleben einsammeln. Beeile Dich aber und klettere so schnell wie möglich wieder nach oben, sonst wirst Du von den Wänden zerquetscht.

Am Ende mußt Du noch einmal gegen Eregion kämpfen, auch dann, wenn Du ihn vorhin bereits besiegt hast. Hier ist er allerdings deutlich einfacher zu besiegen. Weiche so gut es geht aus (durch Rennen und Springen) und schieße immer wieder auf den Kopf, bis er zerstört ist.

Anschließend triffst Du auf den Colonel der Repliforce. Er bestreitet, daß seine Armee für den Vorfall verantwortlich ist. Trotzdem verlangt X, daß er sich ergibt, da er sonst zum Maverick erklärt wird, doch Colonel ist zu stolz dazu und verschwindet.

Die Maverick-Jäger stufen nun tatsächlich die komplette Repliforce als Mavericks ein, woraufhin diese ihre Unabhängigkeit von den Menschen erklären. Es geht dem General nicht um Rebellion, nur um Freiheit.

Im Hauptquartier trifft X nun den Rekruten Double und erhält seine nächsten Missionen. Wie immer kannst Du die folgenden acht Level in beliebiger Reihenfolge spielen. Besiege alle acht Mavericks, um ihre Spezialwaffen zu erhalten. Besorge Dir aber auch die verschiedenen Upgrades und Items. Für die meisten von ihnen benötigst Du allerdings bestimmte andere Upgrades oder Waffen. Um sie alle zu bekommen, wirst Du unter Umständen in bereits erledigte Stages zurückkehren müssen.

Theoretisch ist es völlig egal, welche Mavericks Du zuerst besiegst. Jeder von ihnen läßt sich jedoch einfacher besiegen, wenn Du über eine bestimmte Spezialwaffe verfügst. Die Reihenfolge, in der die einzelnen Level aufgelistet sind, ist nur ein Vorschlag meinerseits.

5.2.2.2) Dschungel: Web Spider

Hier soll der Feind eine Waffe bauen, die Du vernichten muß.

- Während Du den Wasserfall hinunterkletterst, kannst Du rechts eine Höhle mit der ersten Upgrade-Kapsel finden. Dr. Light verstärkt Deine Stiefel, so daß Du nun kurze Zeit in der Luft schweben kannst.

- Gegen Ende des Levels lassen sich einige Bäume (die, von denen Deine normalen Schüsse abprallen) mit dem Rising Fire verbrennen. Einer von ihnen enthält einen Herz-Tank.

Überspringe die Attacken von Web Spider von der Wand aus und attackiere zwischendurch mit aufgeladenen Schüssen aus dem X-Buster. Noch besser geht es mit Twin Slasher oder Nova Strike, falls Du sie schon hast.

5.2.2.3) Bio-Laboratorium: Split Mushroom

Das verlassene Labor ist wieder in Betrieb. X soll es untersuchen und vernichten.

- Am Ende des ersten Teillevels mußt Du einen Käfer besiegen, welcher den Boden unter Dir zerstört. Gehe im richtigen Moment zur Seite und ballere mit Deinem Buster drauflos (zwischendurch aufladen). Beeile Dich, sonst fällst Du in die Stacheln.

- Nach der zweiten Wendeltreppe siehst Du einen Herz-Tank über Dir, der allerdings nicht einfach zu erreichen ist. Du kannst die Decke als Plattform benutzen, wenn sie herunterkommt, allerdings mußt Du dazu schnell sein. Wenn die Gegner weg sind, kommst Du auch mit dem Lightning Web nach oben. Ansonsten solltest Du möglichst schnell durch diesen Abschnitt hindurchrennen, Du könntest allerdings zwischen fallender Decke und festem Boden zerquetscht werden, wenn Du Dich an der Kante befindest. Stürzen die stacheligen Gegner auf Dich, nimmst Du jede Menge Schaden.

Um den Angriffen von Split Mushroom auszuweichen, mußt Du geschickt sein. Bei den Hologrammen kannst Du abwechselnd springen und auf dem Boden bleiben. Hat sich der Pilz verdoppelt, kannst Du nur den echten treffen (der falsche ist der, der am Anfang flackert). Achte genau auf ihre Bewegungen, wenn Du zu voreilig bist, stößt Du mit ihnen zusammen. Wenn Du Mushroom allerdings im richtigen Moment mit dem Lightning Web triffst, kannst Du seine Attacken schon im Voraus verhindern.

5.2.2.4) Cyberspace: Cyber Peacock

Hier sollst Du einen Bug im Netzwerk beseitigen.

- Sobald das Fadenkreuz erscheint, beginnt ein Rennen gegen die Zeit. Du hast ab jetzt 30 Sekunden, um den ersten Abschnitt hinter Dich zu bringen. Im zweiten Abschnitt hast Du 36 Sekunden und im dritten Abschnitt 85 Sekunden Zeit, um mit A bewertet zu werden und weiterzukommen. Bist Du zu langsam, mußt Du den jeweiligen Abschnitt wiederholen. Sehr schnelle Naturen können sich dagegen einen S-Rank verdienen und jeweils in einen Extra-Abschnitt mit einem Power-Up gelangen. Durchquere den ersten Abschnitt in 15 Sekunden für einen Herz-Tank, den zweiten Abschnitt in 18 Sekunden für einen E-Tank und den dritten Abschnitt in 35 Sekunden für das Helm-Upgrade (wichtig für den nächsten Endgegner). Um die Items zu bekommen, mußt Du natürlich so schnell wie möglich durchrennen, aber auch so weit wie möglich den großen Kugeln ausweichen. Insbesondere im dritten Abschnitt ist der Soul Body sehr praktisch, außerdem solltest Du von Plattform zu Plattform nach oben hüpfen (die Leitern hochzuklettern kostet zuviel Zeit).

- Achte in der zweiten Hälfte des Levels darauf, nicht von den großen Kugeln getroffen zu werden. Trittst Du auf einen Schalter, stellt sich der Abschnitt auf den Kopf, und die Kugeln können stellenweise Schrägflächen herunterrollen und bestimmte Böden durchbrechen.

Mit Helm-Upgrade und Soul Body (nicht aufladen) ist das Duell mit Cyber Peacock recht einfach, sonst wird es schwierig. Klettere wieder die Wand hoch und springe von dort aus über den Pfau bzw. seine Lenkraketen hinweg.

5.2.2.5) Airforce: Storm Owl

In diesem Level gilt es, das Luftschiff der Repliforce zu vernichten.

- Nachdem Du die ersten Maschinen zerstört hast, findest Du einen Panzer, mit dem Du in der Luft schweben kannst. Lade ihn auf, damit Du die folgenden Gegner besser treffen kannst. Beachte, daß Du nicht zur Seite gehen kannst, während Du Dich auflädst, wohl aber zur Seite schweben. Wenn der Panzer flackert, solltest Du schnell aussteigen, da er kurz darauf explodiert.

- Die Leiter, an der Du vorbeikommst, führt lediglich zu Lebensenergie.

- Der Herz-Tank liegt direkt am Weg, hinter der Leiter und zwei kleinen Gegnern auf einer Plattform. Dummerweise wird diese von dem großen Schiff über Dir zerstört, daher mußt Du schnell sein.

- Auch weiter hinten werden Plattformen von Raumschiffen zerstört, hier kannst Du aber ruhig abwarten, bis der Schuß verschwunden ist, und dann mit Anlauf über die Lücke springen. (Bin ich der Einzige, den diese Stelle an einen gewissen Kinofilm erinnert?)

- Im zweiten Teil des Levels greift ein Gegner feige durch eine Tür hindurch an. Hier ist der Soul Body praktisch.

- Der Schacht mit den Stachelwänden ist nur schwer zu erklimmen. Stelle Dich nicht zu weit nach links, springe und feuere ein Lightning Web, wenn Du möglichst dicht unter der Decke bist. Springe an das Netz und versuche, von dort aus nach oben an die Wand zu gelangen, ohne die Stacheln zu berühren (dank Stiefel-Upgrade solltest Du in der Luft schweben können). Schaffst Du es, kannst Du in die Kapsel steigen und die Fähigkeit erlangen, pro Ladevorgang gleich vier stärkere Buster-Schüsse abzufeuern. Doch halt! Weiter links befindet sich noch eine zweite, alternative Kapsel mit dem starken Plasmaschuß. Du kannst nur eines der beiden Module wählen, aber Du kannst hierher zurückkehren und sie austauschen. Der Plasmaschuß dürfte nützlicher sein.

Ach übrigens, wenn Du wieder nach unten willst, ohne Bekanntschaft mit den Stacheln zu machen, mußt Du wieder im richtigen Moment das Stiefel-Upgrade aktivieren und nach rechts schweben.

- Danach wartet noch eine Art Zwischengegner. Hier wirst Du mit zahlreichen kleinen Gegnern konfrontiert, eigentlich mußt Du aber das Auge an der rechten Wand treffen, wenn es gerade offen ist. Hier empfiehlt sich der Plasmaschuß.

Storm Owl ist mit dem X-Buster nur schwer zu treffen, da er sich die meiste Zeit über Dir oder außerhalb des Bildschirms aufhält. Also aufladen, im richtigen Moment wegrennen und feuern. Mit dem Aiming Laser ist die Eule deutlich einfacher zu besiegen (wenn Du ihn richtig bedienen kannst).

Hast Du vier beliebige Stages erledigt, begibt sich X automatisch in die Gedenkhalle, um sich dort mit Colonel zu treffen. Leider gibt es keine Möglichkeit, diesen Zwischenlevel aufzuschieben, um etwa noch weitere Ausrüstung zu sammeln.

5.2.2.6) Gedenkhalle: Colonel

Diese Stage besteht lediglich aus einem Kampf.

Der Colonel verfügt im Prinzip nur über zwei Attacken: Wenn er verschwindet, wird er kurz darauf direkt an Deiner Position erscheinen. Also springen und schweben! Ohne Stiefel-Upgrade mußt Du Deinen Sprung genau timen oder anders ausweichen. Feuert Colonel drei Strahlen auf Dich, kannst Du ebenfalls über diese springen.

Gegen Spezialwaffen ist Colonel weitgehend immun, also mußt Du wohl den X-Buster probieren (aufladen nicht vergessen). Wenn Du ihn hast, kann auch der Nova

Strike ganz praktisch sein. Wenn Colonel stillsteht, wird er Deine Schüsse abwehren; die besten Gelegenheiten, ihn anzugreifen sind wenn er selbst feuert oder gerade nach rechts gerannt ist (aber nicht zu früh).

5.2.2.7) Vulkan: Magma Dragoon

Offenbar ist Dragoon zum Feind übergelaufen. X soll ihn natürlich schnappen.

- Zu Beginn solltest Du so schnell wie möglich nach rechts rennen, da einige Lavabrocken hinter Dir herrollen.
- Wenn Dir später Lavabrocken entgegenkommen, springst Du schnell an die Wand in Sicherheit.
- Auch im zweiten Teil des Levels muß Du schnell sein, da die Feuerbälle die Plattformen zerstören.
- Nachdem Du den Typen im Panzer abgeschossen hast, springst Du nach oben links zum Herz-Tank (das geht auch ohne Lightning Web, wenn Du auf der höchsten Stufe Anlauf nimmst).
- Danach liegt ein leerer Panzer auf dem Boden, den Du verwenden kannst. Springst Du hoch und aus dem Panzer heraus, kannst Du die obere Ebene und damit die Kapsel für das Rüstungsupgrade erreichen. Du benötigst aber zusätzlich das Waffenupgrade und den Twin Slasher (aufladen), um durch die Mauer zu brechen.
- Mit dem Panzer kannst Du unbeschadet durch die Lava laufen (Feuerbälle sind aber trotzdem gefährlich). Du kannst sogar am Ende unten bleiben, die Blöcke zerstören und im Panzer gegen den Obermottz kämpfen!

Auch Magma Dragoon ist kein leichter Gegner; die meiste Zeit muß Du wohl an der linken Wand hängen, um vor seinen Attacks einigermaßen sicher zu sein. Es lohnt sich aber auch, den Panzer mitzunehmen, damit dieser den Schaden abfängt. Ohne diesen solltest Du den Double Cyclone benutzen (möglichst aufladen).

5.2.2.8) Schneebasis: Frost Walrus

Hier wird eine geheime Waffe angefertigt, was Du verhindern muß.

- Gleich zu Beginn kannst Du nach oben klettern und so die relativ gefährliche Höhle umgehen. Hier liegen auch zahlreiche Gegenstände herum (nützlich, um die Tanks zu füllen). Für die hinteren Items dürftest Du allerdings das Lightning Web oder den Nova Strike benötigen.
- Auf dem unteren Pfad kannst Du allerdings einen Herz-Tank über Dir entdecken. Du bekommst ihn mit dem Rising Fire.
- Viele Eisplattformen erscheinen hier in regelmäßigen Abständen aus dem Nichts und verschwinden wieder. Paß auf, daß Du nicht in eine Plattform hineingerätst, die gerade erscheint, sonst verlierst Du ein Leben!
- Der dünne Boden bricht unter Dir weg, also renne hier so schnell wie möglich durch. Kletterst Du die rechte Wand ganz nach oben, gelangst Du mit dem Lightning Web an den EX-Tank.
- Gegen den Zwischengegner hilft Rising Fire.
- Zerstöre die Eisblöcke am besten mit Buster-Superschüssen. Gegen Ende kannst

Du in einem der Blöcke unter der Decke einen W-Tank finden.

- Anschließend triffst Du noch auf einige Vögel, die das ganze Gebiet um sie herum eineisen. Versuche sie vorher zu zerstören.

Frost Walrus ist zwar sehr groß, aber nicht sehr gefährlich - ich habe diesen Kampf bereits beim ersten Versuch gewonnen, ohne getroffen zu werden! Feuere einfach so oft wie möglich (Rising Fire, Plasmaschuß oder einfach aufgeladener X-Buster) und überspringe das Walroß von der Wand aus, wenn nötig.

5.2.2.9) Marinebasis: Jet Stingray

Der Stachelrochen hat die Stadt zerstört. Zur Abwechslung findet die Verfolgungsjagd und damit der komplette Level (abgesehen vom Endkampf) auf einer Art Motorrad (Land Chaser) statt. Das bedeutet allerdings, daß Du unterwegs nicht anhalten oder umkehren kannst. Am bestenfeuerst Du so oft wie möglich. Spezialwaffen gehen natürlich nicht.

- Springe nicht über den dritten Abgrund, sondern steuere nur nach rechts, um den Herz-Tank zu bekommen.

- Im zweiten Teil des Levels wird der Stingray durch die Luft fliegen. Verjage ihn mit der Turbo-Attacke (Renn-Knopf, geht auch in der Luft).

- Nachdem Jet Stingray zum zweiten Mal erschienen ist, werden einige Kisten im Weg herumstehen. Hier muß Du Dich im oberen Bereich des Bildschirms halten und mit der Turbo-Attacke auf eine Plattform düsen (schwer zu beschreiben), um den zweiten E-Tank zu erreichen.

Im eigentlichen Kampf sollte der Stingray kein großes Problem darstellen. Mit dem Frost Tower springst Du schnell unter ihn und attackierst, bevor er Dich angreift. Sonst X-Buster aufladen und von der Wand aus feuern (hilft auch gegen seine Drohnen).

5.2.2.10) Militärzug: Slash Beast

Zum Abschluß schneiden wir eben noch die Versorgungslinie der Repliforce ab.

- Der Zwischengegner in diesem Level ist ein Kinderspiel. Feuere einfach Superschüsse auf die Stacheln und dann hat sich das. Einige Spezialwaffen können hier ganz nützlich sein, der Plasmaschuß reicht aber völlig.

- Der Herz-Tank liegt diesmal direkt auf dem Weg und Du kannst ihn einfach so einsammeln.

Auch beim Slash Beast gilt es wieder, die Wand hochzuklettern (nicht zu hoch) und im richtigen Moment mit Superschüssen anzugreifen. Mit dem Ground Hunter geht es natürlich leichter.

Sobald alle acht Gegner besiegt sind, erscheint der Raumhafen im Auswahlbildschirm. Dort versammelt sich die Repliforce, um in den Weltraum abzuheben. Bevor Du ihnen folgst, kannst und solltest Du Dir natürlich noch die Upgrades und Tanks besorgen, die Dir möglicherweise noch fehlen.

Die folgenden Level müssen natürlich alle in einer festen Reihenfolge gespielt werden. Anders als in den bisherigen Spielen kannst Du aber Deinen Fortschritt speichern und muß nicht den Rest des Spiels in einer Sitzung erledigen.

5.2.2.11) Raumhafen

Eine ziemlich simple Stage. Halte ständig Deinen X-Buster geladen, um die Roboter sofort ausschalten zu können. Teilweise kannst Du sie auch einfach überspringen.

- Vor der ersten Tür kannst Du noch Lebensenergie finden, versteckt in einer unsichtbaren Nische. Klettere einfach links die Wand hoch.

Am Ende wartet mal wieder Colonel. Er hat ein paar neue Kampftechniken drauf, ist aber trotzdem einfacher zu besiegen als in der Gedenkhalle, da Du diesmal einfach die Wand hochklettern kannst. Wenn er Blitze erzeugt, solltest Du kurz in der Luft schweben und Dich zwischen zwei Blitzen positionieren. Benutze wieder den X-Buster (aufladen) oder den Frost Tower, mit dem Du auch von oben angreifen kannst.

5.2.2.12) Endwaffe 1

X macht sich auf den Weg, die Repliforce zu verfolgen. In der Zwischenzeit entpuppt sich auch Double als Schurke ...

Dieser Level ist eigentlich zweigeteilt. Arbeite Dich auch hier wieder mit Superschüssen durch.

Schon nach kurzer Zeit darfst Du gegen Double kämpfen, oder Jello Man, wie er wohl in Wirklichkeit heißt. Auch diesmal solltest Du wieder die Wand hochklettern und von dort aus über ihn springen. Hat er nur noch wenig Energie, wird Double zwei ziemlich große Strahlen abfeuern. Unter dem ersten kannst Du durchrennen, beim zweiten mußt Du schnell die Wand hoch. Abgesehen vom Nova Strike kannst Du Double nur mit Double Cyclone oder aufgeladenem X-Buster treffen. Der Cyclone ist effektiver, wenn Du ihn benutzt, werden allerdings zusätzliche Gegner erscheinen und Dich angreifen. Trotzdem erscheint mir der Kampf einfacher, wenn Du den Cyclone verwendest und so oft wie möglich angreifst.

- Vor der nächsten Tür kannst Du den Schacht hinabrutschen und so einen alternativen Weg finden. Für geübte Spieler sollten beide Pfade nicht sonderlich schwer sein, unten solltest Du allerdings nicht unbedacht von den Plattformen herabspringen, sondern vorsichtig die Wände herunterrutschen - Du könntest sonst in einen Abgrund fallen. Denke daran, daß Du mit dem Stiefel-Upgrade schweben kannst; auch das Lightning Web kann sich hier als nützlich erweisen.

Am Ende wartet der riesige General, der nur am Kopf verwundbar ist. Greife von der Wand aus an oder verwende seine fliegenden Fäuste als Plattform. Die beste Waffe ist der Twin Slasher, den Du für mehr Schaden aufladen solltest. Achte aber darauf, daß Dir nicht die Energie ausgeht.

Schließlich stellt General fest, daß die Waffe von jemand anders gesteuert wird. Also muß X mal wieder gehen und die Welt retten ...

Äh, was ist das überhaupt für eine Waffe? Auf jeden Fall hast Du jetzt noch einmal Gelegenheit, Deine Tanks aufzufüllen, also nutze sie.

5.2.2.13) Endwaffe 2

Die klassische Stage, in der Du erneut gegen exakte Kopien der acht Endgegner kämpfst. Im Uhrzeigersinn (von rechts oben) sitzen hinter den Teleportern

Dragoon, Owl, Walrus, Beast, Mushroom, Stingray, Peacock und Spider. Die Energiekapseln auf den oberen Plattformen kehren nach jedem Kampf zurück. Wenn Du fertig bist, geht es durch den Teleporter in der Mitte weiter. Deine Energie wird dann wieder komplett aufgefüllt.

Schließlich triffst Du Sigma, diesmal in Gestalt eines Sensenmanns. Ist der Typ denn nie totzukriegen? Natürlich hat er Repliforce und Maverick-Jäger bewußt gegeneinander aufgehetzt, Double als Spion zu den Jägern geschickt und die Repliforce eine Superwaffe bauen lassen, mit der er nun die Erde vernichten will.

Die erste Kampfphase ist ein Witz, sofern Du das Rising Fire verwendest (alle anderen Waffen sind wirkungslos). Sigma erscheint zweimal direkt über Dir - greife sofort an, damit er wieder verschwindet. Danach erscheint er an der Wand - renne sofort zu ihm und stelle Dich direkt an die Wand und die Sense sollte Dich nicht treffen.

Auch im zweiten Teil des Kampfes folgt Sigma einem bestimmten Schema. Zuerst wirft er seine Sense - laufe einfach hinter ihn. Danach wirft er seine Sense erneut, doch diesmal in Deine Richtung. Trifft die Sense den Boden, setzt Sigma anschließend Bumerangs ein, denen Du kaum ausweichen kannst. Trifft die Sense die Wand, attackiert Sigma stattdessen mit Laserstrahlen; hier solltest Du möglichst spät hochspringen und in der Luft schweben, ohne Dich zur Seite zu bewegen. Die beste Waffe ist das Lightning Web, welches aufgeladen allerdings keinen zusätzlichen Schaden erzeugt.

Nachdem Du diesen Körper zerstört hast, wartet der eigentliche Endkampf. Diesmal mußst Du abwechselnd gegen zwei Gegner kämpfen! Und zwischendurch wirst Du auch noch von einem der drei großen Köpfe angegriffen. Dieser Kampf erfordert mindestens einen vollen E-Tank und sehr viel Übung. Verlierst Du ein Leben, beginnt die ganze Sigma-Prozedur wieder von vorne.

Zunächst attackiert einer der Köpfe. Dem blauen kannst Du noch ganz einfach ausweichen, indem Du links hochkletterst. Der rote speit mehrmals Feuer, abhängig von der Höhe kannst Du drüberspringen oder auch drunter durch rennen. Der gelbe Kopf spuckt eine Reihe Kugelblitze, die Wand oder Boden entlanggleiten, hier mußst Du vorsichtig sein. Die Köpfe kehren immer wieder zurück, auch wenn Du sie zerstörst.

Der Monster-Sigma in der unteren linken Ecke erscheint zuerst, halte Dich im rechten Bereich des Bildschirms. Wenn er Dich nach rechts gegen die Stacheln pustet, rennst Du ihm schnell entgegen und kannst ihn hoffentlich ein paar Mal mit dem Ground Hunter am Mund treffen. Wenn er saugt, bleibst Du hoffentlich am blauen Kopf hängen. Dem heranfliegenden Schrott kannst Du kaum entgehen, aber sobald er ihn wieder ausspuckt, solltest Du schnell Plasmaschüsse an seinem Mund plazieren.

Wenn der Sigma mit der Kanone etwas von "The End" faselt, mußst Du schnell an den Köpfen hochklettern. Dann kannst Du schnell noch mit einem geladenen Schuß aus dem X-Buster angreifen. Den Strahlenangriffen kannst Du dagegen recht leicht ausweichen, attackiere zwischendurch den Kopf mit dem Soul Body.

Hast Du beide Gegner zerstört, ist Sigma auch schon (mal wieder) geschlagen. Glückwunsch! Jetzt mußst Du Dich nur noch um die Waffe kümmern ...

5.3.1) Schnelldurchlauf für Zero

Mit Zero empfiehlt sich eine etwas andere Reihenfolge.

Dschungel -> Raijingeiki

Bio-Laboratorium -> Kuenbu

Bio-Laboratorium -> Herz-Tank

Vulkan -> Herz-Tank, Ryuenjin

Dschungel -> Herz-Tank

Cyberspace -> Herz-Tank, E-Tank, Rakuhouha

Airforce -> Herz-Tank, Tenkuuha

Schneebasis -> Herz-Tank, EX-Tank, W-Tank, Hyouretsuzan

Marinebasis -> Herz-Tank, E-Tank, Hienkyaku

Militärzug -> Herz-Tank, Shippuuga

5.3.2) Das Abenteuer mit Zero

Wählst Du Zero anstelle von X aus, spielt sich das Spiel etwas anders. Zero hat nämlich völlig unterschiedliche Waffen (oder besser gesagt, Techniken) zur Verfügung. Auch die Handlung und Schnittszenen unterscheiden sich etwas.

In einer ersten Videosequenz wird Zero von einem seltsamen Traum geplagt. Sein Schöpfer (?) bezeichnet Zero als sein Meisterstück und fordert ihn auf, seinen schlimmsten Feind zu vernichten. Hm, wer könnte dieser mysteriöse Meister wohl sein? Auch in der Mega-Man-Originalserie wurde das bereits angedeutet ...

5.3.2.1) Sky Lagoon

Wie üblich beginnt das Spiel mit einem kurzen Einführungslevel. Die Himmelslagune wird von Mavericks besetzt, bei denen es sich anscheinend um die Repliforce handelt.

- Die ersten Gegner sind noch einfach zu besiegen, danach erscheint jedoch der Drache Eregion, der ziemlich widerstandsfähig ist und nur an seinen Händen verwundbar (kurz nach einem Angriff). Am besten kämpfst Du gar nicht gegen ihn, sondern rennst schnell weg und zerstörst die Türen oder kletterst über diese. Hast Du die letzte Tür zerstört, wird der Drache verschwinden.

Am Ende des ersten Abschnitts triffst Du Magma Dragoon, einen anderen Jäger. Der Maverick von eben hat den Reaktor zerstört, so daß die Sky Lagoon auf die Stadt stürzt. Leider kannst Du nur noch fliehen, für die unschuldigen Opfer gibt es keine Rettung mehr.

- Achte in der zerstörten Stadt auf die zahlreichen Gegner an den Wänden und zerstöre sie so schnell wie möglich. Teilweise kannst Du die Blöcke zerstören. Paß aber auch auf, daß Du nicht von den herabstürzenden Wänden erschlagen wirst.

- Gegen Ende des Abschnitts bricht unter Dir der Boden weg und Du kannst Lebensenergie und ein Bonusleben einsammeln. Beeile Dich aber und klettere so schnell wie möglich wieder nach oben, sonst wirst Du von den Wänden zerquetscht.

Am Ende findet Zero die verletzte Iris vor. Danach muß Du noch einmal gegen Eregion kämpfen, auch dann, wenn Du ihn vorhin bereits besiegt hast. Hier ist er allerdings deutlich einfacher zu besiegen. Attackiere einfach immer wieder seinen Oberkörper, bis er zerstört ist.

Anschließend triffst Du auf den Colonel der Repliforce, der ebenfalls Iris (seine Schwester) retten wollte. Er bestreitet, daß seine Armee für den Vorfall verantwortlich ist. Trotzdem verlangt Zero, daß er sich ergibt, da er sonst zum Maverick erklärt wird. Colonel hält das jedoch für eine Schande und riskiert lieber einen Krieg ...

Die Maverick-Jäger stufen nun tatsächlich die komplette Repliforce als Mavericks ein, woraufhin diese ihre Unabhängigkeit von den Menschen erklären. Es geht dem General nicht um Rebellion, nur um Freiheit.

Im Hauptquartier trifft Zero nun auf Iris, die ihn bittet, nicht gegen ihren Bruder Colonel zu kämpfen. Trotzdem kannst Du Dich natürlich nicht Deiner Verantwortung als Maverick-Jäger entziehen. Wie gewohnt kannst Du die folgenden acht Level in beliebiger Reihenfolge spielen. Besiege alle acht Mavericks, um Spezialtechniken zu erhalten. Besorge Dir aber auch die verschiedenen Tanks. Für die meisten von ihnen benötigst Du allerdings bestimmte Techniken. Um sie alle zu bekommen, wirst Du unter Umständen in bereits erledigte Stages zurückkehren müssen.

Theoretisch ist es völlig egal, welche Mavericks Du zuerst besiegst. In der Regel sind sie einfacher besiegen, wenn Du über bestimmte Spezialtechniken verfügst, was mit Zero allerdings nicht ganz so wichtig ist wie mit X. Die Reihenfolge, in der die einzelnen Level aufgelistet sind, ist nur ein Vorschlag meinerseits.

5.3.2.2) Dschungel: Web Spider

Hier soll der Feind eine Waffe bauen, die Du vernichten muß.

- Während Du den Wasserfall hinunterkletterst, kannst Du rechts eine Höhle finden. Spielst Du als X, steht hier die erste Upgrade-Kapsel, für Zero ist die Höhle jedoch leer.

- Gegen Ende des Levels lassen sich einige Bäume (die, von denen Deine normalen Schüsse abprallen) mit der Feuerattacke verbrennen. Einer von ihnen enthält einen Herz-Tank.

Die erste Hälfte des Kampfes gegen Web Spider ist ganz leicht - greife einfach an und klettere anschließend die Wand hoch und überspringe die Netze. Später, wenn die Spinne Dich mit kleineren Viechern angreift, muß Du allerdings vorsichtig sein und geschickt ausweichen, wenn nötig. Feuer wäre ganz nützlich.

5.3.2.3) Bio-Laboratorium: Split Mushroom

Das verlassene Labor ist wieder in Betrieb. Zero soll es untersuchen und vernichten.

- Am Ende des ersten Teillevels muß Du einen Käfer besiegen, welcher den Boden unter Dir zerstört. Gehe im richtigen Moment zur Seite und attackiere mit einer guten Technik (Rakuhouha ist sehr effektiv, Raijingeiki tut's aber auch). Beeile Dich, sonst fällst Du in die Stacheln.

- Nach der zweiten Wendeltreppe siehst Du einen Herz-Tank über Dir, der allerdings nicht einfach zu erreichen ist. Du kannst die Decke als Plattform benutzen, wenn sie herunterkommt, allerdings muß Du dazu schnell sein. Mit einem Doppelsprung geht es ganz einfach, wenn die Gegner weg sind, allerdings lernst Du diese Technik erst am Ende des Levels. Ansonsten solltest Du möglichst schnell durch diesen Abschnitt hindurchrennen, Du könntest allerdings zwischen fallender Decke und festem Boden zerquetscht werden, wenn Du Dich an der Kante befindest. Stürzen die stacheligen Gegner auf Dich, nimmst Du jede Menge Schaden.

Um den Angriffen von Split Mushroom auszuweichen, muß Du geschickt sein. Bei den Hologrammen kannst Du abwechselnd springen und auf dem Boden bleiben. Hat sich der Pilz verdoppelt, kannst Du nur den echten treffen (der falsche ist der, der am Anfang flackert). Achte genau auf ihre Bewegungen, wenn Du zu voreilig bist, stößt Du mit ihnen zusammen. Weiche aus, greife zwischendurch an und

versuche Raijingeiki so einzusetzen, daß Mushroom direkt in den Blitzspeer hineinspringt, wenn sich die Gelegenheit bietet.

5.3.2.4) Vulkan: Magma Dragoon

Offenbar ist Dragoon zum Feind übergelaufen. Zero soll ihn natürlich schnappen. Die Lavabrocken über den Abgründen kannst Du mit Luftattacken (Kuuzanzan) zerstören. Dann dauert es etwas länger als sonst, bis der nächste Brocken erscheint. Auch die rollenden Brocken lassen sich zerstören, das lohnt sich aber nicht wirklich.

- Zu Beginn solltest Du so schnell wie möglich nach rechts rennen, da einige Lavabrocken hinter Dir herrollen.
- Wenn Dir später Lavabrocken entgegenkommen, springst Du schnell an die Wand in Sicherheit.
- Auch im zweiten Teil des Levels muß Du schnell sein, da die Feuerbälle die Plattformen zerstören.
- Nachdem Du den Typen im Panzer vernichtet hast, springst Du nach oben links zum Herz-Tank (das geht auch ohne Spezialtechniken, wenn Du auf der höchsten Stufe Anlauf nimmst).
- Danach liegt ein leerer Panzer auf dem Boden, den Du verwenden kannst. Mit ihm kannst Du unbeschadet durch die Lava laufen (Feuerbälle sind aber trotzdem gefährlich). Du kannst sogar am Ende unten bleiben, die Blöcke zerstören und im Panzer gegen den Obermotz kämpfen!

Magma Dragoon ist ein harter Gegner; hoffentlich hast Du noch den Panzer, damit dieser eine Zeit lang den Schaden abfängt. Hält Dragoon kurz inne und speit anschließend Feuer, solltest Du versuchen, hinter ihn zu springen und dann ordentlich draufhauen. Sein Schwachpunkt ist der Blitzspeer, der aber leider sehr unhandlich ist.

5.3.2.5) Cyberspace: Cyber Peacock

Hier sollst Du einen Bug im Netzwerk beseitigen.

- Sobald das Fadenkreuz erscheint, beginnt ein Rennen gegen die Zeit. Du hast ab jetzt 30 Sekunden, um den ersten Abschnitt hinter Dich zu bringen. Im zweiten Abschnitt hast Du 36 Sekunden und im dritten Abschnitt 85 Sekunden Zeit, um mit A bewertet zu werden und weiterzukommen. Bist Du zu langsam, muß Du den jeweiligen Abschnitt wiederholen. Sehr schnelle Naturen können sich dagegen einen S-Rank verdienen und jeweils in einen Extra-Abschnitt mit einem Power-Up gelangen. Durchquere den ersten Abschnitt in 15 Sekunden für ein Bonusleben, den zweiten Abschnitt in 18 Sekunden für einen Herz-Tank und den dritten Abschnitt in 35 Sekunden für einen E-Tank.

Um die Items zu bekommen, muß Du natürlich so schnell wie möglich durchrennen, aber auch so weit wie möglich den großen Kugeln ausweichen oder sie mit Kuuzanzan-Sprungattacken beseitigen. Im dritten Abschnitt solltest Du von Plattform zu Plattform nach oben hüpfen (die Leitern hochzuklettern kostet zuviel Zeit).

- Achte in der zweiten Hälfte des Levels darauf, nicht von den großen Kugeln getroffen zu werden. Trittst Du auf einen Schalter, stellt sich der Abschnitt auf den Kopf, und die Kugeln können stellenweise Schrägflächen herunterrollen und bestimmte Böden durchbrechen.

Mit Ryuenjin ist Cyber Peacock ein Witz - sobald er erscheint, greifst Du ihn an und er verschwindet wieder. Ohne die Feuerattacke wird es dagegen ziemlich schwierig. Greife an und bringe Dich so schnell wie möglich in Sicherheit. Seine Lenkraketen kannst Du hoffentlich von der Wand aus überspringen.

Hast Du vier beliebige Stages erledigt, begibt sich Zero automatisch in die Gedenkhalle, um sich dort mit Colonel zu treffen. Dank Iris muß Du aber nicht gegen ihn kämpfen, stattdessen siehst Du nur ein Video.

5.3.2.6) Airforce: Storm Owl

In diesem Level gilt es, das Luftschiff der Repliforce zu vernichten.

- Nachdem Du die ersten Maschinen zerstört hast, findest Du einen Panzer, mit dem Du in der Luft schweben kannst. Lade ihn auf, damit Du die folgenden Gegner besser treffen kannst. Beachte, daß Du nicht zur Seite gehen kannst, während Du Dich auflädst, wohl aber zur Seite schweben. Wenn der Panzer flackert, solltest Du schnell aussteigen, da er kurz darauf explodiert.

- Die Leiter, an der Du vorbeikommst, führt lediglich zu Lebensenergie.

- Der Herz-Tank liegt direkt am Weg, hinter der Leiter und zwei kleinen Gegnern auf einer Plattform. Dummerweise wird diese von dem großen Schiff über Dir zerstört, daher muß Du schnell sein.

- Auch weiter hinten werden Plattformen von Raumschiffen zerstört, hier kannst Du aber ruhig abwarten, bis der Schuß verschwunden ist, und dann mit Anlauf über die Lücke springen. (Bin ich der Einzige, den diese Stelle an einen gewissen Kinofilm erinnert?)

- Im zweiten Teil des Levels greift ein Gegner feige durch eine Tür hindurch an. Hier ist der Blitzspeer praktisch.

- Den Schacht mit den Stachelwänden kannst Du mit Zero ignorieren.

- Danach wartet noch eine Art Zwischengegner. Hier wirst Du mit zahlreichen kleinen Gegnern konfrontiert, eigentlich muß Du aber das Auge an der rechten Wand treffen, wenn es gerade offen ist. Mit der Feuerattacke ein Kinderspiel.

Storm Owl ist aufgrund seiner Flugfähigkeit ein harter Brocken. Wenn Du ihn angreifst, wirst Du wahrscheinlich selbst getroffen. Du solltest daher auf jeden Fall schon über den Giga-Angriff verfügen. Dann ist die Eule kein Problem.

5.3.2.7) Schneebasis: Frost Walrus

Hier wird eine geheime Waffe angefertigt, was Du verhindern muß.

- Gleich zu Beginn kannst Du nach oben klettern und so die relativ gefährliche Höhle umgehen. Hier liegen auch zahlreiche Gegenstände herum (nützlich, um die Tanks zu füllen). Für die hinteren Items dürftest Du allerdings den Doppelsprung benötigen.

- Auf dem unteren Pfad kannst Du allerdings einen Herz-Tank über Dir entdecken. Du bekommst ihn mit Feuer.

- Viele Eisplattformen erscheinen hier in regelmäßigen Abständen aus dem Nichts

und verschwinden wieder. Paß auf, daß Du nicht in eine Plattform hineingerätst, die gerade erscheint, sonst verlierst Du ein Leben!

- Der dünne Boden bricht unter Dir weg, also renne hier so schnell wie möglich durch. Kletterst Du die rechte Wand ganz nach oben, gelangst Du mit einem Doppelsprung an den EX-Tank.

- Gegen den Zwischengegner hilft Feuer.

- Kämpfe Dich durch die Eisblöcke. Gegen Ende kannst Du in einem der Blöcke unter der Decke einen W-Tank finden.

- Anschließend triffst Du noch auf einige Vögel, die das ganze Gebiet um sie herum eineisen. Versuche sie vorher zu zerstören.

Frost Walrus ist zwar sehr groß, aber auch sehr langsam. Zero hat es zwar etwas schwieriger als X, weil er in den Nahkampf gehen muß, trotzdem sollte dieser Kampf keinerlei Problem darstellen. Kommt das Walroß auf Dich zu, überspringst Du es von der Wand aus, die Eiszapfen kannst Du versuchen mit Luftangriffen zu zerstören. Mit Feuer geht's noch leichter.

5.3.2.8) Marinebasis: Jet Stingray

Der Stachelrochen hat die Stadt zerstört. Zur Abwechslung findet die Verfolgungsjagd und damit der komplette Level (abgesehen vom Endkampf) auf einer Art Motorrad (Land Chaser) statt. Das bedeutet allerdings, daß Du unterwegs nicht anhalten oder umkehren kannst. Am besten feuerst Du so oft wie möglich. Spezialtechniken gehen natürlich nicht.

- Springe nicht über den dritten Abgrund, sondern steuere nur nach rechts, um den Herz-Tank zu bekommen.

- Im zweiten Teil des Levels wird der Stingray durch die Luft fliegen. Verjage ihn mit der Turbo-Attacke (Renn-Knopf, geht auch in der Luft).

- Nachdem Jet Stingray zum zweiten Mal erschienen ist, werden einige Kisten im Weg herumstehen. Hier mußst Du Dich im oberen Bereich des Bildschirms halten und mit der Turbo-Attacke auf eine Plattform düsen (schwer zu beschreiben), um den zweiten E-Tank zu erreichen.

Im eigentlichen Kampf erfordert Stingray Übung, da Du wie immer in den Nahkampf gehen mußt. Versuche, direkt vor ihn zu springen und dann den Eisspeer einzusetzen. Gegen seine Drohnen ist die Sprungattacke nützlich (Kuuenzan).

5.3.2.9) Militärzug: Slash Beast

Zum Abschluß schneiden wir eben noch die Versorgungslinie der Repliforce ab.

- Beim Zwischengegner gehst Du in die Offensive und zerstörst möglichst schnell die Stacheln, bzw. die Teile, die sie ausstoßen. Blitz hilft gegen das untere, die anderen sind wohl mit Feuer oder Luftattacken am besten zu besiegen. Experimentiere einfach und attackiere so oft wie möglich.

- Der Herz-Tank liegt diesmal direkt auf dem Weg und Du kannst ihn einfach so einsammeln.

Slash Beast ist (wie der Name schon sagt) ein recht wilder Gegner. Wenn er springt, wird er meistens eine Art Stampfattacke ausführen, also renne schnell

unter ihm durch. Rennt er gegen die Wände (immer zweimal hintereinander), hast Du hoffentlich den Doppelsprung. Die Doppelschüsse (Twin Slasher) kannst Du mit dem Saber eliminieren, wenn Du Tenkuuha hast. Attackiere auch hier wieder so oft wie möglich und verwende den Blitzspeer, wenn sich die Gelegenheit bietet.

Sobald alle acht Gegner besiegt sind, erscheint der Raumhafen im Auswahlbildschirm. Dort versammelt sich die Repliforce, um in den Weltraum abzuheben. Falls Dir noch Tanks fehlen, solltest Du sie Dir natürlich noch besorgen, bevor Du ihnen folgst.

Die folgenden Level müssen natürlich alle in einer festen Reihenfolge gespielt werden. Anders als in den bisherigen Spielen kannst Du aber Deinen Fortschritt speichern und mußt nicht den Rest des Spiels in einer Sitzung erledigen.

5.3.2.10) Raumhafen

Eine ziemlich simple Stage. Kämpfe Dich mit Sprungattacken hier durch und laß Dich nicht großartig aufhalten.

- Vor der ersten Tür kannst Du noch Lebensenergie finden, versteckt in einer unsichtbaren Nische. Klettere einfach links die Wand hoch.

Am Ende wartet mal wieder Colonel, der Kampf gegen ihn ist aber nicht sonderlich schwierig, wenn Du die meiste Zeit an der Wand bleibst. Verschwindet der Colonel und erscheint anschließend unter Dir, attackierst Du mit dem Eisspeer. Wenn er Blitze erzeugt, mußt Du geschickt zwischen diese springen.

5.3.2.11) Endwaffe 1

Dieser Level ist eigentlich zweigeteilt. Arbeite Dich auch hier wieder mit Sprungattacken oder sonstwie durch.

Schon nach kurzer Zeit triffst Du auf Iris, die nach dem Verlust ihres Bruders wohl so schockiert ist, daß sie einen auf Endgegner macht. Zunächst mußt Du ihren Kampfanzug solange angreifen, bis der Kristall erscheint, unser eigentliches Ziel. Dabei tauchen lauter kleinere Gegner auf, die Du mit Luftattacken vernichten solltest. Wenn Iris ihren lila Strahl einsetzt, wird der Kristall von unten auf Dich schießen. Daher darfst Du erst so spät wie möglich an die Wand springen, sonst wirst Du getroffen. Attackiere bei jeder Gelegenheit. Die Feuerattacke ist effektiver, macht den Kampf aber nicht unbedingt einfacher.

- Vor der nächsten Tür kannst Du den Schacht hinabrutschen und so einen alternativen Weg finden. Für geübte Spieler sollten beide Pfade nicht sonderlich schwer sein, unten solltest Du allerdings nicht unbedacht von den Plattformen herabspringen, sondern vorsichtig die Wände herunterrutschen - Du könntest sonst in einen Abgrund fallen. Zum Glück beherrscht Zero den Doppelsprung ...

Am Ende wartet der riesige General, der nur am Kopf verwundbar ist - schwierig für einen Nahkämpfer. Stelle Dich auf den Boden, damit er seine Fäuste niedriger feuert und Du diese als Plattform verwenden kannst. Bist Du nahe genug, dann schlage auf den Kopf und springe sofort wieder zurück. Spezialattacken helfen hier leider nicht.

Schließlich stellt General fest, daß die Waffe von jemand anders gesteuert wird. Natürlich muß nun Zero gehen und die Welt retten ...

Äh, was ist das überhaupt für eine Waffe? Auf jeden Fall hast Du jetzt noch einmal Gelegenheit, Deine Tanks aufzufüllen, also nutze sie.

5.3.2.12) Endwaffe 2

Die klassische Stage, in der Du erneut gegen exakte Kopien der acht Endgegner kämpfst. Im Uhrzeigersinn (von rechts oben) sitzen hinter den Teleportern Dragoon, Owl, Walrus, Beast, Mushroom, Stingray, Peacock und Spider. Die Energiekapseln auf den oberen Plattformen kehren nach jedem Kampf zurück. Wenn Du fertig bist, geht es durch den Teleporter in der Mitte weiter. Deine Energie wird dann wieder komplett aufgefüllt.

Schließlich triffst Du Sigma, diesmal in Gestalt eines Sensenmanns. Ist der Typ denn nie totzukriegen? Sigma erinnert sich, daß er selbst einmal der Anführer der Jäger war - und Zero ein gefährlicher Maverick ...

Die erste Kampfphase ist ein Witz, sofern Du die Feuerattacke verwendest (alle anderen sind wirkungslos). Sigma erscheint zweimal direkt über Dir - greife sofort an, damit er wieder verschwindet. Danach erscheint er an der Wand - renne sofort zu ihm und stelle Dich direkt an die Wand und die Sense sollte Dich nicht treffen.

Auch im zweiten Teil des Kampfes folgt Sigma einem bestimmten Schema. Zuerst wirft er seine Sense - laufe einfach hinter ihn. Danach wirft er seine Sense erneut, doch diesmal in Deine Richtung. Trifft die Sense den Boden, setzt Sigma anschließend Bumerangs ein, denen Du kaum ausweichen kannst. Trifft die Sense die Wand, attackiert Sigma stattdessen mit Laserstrahlen; hier solltest Du schnell einen Doppelsprung an die Wand hinter ihm machen. Der Giga-Angriff ist auch ganz nützlich.

Nachdem Du diesen Körper zerstört hast, wartet der eigentliche Endkampf. Diesmal muß Du abwechselnd gegen zwei Gegner kämpfen! Und zwischendurch wirst Du auch noch von einem der drei großen Köpfe angegriffen. Dieser Kampf ist mit Zero jedoch deutlich einfacher als mit X. Verlierst Du ein Leben, beginnt die ganze Sigma-Prozedur übrigens wieder von vorne.

Zunächst attackiert einer der Köpfe. Stelle Dich nach links, so daß Du den roten Kopf sofort zerstören kannst, falls er auftaucht. Erscheint der gelbe an der Decke, vernichtest Du ihn mit einer Feuerattacke. Kommt der blaue Kopf von links, kletterst Du einfach links hoch. Die Köpfe kehren immer wieder zurück, auch wenn Du sie zerstörst.

Der Monster-Sigma in der unteren linken Ecke erscheint zuerst, stelle Dich einfach vor ihn und prügeln drauflos. Wenn er saugt oder bläst, muß Du natürlich gegensteuern und anschließend weiterschlagen.

Wenn der Sigma mit der Kanone etwas von "The End" faselt, muß Du schnell an den Köpfen hochklettern. Die Strahlenangriffe sind dagegen kein Problem, zumal die Kanone selbst für Dich ungefährlich ist. Beseitige den roten Kopf und attackiere Sigma mit Sprungangriffen.

Hast Du beide Gegner zerstört, ist Sigma auch schon (mal wieder) geschlagen. Glückwunsch! Jetzt mußst Du Dich nur noch um die Waffe kümmern ...

6) FAQ

Willkommen zum Mogel-Abschnitt. ;-)

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

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

In Japan heißt der Blaue Bomber eindeutig "Rockman". Die korrekte westliche

Schreibweise ist meines Wissens "Mega Man", allerdings scheint man selbst bei Capcom häufig schlampig oder faul zu sein und "Megaman" zu schreiben.

- Gibt es einen fünften Teil?

Ja, für die Playstation, jedoch nicht mehr für den Saturn, der den Konsolenkrieg verlor. In Übersee gab es auch wieder eine PC-Version, nicht jedoch in Europa. In der Mega Man X Collection ist er natürlich auch wieder vorhanden.

- Ich will Mega Man X4 nachholen, wo kann ich es heute noch kaufen?

Derzeit nur noch gebraucht, von der japanischen Telefonumsetzung abgesehen.

- Gibt es Mega Man X4 auch für Super NES oder Nintendo 64?

Leider nicht mehr. Könnte daran liegen, daß Capcom unbedingt Videos machen wollte, die dann nicht mehr auf Module gepaßt haben. Jetzt haben wir halt CDs mit Ladezeiten ...

- Ist X identisch mit dem alten Mega Man?

X ist ein völlig neuer Roboter, der nur eben auf Mega Man basiert.

- Ist "Mega Man X" sein voller Name, oder heißt er wirklich nur "X"?

Laut Schöpfer Keiji Inafune heißt er einfach nur X. Frühe Spiele nannten ihn zwar Mega Man (X), aber das dürften Übersetzungsfehler gewesen sein.

- Wer ist denn nun Zeros Meister?

Ganz offensichtlich Dr. Wily, siehe auch Bass' Abspann im Spielhallenspiel Mega Man 2: The Power Fighters.

- Wenn ich X spiele, was machen dann Zero und Iris die ganze Zeit? Wenn ich Zero spiele, wo sind dann X und Double?

Das wüßte ich auch gern.

- Wer ist besser, X oder Zero?

Kann man so nicht sagen. Willst Du das traditionelle Mega-Man-Gameplay, nimm X. Willst Du es etwas exotischer, nimm Zero. Der Endkampf ist mit Zero leichter, die meisten anderen Bosse eher mit X. Wenn möglich, solltest Du das Spiel aber mit beiden Helden durchzocken.

- Gibt es Cheats?

Ja. Allerdings habe ich sie hier nicht berücksichtigt, weil sie bei mir nicht funktioniert haben ... Wenn Du sie trotzdem probieren willst, schau auf den einschlägigen Websites nach.

- Ist es möglich, das Spiel auch ohne Extras zu knacken?

Die Spezialwaffen bekommst Du natürlich auf jeden Fall, nur mußt Du sie ja nicht einsetzen. ;-) Die Tanks und Upgrades dürften komplett optional sein. Ohne sie wird das Spiel natürlich deutlich, ähm, herausfordernder.

7) URLs

Noch ein paar interessante Adressen:

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

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

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

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

<http://gamezone.de/> - Gamezone
Die Spiele-Website, bei der auch die Leser mitschreiben können.

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

8) Danksagungen

Mein Dank geht an:

- Capcom, für diese coolen Spiele
- Miranda Paugh / The Mega Man Home Page, für die vielen Informationen
- Mega Man Network, dito
- 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.