

# Mega Man X FAQ/Walkthrough (German)

by Corlagon

Updated to v1.3 on Aug 7, 2018

**This walkthrough was originally written for Mega Man X on the SNES, but the walkthrough is still applicable to the PC version of the game.**

Corlagons Walkthrough zu

Mega Man X

Version 1.3 - 06.08.2018

© 2002-18 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, Nintendo oder wem auch immer.

## 0.1) Einleitung

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

Ich habe bislang ausschließlich die Super-NES-Version gespielt; die Informationen sollten aber mit mehr oder weniger großen Abstrichen auch auf die anderen Umsetzungen zutreffen.

## 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 6

3.4) Versionsunterschiede

4.1) Items

4.2) Upgrades

4.3) Waffen

5.1) Allgemeine Tips

5.2) Schnelldurchlauf

5.3.1) Highway

5.3.2) Chill Penguin

5.3.3) Storm Eagle

5.3.4) Flame Mammoth

5.3.5) Spark Mandrill

5.3.6) Armored Armadillo

5.3.7) Launch Octopus

- 5.3.8) Boomer Kuwanger
- 5.3.9) Sting Chameleon
- 5.3.10) Sigma 1
- 5.3.11) Sigma 2
- 5.3.12) Sigma 3
- 5.3.13) Sigma 4
- 6) Paßwortsystem
- 7) FAQ
- 8) URLs
- 9) Danksagungen

## 0,3) Updates

Version 1.0 - 05.12.2002

Die erste Version halt.

Version 1.1 - 09.01.2003

Abschnitte etwas umsortiert, Update-Sektion hinzugefügt, Links aktualisiert, diverse kleine Korrekturen.

Version 1.3 - 06.08.2018

Diverse Aktualisierungen und Umformulierungen. Empfohlene Reihenfolge geändert: Storm Eagle und Flame Mammoth jetzt direkt nach Chill Penguin statt erst zum Schluß.

## 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!). Nach zahlreichen NES- und Game-Boy-Episoden ist Mega Man X das erste echte 16-Bit-Spiel des Blauen Bombers - nur daß es sich nicht mehr um den ursprünglichen Bomber handelt, es handelt sich um den Beginn einer (genauer gesagt, der ersten) weitaus futuristischeren Ablegerserie, quasi ein "Mega Man: Das nächste Jahrhundert".

Die SNES-Version erschien am 17.12.1993 in Japan, dort natürlich unter dem Titel Rockman X. In Europa wurde es wieder von Nintendo persönlich veröffentlicht, überraschenderweise schon Mitte 94 (während die NES- und GB-Spiele um mehrere Jahre hinterherhinkten). Später folgte auch noch eine PC-Version, über die mir allerdings nicht sehr viel bekannt ist. Für die Playstation Portable gab es 2005 ein richtig aufwendiges Remake namens Maverick Hunter X, das hier aber auch noch nicht berücksichtigt ist. Die Super-NES-Version läßt sich auch einzeln auf Wii, Wii U und New Nintendo 3DS herunterladen und ist im SNES Classic Mini enthalten und außerdem in einer 2006 ausschließlich in Nordamerika erschienenen Mega Man X Collection für Game Cube und Playstation 2. Letztere ist nicht zu verwechseln mit der Mega Man X Legacy Collection für Switch, Playstation 4, X-Box One (also die dritte) und Steam aus dem Jahr 2018, die es je nach Version aber nur als Download gibt. 2007 brachte man das Spiel in Japan auf Mobiltelefone, und von jener Fassung gab es wiederum 2011 Umsetzungen für Android und I-OS, nur letztere auch international.

Diese Lösung basiert auf dem SNES-Original; inwieweit sie auch auf die anderen Fassungen anwendbar ist, hängt davon ab, wie groß jeweils die Unterschiede sind.

### 2.1) Story

Im 21. Jahrhundert gelang es dem genialen Dr. Light, Androiden zu bauen - allen voran den heldenhaften Mega Man, der die Welt vor den Konstruktionen von Lights bösem Rivalen Dr. Wily beschützte. Und schließlich erfand Light einen grob auf Mega Man basierenden, jedoch noch weiter entwickelten Roboter: X. Das Besondere an X: Er ist der erste, der über echte Gefühle und einen freien Willen verfügt. Dr. Light war sich natürlich bewußt, daß der geringste Fehler in ihm fatale Folgen haben könnte - er wollte ja schließlich einen "guten" Androiden konstruieren und keine Gefahr für die Menschheit. Daher versiegelte er X in einer Computerkapsel, deren spezielle Routinen die KI gründlich durchtesteten und jedes potentielle Problem ausschließen sollten. Nach Lights Berechnungen sollte dieser Vorgang allerdings ca. 30 Jahre andauern, er selber also sein Meisterwerk nicht mehr miterleben.

Im Jahr 21XX wurde Dr. Lights Labor, zwischenzeitlich wohl von einem Erdbeben verschüttet, durch Zufall wiederentdeckt. Der Archäologe Dr. Cain fand Lights alte Aufzeichnungen und aktivierte den inzwischen vollständig überprüften X. Vollkommen fasziniert verwendete Cain die Pläne von X, um zahlreiche weitere Androiden herzustellen, sogenannte Repliden. Leider verfügte er nicht über Lights geniales Talent, daher waren die Repliden im Vergleich zu X eher unausgereift. Und es kam, wie es kommen mußte: Immer wieder fühlten sich Repliden - "Mavericks" - den Menschen überlegen und von ihnen gestört und versuchten, sie zu ausschalten, oder zumindest zu versklaven. Zu ihrer Bekämpfung wurden die Maverick-Jäger ins Leben gerufen, und Cains bester Roboter Sigma zu ihrem Anführer ernannt.

Doch auch Sigma ist offenbar nicht so ganz perfekt geraten und hat sich nun selbst gegen die Menschheit gewandt, und der Großteil seiner Jäger ist ihm gefolgt. Unter seiner Führung sind die Mavericks gefährlicher als je zuvor. X fühlt sich für die Sache mitverantwortlich und zieht nun ebenfalls in den Krieg, auch wenn sich seiner Rolle im Leben noch nicht sicher ist.

## 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 Kampfroboer 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.

### Sigma

Der neue Oberschurke. Dr. Cains stärkster Replide wurde zum Anführer der Maverick-Jäger ernannt, hat nun jedoch die Seite gewechselt und trachtet nach der Vernichtung der Menschen.

### Zero

Dieser mysteriöse Androide hat nach Sigmas Verrat die Führung der Maverick-Jäger übernommen - naja, sehr viel ist ja nicht mehr von denen übrig. Übrigens, entgegen anderslautender Gerüchte ist Zero tatsächlich ein männlicher Roboter. Trotz des langen Haarschopfs.

### Dr. Thomas Light

Der legendäre Erbauer von Mega Man, und eben X, mußte eigentlich schon vor langer Zeit verstorben sein, erscheint aber noch als Hologramm in den

Upgrade-Kapseln, die er für seine Schöpfung hinterlassen hat. Eigentlich heißt er Thomas Right, aber von mehreren Umschreibungen aus dem Japanischen setzte sich eine falsche durch.

#### Vile

Ein weiterer ehemaliger Maverick-Jäger, mit irreparablem Kurzschluß im Hirn, daher ein ziemlicher Soziopath und absolut zerstörungswütig. Er scheint Sigmas rechte Hand zu sein, in späteren Spielen wird er aber eher als Einzelgänger dargestellt.

Viles japanischer Originalname ist Vava, was als "Baba" ausgesprochen werden könnte und von "Bubba" abgeleitet ist - zudem sieht der Typ einem gewissen Boba ähnlich, was Gerüchten zufolge zu der Umbenennung führte, sicherheitshalber.

### 3.1) Spielprinzip

Am Spielprinzip hat sich im Vergleich zum Original-Mega-Man eigentlich nichts geändert. Im klassischen Plattformstil schlägst Du Dich durch die verschiedenen Level und kämpfst gegen feindliche Roboter und Maschinen. Besiegst Du die Robotermeister (Reploiden, Mavericks oder wie auch immer), 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.

Neu ist aber, daß Du in den regulären Leveln außerdem diverse Items und Upgrades finden kannst, die ebenfalls Deine Fähigkeiten verbessern. Und damit Du nicht bei jeder Sitzung wieder von vorne beginnen mußt, gibt es auch noch ein Paßwortsystem.

### 3.2) Steuerung

Laufen und klettern	Steuerkreuz
Springen	B
Rennen (mit Stiefel-Upgrade)	A oder Steuerkreuz zweimal drücken
Waffe aufladen und feuern	Y
Waffe wechseln	L und R
Pausieren und Menü aufrufen	Start

Die Tasten können vor dem Start in den Optionen noch undefiniert werden.

Im Menü kannst Du auf eine andere Waffe schalten und Sub-Tanks benutzen. Du kannst den Level auch auf der Stelle verlassen, wenn Du ihn vorher schon einmal absolviert hast.

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

### 3.3) Änderungen seit Mega Man 6

Wie schon angedeutet, gibt es zahlreiche (kleinere) Neuerungen in diesem Spiel, nicht nur auf der technischen Seite. Ich hoffe mal, daß mir alle wichtigen einfallen. ;-)

- Mega Man X spielt im 22. Jahrhundert, mit völlig neuen Robotern mit freiem Willen (falls es noch nicht jeder mitbekommen hat ;-).

- Während Mega Man im Laufe des Spiels lediglich durch die Spezialwaffen besser wurde, kann X optionale Upgrades finden, die seine Fähigkeiten verbessern, und mit Herz-Tanks seine maximale Lebensenergie erhöhen (die zu Beginn dafür auch relativ gering ist).
- Die Energietanks sind durch Sub-Tanks ersetzt worden, die vor der Verwendung aufgefüllt werden müssen (finden brauchst Du sie natürlich nur einmal).
- Im Gegensatz zum alten Mega Man kann X nicht mehr rutschen, dafür aber rennen und mit solchem Anlauf besonders weit springen, jedoch erst, wenn er das entsprechende Upgrade erhalten hat.
- X kann sich von Wänden abstoßen und an ihnen immer weiter nach oben hüpfen; im Gegenzug gibt es keinerlei besondere Transportmittel mehr.
- Neuerdings können auch Spezialwaffen aufgeladen werden, allerdings erst mit dem entsprechenden Upgrade.
- Sammelst Du Waffenenergie ein, wenn die aktuelle Waffe bereits voll aufgeladen ist, kommt sie automatisch der Waffe mit dem niedrigsten Energiestand zugute - dafür war bisher ein separater Energy Balancer zuständig, X hat ihn gleich eingebaut.
- Die Escape Unit erlaubt es Dir, bereits erledigte Level jederzeit wieder zu verlassen.
- Mit den neuen L- und R-Tasten auf dem SNES-Controller kannst Du die Waffen durchschalten, ohne das Menü aufrufen zu müssen. Zudem gibt es ein Optionsmenü, in dem unter anderem die Steuerung verstellt werden kann.

#### 3.4) Versionsunterschiede

Wie schon erwähnt wurde Mega Man X ursprünglich für das SNES entwickelt und später auf andere Systeme portiert, mit unterschiedlich großen Änderungen, die ich hier soweit wie möglich zusammengetragen habe - selber gespielt habe ich keine der anderen Versionen:

- Auf dem Super NES gibt es nur ein Paßwortsystem, in der DOS-Version wurde es durch eine Speicherfunktion ersetzt, die aber eigentlich keine wesentlichen Unterschiede hat, und die beiden Collections bieten beides. Auch die Virtual Consoles fügen eigene Speicherfunktionen hinzu, obwohl sie eigentlich nur das SNES-Original anbieten.
- In der DOS-Version gibt es keinerlei Mechas (abgesehen von Viles).
- In der DOS-Version soll es einen Cheat geben ("xstuf" während des Spiels eingeben).
- Anscheinend kann X in der DOS-Version das Upgrade für seine Kanone nur in der Kapsel bekommen und nicht von Zero, egal unter welchen Umständen.
- Daneben soll es in der DOS-Version noch weitere eher unwesentliche Unterschiede geben, etwa daß einige Roboter widerstandsfähiger zu sein scheinen, und offensichtliche Bugs.
- Die Legacy Collection bietet eine zusätzliche Schwierigkeitsstufe an, in der das Spiel auf verschiedene Weise vereinfacht wurde.

- Die Legacy Collection besitzt einen eigenen Challenge-Modus, in dem wir gegen zwei Endgegner aus verschiedenen Spielen gleichzeitig antreten.

- In der Legacy Collection gibt es die Möglichkeit, die verschiedenen Musikstücke einzeln anzuwählen.

- Über die Telefonversionen und die für Android konnte ich nichts weiter herausfinden, außer daß die I-OS-Fassung auf ersteren basieren soll, mit neuem cartoonigen Graphikstil, Touch-Steuerung, Unterteilung der Level in kleinere Abschnitte, 80 speziellen Herausforderungen, mehreren Schwierigkeitsstufen, Komfort-Optionen und der Möglichkeit, die Upgrades einfach mit Echtgeld zu kaufen. Beliebt ist sie nicht.

- Bei Maverick Hunter X handelt es sich um ein aufwendigeres Remake, auf das ich hier nicht weiter eingehe. Vielleicht in einer späteren Version dieser Lösung.

#### 4.1) Items

Gegenstände werden entweder von Gegnern hinterlassen oder liegen fest an bestimmten Stellen herum. Im ersteren Fall verschwinden sie nach kurzer Zeit. Anders als in älteren Spielen kehren die festplazierte Items bereits bei Verlust eines Lebens zurück.

##### Lebensenergie

Kommt in zwei Größen vor und stellt mehr oder weniger viel verlorene Lebensenergie wieder her. Haben wir sowieso gerade volle Energie, wird die neue in einen Sub-Tank umgeleitet.

##### Waffenenergie

Existiert ebenfalls in zwei Größen und stellt die Energie der aktuellen Spezialwaffe wieder her. Ist die Standardwaffe angewählt, wird die Energie der Waffe zugeführt, die derzeit am wenigsten hat. (Für letzteren Komfort mußte man in Mega Man 6 extra noch einen versteckten Gegenstand finden ...)

##### Bonusleben

Gehen sie Dir aus, mußst Du den Level wieder von vorne beginnen.

##### Herz-Tank

Verlängert Deine Lebensenergieleiste dauerhaft um zwei Einheiten. Es gibt in jeder der acht Hauptstages einen, und sie können natürlich jeweils nur einmal eingesammelt werden. Findest Du sie alle, hast Du somit doppelt so viel Energie wie zu Beginn des Spiels.

##### Sub-Tanks

Können ebenfalls nur einmal eingesammelt werden und bleiben dann erhalten. Es gibt vier Stück, und in jedem kannst Du überschüssige Lebensenergie für Notfälle speichern. Allerdings habe ich den Eindruck, daß sich die Sub-Tanks langsamer füllen als unsere primäre Energieleiste, und wenn ein Tank benutzt wird, leert er sich in jedem Fall komplett. Der Inhalt der Tanks wird auch leider nicht im Paßwort notiert, beim nächsten Mal sind sie wieder komplett leer.

#### 4.2) Upgrades

##### Stiefel

Das erste Upgrade bekommst Du in der Chill-Penguin-Stage. Du benötigst es,

um zu rennen und mit derartigem Anlauf weiter als normal zu springen. Ohne diese Fähigkeit kannst Du keine der anderen Upgrade-Kapseln erreichen. Außerdem kannst Du mit den Stiefeln (!) bestimmte Blöcke zerstören.

#### Rüstung

Kannst Du bereits rennen, dann schaue Dich im Wald von Sting Chameleon mal genauer um. Irgendwo kannst Du dort diese stärkere Rüstung bekommen. Damit nimmst Du von allen Treffern nur noch den halben Schaden, wodurch das Spiel gleich ein Stück einfacher werden sollte.

#### Helm

Du mußt rennen und springen, um den besseren Helm in der Storm-Eagle-Stage zu bekommen. Mit ihm kannst Du bestimmte Blöcke zertrümmern und bist außerdem vor fallenden Steinen geschützt.

#### Waffen

Dieses Upgrade erlaubt es Dir, Deine Waffen (weiter) aufzuladen. In der SNES-Version bekommst Du es auf jeden Fall in Sigmas Festung, es sei denn, Du hast es Dir vorher schon im Level von Flame Mammoth besorgt.

#### Hadoken

Vielleicht kommt Dir der geheime "Hadoken" irgendwoher bekannt vor - klar, Capcom hat sich einen kleinen Scherz erlaubt. Technisch gesehen ist er eher ein Upgrade als eine Waffe, daher habe ich ihn hier aufgeführt. Um ihn zu bekommen, benötigst Du sämtliche Waffen, Upgrades und sonstigen Extras - siehe die Armored-Armadillo-Stage.

Um den Hadoken anzuwenden, mußt Du volle Lebensenergie besitzen, die Standardwaffe angewählt haben und auf dem Boden stehen. Drücke dann erst auf dem Steuerkreuz in einer fließenden Bewegung von unten nach vorne (in die Richtung, in die Du gerade schaust) und danach den Feuerknopf. Wenn Du es richtig gemacht hast (üben), feuert X einen wirklich verheerenden Feuerball ab (ausprobieren). Leider wird der Feuerball nicht im Paßwort notiert (wohl aber in der PC-Version mitgespeichert).

### 4.3) Waffen

Zu Beginn verfügst Du nur über den X-Buster und die Escape Unit (um einen bereits absolvierten Level auf der Stelle zu verlassen). Die Spezialwaffen erhältst Du erst nach Absolvierung der entsprechenden Level. Alle Spezialwaffen haben nur begrenzte Energie, die durch entsprechende Items wieder aufgefrischt werden muß, oder halt durch Verlassen des Levels, 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 Plasmaschüssen abfeuern. Die einfachen Schüsse eignen sich prima für Dauerfeuer, da drei Stück gleichzeitig im Bild sein können - andererseits richten sie nur geringen Schaden an. Teilweise aufgeladene Schüsse sind lediglich größer als die einfachen, nur die voll aufgeladenen haben eine höhere Durchschlagskraft. Später bekommst Du ein Waffenupgrade und kannst den Buster dann auch noch auf einen vierten, noch stärkeren Level aufladen.

#### Launch Octopus: Homing Torpedo

Diese Lenkraketen funktionieren im Prinzip genauso wie die Dive Missiles aus Mega Man 4: Sie fliegen von selbst auf den Feind zu. Also praktisch, um Gegner unter Dir zu treffen. Lädt Du die Waffe voll auf, erscheinen gleich fünf noch stärkere Fischraketen.

#### Sting Chameleon: Chameleon Sting

Hier feuert X zunächst noch vorne, die Schüsse teilen sich dann aber in drei getrennte Strahlen auf. Du kannst Dich aber auch voll aufladen und für knapp zehn Sekunden komplett unverwundbar machen, was allerdings jede Menge Energie kostet.

#### Armored Armadillo: Rolling Shield

Im Normalzustand ist er lediglich rolling. Die großen kugelförmigen Schüsse rollen auf dem Boden entlang und prallen an Wänden ab, ohne von selbst zu verschwinden. Willst Du einen Shield haben, mußt Du Dich aufladen, dann kannst Du Schüsse abwehren und sogar selbst die Gegner treffen. Der Schild verschwindet allerdings, wenn er zuviel Schaden genommen hat.

#### Flame Mammoth: Fire Wave

Flammenwerfer mit nur kurzer Reichweite. Du kannst den Knopf gedrückt halten für regelrechtes Dauerfeuer, was natürlich kontinuierlich Energie abzieht. Das heißt sich leider mit der Aufladefunktion, wenn Du das Upgrade hast. Beim normalen Flammenwerfer solltest Du daher den Knopf zwischendurch kurz loslassen. Für die stärkere Version lädst Du am besten einfach eine andere Waffe auf und schaltest vor dem Schuß einfach mit der L/R-Funktion auf die Fire Wave um. Danach entsteht eine große Feuerwelle, die auf dem Boden entlangläuft (einfach hinterherlaufen, damit sie im Bild bleibt), allerdings ebenfalls viel Energie benötigt.

#### Storm Eagle: Storm Tornado

Horizontal und sehr lang, nützlich gegen besonders ausdauernde Gegner. Oder lade Dich auf und erzeuge einen großen vertikalen Tornado, der allerdings nur Gegner in unmittelbarer Nähe (oder über/unter Dir) treffen kann.

#### Spark Mandrill: Electric Spark

Hiermit feuert Du einen Kugelblitz ab. An Wänden teilt er sich in zwei Blitze auf, die nach oben und unten klettern. Aufgeladen erzeugt die Waffe zwei größere Energiestrahlen, die nach vorne und hinten fliegen.

#### Boomer Kuwanger: Boomerang Cutter

Dieser Bumerang ist cool, denn er kann für Dich sonst unerreichbare Items einsammeln. Wenn Du ihn wieder auffängst, bekommst Du die Waffenenergie sogar zurück (wenn er einen Gegner trifft leider nicht). Beachte, daß der Bumerang nach oben fliegt, wenn Du auf dem Boden stehst, sonst nach unten. Aufgeladen erscheinen vier große Schüsse, die von Dir wegfliegen.

#### Chill Penguin: Shotgun Ice

Das Eis aus dieser Waffe fliegt sehr schnell und zerplatzt in kleinere Schüsse, wenn es auf ein Hindernis trifft. Auch die kleineren Stücke richten vollen Schaden an und erlauben es Dir, die Gegner über Bande bzw. von hinten zu treffen. Bestimmte Gegner kannst Du mit dieser Waffe auch einfrieren. Lädt Du die Shotgun auf, entsteht eine feste Eisplattform, die auf dem Boden entlanggleitet und Dich mitnehmen kann.

### 5.1) Allgemeine Tips

- Wird X getroffen, ist er kurze Zeit unverwundbar. Nutze diese Phase aus! Natürlich darfst Du weder ihre Dauer überschätzen noch erwarten, daß sie beim Sturz in einen Abgrund hilft.

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



die einfachen zu zerstören.

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

- X' 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 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 Waffenenergie oder Sub-Tanks verschwenden.

- Bereitet Dir die Maverick-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 auf jeden Fall leichter.

- Wenn gerade keine Feinde in Sicht sind, kannst Du das ausnutzen, um schon mal Deine Waffe aufzuladen. Im Kampf könnte es dann aber sinnvoller sein, einfach draufloszuballern - das hängt einfach vom Gegner ab.

## 5.2) Schnelldurchlauf

Für alle, die nur wissen wollen, in welcher Reihenfolge sie die Level im Hauptteil des Spiels abgrasen sollen, hier meine unverbindliche Empfehlung, sie beginnt mit den einfachsten Gegnern.

Chill Penguin -> Stiefel-Upgrade, Shotgun Ice  
Storm Eagle -> Herz-Tank, Sub-Tank, Helm-Upgrade, Storm Tornado  
Flame Mammoth -> Waffen-Upgrade, Herz-Tank, Sub-Tank, Fire Wave  
Chill Penguin -> Herz-Tank  
Spark Mandrill -> Herz-Tank, Electric Spark  
Armored Armadillo -> Sub-Tank, Herz-Tank, Rolling Shield  
Launch Octopus -> Herz-Tank, Homing Torpedo  
Boomer Kuwanger -> Herz-Tank, Boomerang Cutter  
Spark Mandrill -> Sub-Tank  
Sting Chameleon -> Herz-Tank, Rüstungsupgrade, Chameleon Sting  
Armored Armadillo -> Hadoken

Es ist auch möglich, eine Stage durch Verlust aller Leben vorzeitig zu verlassen, ohne den hiesigen Maverick besiegt zu haben, gefundene Upgrades und Tanks jedoch zu behalten, was ich in dieser Liste aber nicht berücksichtigt habe.

### 5.3.1) Highway

Hier beginnt das Abenteuer. X hat beschlossen, persönlich in den Kampf gegen die Mavericks zu ziehen. Tja, und das war es dann auch schon.

Die fahrenden Autos am Anfang des Levels sind nur Dekoration. Eigentlich

ist der Highway völlig zerstört. Paß also auf, daß Du nicht in die Abgründe fällst. Sollte das doch passieren, versuche Dich schnell von den Säulen abzustößen und wieder nach oben zu springen.

Die Gegner hier sind überwiegend ziemlich simpel. Schieße einfach mit dem X-Buster drauflos. Einige von ihnen zerstören allerdings den Boden, also sei vorsichtig, sonst fällst Du in die Löcher. Im Verlauf des Levels mußst Du auch zwei große hubschrauberähnliche Zwischengegner besiegen. Feuere einfach drauflos, möglichst im Sprung. Die Wracks schlagen den Boden aus seiner Halterung, an den Säulen kannst Du jedoch wieder nach oben springen.

- Nach dem ersten großen Hubschrauber kannst Du rechts hinter der Säule einen Lebensenergiekristall entdecken. Klettere wieder nach oben, und das nächste Loch hinunter, um ihn zu erreichen.

- Vorsicht hinter dem zweiten Hubschrauber, dort gibt es Bodenteile, die so beschädigt sind, daß sie unter X nachgeben, so daß Du schnell wieder runter mußt.

- Die Autos gegen Ende des Levels verlieren nach ein paar Treffern zunächst ihren Fahrer. Danach kannst Du gefahrlos auf den Wagen springen, oder weiterschließen und ihn komplett zerstören.

Zum Abschluß der Stage taucht Vile in seinem gepanzerten Träger auf und greift sofort an. Du brauchst Dir gar keine Mühe zu geben, denn Du kannst ihn gar nicht besiegen. Zum Glück zerstört der Schurke X nicht sofort, sondern labert erst noch und wird dann von Zero in die Flucht geschlagen.

X will Zero eigentlich im Kampf gegen Sigma & Co. unterstützen, ist aber offensichtlich noch zu schwach. Die beiden trennen sich wieder, und Du kannst im nächsten Teil des Spiels nun erst einmal nach den Spezialwaffen und anderen Upgrades jagen.

Weiter geht es im traditionellen Auswahlbildschirm. Du kannst die folgenden acht Level in beliebiger Reihenfolge spielen. Besiege alle acht Mavericks, um ihre Spezialwaffen und schließlich Zugang zu Sigma zu erhalten. 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.

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 zwangsläufig in bereits erledigte Stages zurückkehren müssen (siehe auch Abschnitt 5.2).

### 5.3.2) Chill Penguin

Eine Schneewelt (wer hätte das gedacht).

- Vorsicht bei den kleinen Säulen am Anfang des Levels, die Roboter schlagen sie Dir entgegen.

- Auf den Schrägflächen ist nicht viel Platz, um den entgegenkommenden Rädern auszuweichen, also halte den Buster geladen, um sie sofort abschießen zu können. Oben angekommen findest Du die erste Kapsel von Dr. Light, ausnahmsweise direkt am Weg und unumgebar. Betrete sie, damit Deine Stiefel aufgerüstet werden. X ist nun fähig zu rennen.

- In der zweiten Hälfte bekommst Du Gelegenheit, ähnlich wie Vile einen großen Arbeitsroboter zu steuern und mit dessen gewaltiger Faust Iglus zu zerschmettern. Leider ist seine Bewegungsfreiheit stark eingeschränkt, daher mußt Du insbesondere bei Abgründen sehr vorsichtig sein und ggf. schnell aus ihm heraushüpfen. Alternativ dazu kannst Du am Eingang der zweiten, kleineren Höhle auf deren Dach springen - dazu springen wir erst mit dem Mecha, und dann aus ihm heraus - und über sie hinweglaufen. Hast Du die Fire Wave, dann zerstöre das Iglu mit ihr, um einen Herz-Tank zu finden. Es ist auch möglich, an der Hinterseite der Höhle loszurennen und zu den Iglus springen.

- Die großen Schneebälle lassen sich mit dem X-Buster zerstören, das muß aber schnell gehen (aufladen!). Du kannst sie aber auch einfach überspringen.

Der Pinguin selbst ist recht leicht zu bezwingen, wenn Du einfach die Wand hochklettest, um in Deckung zu gehen, und im richtigen Moment mit dem X-Buster angreifst (Aufladen nicht vergessen). Du kannst auch die Fire Wave verwenden, beachte aber, daß Chill Penguin unbesiegbar ist, während er auf dem Boden rutscht.

### 5.3.3) Storm Eagle

Der Adler hat sich auf dem Flughafen eingenistet. In dieser Stage ist Geschicklichkeit gefragt.

- Gegenüber des Levelbeginns befinden sich Tanks (?) in den Wänden (in zwei Etagen). Du kannst sie zerstören und Lebensenergie dahinter finden. Dazu brauchst Du keine Spezialwaffe, einfach immer weiter drauf feuern.

- Fahre mit den Aufzügen am Anfang ganz nach oben. Dort geht es eigentlich nach rechts weiter, doch wenn Du schon das Stiefel-Upgrade hast, dann nimm auf der Plattform kurz Anlauf (rennen) und mache einen gewaltigen Sprung zurück nach links. So kannst Du auf die Plattform über dem Levelanfang gelangen und einen Herz-Tank einsammeln.

- Zerstöre die Kanone auf der Säule und lasse Dich von dieser nach oben fahren. Schieße die Glasscheibe kaputt, im Raum dahinter liegt nämlich ein Sub-Tank. Du kannst auch rechts über die Plattformen nach oben hüpfen.

- Nachdem Du die Plattformen mit den Flammenwerfern überwunden hast, kannst Du rechts unten weitere Tanks vorfinden, die sich nicht so einfach zerstören lassen - sofern Du nur die Standardwaffe verwendest, mußt Du dazu an der Wand herumhüpfen und dabei versuchen, auf sie zu schießen. Die Mühe wird mit einem Extraleben belohnt.

Unmittelbar darauf erreichen wir einen großen Mast. Hast Du das Stiefel-Upgrade, kannst Du auf seiner Hinterseite (eigentlich geht es oben weiter) zu noch mehr Tanks rennen und springen und hinter diesen die Kapsel finden, die Dir einen besseren Helm verleiht. Ach, und an das Bonusleben schräg über dem Mast kommen wir einfach von hinten.

- Zum Schluß noch einige Plattformen, die unter X abstürzen, also schnell weiter. Dann sind wir so gut wie am Ziel, ausnahmsweise mal ohne das traditionelle Doppeltor.

Gegen Storm Eagle kämpfst Du auf einem Flugzeug. Seine stärkste Attacke ist der Sturzflug, allerdings kannst Du leicht zur Seite hüpfen. Der Storm Tornado richtet nicht einmal Schaden an (im Gegensatz zu der Version, die X nachher erhält), er bläst Dich lediglich weg - einfach gegensteuern und

springen. Gegen die Vögel empfiehlt sich ein voll aufgeladener Schuß aus dem X-Buster, gegen den Eagle selbst ist der Chameleon Sting die beste Waffe. Mit dem Buster alleine ist er aber auch nicht schwer, es dauert dann nur länger.

#### 5.3.4) Flame Mammoth

Diese Fabrik ist voll gefährlicher Lava - allerdings nur, bis Du Chill Penguin erledigt hast, dann ist sie gefroren.

- Alle Tanks und Upgrades hier gibt es kurz nacheinander. Siehst Du nach den Fließbändern die Blöcke über Dir? Hast Du bereits das Helm-Upgrade bekommen, kannst Du sie von rechts anspringen und zerstören. Oben steht eine weitere Kapsel, in der Deine Kanone aufgerüstet wird. Leider ist die Sache nicht sehr fehlertolerant: Fällst Du wieder runter, nachdem Du die ersten Blöcke zerstört hast, kommst Du nicht mehr wieder hoch, bis Du den Level verläßt und neu betrittst. (Das Upgrade gibt es alternativ auch noch im ersten der Finallevel.)

Laufe direkt danach auf der gefrorenen Lava unter den Bergbau-Robotern entlang, um den hiesigen Herz-Tank zu finden. Eigentlich geht es anschließend rechts oben weiter; arbeite Dich aber ganz nach oben links durch zum Extraleben, und springe dann mit Stiefel-Upgrade weiter nach links zum Sub-Tank.

- Laufe bei den weiteren Fließbändern schnell unter den Stampfern durch, um nicht getroffen zu werden.

Der Kampf gegen den Obermotz findet diesmal auf einem Förderband statt. Trotz seiner Figur kann das Mammut große Sprünge machen. Kurz vor seiner Landung solltest Du ebenfalls springen, um nicht vom Beben umgehauen zu werden. Hast Du mit dem Boomerang Cutter seinen Rüssel abgeschnitten, kann Flame Mammoth kein Teer mehr ausstoßen und auch nicht mehr die Richtung des Förderbandes ändern. Ansonsten ist der Kampf relativ einfach, vor allem mit dem Storm Tornado.

#### 5.3.5) Spark Mandrill

Das Elektrizitätswerk. Nimm Dich also vor den Funken und Kugelblitzen in Acht. Wenn Du Storm Eagle besiegst, wird dessen Flugzeug allerdings in das Kraftwerk stürzen, wodurch stellenweise der Strom ausfällt und die Sache etwas einfacher wird. Leider leidet auch die Beleuchtung darunter. Im Zweifelsfall bleibst Du dann kurz stehen, bis das Licht wiederkommt.

- Nimm am Anfang den oberen rechten Weg, die anderen sind Sackgassen. Wenn Du den unteren Pfad wählst und genau aufpaßt, kannst Du jedoch unten rechts einen Sub-Tank entdecken, der sich aber hinter einer dünnen Wand befindet und deshalb leider nur mit dem Boomerang Cutter einsammeln läßt (also später zurückkehren, wenn nötig). Möglicherweise muß Du den Bumerang im Sprung werfen, damit er den Tank auf seiner Flugbahn trifft.

- Der Zwischengegner, er heißt Thunder Slimer, ist nicht einfach zu besiegen. Am besten weichst Du hier so gut es geht aus (rennen!) und feuerst bei jeder Gelegenheit. Denke daran, daß Du die Wände hochspringen und von dort aus schießen kannst. Solltest Du jedoch Storm Eagle bereits erledigt haben, wird der Kampf einfacher, zum einen kann die Kreatur dann ihren Elektroangriff nicht mehr einsetzen, zum anderen läßt sie sich mit dem Storm Tornado schön mehrfach treffen. Ansonsten dürfte der Rolling Shield ganz gut funktionieren; die Shotgun Ice scheint viel Schaden zu machen, wenn Du sie voll aufladen kannst.

- Kämpfe Dich durch die folgenden Gegner hindurch. Ein Herz-Tank liegt auf einer Plattform über einer Leiter. Du kannst ihn wieder mit dem Boomerang Cutter einsammeln, oder von der Wand aus losrennen und irgendwie um die Plattform herumspringen (es kommt auf die richtige Höhe an). Beides ist nicht ganz einfach, aber machbar.

Spark Mandrill besitzt nur einen wirklich gefährlichen Angriff, die Renn-attacke, mit der er sogar die Wand erschüttern und Dich herunterstoßen kann. Weiche also mit allen Mitteln aus und schieße bei jeder Gelegenheit mit dem X-Buster zurück. Wenn Du allerdings die Shotgun Ice hast, setze sie ein! Sie verursacht den meisten Schaden und kann den Mandrill nicht nur von hinten treffen, sondern ihn sogar einfrieren. Sobald er sich befreit, gibst Du den nächsten Schuß ab.

#### 5.3.6) Armored Armadillo

Das Gürteltier hat sich in einem Bergwerk verschanzt. Steigst Du auf die Karren hier, hast Du mit den Gegnern leichtes Spiel. Feuere trotzdem drauflos, um noch ein paar Items zu kassieren. Am Ende muß Du natürlich abspringen, um nicht in einem Abgrund oder einer Stachelgrube zu landen.

- Wenn Du die Karre gleich zu Beginn jedoch nicht benutzt, oder hinterher wieder zurückläufst, kannst Du unter den Fledermäusen auch eine Bubble Bat aus Mega Man 2 und 4 entdecken. Dieser alte Bekannte hinterläßt meistens Extraleben und bietet damit eine gute Gelegenheit, einen Vorrat anzulegen (immer vor- und zurückgehen, damit der Gegner wiederkommt). Nicht daß es in diesem Spiel eine High-Score-Funktion gäbe oder sonst einen Grund, die Leben überhaupt zu begrenzen.

- Den ersten Bagger kannst Du umgehen, indem Du einfach wieder die Wand hochspringst. Sobald der Bagger unter Dir durchgefahren ist, kannst Du links einen Sub-Tank einsammeln. Wenn Du Dich vor dem Bagger befindest, mußst Du Dich wirklich beeilen, denn wenn er Dich trifft, verlierst Du sofort ein Leben. (Zur Not läßt Du Dich also lieber von den Fledermäusen oder Mets treffen.) Die beiden Lebensenergiekristalle kannst Du allerdings nur erreichen, wenn Du vor dem Bagger entlangläufst und außerdem schon das Helm-Upgrade bekommen hast.

- Nach der zweiten Karre fällst Du in einen sehr tiefen Schacht. Steuere so weit nach rechts wie möglich, um vor den nächsten Bagger zu gelangen und den Herz-Tank rechts zu erreichen. Wenn Du hinter dem Bagger landest, kannst Du immer noch versuchen, ihn mit Storm Tornado, Fire Wave oder X-Buster zu zerstören (Dauerfeuer). Das muß aber wirklich schnell gehen, denn wenn der Bagger zu weit kommt und die Erde unter dem Tank beseitigt, kommst Du nicht mehr zu ihm rauf, bis Du ein Leben verloren oder den Level neu gestartet hast.

- Die dritte und letzte Karre mußst Du zwingend benutzen, um über einen Abgrund zu gleiten. Springe über selbigem rechtzeitig ab, um einen Felsvorsprung mit Lebensenergie zu erreichen. Wenn Du irgendwann alle acht Spezialwaffen, alle vier Upgrades, alle vier Sub-Tanks und alle acht Herz-Tanks hast, dann kannst Du Dir an dieser Stelle ein geheimes fünftes Upgrade besorgen. Sammle einfach die Energie ein, springe in den Abgrund, kehre zum Felsvorsprung zurück und wiederhole das immer weiter. (Am besten besorgst Du Dir vorher ordentlich Extraleben von der Bubble Bat.) Beim fünften Mal sollte die Upgrade-Kapsel auf dem Vorsprung stehen. Dabei solltest Du über volle Lebensenergie verfügen, möglicherweise müssen auch die Sub-Tanks komplett gefüllt sein (kein

Problem in dieser Stage). Der Trick könnte auch dann funktionieren, wenn Du den Level mit der Escape Unit verläßt, aber dann mußt Du ihn natürlich immer wieder von vorne spielen. Wie dem auch sei, wenn die Kapsel endlich da ist, dann stelle Dich hinein, um den übermächtigen Hadoken zu erhalten.

Mit dem X-Buster wird es sehr lange dauern, Armored Armadillo zu besiegen, denn er kann Deine Schüsse blocken, und auch aufgeladene Schüsse verursachen nur einen Punkt Schaden. Nimm also lieber Electric Sparks, die sind deutlich effektiver und können den Panzer sogar zerstören.

#### 5.3.7) Launch Octopus

Natürlich gibt es auch einen Unterwasserlevel. Wie der ursprüngliche Mega Man kann auch X im Wasser nicht schwimmen, nur sehr hoch springen. Wirst Du von einem der Kugelfische eingesaugt, dann schieße Dich so schnell wie möglich frei, bevor sie Schaden anrichten können.

- Das erste U-Boot ("Anglerge") sollte recht einfach zu vernichten sein, es dauert nur eine Weile. Etwas später folgt jedoch ein zweites, das Dich in kleine Dornengruben saugen kann. Springe, um kurzzeitig aus dem Sog herauszukommen. Unmittelbar danach kannst Du mit einem von Zeit zu Zeit erscheinenden Strudel nach oben an Lebensenergie gelangen.

- Über einigen Dornengruben wirft ein walähnliches Schiff lauter kleine Bomben ab. Benutze den Strudel vorher, um nach oben auf den sogenannten Cruiziler zu gelangen, dann feuere immer weiter auf den leuchtenden Punkt, bis es zerstört ist (die Fire Wave ist hier nützlich). Danach bricht das versenkte Schiff durch den scheinbaren Meeresboden. Gehe vom Wrack aus nach rechts und kämpfe gegen den Utuboros. Dieser ist nicht sonderlich bedrohlich, nur wieder sehr ausdauernd. Du kannst sogar auf ihm stehen, nur Kopf- und Schwanzende sind gefährlich (und seine Schwachpunkte). Allerdings mußt Du aufpassen, nicht in die Stachelgruben zu fallen. (Die Säulen im Hintergrund stehen auf festem Boden!) Nimm den Storm Tornado, falls Du ihn hast, oder auch den Boomerang Cutter. Ist der Riesenaal vernichtet, öffnet sich der Weg zu einem Herz-Tank.

- Bevor Du zum Obermottz gelangst, mußt Du noch einen zweiten Utuboros besiegen, welcher sich im Boden eingraben kann. Trotzdem sollte er kein Problem darstellen, da es hier keine Stachelgruben gibt.

Launch Octopus gilt als mit der schwierigste Maverick. Er feuert jede Menge Torpedos, die Du allerdings zerstören kannst, daher scheint Dauerfeuer mit dem X-Buster sinnvoll. Seinen Fischen kannst Du allerdings nicht so leicht aus dem Weg gehen. Wenn der Oktopus in Deiner Nähe einen Strudel erzeugt, kannst Du Dich hoffentlich mit dem Stiefel-Upgrade retten. Läßt Du Dich jedoch von ihm fangen, hast Du ein echtes Problem! Ach, und schützen tut ihn der Strudel auch. Den meisten Schaden erzielst Du mit dem Rolling Shield, mit dem Du aufgrund der Raketen aber leider nicht so leicht treffen kannst wie mit dem Buster (und die Spezialwaffe hat ja nur begrenzte Energie). Solltest Du allerdings den Boomerang Cutter dabei haben, dann schneide mit ihm einfach des Gegners Tentakel ab und Du hast leichtes Spiel ...

#### 5.3.8) Boomer Kuwanger

Der einzige der acht Mavericks, der auch in den englischen Versionen seinen japanischen Namen beibehalten hat, er ist wohl einem Hirschkäfer oder Schröter nachempfunden. Er verschanzt sich in einem Turm, daher geht es die

meiste Zeit aufwärts. Denke daran, daß X die blanken Wände hinaufspringen kann.

- Gerätst Du in die Laserschranken, feuern die (unzerstörbaren) Maschinen auf Dich. Hier könnte es sinnvoll sein, einfach durchzusprinten.

- Laß Dich an der Außenwand des Turms nicht von den Kanonen auf den ausfahrenden Plattformen überraschen. Am Ende dieser Sequenz sehen wir den örtlichen Herz-Tank über uns. Mit Waffen-Upgrade kannst Du die Shotgun Ice voll aufladen und so eine Eisplattform erzeugen und von deren vorderer Spitze aus um die Plattform über Dir herumspringen. Oder Du benutzt den Boomerang Cutter, den Du aber freundlicher Weise erst vom Endgegner dieser Stage erhältst.

Boomer Kuwanger kann sich herumteleportieren, daher wird es schwierig, ihm auszuweichen, wenn Du nicht die ganze Zeit an der Wand hängen willst. Versuche doch, ihn von der Wand aus zu überspringen und sofort anzugreifen. Die stärkste Waffe gegen diesen Gegner sind die Homing Torpedos. Sie treffen ihn auf jeden Fall, dadurch wird der Kampf nun doch sehr einfach.

### 5.3.9) Sting Chameleon

Jetzt noch ein Waldlevel. Sei vorsichtig, in einigen Büschen befinden sich getarnte Metools.

- Am Anfang des Levels wird uns wieder künstliches Holz entgegengeschlagen.

- Am Höhleneingang kannst Du rennen und nach oben springen, wo mal wieder ein Zwischengegner wartet. Wenn Du weit genug von ihm weg stehst, scheint er einfach nur in Deine Richtung zu springen und Du kannst bequem unter ihm durchrennen und zwischendurch auf seinen Kopf schießen; leider ist RT-55J äußerst ausdauernd. Was schneller geht, aber riskanter ist, ist, über seine Klaue zu springen und dann einfach auf den ungeschützten Torso zu ballern. Mit dem Boomerang Cutter dürfte es auch schneller gehen als mit dem Buster. Wenn Du den Roboter zerstörst, erscheint eine Kapsel, in der Du endlich das wertvolle Upgrade für Deine Rüstung bekommst.

Außerdem kannst Du gleich nochmal in die Bodenspalte am Höhleneingang herunterrutschen und die Blockwand dank Stiefel-Upgrade zerstören. Jetzt noch ein großer Sprung nach rechts und Du hast den letzten Herz-Tank. Dazu muß Du allerdings bereits Launch Octopus erledigt haben, der Raum ist dann mit Wasser gefüllt.

Hast Du RT-55J besiegt, werden auch keine Felsen mehr von der Höhlendecke fallen - abgesehen von den getarnten Robotern. Vor den kleinen Felsen hätte Dich übrigens der verbesserte Helm geschützt.

- Später im Level dürfen wir mal wieder einen Mecha steuern. Vor dem Schlamm oder was auch immer brauchst Du keine Angst zu haben, Du kannst einfach herausspringen.

Das Chamäleon ist leider nur schwer zu treffen, da es komplett sichtbar sein muß. Wenn es im unteren Bereich des Bildschirms erscheint, dann mache Dich auf die lange Zunge gefaßt. Springe nicht unvorsichtig die Wände hoch, an der Decke sind nämlich Dornen. Hoffentlich hast Du den Boomerang Cutter, dann ist der Kampf wesentlich leichter (feuerst Du ihn vom Boden aus, sollte er obenrum zurückfliegen und Sting Chameleon von hinten treffen können).

Sobald alle acht Mavericks besiegt sind, wird es Zeit für eine weitere

Zwischensequenz. X und Zero haben endlich Sigmas Festung gefunden, die nun im Auswahlbildschirm verfügbar wird. Zuvor solltest Du Dir natürlich sämtliche Upgrades und Tanks besorgt haben, wenn Du nicht gerade die ultimative Herausforderung suchst.

Außerdem kann es nicht schaden, noch einmal in die Armored-Armadillo-Stage zurückzukehren und dort neun Extraleben zu sammeln und die Sub-Tanks aufzufüllen (und sich eine gewisse geheime Kampftechnik zu besorgen ...).

Sigmas Festung besteht aus mehreren Leveln, die alle in einer Sitzung hintereinander gespielt werden müssen. Du kannst zwar zwischendurch in die alten acht Stages zurückkehren, aber Du kannst die einzelnen Sigma-Stages nicht per Paßwort überspringen. Marschiere zwischendurch in die Armored-Armadillo-Stage zurück, um Extraleben zu sammeln und Deine Sub-Tanks wieder aufzufüllen. Deine Waffenenergie wird (anders als in den NES-Spielen) nach jeder Stage wieder aufgefrischt.

Wie in jedem ordentlichen Mega Man muß Du auch die acht Antagonisten aus dem Hauptteil des Spiels ein weiteres Mal besiegen. Sie sind nicht stärker als beim ursprünglichen Kampf, Du solltest es schon sein. Genau wie im Ur-Mega-Man läufst Du ihnen in fester Reihenfolge über den Weg.

#### 5.3.10) Sigma 1

Zu Beginn des Levels teilen sich X und Zero wieder auf. Zero will das Hauptverteidigungssystem ablenken, damit X es leichter hat.

In Inneren der Festung triffst Du einen alten Bekannten: Vile. Auch den zweiten Kampf gegen ihn kannst Du nicht gewinnen, doch wenn er Dich fast besiegt hat, wird Zero sich in die Luft jagen und damit auch den Panzer zerstören. Da Deine Energie anschließend komplett wiederhergestellt wird, ist der nun folgende Kampf gegen Vile "pur" relativ einfach, zumindest wenn Du bereits das Waffen-Upgrade hast.

Sowohl der Storm Tornado als auch die Shotgun Ice machen jede Menge Schaden bei Vile, wenn sie komplett aufgeladen sind - und wenn Du mit ihnen treffen kannst. Ohne das Upgrade sind Rolling Shield und Homing Torpedo am besten. Oder versuche doch mal den Feuerball ...

Endlich ist Vile vernichtet, doch auch Zero muß sein Roboterleben aushauchen. Doch zuvor überläßt er Dir seine Kanone und damit das Waffen-Upgrade, falls Du es nicht schon in der Kapsel von Dr. Light erhalten hast. Nach dieser Episode ist der Level noch lange nicht zu Ende, eine Energieauffrischung gibt es leider trotzdem nicht. Es wird eng, also wirst Du einigen Gebrauch von Deinen Spezialwaffen machen müssen.

- Laß Dich nicht von den Sprungfedern in die Laserschranken befördern und denke im folgenden vertikalen Schacht daran, daß Du auch von der Wand aus losrennen und springen kannst. Und daß Du mit Shotgun-Ice-Splittern die Gegner über Bande treffen kannst. Anschließend wartet Boomer Kuwanger wieder auf Dich.

Der eigentliche Endgegner ist die große Bosspider, und gehört zu den härteren, denn die Spinne ist nur auf dem Boden kurze Zeit verwundbar. Der Trick besteht darin, ihr zufälliges Schema (nach einem Prinzip, das man unter anderem aus Super Mario Land 2 kennt) schnell vorauszuberechnen und entsprechend auszuweichen. Sie wird immer weiter nach unten klettern, wenn eine Netzverbindung nach links oder rechts besteht, diese aber auch nutzen. Mit der Shotgun Ice sollte es etwas besser gehen als mit dem Buster, sie hilft auch gegen die kleinen Spinnen. Oder nimm den Feuerball, wenn möglich.



#### 5.3.11) Sigma 2

- Im ersten Teil der Stage lauert erneut Chill Penguin.
- Die Arbeitsroboter kannst Du für Deine eigenen Zwecke nutzen, wenn Du die Führer rechtzeitig kaltmachst. Gegen Dornen sind sie mit ihrer Panzerung immun.
- Im Freien erwartet uns Storm Eagle, aber der war ja sowieso schon einer der einfacheren Mavericks.

Nach einem erneuten, jedoch kurzen vertikalen Schacht sind wir auch schon am Ende dieses Levels. Der Endgegner trägt den Namen Rangda Bangda und ist ein riesiges Gesicht, oder besser gesagt zwei Augen und eine Nase, die sich scheinbar eine Energieleiste teilen und die Du alle zerstören mußt. Da immer nur eine der drei Komponenten mit Dir kämpft, kannst Du auch immer nur eine von ihnen treffen. Wird die Nase aktiv, rücken die Wände zusammen und Du mußt an ihnen hängenbleiben, um nicht in die Dornen zu fallen. Das bleibt auch so, wenn die Nase zerstört ist, also versuche zuerst die Augen zu besiegen.

Am einfachsten geht der Kampf mit dem Chameleon Sting. Zweitbeste Waffe dürfte der (aufgeladene) Homing Torpedo sein.

#### 5.3.12) Sigma 3

- Gleich zu Beginn begegnest Du Armored Armadillo.
- Danach ist Sting Chameleon an der Reihe.
- Hoffentlich hast Dein Boomerang Cutter noch etwas Energie, damit Du vor dem Kampf gegen Spark Mandrill noch die Items einsammeln kannst.
- Und als wäre das noch nicht genug, gehst Du anschließend unter Wasser und kämpfst gleich noch einmal gegen Launch Octopus. Denke daran, zu Beginn einige Mal den Boomerang Cutter zu benutzen, um ihn ... im Englischen hätte man hier ein prima Wortspiel mit "disarm" machen können.
- Mache Dich mit dem Chameleon Sting unverwundbar und renne so schnell wie möglich über die Dornen zu den Items. Jetzt noch Flame Mammoth - auch hier eventuell mit Bumerang eröffnen -, danach hast Du wirklich nochmal alle acht Mavericks überwunden.

Halt - einen regulären Endgegner gibt es natürlich auch noch, und es ist der D-Rex, ein zweiteiliger Panzer. Nur die obere Hälfte ist der eigentliche Gegner, die untere ist im Prinzip ungefährlich, kann Dich aber gegen eine Wand stoßen oder sogar von ihr herunter (vermeide das). Springe einfach immer zwischen den beiden Teilen durch und schieße auf den oberen. Wenn Du auf der unteren Hälfte stehenbleibst, wird sich die obere auf Dich fallenlassen. Nimm den Boomerang Cutter, falls er noch Energie hat, mit dem X-Buster und Übung ist der Kampf aber auch nicht besonders schwer.

#### 5.3.13) Sigma 4

- Klettere einfach nach oben, um zu Sigma zu gelangen. Wenn Du noch Energie benötigst, schieße einfach die Raupen ab. Nach einem Lebensverlust landest Du wieder hier und kannst so farmen und Deine Sub-Tanks wiederauffüllen. Am besten geht das, indem Du den Rolling Shield voll auflädst und so geschützt

einfach vor einem der Löcher herumhampelst.

Sigma läßt zuerst seinen Robohund gegen Dich kämpfen, er heißt Velguarder. Gleich am Anfang kannst Du einen Feuerball probieren, ansonsten solltest Du immer wieder an die Wände und von dort aus über ihn springen. Die beste Spezialwaffe ist die Shotgun Ice, mit der Du ihn bekanntlich über die Bande treffen kannst, Du kannst aber auch den X-Buster aufladen, um das Viech damit zurückzustoßen.

Nun geht Sigma mit seinem Laserschwert auf Dich los. Wenn Du gerade volle Energie hast, kannst Du wieder den Hadoken probieren, ansonsten hilft folgende Taktik. Klettere die Wand hoch, so daß Sigma Dir im Zickzack folgt. Nachdem er zweimal die Wand unter Dir berührt hat, läßt Du Dich an ihm vorbeifallen und schießt einen Electric Spark auf ihn (kannst Du gerne auch aufladen). Wenn Sigma wieder herunterkommt, kannst Du versuchen, ihn bei der Landung erneut zu treffen, sicherer ist es aber, im richtigen Moment wieder hochzuklettern.

Es gibt aber noch eine weitere Kampfphase. Willkommen zum definitiv schwierigsten Kampf des ganzen Spiels. Sigmas Kopf hat eine große Maschine übernommen. Hoffentlich hast Du noch Deine Sub-Tanks gefüllt, denn hier wirst Du sie sicher nötig haben! Du mußt (natürlich) den Kopf treffen, wobei aber der ganze Wolfskopf den Gegner darstellt und nicht nur Sigmas ursprünglicher - nimm den voll aufgeladenen X-Buster, oder noch besser den Rolling Shield. Es ist gefährlich, die Wände hochzuklettern, die Alternative besteht darin, die Klauen als Plattformen zu benutzen. Die stoßen allerdings Blitze aus, die Dich jedoch nicht treffen, wenn Du nahe genug an der Kante stehst. Alle seine Angriffe sind verheerend, dem Feuerodem kannst Du aber entgehen, indem Du Dich an eine Außenwand stellst, und zwischen den Lasern kannst Du durchrennen. Verlierst Du ein Leben, startest Du wieder vorne bei den Raupen, von denen Du Dir aber freundlicherweise neue Items besorgen kannst. Versuche es einfach immer weiter, bis Du genug Übung hast, irgendwann wirst Du es schon schaffen; meiner Erfahrung nach lohnt es sich, nach jedem Angriff möglichst wieder auf die Plattform zurückzukehren, aber eben auch lieber zu früh als zu spät einen Sub-Tank zu benutzen. Viel Glück! (Ach, und beim Abspann lange genug warten, bis wirklich die letzte Botschaft gekommen ist ...)

## 6) Paßwortsystem

Die Paßwörter halten fest, welche der ersten neun Level bereits erledigt sind, sowie unsere Upgrades, Herz-Tanks und Sub-Tanks.

Nicht im Paßwort erhalten bleiben unser Fortschritt in Sigmas Festung, die Leben, die Ladung der Sub-Tanks und der Hadoken.

Nach erfolgreicher Eingabe eines Paßwortes startest Du also immer mit zwei Extraleben und leeren Sub-Tanks, und die Sigma-Level (und das Erlernen des Feuerballs) müssen auch alle am Stück erledigt werden.

Sind Deine Sub-Tanks nach Erledigung einer Stage eh gerade leer, willst Du das Spiel ja vielleicht zurücksetzen und gleich wieder mit dem eben erhaltenen Paßwort fortfahren, um einen Mangel an Extraleben auszugleichen ...

Die Paßwörter werden nach verschiedenen Systemen generiert, die sich aber durchaus entschlüsseln lassen. Das ist eigentlich nicht Gegenstand dieser Lösung, aber vielleicht findest Du ja was woanders im Web ...

## 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 und die nach ihm benannte Franchise eindeutig "Rockman", zusammengeschieden. 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 zweiten Teil?

Ja, ebenfalls für das SNES, und auch noch einen dritten. Für spätere Hardware-Generationen ging es noch bis Teil 8 weiter, siehe auch die Mega Man X Legacy Collections, außerdem sind da Mega Man Xtreme 1 und 2, mit Command Mission noch ein Rollenspielableger, und die Nachfolgeserien Mega Man Zero und Mega Man ZX, und natürlich noch die Abenteuer des ursprünglichen Mega Man, und ...

- Welche Version von Mega Man X ist die beste?

Vermutlich die Mega Man X Legacy Collection für Playstation 4, X-Box One (also die dritte), Steam und Switch aufgrund einiger Extras. Die mir bekannten Unterschiede sind noch einmal näher in Abschnitt 3.4 aufgeführt. Die I-OS-Fassung hat ebenfalls Extras, aber auch Probleme.

- 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.

- Was ist dann mit dem alten Mega Man, Proto Man, Flitz usw. passiert?

Das ist nie erwähnt worden. Inzwischen scheinen über 100 Jahre vergangen zu sein, ob sie so lange überlebt haben ...

- Ist Zero männlich oder weiblich?

Trotz des langen Pferdeschwanz gilt er als männlich, siehe z. B. Viles Text.

- Gibt es Cheats?

In der SNES-Version nicht. Auf dem PC kann man wohl "xstuf" eintippen und sämtliche Gegenstände bekommen. Ansonsten ist mir nichts bekannt, abgesehen vom versteckten Hadoken.

- Welche Stages verändern sich im Laufe des Spiels?

Es sind drei Stück:

- Die Flame-Mammoth-Stage friert ein, wenn Du Chill Penguin besiegst.

- In der Sting-Chameleon-Stage erscheint Wasser, wenn Du Launch Octopus erledigst.

- Das Flugzeug von Storm Eagle stürzt nach dessen Niederlage in die Spark-

Mandrill-Stage und sorgt dort für teilweisen Stromausfall.

- Ist es möglich, Vile in seinem Träger zu besiegen und Zero zu retten?

Nein. Du kannst feuern, soviel Du willst, aber Du wirst den Panzer nicht kleinkriegen können. Die Story/Handlung in diesem Spiel ist immer gleich (abgesehen davon, daß Zero natürlich etwas anderes sagt, wenn Du das Waffen-Upgrade schon hast).

- Warum kommt Zero dann in den späteren Spielen wieder?

Bei den Fans kam er wohl gut an, bei seinem Erfinder sowieso, also wurde er im zweiten Teil wieder aufgegriffen. Als Roboter kann er ja theoretisch wieder repariert oder nachgebaut werden, die acht Mavericks treten ja auch ein zweites Mal in Sigmas Festung auf.

- Ist es möglich, Sigmas Maschine mit dem Feuerball zu besiegen?

Theoretisch ja. Nach meinen Informationen zieht ihm der Feuerball ca. ein Viertel der Energie ab. Natürlich mußt Du es erst einmal schaffen, Dich mit voller Energie von der Klaue nach oben bringen zu lassen und auch wirklich mit einem Feuerball den Kopf zu treffen, also viel Spaß.

- 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. ;-) Stiefel- und Waffen-Upgrade kannst Du nicht umgehen, alle anderen Upgrades und Tanks sind komplett optional. Ohne sie wird das Spiel natürlich deutlich, ähm, herausfordernder.

## 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 Fan-Fiction-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 Super 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 :-)

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