

**SNES****1 Spieler****Capcom****DM 140**

# MEGA MAN



**Nach zahlreichen Auftritten auf NES und Game Boy hat Capcoms Jump&Run-Veteran endlich seinen ersten großen 16-Bit-Einsatz. Wir haben ihn auf (Metall-)Herz und Nieren getestet und sagen Euch, aus welcher Legierung der Cyborg geschnitzt ist.**

**M**ega Man X ist ein Prototyp der letzten Baureihe, die von dem legendären Robot-Designer Dr. Light vor seinem Tode entwickelt wurde. Neben dem enormen Potential, den diese bahnbrechende Erfindung mit sich brachte, sah der Wissenschaftler aber auch die darin enthaltenen Gefahren: Aus Angst, sein Geschöpf könne zur Bedrohung für die Menschheit werden, entschloß er sich, es geheim zu halten. Letztlich wird ‚X‘ jedoch entdeckt, und man beschließt, Dr. Lights Design in eine neue Serie von Reploiden zu implementieren. Selbstverständlich kommt es zur befürchteten Katastrophe: Unter der Führung des mächtigen Sigma proben die Maschinenwesen den Aufstand. Und natürlich ist ‚X‘ die letzte Rettung für die Menschheit. Der erste Level ist eigentlich nur eine Art Prolog zum Spiel. Hier kann man sich mit Mega

*Flame Mammoth: bei 719 Pfund als Gegner nicht auf die leichte Schulter zu nehmen.*



*Im Bergwerk steht Euch eine rasende Lorenfahrt à la Indiana Jones bevor.*



besiegten Endgegner abneht. Was gar nicht so einfach ist, denn obwohl sie auf den ersten Blick allesamt recht mickrig aussehen, warten sie mit umso ausgefeilteren und abwechslungsreicheren Angriffsarten auf. Glücklicherweise gibt es innerhalb der Level auch allerlei nützliche Extras zu finden, so zum Beispiel Herzen, die Eure Maximalenergie erhöhen oder Ersatz-Energietanks für den späteren Gebrauch. Außerdem hat Dr. Light in weiser Voraussicht drei Cyborg-Erweiterungen irgendwo im Spiel verborgen: Über das ‚Emergency Acceleration System‘ (mit dem frühere Mega Men übrigens von Anfang an ausgestattet

*Mega Männer sind bekanntlich die Lieblingsspeise der Reploiden-Amöben.*



Mans Fähigkeiten vertraut machen. An seinem Ende erwartet Euch ‚Vile‘, einer von Sigmas Schergen, dem Ihr zur Zeit noch hoffnungslos unterlegen seid. Euer Kollege ‚Zeta‘ verhindert durch sein Eingreifen im letzten Moment Euer vorzeitiges Ende. Daraufhin trennen sich Eure Wege vorerst wieder. Nun beginnt das eigentliche Spiel, und wie in den alten NES- und Game Boy-Versionen habt Ihr die Qual der Wahl, gegen welchen der Bosse Ihr zuerst

antreten wollt. Acht Level könnt Ihr direkt anwählen, ohne die richtige Ausrüstung werdet Ihr aber sehr schnell in eine Sackgasse geraten. Denn viele Gegner innerhalb der Level und vor allem die Endgegner erweisen sich als extrem harte Nuß, wenn Ihr nicht den passenden Nußknacker, sprich: die richtige Extrawaffe anwendet. Anders als bei ‚normalen‘ Spielen dieser Art liegen Zusatzwaffen nicht einfach in der Gegend herum, sondern Ihr müßt sie Euch regelrecht erarbeiten, und zwar indem Ihr sie einem



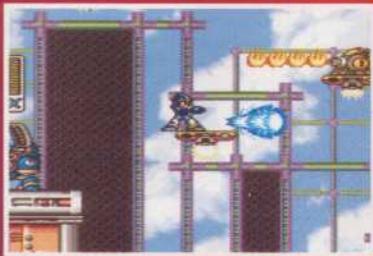
*Gelegentlich könnt Ihr in einen Walker einsteigen. Kaum zu glauben, daß manche Leute sowas einfach in der Gegend rumliegen lassen.*

waren) im Eislevel stolpert Ihr zwangsläufig, verbesserte Rüstung und Helm sind hingegen schon etwas schwerer zu finden. Neben den normalen Feinden innerhalb der Level, von denen manch einer noch aus alten Mega Man-Spielen bekannt ist, machen gewaltige Zwischenbosse dem Spieler das Leben schwer. Unangenehm ist dabei zuerst, daß alle beseitigten Gegner von neuem auftauchen, wenn

man das Bild kurz verlassen hat. Das hat allerdings



**▲ POSTN! ▲**  
Der Charme der 8-Bit-Spiele ist erhalten geblieben, spielerisch sehr ausgefeilt, gutes Paßwortsystem.



## THE BAD GUYS

### Chill Penguin



Trotz einer Vielzahl von Angriffstaktiken ist der Penguin der einfachste Gegner. Waffe: Shotgun Ice

### Armored Armadillo



Sehr gefährlich, solange er noch seine Rüstung hat. Während der Roll-Attacke unverwundbar. Waffe: Rolling Shield

### Spark Mandrill



Der Affen-Cyborg läßt sich mit Vorliebe von der Decke auf Euch herabfallen. Gefürchtet: Sein Dash-Punch. Waffe: Electric Spark

### Storm Eagle



Der Herr der Lüfte versucht Euch von seinem Flugzeug zu wehen. Sehr nützlich: Die 'Dash'-Erweiterung aus der Eiswelt. Waffe: Storm Tornado

### Boomer Kuwanger



Offenbar einem Hirschkäfer nachempfunden; Einer der gefährlichsten Bosse. Haltet ihn auf Distanz. Waffe: Boomerang Cutter

### Sting Chameleon



Nehmt Euch vor seiner langen Zunge in acht. Während der Unsichtbarkeit ist er unverwundbar. Waffe: Chameleon Sting

### Launch Octopus



Den Raketen des Oktopus ist kaum beizukommen. Dem Strudel entkommt man am besten per Dash-Attack. Waffe: Homing Torpedo

### Flame Mammoth



Der Wächter der Fabrik bereitet Euch einen warmen Empfang. Der bewegliche Boden macht die Sache auch nicht leichter. Waffe: Fire Wave

### Sigma



Wenn Ihr alle anderen 'Bad Guys' besiegt habt, liegen noch drei weitere Level inklusive Endgegner zwischen Euch und Sigma.

auch seinen Vorteil, denn manche hinterlassen Kapseln mit Lebens- oder Extrawaffenenergie. Da es keine Zeitbegrenzung gibt, kann man an einfachen Stellen längere Zeit hin- und herlaufen und den Energievorrat auffrischen. Besonders eignet sich hierfür der Beginn des Armadillo-Levels. Sind alle acht Bosse besiegt, gilt es noch drei weitere Level auf dem Weg zu Sigma zu durchqueren. Beim erneuten Kampf mit Vile stößt auch Zeta wieder zu Euch. Er überlebt diese Begegnung jedoch nicht und vermachet Euch seinen erweiterten Beam-Schuß, durch den jede Extrawaffe noch einmal eine neue Funktion dazubekommt. Der Schwierigkeitsgrad entspricht glücklicherweise nicht mehr ganz dem berühmten Mega Man-Niveau, und auch auf unfaire Stellen hat man beim Leveldesign weitestgehend verzichtet. Trotzdem ist Mega Man nichts für unbedarfte Spie-



ler. Wer nur mal nebenbei eine Runde spielen will, wird sicher schnell frustriert das Joypad in die Ecke feuern. Obwohl Mega Man X spielerisch gelungener ist als seine 8-Bit-Vorgänger, sind einige Errungenschaften bei der Konvertierung auf der Strecke geblieben. Daß der bionische Arm und der Ballon-Adapter aus 'Mega Man 4' verschwunden sind, konnte man ja noch verschmerzen. Aber daß der Robot-Hund 'Rush', der den früheren Mega Mannern so oft mit seinen Verwandlungskünsten zur Seite stand, nicht in Mega Man X auftaucht, ist nun wirklich unverständlich. Bleibt zu hoffen, daß Capcom ein Einsehen hat und sich für die nächste Fortsetzung etwas mehr einfallen läßt. Eine 'Mega Man All-stars Collection' mit allen alten Versionen wäre aber auch nicht zu verachten.

Klaus-Dieter Hartwig

**NEGATIV!**  
Weniger Features als die 8-Bit-Vorgänger, kleine Level, bei mehreren Objekten im Bild extremes Geruckel.

## Mega Man X

### Grafik



Hervorragender Grafikstil; eine willkommene Abwechslung zu den hyperbunten, superniedlichen Knuddeltierchen anderer Jump&Runs.

### Sound



Die Musiken sind zwar gut komponiert, nur leider wurden wieder dieselben Instrumente wie bei jedem Capcom-Spiel verwendet.

### Gameplay



Ein solide inszeniertes Plattform-Actionspiel ohne große Innovationen, aber spielerisch hervorragend designet.

### Dauerspaß



Obwohl im Endeffekt nicht allzu umfangreich, ist man durch das Suchen nach dem richtigen Weg für längere Zeit beschäftigt.

### TOTALI - CHECK

Genre ..... Action/J&R  
Levels ..... 12  
Schwierigkeitsgrad ..... mittel/hoch  
Continues ..... Paßwort  
Speicherkapazität ..... 12 MBit  
Erhältlich ..... ab Mai

