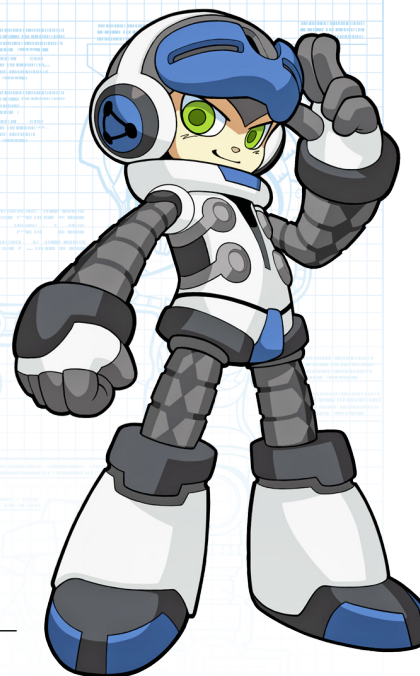


MEGA MAN IST ZURÜCK – IRGENDWIE

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Comcept** Termin: **24.6.2016** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Ein Kickstarter-Millionenerfolg ist endlich fertig. Mighty No. 9 soll das Flair der alten Mega-Man-Spiele zurückbringen. Gelingt das?

Von Dimitry Halley

Mighty No. 9 ist eines dieser Spiele, bei denen ich als Tester direkt zu Beginn des Review-Artikels einen wichtigen Disclaimer vorwegschicken muss, um dem geneigten Leser klarzumachen, woran er ist: Ich. Liebe. Mega Man! Und ich verwende das Wort »lieben« weniger inflationär als viele amerikanische Branchenkollegen, die quasi alles mit einem obligatorischen »Oh my god, I totally love it!« quittieren. Mega Man hat die-

sen ganz speziellen Platz in meinem Fan-Herzen, das nur Spiele kriegen können, mit denen man von klein auf groß geworden ist.

Mighty No. 9 ist als geistiger Nachfolger also wie für mich gemacht. Fans wie ich warten seit Jahren auf einen würdigen Erben von Mega Man, wir haben die Nase voll von aufgewärmten Anthologien alter Teile. Beim Testen merke ich, dass Mighty No. 9 sich tatsächlich wie eine Wiedergeburt des 80er-Klassikers anfühlt. Und das ist das größte Problem des Spiels.

Was muss ein Mega-Man-Erbe leisten?

Halten wir fest, was ein gutes Mega-Man-Spiel ausmacht. Fans erwarten ein schnelles Jump&Run, bei dem das geschickte Überwinden von Abgründen, Fallen und Hinder-

nissen genauso wichtig ist wie das Abknallen von Robo-Gegnern. Das »Platforming« der Mega-Man-Serie konnte stets mit enormer Präzision trumpfen – auch wenn die Ableger in der Regel extrem schwierig zu meistern sind, liegt das selten an der Steuerung, sondern am eigenen Versagen.

Ebenfalls wichtig: Am Ende der kniffligen Stages muss ein Bossgegner warten, der mir alles abverlangt. Nach dem Sieg kriege ich dessen Spezialfähigkeit, die ich fortan nach Belieben einsetzen kann. Und nicht zu vergessen: Diese Spielmechanik sollte in ein liebevolles, charmantes Artdesign eingebettet sein, das mit ebenso stimmigen wie innovativen Figurendesigns begeistert. Vergleicht man diese Anforderungen mit Mighty No. 9, dann kann man einen Haufen



Die Bosse sind spielerisch und optisch die Highlights von Mighty No. 9 und erinnern an den Vorgänger im Geiste.



Wir haben relativ wenig Freiheit in der Missionswahl. Schade, das gehörte immer zu Mega Man.

Häkchen auf der Checkliste setzen. Im Spiel schlüpfte ich in die Rolle des kleinen Roboters Beck, der das neunte Modell einer Kollektion hochentwickelter Androiden ist, die der geniale Erfinder Dr. White entworfen hat. In der nahen Zukunft drehen diese Maschinen aber plötzlich durch und richten Chaos in meiner Stadt an. Beck bleibt als einziger Super-Robo verschont und macht sich auf, seine Brüder und Schwestern aufzuhalten.

Wo steckt Dr. Wily?

Mighty No. 9 hat mehr Zwischensequenzen, als dem Spiel guttun. Die Story entspricht eins zu eins der Manga-Vorlage des ursprünglichen Mega Man, wirkt deshalb in vielerlei Hinsicht wie eine mehr oder weniger plumpe Kopie und erzeugt an keiner Stelle Spannung. Die Charaktere bleiben blasser Abziehbilder ihrer Vorbilder und der Humor zündet an keiner Stelle. Klar, man sollte ein Jump&Run natürlich nicht an der Story aufhängen, aber Mighty No. 9 schneidet bei dem Aspekt eher unterdurchschnittlich ab.

Mighty No. 9 schafft es in seiner Aufmachung nicht, eine wirklich eigene Identität zu entwickeln. Im Spiel muss ich acht Stages



Dmitry Halley
@dimihalley

Zum ersten Mal habe ich Mighty No. 9 auf der E3 2015 gespielt und war dort schon merkwürdig unbeeindruckt von Inafunes Kickstarter-Großprojekt. So bitter das klingt: Die Mega-Man-Lizenz ist mit ihren typischen Figuren bei mir ein essenzieller Bestandteil der Spielerfahrung – ohne das muss der Quasi-Nachfolger mir ordentlich was bieten, um mit dem Klassiker mithalten zu können. Und daran scheitert Mighty No. 9. Es ist im Schnitt ein halbwegs solider Mega-Man-Klon.

Wenn ich nach Feierabend Bock auf Mega Man habe, gibt es eigentlich nur einen einzigen Grund, Mighty No. 9 den Klassikern vorzuziehen: Ich kenne die Stages noch nicht auswendig. Und das ist ein Vorteil, der ziemlich schnell verschwinden wird.

bewältigen, über Abgründe hüpfen, Gegner abballern, Fähigkeiten von Boss-Gegnern klauen und – ganz wichtig – ihnen die Zündkerzen ausblasen. In der Summe spielt sich das alles wie ein klassisches Mega Man, mit Ausnahme der Dashes und Kombos. Und mit Ausnahme des klassischen Bösewichts Dr. Wily, den ich hier schmerzlich vermisste.

Wieviele X steckt in 9?

Fans kennen die Dashes bereits aus Mega Man X. Auf Knopfdruck sprintet Beck nach Bedarf beliebig oft, sodass man extrem schnell weite Strecken zurücklegen kann – in einigen Stages gerät man deshalb in einen tollen Flow. Das wird durch die Kombos noch getoppt: Wer Gegner schwächt, kann mit einem Dash durch sie hindurch brettern, ihre Energie absorbieren und dabei einen Zähler nach oben treiben. Das erhöht nicht nur den Score, sondern stärkt praktischerweise auch die eigene Waffe.

Die Stages liefern ebenfalls das, was man von Mega-Man-Arealen erwartet: schwebende Plattformen, Unterwasserpässagen, Elektrofällen. Ich klettere an einer Leiter hinauf, während von links und rechts auf mich geschossen wird, springe im richtigen Moment, um einen Gegner mit Schild ohne Deckung zu erwischen. Allerdings fallen die Hintergründe der Stages hinter denen der alten X-Serie zurück: Die meisten Level sind Straßenzüge oder Fabrikareale, denen es an Detail und Charakter fehlt.

Wie hältst du's mit den Bossen?

Die Bossgegner entsprechen den knallharten Erwartungen eines jeden Mega-Man-Fans. Der eine schleudert Feuer, der andere Eis und so weiter. Sobald man anfängt, den Bossen ihre Waffen zu stehlen und gegen andere einzusetzen, wird der Schwierigkeitsgrad leichter. Die Stages selbst sind eigentlich selten wirklich knifflig. Wer mehr Herausforderung sucht, kann im VR-Trainingsraum Challenges freischalten. Weil die teils clevere Geschicklichkeitspuzzles an den Start bringen, hatte ich damit oft mehr Spaß als mit einigen großen Stages.

Allerdings muss man sich dort mit einer groben Gitternetz-Optik zufriedengeben. Mighty No. 9 sieht im Schnitt solide aus, die bunten Effekte sind mit das optische High-



light des Spiels, allerdings haben wir in einigen Abschnitten Einbrüche der Framerate festgestellt – das fällt aber nur selten ins Gewicht und soll gepatcht werden.

Generell merkt man, dass Entwickler Concept im Endspurt mit dem Polishing nicht ganz fertig wurde. Die Menüs wirken merkwürdig grob aufgelöst, es fehlt dem Spiel die gestalterische Finesse. Klar, man findet eigentlich keine großen Baustellen, aber Mighty No. 9 wirkt an vielen Stellen auch generisch, wie ein Klon eben ohne besonders starke Akzente. Nach den ersten beiden Stages weiß man ziemlich genau, wie der Rest des Spiels aussieht – und das motiviert nicht unbedingt. ★

MIGHTY NO. 9

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Quad Q950S / Phenom II X4 920
Geforce GTX 550 Ti / Radeon HD 7770
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-2500 / Phenom II X6 1100T
Geforce GTX 660 Ti / Radeon HD 7950
8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- coole Explosions- und Lichteffekte
- detailliertes Level
- grobe Menüpräsentation
- viele »Klon«-Designs aus Mega Man

SPIELEDISIGN



- flotte, auf Speedruns optimierte Bedienung
- stimmiger Mix aus Plattforming und Ballerei
- cooles Combo-System
- keine Komplexität im Fähigkeitsausbau
- wenig Abwechslung

BALANCE



- gutes Tutorial-Level
- jeder Feind hat Stärken und Schwächen
- ausgewogene Challenges
- sehr gleichförmiger Spielverlauf
- Bosse oft deutlich schwieriger als die Stage selbst

ATMOSPHÄRE / STORY



- Beck ist ganz cool
- belanglose, viel zu langatmige Story
- uncharismatische Stages
- »Robot Master« eher Standard

UMFANG



- acht verschiedene Stages
- Challenge Modus
- kaum Wiederspielwert
- fast keine Extras

FAZIT

Es sollte ein würdiger Erbe von Mega Man werden, stattdessen ist Mighty No. 9 »nur« ein solider Klon ohne eigene Highlights.

69