Mega Man 10



Genre
Jump&Run

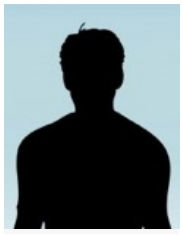
USK
nicht USK geprüft (?)

Pädagogisch
ab 14 Jahre

Vertrieb	Capcom
Erscheinungsjahr	2010.03
Systeme	Playstation 3, Xbox 360, Wii
System im Test	Playstation 3
Homepage des Spiels	*Link*
Hinweis(e)	via Xbox Live, Playstation Network, Nintendo eShop
Kurzbewertung	Nostalgisches Abenteuer



Spielbeschreibung:
Wir schreiben das Jahr 20XX. Die Welt wird von einer furchtbaren Krankheit mit dem Namen "Roboenza" heimgesucht. Diese Infektion befällt alle Roboter, welche sich gegen ihre menschlichen Besitzer wenden und scheinbar versuchen, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Da die Menschen mittlerweile in absoluter Abhängigkeit von Robotern leben, gelingt es niemandem ein Gegenmittel gegen die grassierende Seuche zu entwickeln. Just in diesem Moment taucht Mega Man's Erzfeind Dr. Wily auf und versucht dem Androiden zu erklären, dass er kurz vor der Enwicklung einer heilenden Substanz stand, als böswillige Roboter ihm seine "Medizin-Produzierende"-Maschine stahlen. Trotz einiger Skepsis machen sich Mega Man und sein Freund Proto Man auf den Weg, um die wundersame Maschine aus den Fängen der Roboter zu befreien.



Gruppenleiter
Max Fischer
Ü12 Lise-Meitner-Gesamtschule

Der Spieler übernimmt die Rolle der Androiden Mega- oder Proto Man und muss sich durch acht lineare Level kämpfen, an dessen Ende jeweils ein Endgegner auf die Protagonisten wartet. Ist dieser besiegt, vermacht er dem Spieler seine charakteristische Hauptwaffe, welche dann im weiteren Verlauf des Abenteuers zur Verfügung steht. Bevor er dem finalen Endgegner gegenüber steht, muss sich der Spieler noch durch ein besonders kniffliges Bosslevel kämpfen.



Startseite

Spiele
Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

Service
Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

Der Spieler verfolgt das Geschehen aus einer klassischen zweidimensionalen Perspektive. Um die im Spiel auftretenden Gegner zu besiegen steht dem Spieler zu Anfang des Abenteuers der sog. "Mega Blaster" zur Verfügung. Diese Waffe kann man sich als eine Art Protese des rechten Armes vorstellen und verleiht Mega Man sein charakteristisches Aussehen. Während für diese Waffe unendlich Munition vorhanden ist, verfügen die später im Spiel erhaltenen erhaltenen Waffen über begrenzten Schuss. Während der Level können unterschiedliche herumliegende Goodies aufgesammelt werden, welche beipielsweise die Energie des Androiden wieder aufladen oder den Vorrat an Schrauben, welche in einem Geschäft in nützliche Hilfsmittel eingetauscht werden können, aufstockt.







Wem das reine Durchspielen des Games nicht ausreicht, der kann seine Fähigkeiten in den Modi "Time Attack" und "Challenges" auf die Probe stellen. Ersterer erlaubt das Absolvieren der einzelnen Level mit allen zur Verfügung stehenden Spezialwaffen. Hier geht es in erster Linie darum die Level in möglichst kurzer Zeit zu absolvieren, was bei Erfolg mit einem Eintrag in der im Internet veröffentlichten Highscore-Liste belohnt wird. Letzterer bietet dem Spieler verschiedene Herausforderungen in den einzelnen Levels oder in extra für diesen Zweck designten Sonderabschnitten. Als Beispiel ist die Aufgabe "Mr Perfect" anzuführen, in welcher einzelne Levels absolviert werden müssen, ohne von gegnerischen Robotern getroffen zu werden. Als Belohnung für geschaffte Herausforderung werden Trophäen verliehen, die das Profil des Spielers im Vergleich zu anderen Nutzern aufpolieren.

Siehe auch

- Mega Man 9

Pädagogische Beurteilung:

Leichterer Einstieg in Retro-Welten
Wer sich schon mit einem anderen Teil aus der "Mega Man"-Reihe beschäftigt hat, sollte mit dem Einstieg in das Geschehen keinerlei Probleme haben. Es werden weiterhin nur zwei Buttons und das Steuerkreuz für die grundlegenden Aktionen Springen, Schießen und Laufen benötigt. Mit den Schultertasten R1 und L1 können des Weiteren die Zusatzwaffen der besiegten Endgegner ohne Umweg über das Pausesmenü durchgeschaltet werden, was vor allem beim "Time Attack"-Modus überlebenswichtig ist. Die Qualität der Steuerung ist wie auch in den anderen Teilen nach wie vor hervorragend. Die Spielfigur lässt sich jederzeit präzise und nachvollziehbar durch die Level manövrieren. Dies ist allerdings auch bitter nötig, da das Spiel einen extrem hohen Schwierigkeitsgrad hat. Um die Level zu bestehen reichen oft nicht einige wenige Versuche aus, da sich geradezu unverschämt gemein plazierte Gegner mit aberwitzig schwierigen Geschicklichkeitspassagen abwechseln. Allerdings zeigen die Entwickler im Gegensatz zum Vorgänger wenigstens ein bisschen Erbarmen mit weniger erfahrenen Videospielern, in dem als Alternative zum höllisch schweren "Normal Mode" ein einsteigerfreundlicher "Easy Mode" mit deutlich niedrigerem Schwierigkeitsgrad integriert wurde. Dieser Umstand ist sehr positiv zu bewerten, da so auch vor allem Anfängern die Chance gegeben wird, dem zweifelsohne vorhandenen Charme der fordernden Hommage an Jump-&-Run-Klassiker zu erliegen.

Faszination vs. Frustration
Als große Stärke des Spiels ist sicherlich das kreative und fordernde Leveldesign anzusehen. Jeder Spielabschnitt ist charakterlich auf den jeweiligen Endgegner abgestimmt. So besteht die Welt des unterkühlten "Chill Man" beispielsweise aus einer rauen Eislandschaft, wogegen es den Protagonisten auf dem Weg zum Endgegner "Solar Man" durch die brütende Hitze eines Kernreaktors treibt. Die Grafik bleibt dem 8-bit-Stils des Vorgängers treu. Dieser Umstand sollte vor allem erfahrenere Spieler freuen, welche sich schon mit den "Mega Man"-Titeln Mitte der Neunziger auf dem Game Boy oder Super Nintendo die Nächte um die Ohren geschlagen haben. Trotz des einsteigerfreundlichen "Easy Modes" spricht der Titel vor allem diese Generation an. Die Vermittlung der trotz aller Kreativität im Leveldesign doch relativ rudimentär anmutenden Grafik an jüngere, im HD-Zeitalter aufgewachsene Videospieler dürfte aufgrund des mangelnden Bezugs zur Materie schwer fallen. Ein weiterer Punkt, der gegen die langfristige Beschäftigung von Kindern und Jugendlichen mit "Mega Man 10" spricht, ist der schon angesprochene hohe Schwierigkeitsgrad. Da sich viele neuere Spiele jederzeit an die Fähigkeiten des Spielers anpassen lassen bzw. automatisch anpassen, wird zahlreichen Frustrationsmomenten im vorhinein ein Riegel vorgeschoben. Dadurch ist es in den meisten Fällen auch Anfängern möglich, das Spielgeschehen zu einem erfolgreichen Abschluss zu bringen. Bei der Beschäftigung mit "Mega Man 10" ist es unumgänglich, sich dem hohen Schwierigkeitsgrad anzupassen. Frustrationsmomente sind hier vorprogrammiert. Gerade für ungeduldige Jugendliche kann dieser Umstand zur absoluten Spielspaßbremse führen, was aufgrund der zweifelsohne hohen vorhandenen Qualität des Produkts ein Ärgernis darstellen kann. In diesem Fall sollte dem interessierten, jüngeren Spieler ein Erwachsener als Begleiter zur Verfügung stehen, der eine gewisse Ruhe und Erfahrung im Umgang mit Videospielen der älteren Generation mitbringt. Ist dies möglich sein, kann sich die Faszination "Mega Man" auch Spielern ohne "androide" Vorgeschichte erschließen.

Akustische Nostalgie
Der Retro-Sound knüpft nahtlos an die eingeschlagene Richtung der Vorgänger an und lässt Fans älterer Vidospiele durch die charakteristischen Midi-Kompositionen das Herz höher schlagen. Auch wenn die Klänge nicht ganz das Ohrwurmpotenzial eines "Mega Man 9" erreichen, lohnt sich genaueres Hinhören, um die Komplezität der simpel anmutenden Soundkulisse zu erfassen. Für Nostalgiker ein gelungener Rahmen eines motivierenden Spielerlebnisses.

Fazit:
"Mega Man 10" bricht mit den Entwicklungen aktueller Videospiele, welche in erster Linie nach hoher Komplexität und grafischer Perfektion streben. Die Entwickler schaffen wie in der im letzten Jahr erschienenden Vorgängerversion "Mega Man 9" (Test von Mega Man 9) eine Hommage an Jump & Run Spiele älteren Semesters. Die damaligen Merkmale eines sehr hohen Schwierigkeitsgrades und eines eingängigen 8bit-Sounds werden auch in das aktuelle Abenteuer der erfolgreichen Spielereihe integriert. Der hohe Schwierigkeitsgrad sollte gerade für ungeduldige Spieler mit einer Neigung zu kurzweiligem Spielvergnügen ein Hindernis darstellen. Positiv is

ungeduldige Spieler mit einer Neigung zu kurzweiligem Spielvergnügen ein Hindernis darstellen. Positiv ist herauszuheben, dass die Entwickler einen sehr einsteigerfreundlichen "Easy Mode" in das Spiel integriert haben, welcher vor allem Menschen mit wenig Erfahrung im Umgang mit Videospielen zugute kommen sollte.
Sollte ausreichend Geduld sowie eine Affinität zu Retrospielen vorhanden sein, ist "Mega Man 10" für Jugendliche ab 14 Jahren zu empfehlen.

Weiterempfehlen



powered by cre8CMS