

Inhalt

- Mega Man X7
- Die Story
- Das Spielprinzip bleibt
- Neue Perspektiven
- Fazit

Lesezeit: 2 Minuten

Mega Man bekommt von Capcom seinen ersten 3D-Auftritt auf der PS2. Geht das alte Prinzip auch beim neuen Spiel auf? Der siebte Teil der Mega Man X-Reihe schickt Mega Man erneut gegen Sigma in den Kampf!

Mega Man X7

Rockman X7 (メトロイドX7) erschien am 17. Juli 2003 in Japan. Das Spiel wurde von Capcom für die PS2 entwickelt und veröffentlicht. Es ist der siebte Teil der Mega Man X-Reihe. Am 14. Oktober 2003 erschien das Spiel in Amerika. In Europa kam es am 5. März 2004 in die Läden.

Die Story

In den Kampf gehen Zero oder der Reploid Axl, der später zu Mega Mans Team dazustößt. Der Anfang wird als Prolog gestaltet, wo die Geschichte des Zusammentreffens der drei Helden erzählt wird.



Das Spielprinzip bleibt

Am Spielprinzip von Mega Man X7 hat sich nicht viel geändert. Acht Level stehen zur Wahl, bevor Mega Man Sigma im Kampf gegenübersteht. Es gibt vorbei an Biene, Steinwesen und riesigen Spinnen. Du kämpfst gegen etliche Gegner und musst dabei deine Mitstreiter retten. Wenn genug Repliden befreit wurden, gibt es am Ende ein Levelnonte. Ist diese hoch genug bekommst du neue Fähigkeiten verpasst. Wie in früheren Spielen übernimmt Zero Eigenschaften oder Waffen besiegtter Gegner. Der Schwierigkeitsgrad ist anspruchsvoll hoch, was man von der Serie nicht anders kennt. Rücksetzpunkte gibt es wenig, dafür aber viele Feinde. Unter anderem musst du mit Sprüngen ins Unbekannte auf dein Glück hoffen. Die Kameraperspektive hilft da meist nicht.

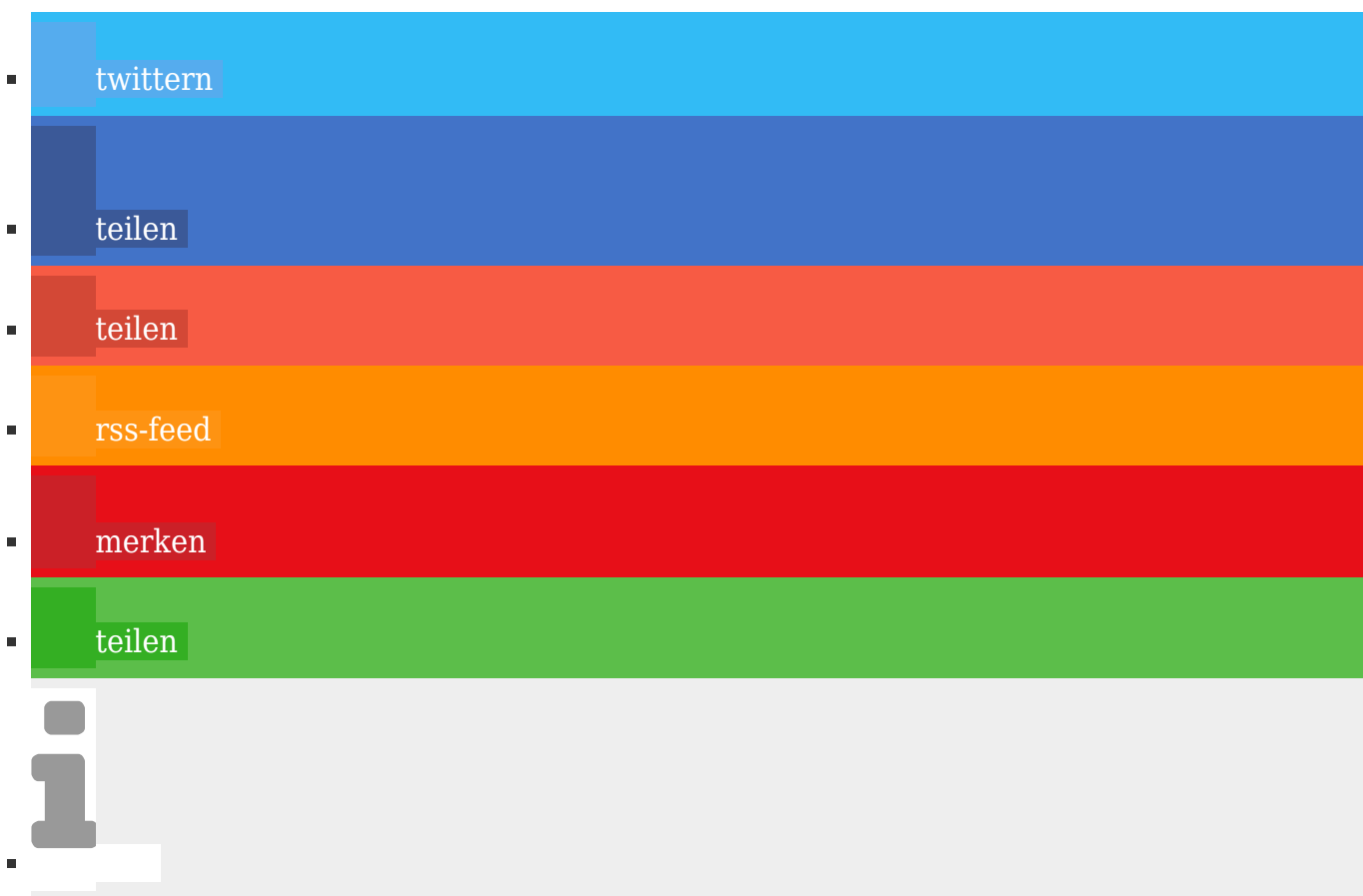


Neue Perspektiven

Capcom ermöglicht mit dem 3D-View neue Perspektiven auf Mega Man X7. Beispielsweise läuft Mega Man mal in einen Raum hinein oder es wird zur ISO-Ansicht gewechselt. Die Kameraführung unterstützt das Spiel dabei nicht immer. Grafisch ist das Spiel kunterbunt dargestellt. Die Zwischensequenzen sind im Animestil dargestellt. Das Design der Gegner ist ausgefallen und innovativ. Die Steuerung hat leider etwas an Präzision eingebüßt. Unterstützend ist das Autozielsystem, welches den nächsten Feind automatisch anvisiert. Die Musik ist nicht herausragend und die Sprachausgabe tut sich nicht besonders hervor. Dazu kommt, dass die Übersetzung mit jeder Menge Rechtschreibfehlern und Buchstabendrehern zum Schmunzeln einlädt.

Fazit

Mega Man X7 für die PS2 hätte so viel Potenzial gehabt, was mit dem Spiel verschenkt wurde. Die 3D-Grafik ist mal was Neues, aber die Kameraperspektive lässt den Spieler oft genug frustriert umherfluchen. Mega Man Hardcorefans sind genau richtig. Neulinge müssen es sich gut überlegen, da das Spiel einen knackigen Schwierigkeitsgrad an den Tag legt.



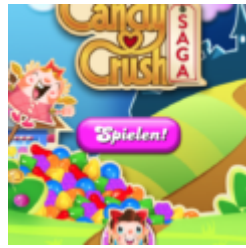
Related posts:



Mega Man X6: The Greatest Battle Ever!!



Mega Man



Xtreme 2 - Soul Eraser

Candy Crush Saga - Drei Gewinnt in Kunterbunt!



Skurriles Treffen