

Mega Man Zero 3 ist der dritte Mega Man-Teil, den [Capcom](#) für den Gameboy Advance herausbringt. Mega Man zieht wieder in den Kampf.

## Contents

- 1 Die Story
- 2 Das Spiel
- 3 Zeros Waffen
- 4 Das Bewertungssystem
- 5 Die Cyber-Elfen
- 6 Die Portale
- 7 Die Grafik
- 8 Fazit

## Die Story

Die Energieprobleme der Welt scheinen gelöst. Ciel stößt auf eine Quelle, die Energie im Überfluss bietet. Der Weg zum endgültigen Frieden könnte beschritten werden, wenn nicht der Wissenschaftler Weil auftauchen würde.

## Das Spiel

Die Gegnerwahl obliegt auch im dritten Teil dem Spieler. Es gibt einige Zusatzaufgaben als Anreiz, jedoch sind diese nur optional. Über das Pausenmenü werden Waffen und Rüstungen ausgewählt. Mit Body-Chips kann Zero seine Werte verbessern. Mit diesen Chips lassen sich außerdem Waffen mit Elementareigenschaften versehen. Foot-Chips ermöglichen Mega Man Zero zum Beispiel über Wasser zu springen oder schneller zu laufen.



## Zeros Waffen

Zero kann von Anfang mit vier verschiedenen Waffen kämpfen. Mit dem Buster steht ihm eine Pistole als Standardwaffe zur Verfügung. Das Z-Saber ist das legendäre Schwert Zeros. Die RecoilRod, eine Waffe mit der Zero in verschiedene Richtungen schlagen und sich mitunter auch nach oben katapultieren lassen kann. Mit dem Shield Boomerang kann er Projektile abwehren oder ihn frisbeeartig den Gegner entgegenschleudern.

## Das Bewertungssystem

Das Bewertungssystem in Mega Man Zero 3 wird wie in den anderen beiden Mega Man Zero-Teilen mit Punkten bis 100 gestattet. Zusätzliche Aufgaben bringen mehr Punkte. Entsprechend bekommt Mega Man Zero einen Rang von F bis A zugesprochen. Besonders gute Leistungen bringen sogar ein S. Beginnst du eine Runde mit einem hohen Rang, gibt es zur Belohnung am Ende eine EX-Skill. Diese Skills erweitern die bestehenden Waffen. Es

handelt sich dabei eher um neue Techniken.



## Die Cyber-Elfen

Die Cyber-Elfen sind im dritten Teil ebenfalls wieder vertreten. Sie unterstützen Zero im Kampf. Sie können beispielsweise die Energieleiste erhöhen oder die Ladegeschwindigkeit der Waffen erhöhen. Es gibt Elfen die Zero schützen, aber auch Elfen die später mit ihm verschmelzen. Zusätzlich können sie mit Energiekristallen gefüttert und damit stärker gemacht werden. Dies sorgt für Verbesserungen der Fähigkeiten und eine Weiterentwicklung der kleinen Helfer. Fusionen kosten allerdings Punkte und somit den Rang. Die Elfen erscheinen als Secret Discs.

## Die Portale

Tritt Mega Man Zero durch Cyberspace-Portale landet er im Cyberspace. Dafür werden Punkte abgezogen. Bevor Mega Man den Boss erreicht muss er den Cyberspace verlassen. Allerdings lassen die Gegner im Cyberspace Energiekristalle und Lebensenergie zurück. Elfen werden beim betreten des Cyberspace automatisch aktiviert, kosten jedoch keine Punkte. Hast du deine Missionen schon einmal geschafft, lohnt es sich die Portale zu betreten.



## Die Grafik

Die grafische Darstellung ist erstklassig. Die Umgebung wird detailliert dargestellt und die Effekte sind beeindruckend. Spektakuläre Effekte gibt es weniger. Da Charakterdesign ist sehr gut gemacht. Der Sound und die Musik sind gut, aber nicht überragend.

## Fazit

Der dritte Mega Man Zero Teil für Gameboy Advance bringt einige Neuerungen mit sich. Das Spiel baut auf die vorigen Teile auf und erweitert sie innovativ. Der Sound ist kein Ohrwurm und fällt nicht besonders auf. Das Spiel ist sehr schwer und Spieler benötigen einige Übung um die Level mit einer hohen Punktzahl abzuschließen.



(Werbung)

Related posts:



Mega Man Zero 2



Mega Man Zero



Mega



Man Zero 4

Mega Man: The Wily Wars