

Die Mega Man Zero-Reihe von [Capcom](#) ist das erste Mega Man-Spiel, welches auf dem Gameboy Advance erschienen ist. Es ist die Fortsetzung, die nach den Ereignissen von [Mega Man X](#) stattfinden.

Contents

- [1 Mega Man Zero - Eine Fortsetzung](#)
- [2 Die Steuerung](#)
- [3 Missionsziele](#)
- [4 Die Waffen](#)
- [5 Die Basis](#)
- [6 Der Sound](#)
- [7 Fazit](#)

Mega Man Zero - Eine Fortsetzung

Es orientiert sich am alten Spielprinzip. Zusätzlich knüpft es an die alte Storyline an. Dr. Light erschuf den ersten selbst denkenden Roboter, den er Mega Man X nannte. Der funktionierte leider nicht vollständig. Dr. Light ließ ihn deshalb 30 weitere Jahre in eine Kapsel. Während dieser Zeit verstarb Dr. Light leider. Dr. Cain entdeckte Dr. Lights Arbeit. Mit ihr erschuf er eine neue Generation von Robotern. Sie basierte auf Mega Man X. Die X-Reihe erzählte die Geschichte weiter, wurde jedoch nicht gänzlich abgeschlossen. Mega Man Zero setzt 100 Jahre später ein. Zero, der sich selbst deaktiviert hatte, da er von einem Virus infiziert war. Die Replidwissenschaftlerin Ciel entdeckt Zero bei einer Expedition. Zero kann sich an nichts mehr erinnern. Er hat seine Fähigkeiten [verloren](#). Hier setzt das neue Spiel ein.



Die Steuerung

Die Steuerung ist hervorragend abgestimmt. Waffen und Upgrades helfen Zero später durch die Level. Du wählst selber aus welche Waffe du auf welchen Knopf legst. Beim Kampf gegen verschiedene Gegner stehen dir unterschiedliche Waffen zur Verfügung. Ob der normale Laser oder das Z-Schwert, es gibt viele Möglichkeiten die Gegner zu besiegen. Der Schwierigkeitsgrad ist extrem schwer. Das zeigt sich bereits zum Anfang des Spiels. Der Spieler muss hartnäckig und geduldig sein, da Mega Man Zero sonst sehr schnell frustriert.

Missionsziele

Als Spieler kannst du versuchen bestimmte Missionsziele zu erreichen. Diese werden bewertet. Aber du kannst auch einfach durch das Spiel durchrasen. In diesem Fall kann es dir aber passieren, dass du wichtige Upgrades verpasst oder übersiehst. Das erschwert das Spiel zusätzlich. Trotzdem sorgt der Schwierigkeitsgrad dafür, dass du etliche Missionen erst mit mehreren Versuchen bewältigen kannst. Hast du das Grund Spiel geschafft kannst du zusätzlich einen Hard- und Ultimate-Modus freischalten.



Die Waffen

Die Waffen erreichen nach häufiger Benutzung einen neuen Level. Weiterhin eingebaut sind so genannte Cyber-Elve-Systeme. Bei diesen handelt es sich um kleine gestalten die Mega Man sammeln kann. Er kann sie später nutzen. Manche müssen noch mit Cyber-Crystals gefüttert werden. Dadurch wird ihre Kraft nutzbar. Jedoch beeinflusst die Nutzung dieser deine Wertung. Sie kann durchaus auch negative Einflüsse auf die Bewertungszahlen haben.

Die Basis

In der Hauptbasis begegnen ihre Charaktere, mit denen du sprechen kannst. Die Wissenschaftlerin Ciel schickt sich auf deine Missionen. In Gesprächen bekommst du weitere Informationen. Zum Speichern stehen drei Slots zur Verfügung. Die Missionen sind vielfältig gestreut. Wal musst du Gegenstände zerstören, mal Personen retten.



Der Sound

Der Soundtrack wurde sehr gut komponiert. Er wirkt sehr motivierend. Es ist ein regelrechter Kultsound. Das Spiel ist leider komplett in Englisch gehalten. Wer kein Englisch kann, muss leider über die Dialoge hinwegsehen und bekommt von der Story nicht viel mit.

Fazit

Mega Man Zero ist anspruchsvoll und schwer. Trotzdem macht es viel Spaß, selbst wenn der Spieler häufig scheitert. Der Sound Scheck ist extrem motivierend und der Wiederspielwert durch die unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden extrem hoch. Das Spiel macht einfach nur Spaß. Man darf nur nicht als Anfänger erwarten gleich bis zum and Gegner vorzudringen. Mega Man Spiele sind und waren immer schon mit Arbeit verbunden. Unmengen an Gegnern und ein anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad sorgen dafür am Ende für ein umso größeres Erfolgserlebnis.



(Werbung)

Related posts:



Mega Man IV



Mega Man Powered Up



Mega



Man II

Mega Man X 2