

Mega Man & Bass erschien ursprünglich unter dem Titel „Rockman & Forte“ für den SNES. In Japan war das bereits 1998. Im Jahre 2002 kam endlich eine Version für den europäischen Markt. Der Mega Man-Ableger wurde für den Gamboy Advance herausgebracht.

Contents

- 1 Dr. Wily gibt nicht auf!
- 2 Tradition auf GBA
- 3 Mega Buster mit Durchschlagskraft
- 4 Wer ist dein Held?
- 5 Es lebe die Speicherfunktion!
- 6 Fazit

Dr. Wily gibt nicht auf!

Der Dr. Wily ist schon ein hartnäckiger Bursche. So oft hat Mega Man ihn bereits in seine Schranken gewiesen, aber wie ein Stehaufmännchen lernt er es einfach nicht. In diesem Teil jedoch, hat er gleich zu Anfang das Nachsehen. Der Roboter King meint den Menschen überlegen zu sein und setzt zuerst einmal Dr. Wily mitsamt seinern Robotern vor die Burgtore. Dr. Light und Mega Man müssen sich wohl oder übel mit dem Bösewicht zusammenraufen, um dem überheblichen Roboter das Handwerk zu legen.



Tradition auf GBA

Mit der Tradition wird in diesem Mega Man-Spiel nicht gebrochen. Das erfolgreiche Jump & Run-Prinzip wird nach wie vor verfolgt. Du hast wie immer die Wahl des Gegners. Der Auswahlbildschirm wurde dafür in diesem Teil wie eine Karte angelegt. Anfangs hast du drei Gegner zur Auswahl. Hast du die erledigt, darfst du dich den nächsten Robotern widmen.

Mega Buster mit Durchschlagskraft

Von Beginn an nutzt Mega Man seinen Mega Buster. Er hat immer unbegrenzt viele Schuss zur Verfügung und wird nie leer. Du kannst den Mega Buster aufladen und damit einen durchschlagsfähigen Superschuss abfeuern. Gleich der früheren Teile erhältst du von jedem besiegten Endgegner eine Waffe, mit der du die Schwächen anderer Endgegner ausnutzen kannst. Der Energievorrat der Spezialwaffen ist nicht unbegrenzt. Die Energie musst du durch das Einsammeln entsprechender Container wieder auffüllen. Mit eingesammelten Schrauben kannst du Items nachkaufen. Was fehlt, sind die bewährten Energietanks.



Wer ist dein Held?

Zur Wahl stehen bereits zu Beginn Mega Man oder Bass. Der jeweils andere nimmt am Kampf dann nicht teil. Mega Mans Waffe ist bekannt. Neben seinen Mega Buster, rutscht er durch enge Passagen hindurch. Bass springt höher und weiter als Mega Man. Der Buster von Bass kann nicht aufgeladen werden. Allerdings verfügt er über eine Dauerfeuerfunktion, in verschiedene Richtung, mit der du in kurzer Frequenz Schüsse abfeuern kannst. Die Spezialwaffen, die beide von Gegnern einsammeln sind identisch.

Es lebe die Speicherfunktion!

Du hast die Möglichkeit dein Spiel zu speichern. Dadurch musst du nicht ständig Passwörter notieren, wie in früheren Spielen. Um jedoch Speichern zu können, musst du einen Level geschafft haben. An einigen Stellen setzt die Autosavefunktion des GBA ein.

Fazit

Mega Man & Bass greift auf ein altbewährtes Prinzip zurück und das zu Recht. Allein durch

die verschiedenen Eigenschaften und Bass und Mega Man wird die Motivation erhöht, das Spiel erneut zu spielen. Einige Bereich erreicht zum Beispiel nur Bass. Die Schwierigkeitsgrad bleibt dieser Mega Man-Teil treu. Erwarte also kein Spiel, dass du innerhalb kürzester Zeit durchzocken kannst. Trotzdem: Absolute Spielempfehlung!

Related posts:



Mega Man 8



Mega Man 2: The Power Fighters



Mega Man: The Power Battle



Mega Man IV