

Nintendo

DMG-RW-NOE

GAME BOY™

MEGA MAN ★

Dr. Wily's Rache

SPIELANLEITUNG

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY System paßt.



Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:

- Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.
- Sie können sie bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll abgeben.
- Bitte informieren Sie sich bei Ihrer Gemeinde.

Wir danken Dir, daß Du Dich für die Nintendo® GAME BOY™ Spielkassette „Mega Man★-Dr. Wily's Rache“ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gut durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

INHALT

DAS SPIEL BEGINNT	3
EIN TOTEL VERRÜCKTER WISSENSCHAFTLER	4
SO BEWEGT SICH MEGA MAN	5
DIE LABYRINTHE	6
DIE WAFFEN-BOX	8
TIPS UND TRICKS	9
BENUTZE DAS PASSWORT	10

Zur Beachtung:

1. Wenn Du lange Zeit spielst, ist es ratsam jede Stunde eine Pause von zehn bis fünfzehn Minuten einzulegen.
2. Dies ist ein Präzisionsgerät. Verwende oder lagere es nicht bei extremen Temperaturen und gehe vorsichtig damit um. Baue das Gerät nicht auseinander.
3. Berühre nicht die Steckverbinder. Achte darauf, daß sie nicht naß oder schmutzig werden, da sonst die Spielkassette oder der GAME BOY beschädigt werden.
4. Nicht mit Benzol, Alkohol oder anderen derartigen Lösungsmitteln reinigen.
5. Kontrolliere den Steckverbinder des Game Pak immer auf Fremdkörper, bevor Du die Spielkassette in den GAME BOY einsetzt.
6. Bewahre die Spielkassette in ihrer Schutzhülle auf, wenn Du sie nicht benutzt.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©1992 Nintendo Co., Ltd.

★©1991 CAPCOM MEGA MAN IS A TRADEMARK OF CAPCOM CO., LTD. LICENSED TO NINTENDO FROM CAPCOM CO., LTD.

Bevor das Spiel beginnt

1. Stecke die **Mega Man**-Spielkassette in Deinen Gameboy und schalte ihn ein. Nach wenigen Momenten erscheint das Titelbild.
2. Drücke den **Start-Knopf**, um das Spiel zu beginnen. (Oder benutze das Paßwort, um das Spiel dort weiterzuspielen, wo Du es vorher abgebrochen hast. Siehe dazu Kapitel „Benutze das Paßwort“.)
3. Das nächste Bild, das auf dem Bildschirm erscheint, zeigt Dir Bilder von den ersten vier Robotermeistern, die Du schlagen mußt. Wähle mit dem **Steuerkreuz** Deinen Gegner aus.
4. Drücke nochmals den **Start-Knopf** und mache Dich bereit, so manches Metall zu schmelzen!
5. Drücke ebenso **Start**, um das Spiel zu unterbrechen, wenn Du die Waffen wechselst

Ein total verrückter Wissenschaftler

Mega Man, Du mußt mal wieder die Welt retten, weil Dr. Wily keine Ruhe gibt! Dieses Mal hat der unglaublich krankhafte Wissenschaftler die acht Robotermeister, die Du erst kürzlich zu metallischer Marmelade verarbeitet hattest, wieder zum Leben erweckt.

Vier von ihnen – Ice Man, Electric Man, Cut Man und Fire Man – haben völlig durchgedreht und nehmen die Stadt auseinander. Und das sind eigentlich die Netteren!

Die anderen vier – Quick Man, Heat Man, Bubble Man und Flash Man – treiben sich in Dr. Wily's Umgebung rum, ... mit einer ganzen Fabrik voll von metallenen Zerstörern, die es alle auf Dich und Mega Man abgesehen haben!

Aber das ist alles nichts im Vergleich dazu, was Dich in Dr. Wily's Stützpunkt erwartet. Also lade Deine Plasma Kanone auf, Mega Man. Es wird Zeit, denen allen das Handwerk zu legen.

So bewegt sich Mega Man

Drücke:

Steuerkreuz rechts oder links

Steuerkreuz oben oder unten

A-Knopf

B-Knopf

Start-Knopf

um dieses zu tun:

Du rennst in die jeweilige Richtung.

Du kletterst rauf oder runter.

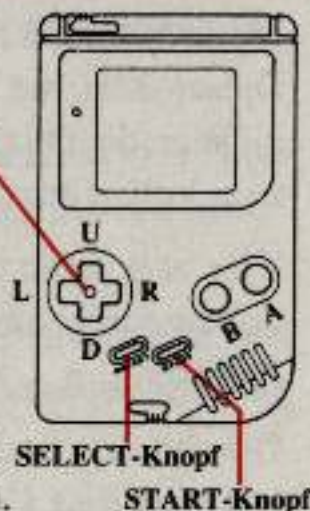
Springen. Halt den Knopf gedrückt für längere Sprünge.

Drücke gleichzeitig das Steuerkreuz, um die Richtung Deines Sprunges zu bestimmen.

Feuern!

Werfe einen Blick in die Waffen-Box. Benutze das Steuerkreuz, um eine Waffe auszuwählen, drücke dann nochmals Start und das Spiel geht weiter.

⊕ STEUER-KREUZ



Die Labyrinth

Zu Beginn des Spiels wählst Du Dir einen der vier Robotermeister aus. Dann drücke Start um Dich in jenen Teil der Stadt zu veretzen, den der jeweilige Robotermeister in seinen stählernen Händen hält.

Jeder Robotermeister versteckt sich in seinem ganz speziellen Labyrinth. Diese sind randvoll mit monströsen Maschinen, die zu seinem Charakter passen. Du mußt rennen, sprengen, ausweichen und springen auf Deinem Weg durch die verwirrenden Gänge, um am Ende den Big Boss in die Ecke drängen zu können.

Du hast zu Beginn drei Chancen, diese Aufgabe erfolgreich zu absolvieren. Aber Dein Energielevel kann ganz schnell abnehmen, wenn Du die Schläge einsteckst, die Deine Gegner austeilen. Behalte mit einem Androiden-Auge immer den unteren Bildschirmrand im Blick, um abzuschätzen, wieviel Kraft Dir bleibt.



Benutzte Waffen

Übrige Chancen **Energie**

Die Labyrinth (Fortsetzung)

Kämpf Dich durch die Labyrinth und zerstöre alles, was Dir über den Weg läuft. Und vergiß nicht Deine Vitamine und Mineralien dabei aufzuheben, damit Du Energie zurückgewinnst und Chancen. Je mehr Maschinen Du zerstörst, umso mehr Pillen, Kügelchen und Kapseln kannst Du bekommen. Wenn Deine Energie verbraucht ist, dann verlierst Du eine Chance. Hast Du noch Chancen übrig, kannst Du weiterspielen.



Power-Kugel: Füllt Deine Power auf.



Energie-Kugel: Erhöht die Feuerkraft Deiner Waffen.



Extra-Leben-Kapsel: Gibt Dir eine weitere Chance zu gewinnen!

Hast Du das Ende eines Labyrinthes erreicht, stehst Du dem Robotermeister gegenüber. Seine Power wird angezeigt. Genau wie Du, kann er so lange durchhalten, bis seine Energie aufgebraucht ist. Du solltest deshalb beide Anzeigen immer im Auge behalten. Verarbeite ihn zu Schrott, um den Spielabschnitt zu gewinnen und damit seine Meister-Waffe. Du kommst dann zurück zum Auswahl-Bild, wo Du Dir Deinen nächsten Gegner aussuchen kannst.

Die Waffenbox

Wenn Du einen Robotermeister zerstört hast, findest Du seine Waffe in Deiner Waffen-Box wieder. Drücke Start immer dann, wenn Du einen Blick in Deine Waffen-Box werfen willst.

Die Energie-Anzeige gibt Auskunft darüber, wieviel Energie jeder Waffe zur Verfügung steht. Wähle mit dem **Steuerkreuz** Deine Waffe, drücke dann **Start**, um den Kampf wieder aufzunehmen. Wenn Du eine Meister-Waffe gebrauchst, wird der Energiepegel auch am unteren Bildschirmrand angezeigt.

Auf seinem Weg durch die Labyrinth hat Mega Man Zugriff auf eine Aufzugsplattform, „Carry“ genannt. Wenn Du diese Plattform in Deinen Besitz gebracht hast, kann sie ähnlich wie eine Meister-Waffe je nach Notwendigkeit aktiviert werden. Mega Man kann diese Plattform auch abfeuern, um Hindernisse zu überwinden, die seinen Weg blockieren.

Wird eine Meister-Waffe benutzt, kannst Du den Energie-Level der Waffe erhöhen, wenn Du Energie-Kugeln einsammelst. Die Kugeln erhöhen nur jeweils den Energie-Level jener Meister-Waffe, die gerade benutzt wird.

Tips und Tricks

- Feure von Leitern herunter und während Du springst, um hohe Maschinen zu zerstören.
- Versuche alle Pillen, Kugeln und Kapseln in einem Raum aufzusammeln, damit Deine Power und Deine Waffen-Energie auch für den nächsten Kampf ausreicht.
- Finde heraus, welche Meister-Waffe welchen Robotermeister besiegen kann. Suche danach dann Deine Gegner aus, damit Du jeweils die Waffe gewinnst, die Du für den nächsten Kampf brauchst.
- Wird Mega Man verletzt, blinkt er eine zeitlang auf. In dieser Phase kann er nicht verletzt werden.
- Trainiere fleißig, damit Du Mega Man schnell und präzise durch die Labyrinth manövrieren kannst.

Benutze das Paßwort

Hast Du einen Robotermeister zerstört, erscheint ein geheimes Paßwort auf dem Bildschirm. Mit dem **Steuerkreuz** kannst Du dieses anwählen. Danach drücke **Start**. (Willst Du das Paßwort aber nicht sehen, dann wähle „**Stage-Select**“ und drücke **Start**. Du kommst dann zurück zu jenem Bild, auf dem Du Deinen nächsten Gegner auswählen kannst.)

Erscheint das Paßwort, dann merke es Dir und schreibe es am besten auf. Wenn Du später das Spiel fortsetzen möchtest, dann kannst Du auf dieser Stufe weitermachen. So geht es:

1. Wähle auf dem Titelbild „Paßwort“ an.
2. Auf dem nächsten Bild bewegst Du den Cursor mit dem **Steuerkreuz** nacheinander auf jene Zeichen, die Du für Dein Paßwort brauchst. Mit dem **A-Knopf** wählst Du das Zeichen jeweils an. (Mit dem **B-Knopf** kannst Du ein falsch gewähltes Zeichen wieder löschen.) Der Kasten unten rechts zeigt Dir, wieviel Zeichen Du für das Paßwort brauchst.
3. Hast Du alle fünf Zeichen eingegeben, wird das Paßwort automatisch überprüft, ob es korrekt ist. Ist das der Fall, kannst Du das Spiel dort fortsetzen, an dem Du es vorher unterbrochen hattest.

NOTIZEN

NOTIZEN _____

NOTIZEN

HALLO NINTENDO: 0130-5806 (für gebührenfreie Anrufe aus Deutschland)

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekaufte Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

**Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
8754 Großostheim**

(In Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

**Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistr. 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476**

**Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818.**



Nintendo of Europe GmbH Babenhäuser Straße 50
8754 Großostheim Deutschland

PRINTED IN JAPAN