

# MEGA MAN III

## SPIELANLEITUNG

Nintendo  
**GAME BOY**<sup>TM</sup>



Nintendo of Europe GmbH  
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim

PRINTED IN JAPAN

*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.

★MEGA MAN III IS A TRADEMARK OF CAPCOM. ©1992 CAPCOM.  
 LICENSED FROM CAPCOM TO NINTENDO CO.,LTD.  
 TM & ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD. ©1994 NINTENDO CO.,LTD.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Nintendo® Game Boy™ Spielkassette "Mega Man III\*" entschieden hast.

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

**INHALT**

DAS SPIEL BEGINNT.....	3
ÄRGER AUF DER BOHRINSEL.....	4
DIE KONTROLLE ÜBER MEGA MAN.....	5
DIE ROBOTERMEISTER SIND LOS!.....	6
MEGA POWER!.....	7
FLITZ UND UTENSILO.....	8
SPEZIAL-GEGENSTÄNDE.....	10
BENUTZE DEIN PASSWORT.....	11
MEGA-TIPS.....	12
DIE ROBOTERMEISTER.....	13

**Zur Beachtung:**

- 1) Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, nicht fallen lassen und nicht auseinandernehmen.
- 2) Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
- 3) Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
- 4) Bewahre die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
- 5) Überprüfe stets die Kontakte der Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

## DAS SPIEL BEGINNT

1. Stecke Deine **Mega Man III**-Kassette in Deinen Game Boy und schalte ihn ein.
2. Auf dem Titelbild kannst Du auswählen, ob Du ein Spiel neu beginnen oder mittels Paßwort ein altes Spiel fortsetzen möchtest.

Zum Starten eines neuen Spiels bewege den Pfeil auf **START** und drücke den **START**-Knopf auf Deinem Game Boy.

Um ein abgebrochenes Spiel fortzusetzen, siehe Kapitel „Benutze Dein Paßwort“.

3. Auf dem nächsten Bildschirm wirst Du die Portraits von vier von Dr. Wily's Robotermeistern sehen. Wähle mit dem Steuerkreuz den Robotermeister aus, mit dem Du kämpfen möchtest. Drücke dann den **A**-Knopf und stürze Dich in die Action!
4. Um das Spiel zu beenden, schalte einfach Deinen Game Boy aus und entferne Deine Spielkassette.

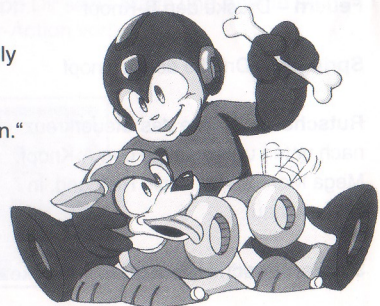
## ÄRGER AUF DER BOHRINSEL

„Dr. Light ruft Mega Man! Dr. Light ruft Mega Man! Bitte kommen Mega Man!“

„Wir haben ALARMSTUFE ROT an der Nordküste. Dr. Wily hat die Kontrolle über die Ölbohrinsel an sich gerissen und bohrt sich nun durch die Erdkruste. Er braucht die Lava-Energie des Erdinneren, um sein neuestes Metallmonster zu versorgen! Wir brauchen Dich dort vor Ort, um diese Schöpfung einzuschmelzen.“

„Meinen Informationen zufolge hat Dr. Wily acht alte Bekannte zu Deinem Empfang bereitgestellt, deshalb werden Flitz und Utensilo auf der Ölbohrinsel zu Dir stoßen.“

„Dr. Light Ende.“





## DIE KONTROLLE ÜBER MEGA MAN

**Bewegen nach links oder rechts** –  
Drücke das Steuerkreuz **links** oder **rechts**

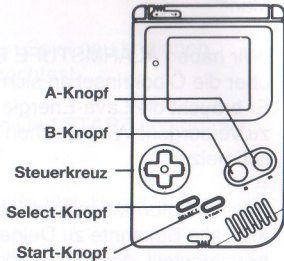
**Mega Buster laden** – Drücke den **B**-Knopf  
und halte ihn gedrückt (Funktioniert nur,  
wenn die normale Waffe ausgewählt ist).

**Feuern** – Drücke den **B**-Knopf

**Springen** – Drücke den **A**-Knopf

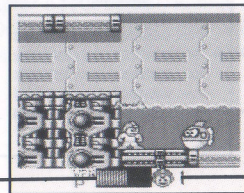
**Rutschen** – Drücke das Steuerkreuz  
nach unten und betätige den A-Knopf.  
Mega Man rutscht in die Richtung, in  
die er schaut.

**Status-Bildschirm aufrufen** – Drücke den **START**-Knopf



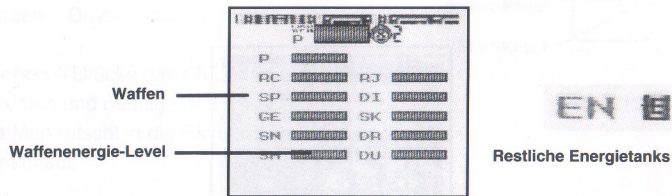
## DIE ROBOTERMEISTER SIND LOS!

Acht seiner gefährlichsten Roboter-Gegner stellen sich Mega Man in den Weg. Jede dieser rebellischen Metallmaschinen hat sich mit einer Fülle von fiesen Fallen umgeben, die Mega Man in die ewigen Blechgründe schicken sollen. Renne, springe und klettere vorbei an wahnsinnigen Blechkisten und energiegeladenen Robotern bis zur Höhle des Robotermeisters. Dort angekommen, erwartet Dich ein kybernetischer Showdown, bei dem nur einer wieder aufsteht. Reduziere das Robomonster mit Deinen Laserwaffen zu einem Häufchen von Ersatzteilen. Schnapp Dir seine Waffe und bereite Dich für den nächsten Meister auf pure Power-Action vor!



## MEGA POWER!

Hast Du eine von Dr. Wilys kybernetischen Erfindungen schrottreif geschossen, kannst Du seine Waffe in Deine Sammlung aufnehmen. Drücke **START**, um eine Übersicht über Dein Waffen-Arsenal zu erhalten. Du siehst nun alle Waffen, Energietanks und Extraleben, die Du bisher gesammelt hast. Aktiviere mittels des Steuerkreuzes die Waffe, die Du einsetzen möchtest und drücke dann den **A**-Knopf. Wenn Du wieder in die Action einsteigst, ist Mega Man mit der Waffe Deiner Wahl ausgerüstet.



## FLITZ UND UTENSILO

Braucht Mega Man mal Hilfe, kann er sich auf Flitz, seinen treuen Roboterhund verlassen.

Mit zwei Adaptern kann Flitz sich verwandeln in:

**Rush Coil:** Flitz verwandelt sich in ein Sprungbrett und schickt Mega Man über hohe Hindernisse hinweg.

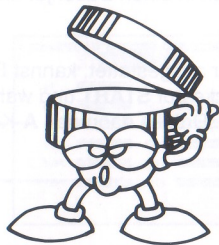
**Rush Jet:** Flitz verwandelt sich in einen Düsenjet und durchbricht die Schallmauer.

Bist Du mit einem Flitz-Adapter ausgestattet, kannst Du Flitz über Dein Waffenarsenal aktivieren. Drücke auf **START** und wähle mit dem Steuerkreuz die gewünschte Maschine aus. Drücke dann den **A**-Knopf, um sie einzusetzen.

## FLITZ UND UTENSILO (FORTSETZUNG)

Bist Du wieder im Abenteuer, drücke den **B**-Knopf, um Flitz zu rufen. Er erscheint dann neben Dir. Du brauchst nur noch aufzuspringen und los gehts!

In einigen anderen Stufen wird Dir Utensilo, Dr. Lights wandelnder Robotkoffer, einen Power-Gegenstand geben. Ist er seine Ladung losgeworden, transportiert er sich automatisch in Dr. Lights Labor zurück.



## SPEZIAL-GEGENSTÄNDE



**Energiekristalle:** Diese Kugeln erhöhen Mega Man's Energiepotential.



**Munitionssets:** Diese Kapseln erhöhen die Energie der Waffe, die Mega Man gerade benützt.



**Energietanks:** Diese Tanks erneuern Mega Mans Energieversorgung. Er kann sie auch aufbewahren, bis er sie braucht.



**1-Up:** Mega Man erhält ein zusätzliches Leben



## BENUTZE DEIN PASSWORT

Wenn Du einen Robotermeister außer Gefecht setzt, erhältst Du ein geheimes Paßwort. Besorge Dir ein Stück Papier und einen Stift und schreibe Dir die Positionen der Punkte im Paßwortgitter auf. Bist Du damit fertig, bewahre Dein Paßwort gut auf.

Wenn Du das nächste mal **Mega Man III** spielst, kannst Du das Spiel an der Stelle fortsetzen, an der Du Dein Paßwort erhalten hast. Das funktioniert wie folgt:

1. Wähle *PASSWORD* auf dem zu Beginn erscheinenden Bildschirm und drücke den **A**-Knopf.
2. Benutze auf dem nächsten Bildschirm das Steuerkreuz, um den Cursor im Gitter zu bewegen. Drücke den **A**-Knopf, um einen Punkt zu plazieren. (Ein markierter Punkt läßt sich mit dem **A**-Knopf wieder löschen.)
3. Hast Du alle Punkte in dem Gitter gesetzt, drücke **START**. Wenn Dein Paßwort korrekt ist, kannst Du das Spiel an der Stelle fortsetzen, an der Du Dein Paßwort erhalten hast.

## MEGA-TIPS

1. Jeder Robotermeister ist gegen eine bestimmte Waffe besonders verwundbar. Erweist sich einer der Robotermeister als harte Nuss, brauchst Du eventuell eine spezielle Waffe, um ihn zu besiegen.
2. Geht der Energievorrat Deiner Waffe langsam aber sicher zur Neige, schnapp Dir eine Munitionskapsel, solange die Spezialwaffe noch aktiv ist. Sie wird dann wieder aufgeladen.
3. Schaffst Du es nicht ein Hindernis zu überspringen, versuche doch einfach darunter durchzurutschen.
4. Wirst Du getroffen, bist Du für einen kurzen Augenblick unverwundbar. Nutze die Zeit, um Dich in Sicherheit zu bringen.
5. Lade Deinen Mega Buster auf, während Du läufst, um ihn dann sofort einsetzen zu können.

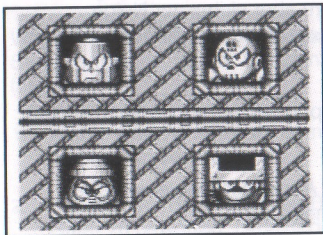
## DIE ROBOTERMEISTER

Dive Man

Skull Man

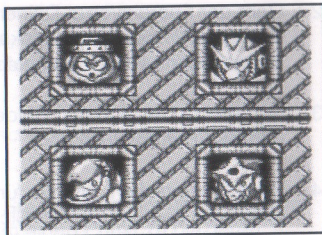
Spark Man

Gemini Man



Drill Man

Dust Man



Snake Man

Shadow Man

## GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften 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, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

**Nintendo of Europe GmbH**  
**Babenhäuser Straße 50**  
**63760 Großostheim**

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes 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 dem 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 oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

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

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