

CAPCOM

LAGUNA
VIDEO GAMES

Distributed in Germany by **LAGUNA** Videospiele
Vertriebs & Marketing GmbH, Am Südpark 12,
65415 Kelsterbach.

Distributed in France by
LUDI MEDIA, 28 rue Armand Carrel,
93556 MONTREUIL Cedex.

Distributed in England by
MARUBENI, Sanki Corporation,
120 Moorgate, London EC2M 6SS.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

CAPCOM
LAGUNA
VIDEO GAMES



Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
 Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
 Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
 Behåll denna information / Behold denne information / Pidá tamá tieto

INHALT

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCAEU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCAEU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKÄUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTUD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN, TÄRKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLE, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

Inhalt	3
Sicherheitshinweise	4
Starten des Spiels	4
Dr. Wily im Gefängnis?	6
Steuerung	7
Mega Power	8
Rush	10
Big Eddies Cybernetic Support Shop	12
Spezielle Symbole	13
Nützliche Tips von Dr. Light	15
Benutzen von Passwörtern	16
Wily's Roboter	18
Garantie	19



SICHERHEITSHINWEISE

Befolge diese Anweisungen, damit das MEGA MAN 7 Modul nicht beschädigt wird.

1. Setze das Modul niemals extremen Temperaturen aus. Bewahre es immer bei Zimmertemperatur auf.
2. Fasse niemals die Steckerleiste an der unteren Seite des Moduls an. Halte das Modul sauber und staubfrei, indem du es immer in der dafür vorgesehenen Plastikhülle aufbewahrst.
3. Versuche nicht, das Modul auseinanderzunehmen.
4. Bringe das Modul niemals mit Verdünnern, Lösungsmitteln, Benzin, Alkohol oder anderen aggressiven Reinigungsmitteln in Berührung.

STARTEN DES SPIELS

1. Stecke das MEGA MAN 7 Modul in Dein Super Nintendo Entertainment System und schalte es an.
2. Schaue zu, wie MEGA MAN Dr. Wily fängt, oder drücke die START-Taste um den Vorspann zu überspringen.



4

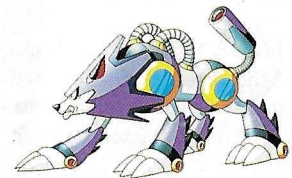
3. Wenn der Titelbildschirm erscheint, hast Du die Wahl zwischen folgenden Möglichkeiten: GAME START, PASSWORD oder SOUND. Benutze das Control-Pad, um den Cursor auf GAME START zu bewegen und drücke die START-Taste.

Um den Soundmodus Deinem Fernseher entsprechend einzustellen, wählst Du SOUND und drückst dann das Control-Pad nach links oder rechts, um Deine Auswahl zu treffen.

Nähere Informationen zum Punkt PASSWORD erhältst du auf Seite 15.

4. Nachdem Du Bass und Treble getroffen hast, erhältst Du Dein erstes Passwort, das es Dir ermöglicht später vom Roboterauswahlbildschirm zu starten. Schreibe dieses Passwort sorgfältig nieder. Wenn Du die START-Taste drückst, gelangst Du zum Roboterauswahlbildschirm. Benutze das Control-Pad, um den Roboter auszuwählen gegen den Du kämpfen möchtest und drücke dann die Y-Taste. MEGA MAN wird umgehend zu seinem Ziel teleportiert.

5. Um das Spiel zu einem beliebigen Zeitpunkt zu beenden, schalte einfach Dein Super Nintendo Entertainment System aus und entnimm das MEGA MAN 7 Modul.



5



DR. WILY IM GEFÄNGNIS?

Zu schön, um wahr zu sein...: Jedermann glaubte tatsächlich, der blinzelnde Dr. Wily sei vom tapferen MEGA MAN gestoppt und gefangen genommen worden. Reporter und Kameramänner aus der ganzen Welt eilten herbei, um das Bild des bösen Wissenschaftlers in Handschellen, der bald hinter Gitter sitzen würde, überallhin zu übertragen.

Dr. Wily war auf alles vorbereitet. Er wußte, daß seine heimtückischen Pläne irgenwann schiefgehen würden. Sein Labor erwachte nach sechs Monaten ohne Nachricht von ihm zum Leben. So sprangen Monitore an, Lichter blitzen, und das Laborkontrollsystem wurde aktiviert. Wie aus dem nichts stiegen vier riesige Roboter von unvorstellbarer Kraft empor. Diese Roboter richteten auf der Suche nach ihrem Meister schreckliche Verwüstung an.

Als die vier Roboter eine ganze Stadt zerstörten, wunderten sich die Menschen, und fragten sich, wer das gewesen sein könnte, denn Dr. Wily saß ja im Gefängnis. In ihrer Zerstörungswut übersahen die vier Roboter Dr. Light, den berühmten Robotererfinder. MEGA MAN fand ihn und den lieben Roboterhund Rush unter Trümmern auf der Straße.

„Dr. Light? Sind Sie wohlauf?“ rief MEGA MAN.

„MEGA MAN! Wir haben keine Zeit zu verlieren!, antwortete Dr. Light, „Dr. Wily hat die vier Roboter geschickt, um von seiner Flucht aus dem Gefängnis abzulenken. Beeil Dich. Folge seinem Ufo.!!!“

MEGA MAN, Dr. Light und Rush blickten voller Schrecken auf, als sie sahen, wie Dr. Wilys Ufo durch die Gefängnismauern krachte. Der gefährliche Wissenschaftler war auf der Flucht!



6

STEUERUNG

Nach links oder rechts laufen	Control-Pad nach links oder rechts bewegen
Leiter hinauf- oder hinabsteigen	Control-Pad nach oben oder unten bewegen
Schießen	Y-Taste
Springen	B-Taste
Mega-Buster	Y-Taste zum Aufladen gedrückt halten, Y-Taste loslassen zum Schießen
Rutschen	Control-Pad nach unten und B-Taste
Waffenauswahlbildschirm aufrufen (Pause)	START-Taste
Waffe während des Spiels wechseln	L-Taste oder R-Taste (nur Waffen, keine Rush-Adapter)
Zu Eddies Cybernetic Support Shop gehen	SELECT-Taste im Roboterwahlbildschirm drücken

Mega Man's Energie

Waffenenergie

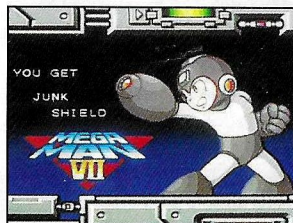


Feindenergie

7



MEGA POWER



Jedesmal, wenn Du einen von Dr. Wilys Chef-Robotern besiegt hast, erhältst Du zur Belohnung eine neue Waffe, die Deinem Arsenal hinzugefügt wird. Ebenso gibt es eine Menge nützlicher Gegenstände, die DU im Spiel findest, oder aber in Eddies Cybernetic Support Shop kaufen kannst. Auf den nächsten Seiten erhältst Du weitere Informationen zu verschiedenen Gegenständen. Du kannst das Spiel unterbrechen, um auf die verschiedenen Waffen, die Du eingesammelt hast, zuzugreifen. Drücke dazu die **START**-Taste während des Spiels.

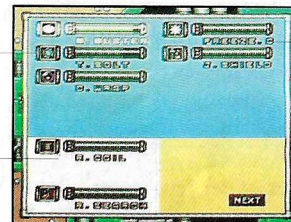
Wenn der Waffenauswahlbildschirm erscheint, kannst Du alle Waffen und Rush-Adapter, die Du bis dahin eingesammelt hast, sehen. Ebenso werden die Balken für Lebens- und Waffenenergie, sowie den Super Tank gezeigt. Desweiteren kannst Du erkennen, wieviele Rush Circuit Plates (Leiterplatten) Du schon gefunden hast, wieviele Bolts und Leben Dir bleiben. Wenn Du Beat, den Vogel, gerettet hast, kannst Du sehen, wie oft er Dich noch retten kann, wenn Du abstürzt.



MEGA POWER (FORTS.)

Energie Level

Rush Adaptor



Waffen

Bewege das Control-Pad, um die Waffe, die Du benutzen möchtest, auszuwählen und bestätige mit der **B**-, **Y**- oder der **START**-Taste. Wenn Du ins Spiel zurückkehrst, benutzt MEGA MAN diese Waffe.

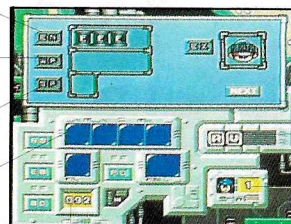
Um einen Gegenstand zu aktivieren, mußt Du im Waffenauswahlbildschirm **NEXT** auswählen, um den Zusatzbildschirm aufzurufen. Du kannst auch einfach die **L**- und **R**-Taste nehmen, um zwischen den Bildschirmen zu wechseln. Bewege das Control-Pad auf den Gegenstand, den Du benutzen möchtest und bestätige mit der **Y**-Taste. Wenn Du ins Spiel zurückkehrst, ist MEGA MAN mit diesem Gegenstand ausgestattet.

Energie Tanks (EN)

Waffen Tanks (WP)

Super Tanks (SP)

Beat-Rettungen (RS)



Rush Circuit Plates

Verbleibende Leben

Bolts (BO)



RUSH

Was würde MEGA MAN nur ohne seinen treuen Hundefreund tun? MEGA MAN hat von Anfang an den Coil-Adapter von Rush, der es ihm ermöglicht, Rush in eine Sprungfeder zu verwandeln. MEGA MAN kann dann, wenn er auf Rush springt, so hoch hüpfen, daß er an Orte kommt, die vorher unerreichbar waren.

Ein anderer Rush-Adapter ist der Jet-Adapter, der es MEGA MAN ermöglicht, auf Rushs Rücken sicher durch gefährliche Gegenden zu gelangen. Diesen Adapter kannst Du im Spiel finden, aber auch bei Eddies Shop kaufen. Finden ist natürlich billiger.

Während seines letzten Abenteuers hatte MEGA MAN spezielle Rush-Adapter von Dr. Light bekommen, die es ihm möglich machten, sich hoch in den Himmel zu katapultieren oder seine Rüstung in eine Superwaffe zu verwandeln. MEGA MAN verfügt auch jetzt noch über diese Fähigkeiten, die ihm jetzt aber kombiniert über den Rush Super Adapter zur Verfügung stehen, der allerdings erst gefunden, beziehungsweise zusammengesetzt werden muß. Dazu muß MEGA MAN die Circuit Plates (Leiterplatten), die mit den Buchstaben R, U, S und H gekennzeichnet sind, finden. Wenn Du sie alle gefunden hast, werden sie automatisch zu Dr. Light teleportiert. Von da an steht Dir im Waffenauswahlbildschirm der Super Adapter zur Verfügung.



SUPER ADAPTER:

Power MEGA MAN /

Rocket Booster aufladen: **Y**-Taste gedrückt halten, dann loslassen, und MEGA MANs Arm schlägt hart zu

ACHTUNG: Solange MEGA MAN den Super Adapter trägt, kann er keine anderen Waffen tragen und nicht rutschen.



RUSH (FORTS.)

Jet MEGA MAN aufladen: Drücke die **B**-Taste

ACHTUNG: Die Schubraketen können nur kurzzeitig betrieben werden, bis sie überhitzen. MEGA MAN fällt dann zurück auf den Boden.



Rush Search

Dr. Light hat sich mächtig ins Zeug gelegt, um neue Verbesserungen an Rush vorzunehmen. Seine neuste Erfindung ist Rush Search. Du kannst es in einem der Roboter-Level finden oder bei Eddies Shop kaufen. Aber warum kaufen, wenn man es mit ein bißchen Mühe umsonst haben kann?

Bei Rush Search handelt es sich um einen Adapter, der es MEGA MAN ermöglicht, Rush nach verborgenen Gegenständen oder Symbolen zu suchen. Ebenso kann er mit seiner Hilfe Geheimgänge finden.

Hast Du den Rush Search Adapter einmal gefunden, kannst Du ihn im Waffenauswahlbildschirm auswählen. Mit der **START**-Taste kommst Du ins Spiel zurück.



Um Rush Search zu aktivieren: **Y**-Taste drücken



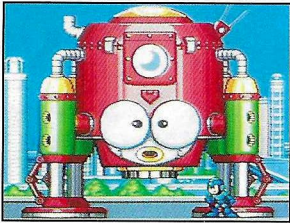
RUSH (FORTS.)

Rush erscheint und beginnt, die Gegend abzuschnüffeln. Wenn er einen versteckten Gegenstand entdeckt, fängt er an zu scharren und der Gegenstand erscheint. Nicht jedesmal gräbt er hilfreiche Sachen aus, manchmal ist es auch nur Müll.

Wenn Rush einen versteckten Raum oder einen Geheimgang findet, fängt er wie wild an zu bellen. Suche die Wände ab, um den Geheimgang zu finden. Wenn Rush nur dasteht und gähnt, ist nichts in der näheren Umgebung versteckt.

EDDIES CYBERNETIC SUPPORT SHOP

In Eddies Cybernetic Support Shop trifft MEGA MAN auf Auto und Flip-Top. Um in den Shop zu gelangen, drückst Du die **SELECT**-Taste im Roboterauswahlbildschirm. Um die Animation zu überspringen und direkt in den Shop zu gelangen, drückst Du die **START**-Taste.



Im Shop wirst Du von Auto gefragt, welchen Gegenstand Du haben möchtest. Während Du MEGA MAN 7 spielst, sammelst Du immer wieder kleine und große „Bolts ein. Diese verwendest Du hier wie Geld.



Bewege das Control-Pad, um einen Gegenstand, den Du brauchst, auszusuchen. Wenn Du genügend Bolts in der Boltanzeige auf der rechten Seite des Bildschirms hast, wird Auto den Gegenstand für Dich anfertigen. Wenn Auto den Gegenstand fertiggestellt hat, trifft er auf MEGA MAN und wandert automatisch in den Zusatzbildschirm, sodaß Du ihn während des Spiels auswählen kannst.

Wenn Du keinen Platz mehr hast, einen weiteren Gegenstand aufzunehmen, oder nicht über ausreichend Bolts verfügst, wirst Du von Auto darauf aufmerksam gemacht.

SPEZIELLE SYMBOLE

In jedem Level stößt MEGA MAN auf nützliche Symbole, die seine Überlebenschancen im Kampf gegen die Roboter-Chefs vergrößern. Mehr Informationen zu Symbolen erhältst Du direkt in Eddies Cybernetic Support Shop.



Energiepillen: Diese Pillen erhöhen MEGA MANs Energie



Waffenkapseln: Erhöhen die Energie der Waffe, die von MEGA MANs gerade benutzt wird



Energietanks: Laden die Energieversorgung von MEGA MAN vollständig auf. MEGA MAN kann diese Tanks aufheben, bis er sie braucht



Kleine Bolts: Du bekommst vier Bolts dazu



SPEZIELLE SYMBOLE (FORTS.)



Große Bolts: Du bekommst acht Bolts dazu. Bolts kannst Du bei Eddie gegen Gegenstände eintauschen



1-Up: Extraleben



Super Tanks: Laden alle Energiebalken für Waffen und Lebensenergie voll auf



Beats Whistle: Wenn Du Beat gerettet hast, kannst Du diese Pfeife bei Eddie kaufen. Beat kommt dann automatisch angefliegen und rettet MEGA MAN, wenn er von einer Plattform fällt



NÜTZLICHE TIPS VON DR. LIGHT

1. Jeder Roboter-Chef ist mit einer bestimmte Waffe zu verwunden. Wenn ein Chef mit der normalen Waffe nicht zu besiegen zu sein scheint, muß Du vielleicht erst eine spezielle Waffe finden.
2. Benutze Rush Search so oft wie möglich. Die Energie dieses Adapters ist einfach wiederaufzuladen, und sein Nutzen ist im Erfolgsfall sehr hoch. Vielleicht findest Du mit seiner Hilfe sogar etwas, womit Du die Bedrohung durch Dr. Wily beenden kannst.
3. Waffen, die Du von besiegt Robotern erhältst, sind oft nützlich gegen andere Roboter. Warum nicht ein bißchen mit jeder Waffe experimentieren, um zu sehen, was sie anrichten kann?
4. Viele versteckte Gegenstände im Spiel können bei Eddie gekauft werden. Wenn Du von der Existenz eines wichtigen Gegenstandes weißt, frage Auto danach.
5. Sammle so viele Energietanks wie möglich für den Fall des Falles. Auch einen Supertank in Reserve zu haben, kann nicht schaden.



PASSWORT

Jedesmal, wenn Du einen der Chef-Roboter besiegt hast, bekommst Du ein geheimes Passwort mitgeteilt. Schreibe dieses Passwort sorgfältig auf ein Stück Papier, das Du anschließend an einem sicheren Ort verwahrst, wo Du es auch wiederfindest.



Wenn Du das nächstemal MEGA MAN 7 spielst, kannst Du von dem Punkt aus weitermachen, an dem Du das Passwort erhalten hast. Du landest dann im Roboterauswahlbildschirm, wo Du erkennen kannst, welche Roboter Du schon besiegt hast. Ebenso sind alle Gegenstände, die Du aufgesammelt und gekauft hast, wieder da.

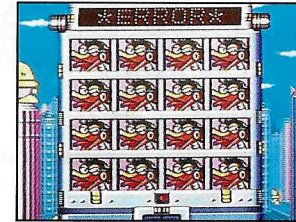
Gehe folgendermaßen vor:

1. Im MEGA MAN 7 Titelschirm bewegst Du das Control-Pad auf PASSWORD und drückst die START-Taste. Wenn Du irrtümlich PASSWORD ausgewählt hast, kannst Du die X- oder A-Taste drücken, um in den Titelschirm zurückzukommen.
2. Ein leeres Passwort-Eingabefeld erscheint. Bewege das Control-Pad, um ein Feld auszuwählen und drücke die Y- oder B-Taste, um das Bild / die Nummer zu verändern.



3. Verfahre nach Punkt 2 mit jedem Feld, bis Du das gesamte Passwort eingegeben hast.
4. Wenn Du das komplette Passwort eingegeben hast, drücke die START-Taste.
5. Wenn Dein Passwort korrekt war, hörst Du einen Ton und landest im Roboterauswahlbildschirm, wo die schon besiegten Roboter dunkel dargestellt sind. Wähle einen Chef-Roboter aus, um anzufangen.

Wenn Du das Passwort falsch eingegeben hast, erscheint eine Error-Meldung. Überprüfe Deine Eingabe sorgfältig, und wiederhole sie entsprechend den Punkten eins bis fünf.



WILYS ROBOTER

Burst Man



Waffe: Danger Wrap

Cloud Man



Waffe: Thunder Bolt

Junk Man



Waffe: Junk Shield

Freeze Man



Waffe: Freeze Cracker

Slash Man



Waffe: Slash Claw

Spring Man



Waffe: Wild Coil

Shade Man



Waffe: Noise Crush

Turbo Man



Waffe: Surge Wheel



GARANTIE-ZERTFIKAT

Vielen Dank für den Kauf dieses LAGUNA-Spiels.

Um Ihnen volle 6 Monate Garantie für dieses Spiel bieten zu können, benötigen wir diese Seite umgehend -von Ihnen ausgefüllt- zurück an:

LAGUNA Videogames
 „Stichwort Garantie“
 Am Südpark 12
 65451 Kelsterbach

Sie zählen dann zum **LAGUNA-Freundeskreis** und haben folgende Vorteile:

1. Wenn Sie mehr über Konsolenspiele wissen möchten oder Tips und Hilfen brauchen, können Sie uns schreiben oder Mo.-Fr. zwischen 15.00 und 18.00 Uhr unter der Telefonnummer: 0 61 07 / 945-145 anrufen. Unsere Spieleexperten werden Ihnen dann gerne weiterhelfen.
2. Für den seltenen Fall, daß ein Spiel defekt sein sollte, geben wir Ihnen eine Umtauschgarantie. Das heißt, wir ersetzen das Spiel bis sechs Monate nach Ihrem Kauf. Hierzu bitte den Kaufbeleg der Rücksendung beilegen und diese ausreichend frankieren.

Daß Ihre persönlichen Daten auch „persönlich“ bleiben, ist für uns selbstverständlich. Keine der von Ihnen gemachten Angaben werden Dritten zugänglich sein.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem Spiel. **IHR LAGUNA-TEAM**

Vorname	Name	Geburtsdatum
Straße/Hausnummer		Name des Spiels
PLZ/Ort		Konsole
Telefon		Kaufdatum lt. Beleg



ENGLISH

4, 2, 3, 5, 2, 7, 4, 6, 2, 6, 4, 3, 8, 7, 7, 2

~~4, 2, 3, 5, 2, 7, 4, 6, 2, 6, 4, 3, 8, 7, 7, 2~~

4, 2, 3, 5, 3, 5, 4, 6, 2, 1, 4, 6

2, 7, 4, 7, 8, 7, 7, 2

TABLE OF CONTENTS

Table of Contents	21
Safety Precautions	22
Getting Started	22-23
Dr. Wily Behind Bars?	24
Controlling Mega Man	25
Mega Power!	26-27
Rush	28-30
Big Eddie's Cybernetic Support Shop	30-31
Special Items	31-32
Advice from Dr. Light	33
Passwords	34-35
Wily's Robots	36
Warranty	37



SAFETY PRECAUTIONS

Follow these suggestions to keep your MEGA MAN 7 Game Pak in perfect operating condition.

1. DO NOT subject your Game Pak to extreme temperatures, either hot or cold. Always store it at room temperature.
2. DO NOT touch the terminal connectors on your Game Pak. Keep it clean and dust-free by always storing it in its protective box.
3. DO NOT try to disassemble your Game Pak.
4. DO NOT let your Game Pak come into contact with thinners, solvents, benzene, alcohol or any other strong cleaning agents that can damage it.

GETTING STARTED

1. Insert your MEGA MAN 7 Game Pak into your Super Nintendo Entertainment System and turn the power ON.
2. Watch as Mega Man captures Dr. Wily or press the START button to skip to the title screen.



3. When the title screen appears, you will see the following choices: GAME START, PASSWORD or SOUND. Use the control pad to move the cursor next to the GAME START and press the START button.

Note: To switch the SOUND from STEREO to MONO based on your T.V. use the control pad to highlight SOUND then press the control pad left or right to make the change. For an explanation of the PASSWORD mode, see page 14 in this manual.

4. After meeting Bass and Treble, you will be presented with a password. Write down this password to begin later from the Robot Select screen. After writing down the password, press the START button and Mega Man will be faced with 4 robots. This is the Robot Select screen. Use the control pad to select the robot you wish to face and press the Y button. Mega Man will teleport to that area and be ready for battle!
5. To end Mega Man's quest at any time, simply turn the power on your Super Nintendo Entertainment System OFF and remove your Game Pak.



DR. WILY BEHIND BARS?

The world's pulse raced with excitement! Everyone truly believed the conniving Dr. Wily had been stopped for good and imprisoned by the valiant Mega Man. Reporters jockeyed with cameramen for the snapshots as the infamous Doctor hung his head while being dragged away in handcuffs. Dr. Wily would soon be behind bars. Or would he?

Dr. Wily was ready for anything. He had known his dastardly plans would end in failure some day, so after six months without contact his laboratory sprung to life. Monitors whirred into action, lights flashed and the lab control panel booted up.

In no time four hidden robots emerged. The robots then began a rampage in search of their master. Wily had done it again. Nothing would get in their way!

The world's racing pulse turned to nervous fear as a city was pummeled. Wasn't Dr. Wily in jail? Why was this still happening? The four robots took no heed to the great robot creator named Dr. Light. Mega Man found Dr. Light and the canine cyborg Rush fallen in the streets.

„Dr. Light? Are you O.K.?” Mega Man shouted.

„Mega Man! We have not time,” replied Dr. Light.
 „Dr. Wily is using his robots to cover up his escape. You must go! Follow his spaceship!!“

Mega Man, Dr. Light and Rush looked on in horror as Dr. Wily's spaceship shot out of the prison. Dr. Wily was on the loose!



CONTROLLING MEGA MAN

- | | |
|--|--|
| To Move Mega Man Left or Right | Press the control pad Left or Right |
| To Move Mega Man Up or Down a Ladder | Press the control pad Up or Down at the ladder |
| To fire the Mega Buster or active a weapon | Press the Y button |
| To Charge the Mega Buster or active a weapon | Press and hold the Y button. Then Release Y button to fire |
| To make Mega Man Jump | Press the B button |
| To make Mega Man Slide | Press down on the control pad and hit the B button. Mega Man will slide in the direction he is facing. |
| Activate Weapon Screen (Pause Game) | Press the START button |
| Change weapon during battle | Press the L button or R button
<i>Note: Works only for acquired weapons not Rush Adaptors</i> |
| Enter Eddie's Cybernetic Support Shop | Press the SELECT button at Robot Select screen |

Mega Man's energy

Current weapon energy



Enemy Meter



MEGA POWER!



As you blast each of Dr. Wily's metal maniacs, you will gain a special weapon and add it to your arsenal. Also, there are a variety of supplemental items you can find in the game or purchase at Eddie's Cybernetic Support Shop. For a description of some of these powers, refer to the next few pages of the manual. You can pause the game to view and access the various weapons you have collected by pressing the START button during gameplay.

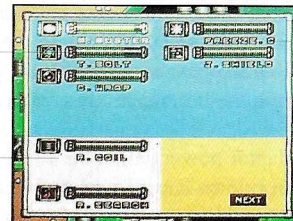
When the initial Weapon Select screen appears, you can see the weapons acquired and the current Rush adaptors you can use. On the Supplemental Menu screen, you will see remaining energy tanks, remaining weapon tanks and remaining Super Tanks. It also shows RUSH circuit plates collected, bolts collected and lives remaining. You can also see the remaining chances if you have rescued Beat. Dr. Light's crime fighting bird, who brings Mega Man back if he falls.



MEGA POWER (CONT.)

Energy level

Rush adaptor



Weapon

Press the control pad in any direction to select the weapon or item you wish to activate. To activate a weapon, highlight the weapon then press B, Y or START. When you return to action, Mega Man will be equipped with that weapon.

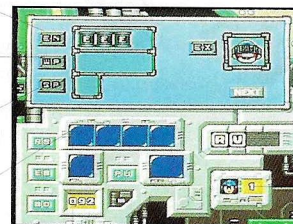
To activate an item, bring up the Supplemental Menu screen by highlighting NEXT on the first screen and pressing Y, or just use the L and R buttons to move back and forth between screens. Use the control pad to highlight an item, then press the Y button to activate the item. When you return to action, Mega Man will be equipped with that item.

ENERGY TANKS
REMAINING (EN)

WEAPON TANKS
REMAINING (WP)

SUPER TANKS
REMAINING (ST)

BEAT CHANCES
REMAINING (RS)



RUSH CIRCUIT
PLATES

LIVES REMAINING

BOLTS COLLECTED (BO)



RUSH

Where would Mega Man be without his trusty canine companion Rush? Mega Man begins his battle against Dr. Wily with the Rush Coil power. When called upon, Rush will appear and then Mega Man jumps onto Rush's back he will bounce high in the air and get an area previously out of reach.

There is another Rush adaptor power called the Rush Jet. It is hidden but if Mega Man finds it he can ride on Rush's back to get across a dangerous area safely. The Rush Jet can also be purchased at Eddie's, but isn't it better to find it for free?

In Mega Man's most recent adventure, he acquired special Rush enhancements from Dr. Light that launched him high into the sky and also transformed his body armor to give him an extra Rocket Buster. Mega Man still has these abilities, but this time Power Mega Man and Jet Mega Man have been combined into one Rush power adaptor called the Super Adaptor (S. Adaptor). Once Mega Man finds the circuit plates that spell R.U.S.H., they will automatically be teleported back to Dr. Light and Mega Man will be able to call up the Super Adaptor from the Weapon Select screen.



SUPER ADAPTER

Charge up Power
Mega Man/Rocket
Buster

Press and hold **Y**
button. Then release **Y**
button to send out
Mega Man's arm to
make a really big hit!

WARNING!

Because of the size of the Super Adaptor, Mega Man cannot use other weapon systems and cannot slide while wearing it.



RUSH (CONT.)

Charge up jet Mega Man Press the **B** button, then press and hold the **B** button to fire the turbo thrusters and send Mega Man soaring into the sky.

WARNING!

The turbo thrusters can only keep Mega Man in the air for a short time before they overheat and drop Mega Man back to the ground.



RUSH SEARCH

Dr. Light has been hard at work with additional enhancements for Rush. His latest invention is the Rush Search. It can be found in one of the Robot stages, or you can purchase it at Eddie's. Why buy what you can find with a little ingenuity?

The Rush Search is a power adaptor that allows Rush to find buried power-ups or items. He can also identify hidden passages. The Rush Search is a very helpful addition, so use it as much as you can to get special items and to find hidden rooms or pathways to special power-ups. You may save time and money (bolts) in the long run.

To activate the Rush Search once you acquire it, go to the Weapon Select screen and use the control pad to highlight it. Press **START** to return to the game.



Activate Rush Search Press the **Y** button



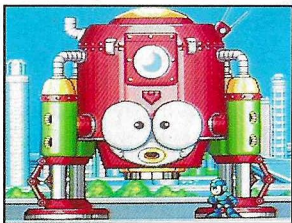
RUSH (CONT.)

Rush will appear and begin to sniff the area. If he finds a hidden item, he will begin to dig and the item will appear. Many times he may just dig up some useless junk, but most the time he will find a special item.

If Rush Search finds a hidden room or passageway nearby, he will bark and go crazy. Search around the walls to find the hidden area. If he just stands still and yawns, there is nothing hidden in the vicinity.

EDDIE'S CYBERNETIC SUPPORT SHOP

Mega Man can meet up with Auto and Flip Top inside Eddie's Cybernetic Support Shop. To enter the shop, press the SELECT button at the Robot Select screen. You will see the huge shop drop above Mega Man. To bypass the animation and enter the shop, press the START button.



Once inside the shop, Auto asks you to select an item you want made. As you play Mega Man 7 you will collect small or large bolts. These bolts are used like money.

Use the control pad to highlight an item you need, and if you have enough bolts in the Bolt Meter on the right, Auto will make the



item for you. Once it's made, the item will bounce at Mega Man and he will automatically receive it. The item will then appear in the Supplemental Menu for you to use during battle.

If you don't have room to carry any more items, or you don't have enough bolts, Auto will be sure to let you know.

SPECIAL ITEMS

As Mega Man blasts through wave after wave of metallic mayhem, he'll find a variety of powerful items that will increase his chance of survival in battles that lie ahead. Here is a short list of items. For more on special items and power-ups, see the item list in Eddie's Cybernetic Support Shop.



Energy Pellets: These pellets increase Mega Man's energy level.



Weapon Capsules: Weapon capsules increase the energy level of Mega Man's current special weapon.



Energy Tanks: Energy Tanks completely recharge Mega Man's energy supply. Mega Man can store these tanks until needed.



Small Bolts: Adds 4 bolts to your meter. Collect bolts to purchase items at Eddie's.



SPECIAL ITEMS (CONT.)



Large Bolts: Adds 8 bolts to your meter. Collect bolts to purchase items at Eddie's.



I-UP: An I-UP gives Mega Man one more chance to complete his mission.



Super Tanks: Super Tanks fully recharge all the energy levels in Mega Man's special weapons and fully recharge his energy.



Beat's Whistle: Once Beat has been rescued, you can purchase these at Eddie's. Beat will automatically come and rescue Mega Man if he falls off a platform.



ADVICE FROM DR. LIGHT

1. Each robot is vulnerable to a certain type of weapon. If a robot seems too hard to defeat using the normal cannon, you may need to acquire a special weapon to defeat him.
2. Use Rush Search as much as possible. Its power is easy to recharge, and it is very helpful in finding power-ups. It may even lead to something that Mega Man desperately needs to end Dr. Wily's threat!
3. Once you acquire a robot's weapon, it is effective against other robots. But why not try it in other places? Experiment and see what a weapon can do.
4. There are many items hidden in the game that can be purchased at Eddie's. If you can't find something you know exists, see if Auto can help.
5. Be sure to have many Energy Tanks on hand just in case. Even a Super Tank in reserve is a great thing to have.



PASSWORDS

If you reduce the sinister cyborgs into scrap metal, Mega Man will be rewarded with a secret password. Each character in the grid has a corresponding number. On a piece of paper, carefully copy the number next to the character in each position of the grid. When finished writing down your password, place the paper in a safe place.



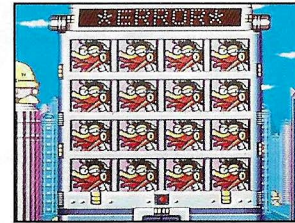
The next time you play MEGA MAN 7 you can continue from where you received your password. The password will return you to the Robot Select screen with the same robots defeated and all the special items you acquired or purchased when you stopped playing. Here's how to do it:

1. From the MEGA Man 7 title screen, use the control pad to move the cursor down to the PASSWORD. Now press the START button. Press the X or A button to return to the title screen.
2. An empty password grid appears. Use the control pad to highlight a grid slot, then use the Y or B buttons to change the picture/number in the slot.



3. Move the cursor to each grid slot until the entire password has been entered.
4. When you have completely entered your password, press START.
5. You will hear a tone if your password is correct. You will then see the Robot Select screen with the defeated robots darkened. Choose a robot to begin.

Note: If you have entered the password incorrectly, you will see an ERROR message. Check your password carefully and use the above instructions to re-enter the password.



WILYS ROBOTS

Burst Man



Weapon: Danger Wrap

Junk Man



Weapon: Junk Shield

Slash Man



Weapon: Slash Claw

Shade Man



Weapon: Noise Crush

Cloud Man



Weapon: Thunder Bolt

Freeze Man



Weapon: Freeze Cracker

Spring Man



Weapon: Wild Coil

Turbo Man



Weapon: Surge Wheel



90 - DAY LIMITED WARRANTY

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAKS

MARUBENI SANKI CORP. ('MARUBENI') warrants to the original consumer purchaser that this Super Nintendo Entertainment System Game Pak shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during 90-day limited warranty period, MARUBENI will repair or replace the defective Game Pak, at its option, free of charge. To receive this warranty service, contact either your Game Pak dealer or return the product, postage prepaid and insured for loss or damage, together with your sales slip or similar proof of purchase to: MARUBENI SANKI CORP. / 120 Moorgate / London EC2M 6SS

Be sure to include your name, address and phone number, plus a brief description of the fault. Game Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day warranty period, will at MARUBENI's option, be repaired or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or money order, payable to MARUBENI SANKI CORP.

This warranty shall not apply if the Game Pak has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering or by other causes unrelated to defective materials or workmanship.

This warranty does not interfere with your statutory rights.



Sommaire	39
Précautions d'utilisation	40
Pour commencer	40-41
Dr Wily derrière les barreaux?	42
Contrôler Mega Man	43
Mega Power!	44-45
Rush	46-48
Le magasin cybernétique de Big Eddie	48-49
Accessoires spéciaux	49-50
Les conseils de Dr Light	51
Mots de passe	52-53
Les Robots de Wily	54
Garantie	55



PRÉCAUTIONS D'UTILISATION

Suivez les conseils suivants pour maintenir votre cartouche de jeu MEGA MAN 7 en parfaite condition de marche.

1. NE soumettez pas votre cartouche à des températures extrêmes, froides ou chaudes. Gardez-la à l'abri à température ambiante.
2. NE touchez pas les connecteurs à borne de votre cartouche. Rangez toujours celle-ci dans sa boîte de protection afin de la garder propre.
3. N'essayez PAS de démonter votre cartouche de jeu.
4. NE mettez pas votre cartouche en contact avec des diluants, solvants, du benzène, de l'alcool ou toute autre agent nettoyant puissant qui pourrait l'endommager.

POUR COMMENCER

1. Insérez votre cartouche MEGA MAN 7 dans votre Super Nintendo Entertainment System et allumez la console (ON).
2. Regardez la capture de Dr Wily par Mega Man, ou appuyez sur le bouton START pour sauter l'écran titre.

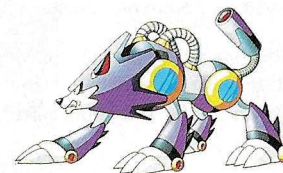


3. Quand l'écran titre apparaît, vous aurez les choix suivants: GAME START (Commencer le jeu), PASSWORD (Mot de passe) et SOUND (Son). Utilisez le Control Pad pour placer le curseur près de START GAME et appuyez sur le bouton START.

Remarque: Pour changer le son sur votre télé et passer du mode STEREO au mode MONO, utilisez le Control Pad pour mettre en surbrillance l'option SOUND, puis appuyez sur le Control Pad vers la gauche ou vers la droite pour effectuer les modifications. Pour plus de renseignements quant au mode PASSWORD, reportez-vous à la page 14 de ce manuel.

4. Après avoir fait connaissance avec Bass et Treble, on vous présentera un mot de passe. Notez-le pour pouvoir commencer le jeu un peu plus tard à partir de l'écran de Sélection des robots (Robot Select). Une fois le mot de passe noté, appuyez sur le bouton START et quatre robots apparaîtront alors en face de Mega Man. Vous serez dans l'écran de Sélection des robots. à l'aide du Control pad, sélectionnez le robot que vous voulez affronter, puis appuyez sur le bouton Y. Mega Man se téléportera à cet endroit, prêt au combat!

5. Pour mettre fin à la quête de Mega Man à n'importe quel moment, il vous suffit d'éteindre votre Super Nintendo Entertainment System (OFF) et de retirer votre cartouche de jeu.



DR. WILY DERRIÈRE LES BARREAUX?

Le monde entier se réjouissait! Tout le monde pensait vraiment que le courageux Mega Man avait mis fin aux activités malhonnêtes du Dr Wily et qu'il l'avait envoyé en prison! C'était la cohue parmi les reporters et les cameramen, qui se battaient pour photographier l'infâme docteur tandis qu'il était emmené, tête basse et menottes aux poignets. Le Dr Wily croupirait bientôt derrière les barreaux. Vraiment?

Le Dr wily était prêt à tout. Il savait que ses plans odieux finiraient un jour par échouer, si bien que, si six mois se passaient sans qu'il établisse de contact avec son laboratoire, celui-ci devait se mettre en marche de lui-même. Les moniteurs se remirent à ronronner, les voyants clignotèrent et le tableau de bord du labo se ralluma. en un rien de temps quatre robots, jusque là cachés, apparurent. Ils partirent à la recherche de leur maître, semant la terreur et la destruction sur leur passage. On n'en avait pas fini avec Wily. Rien ne pourrait les arrêter!

Après la joie, une terreur panique s'empara alors du monde tandis que les robots détruisaient une ville. Le Dr Wily n'était-il pas en prison? Pourquoi ces actes de violence continuaient-ils? Les quatre robots ne firent aucun cas du grand créateur de robots, le Dr Light. Mega Man le trouva, lui et le canin cyborg Rush, tombés dans la rue.

"Dr Light? ça va?" cria Mega Man.

"Mega Man! Il n'y a pas de temps à perdre" répondit le Dr Light. "Le Dr Wily est en train d'utiliser ses robots pour couvrir sa fuite. Vous devez partir à la poursuite de son vaisseau spatial!!!"

Sous les yeux horrifiés de Mega Man, du Dr Light et de Rush, le vaisseau spatial s'élança hors de la prison. Le Dr Wily était libre!



CONTRÔLER MEGA MAN

- | | |
|---|--|
| Pour déplacer Mega Man à droite ou à gauche | Appuyez sur le Control pad vers la droite ou vers la gauche. |
| Pour faire monter ou descendre Mega Man le long d'une échelle | Appuyez sur le Control pad vers le haut ou le bas sur l'échelle. |
| Pour faire feu avec le Mega Buster ou l'arme activée | Appuyez sur le bouton Y. |
| Pour charger le Mega Buster ou l'arme activée | Appuyez et maintenez enfoncé le bouton Y, puis relâchez-le pour faire feu. |
| Pour faire sauter Mega Man | Appuyez sur le bouton B. |
| Pour faire glisser Mega Man | Appuyez sur le Control pad vers le bas puis sur le bouton B. Mega Man glissera dans la direction face à laquelle il se trouve. |
| Activer l'écran Arme (Weapon) (Mettre le jeu en pause) | Appuyez sur le bouton START. |
| Changer d'arme pendant le combat | Appuyez sur le bouton L ou R. Remarque: valable seulement pour les armes acquises, pas pour les Adaptateurs Rush.. |
| Accéder au magasin cybernétique de Eddie | Appuyez sur le bouton SELECT sur l'écran Sélection des robots. |

énergie de
Mega Man

énergie de
l'arme
actuellemen
t utilisée



compteur de
l'ennemi



MEGA POWER!



Au fur et à mesure que vous détruisez les maniaques de métal du Dr Wily, vous obtiendrez une arme spéciale que vous pourrez ajouter à votre arsenal. Vous pourrez également trouver un grand nombre d'accessoires supplémentaire tout au long du jeu, ou bien vous pourrez les acheter au magasin cybernétique d'Eddie. Pour obtenir une description des objets qui accroissent votre puissance, reportez-vous aux pages suivantes de ce manuel. Vous pouvez mettre le jeu en pause pour passer en revue les différentes armes que vous avez rassemblées et pour y accéder: pour cela, appuyez sur le bouton **START** pendant la partie.

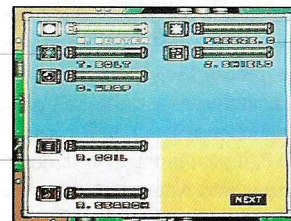
Quand l'écran initial Sélection des armes (Weapon Select) apparaît, vous pouvez voir les armes que vous avez acquises et les adaptateurs Rush actuels que vous pouvez utiliser. Sur l'écran Menu supplémentaire (Supplemental Menu), vous verrez les réservoirs d'énergie et d'armes restantes, ainsi que les Super Réservoirs restants. Cet écran vous montre aussi les "circuit plates" (cartes de circuits imprimés) de rush et les boulons que vous avez ramassés, et le nombre de vies restantes. Vous pouvez également voir les chances qui vous restent si vous avez sauvé Beat, l'oiseau du Dr Light qui lutte contre le crime, et qui relève Mega Man quand il tombe.



MEGA POWER (SUITE)

NIVEAU D'ÉNERGIE

ADAPTATEUR



ARME

Appuyez sur le Control pad dans n'importe quelle direction pour sélectionner l'arme ou l'accessoire que vous voulez activer. Pour activer une arme, mettez-la en surbrillance puis appuyez sur B, Y ou **START**. Quand vous retournerez à l'action, Mega man sera équipé de cette arme.

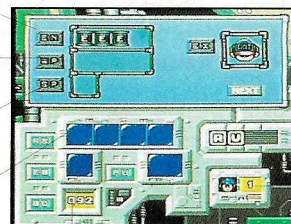
Pour activer un accessoire, activez le Menu Supplémentaire en mettant **NEXT** en surbrillance sur le premier écran et en appuyant sur Y, ou bien utilisez simplement les boutons L et R pour passer d'un écran à l'autre. À l'aide du Control pad mettez un accessoire en surbrillance, puis appuyez sur le bouton Y pour l'activer. Quand vous retournerez à l'action, Mega Man sera équipé de cet accessoire.

réservoirs d'énergie restants (EN)

réservoirs d'armes restants (WP)

super réservoirs restants (ST)

chances de Beat restantes (RS)



Rush circuit plates

vies restantes

Boulons rassemblés (BO)



RUSH

Que deviendrait Mega Man sans son fidèle compagnon canin Rush? Mega Man commence son combat contre le Dr Wily aidé du "Rush Coil Power". Quand on l'appelle, Rush apparaît, et lorsque Mega Man saute sur son dos, le chien rebondit dans les airs et atteint une zone qui n'était pas accessible auparavant. Il y a un autre adaptateur de puissance Rush: le Rush Jet (Jet Rush). Il est caché, mais si Mega Man le trouve, il peut monter sur le dos de Rush pour traverser une zone dangereuse sans être inquiété. Vous pouvez aussi acheter le Rush Jet au magasin d'Eddie, mais ne vaut-il pas mieux le trouver pour l'avoir gratuitement?

Dans l'aventure la plus récente de Mega Man, notre héros se voyait bénéficier d'améliorations spéciales Rush grâce au Dr Light, et il pouvait ainsi se propulser très haut dans les airs et transformer son armure corporelle de manière à avoir une fusée Buster (Rocket Buster) supplémentaire. Mega Man possède encore tout cela, mais cette fois Power Mega Man et Jet Mega Man ont été réunis en un seul adaptateur de puissance Rush, appelé Le Super Adaptateur (S. Adaptor). Une fois que Mega Man aura trouvé les cartes de circuits imprimés composant les lettres du mot RUSH, elles seront automatiquement téléportées au Dr Light et Mega Man pourra alors appeler le Super Adaptateur à l'écran Sélection des armes (Weapon Select).



SUPER ADAPTATEUR

Chargement de PowerMega Man/
Rocket Buster

Appuyez et maintenez enfoncé le bouton Y. Puis relâchez-le pour que Mega Man déploie son bras et frappe vraiment fort!

ATTENTION!

À cause de la taille du Super adaptateur, Mega Man ne peut utiliser d'autres systèmes d'armement, et il ne peut glisser pendant qu'il l'utilise.



RUSH (CONT.)

Chargement de Jet Mega Man

Appuyez sur le bouton B, puis appuyez dessus et maintenez-le enfoncé pour faire feu avec les propulseurs turbo (turbo thrusters) et envoyer Mega Man dans les airs.

ATTENTION: Les propulseurs turbo (turbo thrusters) ne permettent pas à Mega Man de rester longtemps dans les airs, car une surchauffe se produit et ils doivent bientôt reposer Mega Man par terre.



RUSH SEARCH

Le Dr Light a fourni un travail intense pour apporter des améliorations supplémentaires à rush. Sa dernière invention: Le Rush Search (Recherche Rush). On peut la trouver dans une des étapes des robots ou bien l'acheter chez Eddie. Pourquoi acheter ce que vous pouvez trouver en faisant preuve de bon sens?

Le Rush search est un adaptateur de puissance qui permet à Rush de trouver les power-ups et les accessoires cachés. Il peut aussi identifier les passages cachés. Le Rush search peut se révéler très utile, utilisez-le donc autant que possible pour obtenir des accessoires spéciaux ou pour trouver des pièces ou des chemins cachés qui mènent aux powers-ups. À long terme, vous pourrez économiser temps et argent (boulons).

Pour activer le Rush Search une fois qu'il est en votre possession, allez à l'écran Sélection des armes et mettez-le en surbrillance à l'aide du Control pad. Appuyez sur START pour retourner à la partie en cours.



Activer le Rush Search

Appuyez sur le bouton Y



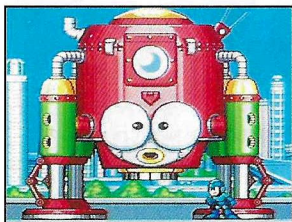
RUSH (SUITE)

Rush apparaîtra et commencera à renifler la zone. S'il trouve un accessoire caché, il commencera à creuser et l'accessoire apparaîtra. Souvent il creusera juste pour déterrer un truc sans valeur, mais la plupart du temps, il trouvera un accessoire spécial.

Si Rush trouve une pièce ou un passage cachés dans les environs, il aboiera et s'agitiera. Cherchez sur les murs qui vous entourent pour trouver la zone cachée. S'il reste tranquille et qu'il baille, cela signifie qu'il n'y a rien de caché aux alentours.

LE MAGASIN CYBERNÉTIQUE D'EDDIE

Mega Man peut retrouver Auto et Flip Topo dans le magasin cybernétique de Eddie. Pour entrer dans le magasin, appuyez sur le bouton SELECT de l'écran Sélection des robots. Vous verrez l'immense magasin atterrir aux pieds de Mega Man. Pour ignorer l'animation et entrer directement dans le magasin, appuyez sur le bouton START.



Une fois à l'intérieur du magasin, Auto vous demandera de sélectionner l'accessoire que vous voulez faire fabriquer. Au cours du jeu, vous récolterez des boulons grands ou petits. Ils servent de monnaie d'échange.

Utilisez le Control pad pour mettre en surbrillance l'accessoire dont vous avez besoin, et si vous avez assez de boulons dans le Compteur de boulons (Bolt Meter) à droite, Auto vous fabriquera cet accessoire. Une fois terminé,



l'accessoire rebondira vers Mega Man et il le recevra automatiquement. L'accessoire apparaîtra alors dans le Menu Supplémentaire (Supplemental Menu) et vous pourrez l'utiliser pendant le combat.

Si vous n'avez plus de place pour transporter d'autres accessoires, ou si vous n'avez plus assez de boulons, ne vous inquiétez pas, Auto se chargera de vous le faire savoir.

ACCESSOIRES SPÉCIAUX

Tandis que Mega Man détruit vague après vague les terreurs de métal, il trouvera un grand nombre d'accessoires puissants qui augmenteront ses chances de survie dans les batailles à venir. Voici une courte liste des accessoires. Pour plus de renseignements sur les accessoires spéciaux et les power-ups, reportez-vous à la liste d'accessoires dans le magasin cybernétique d'Eddie.



Boulettes d'énergie: ces boulettes augmentent le niveau d'énergie de Mega Man.



Capsules d'armes: elles augmentent le niveau d'énergie de l'arme spéciale que Mega Man utilise.



Réservoirs d'énergie: les réservoirs d'énergie rechargent complètement les réserves d'énergie de Mega Man. Il peut les stocker jusqu'à ce qu'il en ait besoin.



Petits boulons: ajoute 4 boulons à votre compteur. Amassez-les pour acheter des accessoires chez Eddie.



ACCESSOIRES SPÉCIAUX (SUITE)



Grands boulons: ajoutez 8 boulons à votre compteur. Amassez-les pour acheter des accessoires chez Eddie.



I-UP: avec un I-UP, Mega Man a plus de chances d'achever sa mission.



Super Réservoirs: les super réservoirs rechargent complètement tous les niveaux d'énergie des armes spéciales de Mega Man, ainsi que sa propre énergie.



Sifflet de Beat: une fois que Beat a été sauvé, vous pouvez l'acheter chez Eddie. Beat viendra automatiquement sauver Mega Man si celui-ci tombe d'une plate-forme.



LES CONSEILS DU DR LIGHT

1. Chaque robot est vulnérable face à un certain type d'arme. Si un robot semble trop difficile à vaincre avec le canon normal, il vous faudra sans-doute acquérir une arme spéciale pour vous débarrasser de lui.



2. Utilisez le Rush Search autant que possible. C'est facile de le recharger quand sa puissance diminue, et il est très utile pour trouver des power-ups. Il peut même jouer un rôle important dans un événement que Mega Man attend désespérément: mettre fin à la menace que constitue le Dr Wily!

3. Une fois que vous posséderez une arme de robot, elle se révélera efficace contre les autres robots. Mais pourquoi ne pas l'essayer dans d'autres endroits? Faites des essais et voyez les dégâts que peut faire une arme.

4. De nombreux accessoires sont cachés dans le jeu, et vous pouvez aussi les acheter chez Eddie. Mais si vous ne pouvez trouver quelque chose qui existe, voyez si Auto peut vous aider.

5. Vérifiez que vous avez assez de réservoirs d'énergie à votre disposition au cas où. C'est génial d'avoir même un Super Réservoir en réserve..



MOTS DE PASSE

Si vous réussissez à réduire les sinistres cyborgs en chair à... métal, Mega Man recevra un mot de passe secret. Chaque personnage dans la grille a un nombre correspondant. Recopiez avec soin sur un morceau de papier le nombre qui se trouve près de chaque personnage de la grille. Lorsque vous avez terminé d'écrire votre mot de passe, mettez le papier dans un endroit sûr.



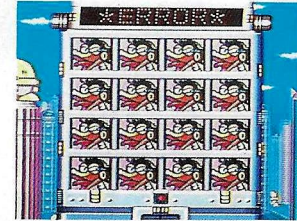
La prochaine fois que vous jouerez à MEGA MAN 7, vous pourrez continuer à partir de l'endroit où vous avez reçu le mot de passe. Il vous mènera à l'écran de Sélection des robots. Les robots que vous aviez détruits pendant la partie précédente ne réapparaîtront pas, et les accessoires spéciaux que vous aviez trouvés ou achetés seront toujours en votre possession. Voici la procédure à suivre:

1. À partir de l'écran titre MEGA MAN 7, placez le curseur sur PASSWORD à l'aide du Control pad. Appuyez ensuite sur le bouton START. Pour retourner à l'écran titre, appuyez sur les boutons A ou X.
2. Une grille de mots de passe vide apparaît. Utilisez le Control pad pour mettre en surbrillance un créneau de la grille, puis changez l'image/le nombre du créneau à l'aide des boutons Y ou B.



3. Placez le curseur sur chaque créneau de la grille jusqu'à ce que le mot de passe entier ait été entré.
4. Quand vous avez terminé d'entrer votre mot de passe, appuyez sur START.
5. Si votre mot de passe est correct, vous entendrez un signal sonore. Vous verrez ensuite l'écran de Sélection des robots, dans lequel les robots qui ont été vaincus seront représentés par une couleur sombre. Choisissez un robot pour commencer à jouer.

Remarque: si votre mot de passe n'est pas correct, vous verrez le message ERROR (ERREUR) apparaître. Vérifiez soigneusement votre mot de passe et entrez le de nouveau en suivant les instructions ci-dessus.



WILYS ROBOTS

Burst Man



Arme: Danger Wrap

Junk Man



Arme: Junk Shield

Slash Man



Arme: Slash Claw

Shade Man



Arme: Noise Crush

Cloud Man



Arme: Thunder Bolt

Freeze Man



Arme: Freeze Cracker

Spring Man



Arme: Wild Coil

Turbo Man



Arme: Surge Wheel



FRANCE SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
LAGUNA garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, LAGUNA remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

LAGUNA Videogames

Am Südpark 12

65451 Kelsterbach

ALLEMAGNE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adress complète et numero de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de LAGUNA, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Club Ludi

Si tu veux en savoir plus sur ton jeu ou tous les autres jeux Ludi Games rejoins Ludi et tous les Ludi Players en adhérant au Club Ludi Games.

Le S.O.S. Ludi...

Le club met à la disposition de ses membres une ligne téléphonique. En composant le (16) (1) 48 70 29 45 tu auras au bout du fil un Ludi Player spécialement entraîné qui t'aidera à progresser dans les missions les plus difficiles et qui pourra répondre à toutes tes questions sur la sélection Ludi Games.

LE 3615 Ludi Games pour un maximum d'infos et de cadeaux.

Pour t'inscrire au Club envoie sur papier libre (carte postale) ton nom, prénom, date de naissance et adresse complète à l'adresse suivante accompagnée de ton règlement (50 FFS par chèque ou mandat international à l'ordre de Ludi Media)
Ludi Media, Club Ludi Games, 28 rue Armand Carrel, 93556 Montreuil sous Bois.

