

Nintendo

GAME BOY™

DMG-WM-EUR



INSTRUCTION BOOKLET

Laguna
VIDEO GAMES®

CAPCOM

LICENSED BY



NINTENDO®, GAME BOY™, SUPER GAME BOY™ 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 GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SYSTÈME GAME BOY.

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.

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 SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY 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 SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

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 GAME BOY.

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 GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

SICHERHEITSHINWEISE

Befolge diese Anweisungen, damit das MEGA MAN V 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 Plasikhülle aufbewahrst.
3. Versuche nicht, das Modul auseinanderzunehmen.
4. Bringe das Modul niemals mit Verdünnern, Lösungsmitteln, Benzin, Alkohol oder anderen aggressiven Reinigungsmitteln in Berührung.

Warnung: Bitte lesen Sie die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise vor Benutzung Ihres Nintendo® Systems oder des Game Pak.

INHALT

SICHERHEITSHINWEISE	3
HINWEIS FÜR SUPER GAME BOY BENUTZER	5
STARTEN DES SPIELS	6
STEUERUNG	8
SIE KAMEN AUS DEM ALL!	10
MEGA POWER!	12
LET'S TANGO	13
SPEZIELLE GEGENSTÄNDE	15
HILFREICHE TIPS VON DR. LIGHT	17
BENUTZEN VON PAßWÖRTERN	18
STARDROIDS	20
PAßWÖRTER	21
GARANTIE	23

HINWEIS FÜR SUPER GAME BOY BENUTZER

Das Game-Boy-Game-Pak korrekt in den Super-Game-Boy einsetzen. Anschließend den Super-Game-Boy in den Super-NES einsetzen und den Netzschalter des Super-NES auf "ON" stellen. Näheres zur weiteren Bedienung entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung des Super-Game-Boy und/oder Super-NES.

STARTEN DES SPIELS

1. Stecke Dein **MEGA MAN V** Modul in Deinen Nintendo Game Boy und schalte ihn ein.
2. Im Titelschirm kannst Du bestimmen, ob Du ein neues Spiel beginnen, oder ob Du ein Paßwort eingeben möchtest um ein altes Spiel fortzusetzen.

Um ein neues Spiel zu starten, bewegst Du den Pfeil auf **GAME START** und drückst die **START**-Taste.

Um ein altes Spiel fortzusetzen, liest Du bitte den Abschnitt „*Benutzen von Paßwörtern*“

3. Im nächsten Bildschirm erklärt Dr. Light, was in der Zeit passierte, in der MEGA MAN deaktiviert war. Nachdem er seine neue MegaArm Ausrüstung in Empfang genommen hat, kann sich MEGA MAN zu einem der vier verschiedenen StarDroids teleportieren.

STARTEN DES SPIELS Fortsetzung

Bewege das Control-Pad um eine der Gegenden auszuwählen, die von einem StarDroid kontrolliert wird und drücke die A-Taste. Sofort wird sich MEGA MAN auf den Weg dorthin machen.

4. Um das Spiel an einem beliebigen Punkt zu beenden, schaltest Du Deinen Game Boy oder Dein SuperNES einfach aus und entnimmst das MEGA MAN V Modul.

STEUERUNG

Um MEGA MAN nach **rechts oder links zu bewegen**, drückst Du das **Control-Pad in die gewünschte Richtung**.

Zum Springen drückst Du die **A-Taste**.

Zum Rutschen drückst DU das Control-Pad **nach unten** und betätigst die **A-Taste**. MEGA MAN rutscht immer in die Richtung, in die er gerade sieht.

Um eine Leiter zu benutzen, drückst Du das Control-Pad entweder **nach oben oder unten**.

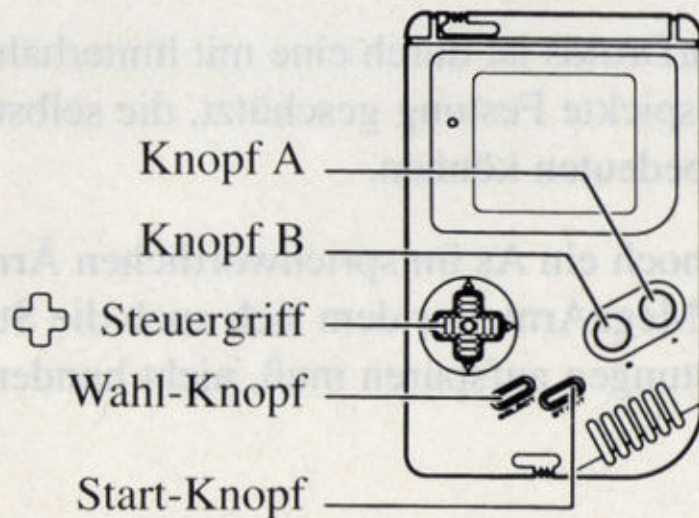
Die aktive Waffe feuerst Du mit der **B-Taste** ab.

Um den MegaArm zu laden, hältst Du die **B-Taste** gedrückt.
(Funktioniert nur, wenn die normale Waffe ausgewählt ist.)

STEUERUNG Fortsetzung

Wenn Du die START-Taste drückst, gelangst Du in den Waffenbildschirm.

Um zu den ersten vier Chefrobotern umzuschalten, drückst Du die B-Taste im Roboterauswahlbildschirm. (Funktioniert nur, wenn Du die ersten vier StarDroids schon besiegt hast.)



SIE KAMEN AUS DEM ALL!

Aus den entferntesten Galaxien unseres Universums kommt die gefährlichste Bedrohung für die Menschheit: Eine Alienarmee hat die Erde ins Visier genommen und plant, die Menschheit auszuradieren.

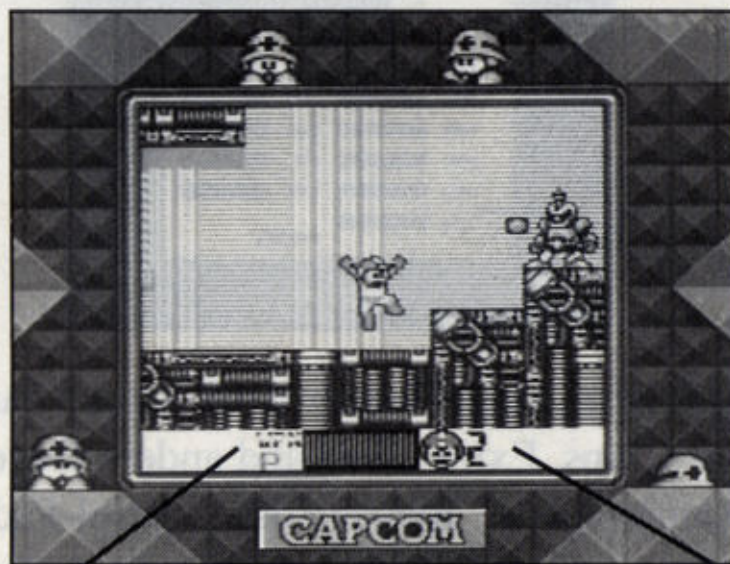
Da alle auf der Erde bekannten Waffen diesen Aliens nichts anhaben können, liegt das Schicksal aller Menschen wieder einmal in der Hand eines Mannes - MEGA MAN!

Jeder der feindlichen StarDroids ist durch eine mit hinterhältigen Fallen und tödlichen Waffen gespickte Festung geschützt, die selbst für MEGA MAN schnell das Ende bedeuten können.

Doch MEGA MAN hat noch ein As im sprichwörtlichen Ärmel....den neuen, geheimnisvollen MegaArm, vor dem sich auch die StarDroids, die MEGA MAN in den Festungen aufspüren muß, nicht hundertprozentig schützen können.

SIE KAMEN AUS DEM ALL! Fortsetzung

Wenn MEGA MAN ersteinmal den zur jeweiligen Festung gehörenden StarDroids gefunden hat, muß er herausfinden, welche seiner Waffen dem Gegner den meisten Schaden zufügt. Hat er die richtige Waffe im Anschlag, ist nur noch eins zu tun: Blastern was das Zeug hält, bis der StarDroid nur noch ein Haufen geschmolzenes Metall ist.



ENERGIE NIVEAU

VERBLEIBENDE LEBEN

MEGA POWER!

Jedesmal wenn Du einen der StarDroids vernichtet hast, erhältst Du zur Belohnung seine Spezialwaffe. Die verschiedenen Waffen, die Du so eingesammelt hast, kannst Du Dir ansehen, indem Du die **START**-Taste drückst.

WAFFEN

WAFFEN
ENERGIE NIVEAU



Wenn der Waffenbildschirm eingeblendet wird, kannst Du alle Deine Waffen, Energy Tanks, Power Chips, Extra Lives und andere Gegenstände sehen, die Du bis dahin eingesammelt hast. Bewege das Control-Pad, um die Waffe, die Du benutzen möchtest, auszuwählen und drücke die **A**-Taste. Wenn Du ins Spiel zurückkommst, ist MEGA MAN mit dieser Waffe ausgerüstet.

LET'S TANGO!

Armer Dr. Light. Vielleicht der genialste Wissenschaftler überhaupt, ist er doch ziemlich zerstreut. Während er an Tango, der neuen Roboter-Angriffs-Katze, gearbeitet hat, verlegte er dummerweise zwei von Rushs Adaptern. Nun müssen MEGA MAN und Tango die StarDroids besiegen, um die Adaptern wiederzubeschaffen.

Die zwei Adapter, die fehlen, sind:

Rush Coil: Rush wird zum Sprungbrett, um MEGA MAN zu helfen, Hindernisse zu überfliegen.

Rush Jet: Rush wird zum Jetschlitten. Damit kann sich MEGA MAN in Überschallgeschwindigkeit fortbewegen.

Wenn Du Rush gefunden hast und ihn oder Tango benutzen willst, drücke die **START**-Taste. Wenn der Waffenbildschirm erscheint, bewegst Du das Control-Pad auf das Teil, das Du verwenden möchtest, und drückst die **A**-Taste.

LET'S TANGO! FORTSETZUNG

Zurück im Spiel drückst Du die **B**-Taste um Rush bzw. Tango zu rufen. Im Falle von Tango mußt Du die **B**-Taste gedrückt halten, um sie aufzuladen und dann loslassen, um abzufeuern.



SPEZIELLE GEGENSTÄNDE

In jedem Level stößt MEGA MAN auf nützliche Gegenstände, die seine Überlebenschancen im Kampf gegen die StarDroids vergrößern.



Energy Pellets: Diese Pillen laden MEGA MANs Energieleiste auf.



Weapon Capsules: Weapon Capsules laden den Energiebalken von MEGA MANs Spezialwaffe auf, die er gerade im Anschlag hat.



Energy Tanks: Energy Tanks laden MEGA MANs Energieleiste wieder voll auf. MEGA MAN kann diese Tanks aufheben, bis er sie braucht.



Mini Energy Tanks: Vier kleine Tanks ergeben einen großen.

SPEZIELLE GEGENSTÄNDE Fortsetzung



Weapon Tanks: Weapon Tanks laden die Spezialwaffe voll auf, die MEGA MAN gerade im Anschlag hat.



Super Tanks: Super Tanks laden sämtliche Energiebalken wieder voll auf.



P Chips: Power Chips können gesammelt und dann an Dr. Light übergeben werden. Mit Hilfe der P Chips kann Dr. Light hilfreiche neue Waffen für MEGA MAN entwickeln.



1-Up: Ein 1-Up (Extraleben) gibt MEGA MAN eine zusätzliche Chance, seine Aufgabe zu meistern.

HILFREICHE TIPS VON DR. LIGHT

1. Jeder der StarDroids ist mit einer speziellen Waffe zu verwunden. Wenn es danach aussieht, daß ein StarDroid nicht mit dem MegaArm zu bezwingen ist, mußt Du vielleicht erst eine andere Spezialwaffe finden, die Dir hilft ihn zu vernichten.
2. Wenn Du genug P Chips gesammelt hast, kann Dr. Light nützliche Verbesserungen für Deinen MegaArm bauen, die es Dir ermöglichen, Gegner zu packen und mehrfach zu treffen. Wenn Du über dieses Instrument verfügst, lade den MegaArm auf wie bisher. Wenn der Arm schießt und die Roboter trifft, drücke ein paarmal auf die B-Taste. Diese Technik kann Dir besonders gegen die StarDroids helfen.
3. Gerüchten zufolge befinden sich geheime Alien-Gems irgendwo im Weltall. Suche und finde sie, um die ultimative Waffe zu bauen.
4. Suche nach Geheimgängen, die Dich zu Freunden wie Protoman führen, die Dir nützliche Gegenstände geben.
5. Nachdem Du Mercury besiegt hast, benutze den Grab-Buster, um Deinen Energy-Balken wieder aufzuladen.

BENUTZEN VON PASSWÖRTERN

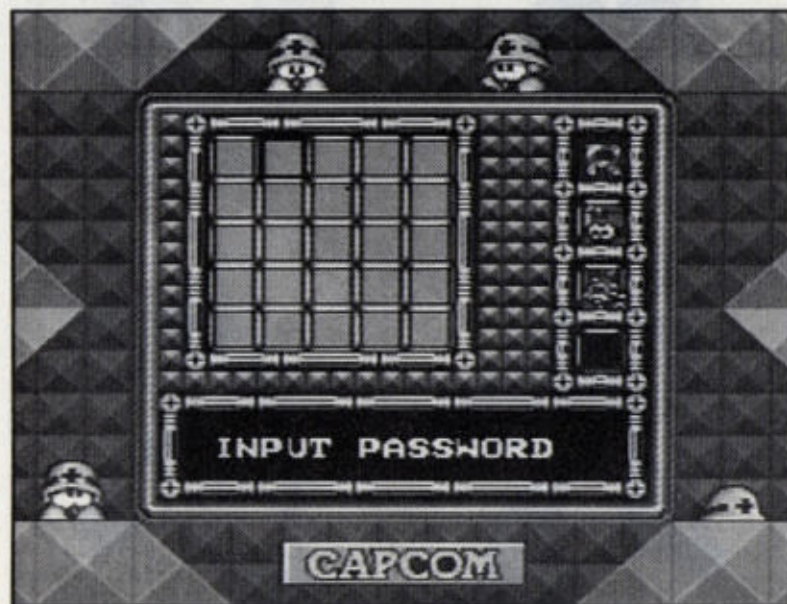
Während er im Weltall kräftig aufräumt, bekommt MEGA MAN immer wieder Paßwörter. Schreibe diese Paßwörter immer sorgfältig auf.

Wenn Du das nächste Mal **MEGA MAN V** spielst, kannst Du von der Stelle anfangen, an der Du Dein letztes Paßwort bekommen hast. Gehe dabei wie folgt vor:

1. Im Titelbildschirm bewegst Du den Pfeil neben PAßWORT und drückst die **A**-Taste.
2. Wenn das leere Paßwort-Gitter erscheint, bewege das Control-Pad, um die Klammern dorthin zu bewegen, wo Du einen Buchstaben eingeben möchtest. Drücke die **B**-Taste, um einen Buchstaben auszusuchen und die **A**-Taste um ihn einzusetzen.

BENUTZEN VON PASSWÖRTERN Fortsetzung

3. Wenn Du mit der Eingabe des Paßwortes fertig bist, drücke die **START**-Taste. Wenn das Paßwort richtig ist, wirst Du dorthin befördert, wo Du das Paßwort erhalten hast.



ROBOT MASTERS



NEPTUNE



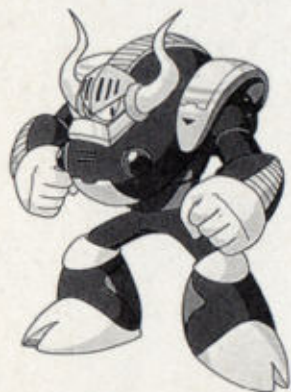
SATURN



VENUS



MERCURY



URANUS



MARS



PLUTO



JUPITER

PASSWÖRTER

PIER

TIELE

BTIER

PASSWÖRTER

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 Spielexperten 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

SAFETY PRECAUTIONS

Follow these suggestions to keep your **MEGA MAN V** 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 plastic case.
3. DO NOT try to disassemble your Game Pak.
4. DO NOT let your Game Pak come in contact with thinners, solvents, benzene, alcohol, or any other strong cleaning agents that can damage it.

Warning: Please read the enclosed consumer information and precautions booklet carefully before using your Nintendo® Hardware System or Game Pak.

TABLE OF CONTENTS

SAFETY PRECAUTIONS	25
SUPER GAME BOY USERS READ THIS!	27
GETTING STARTED	28
CONTROLLING MEGA MAN	30
THEY CAME FROM OUTER SPACE!	32
MEGA POWER!	34
LET'S TANGO!	35
SPECIAL ITEMS	37
HELPFUL ADVISE FROM DR. LIGHT	39
USING YOUR PASSWORD	40
ROBOT MASTERS	42
PASSWORDS	43
WARRANTY INFORMATION	45

SUPER GAME BOY USERS READ THIS!

Correctly insert the Game Boy Game Pak into the Super Game Boy. Next, insert the Super Game Boy into the Super NES and move the power switch on the Super NES to the ON position. For further operation information, please consult your Super Game Boy and/or Super NES instruction manual.

GETTING STARTED

1. Insert your **MEGA MAN V** Game Pak into your Nintendo Game Boy and turn it ON.
2. On the title screen, you can choose to begin a new game or use a password to continue a previous game.
To begin a new game, move the arrow next to **GAME START**, then press the **START** button.
To continue a previous game, please read the section entitled „*Using Your Password*“.
3. When the next screen appears, Dr. Light will explain what has happened while Mega Man was deactivated. After receiving his new Mega Arm attachment, Mega Man can teleport into action against one four different StarDroids.

GETTING STARTED continued

Use the control pad to select any area of the Earth controlled by a StarDroid and press the **A** button. Mega Man will race toward that city and be ready for action!

4. To end the game at any time, simply turn OFF your Nintendo Game Boy or Super Nintendo and remove your Game Pak.

CONTROLLING MEGA MAN

To Move Right or Left Press the control pad **right** or **left**.

To Jump Up Press the **A** button.

To Slide Press down on the control pad and hit the **A** button. Mega Man will slide in the direction he is facing.

To Climb a Ladder Press **up** or **down** to climb up or down.

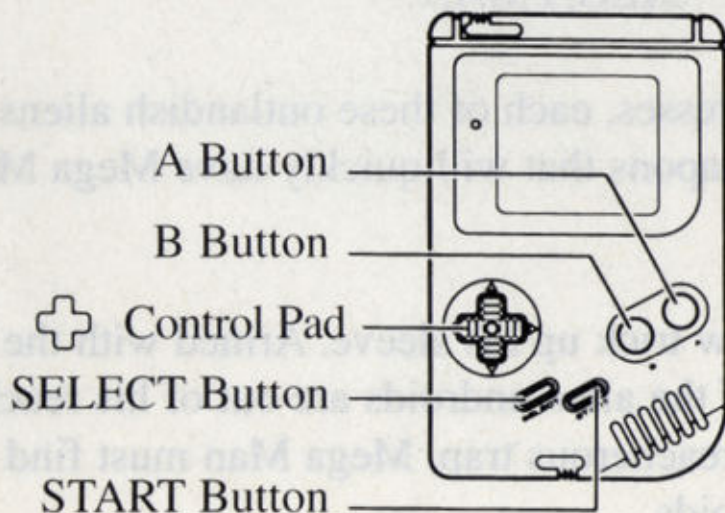
To Fire the Active Weapon Press the **B** button.

To Charge the Mega Arm Press and hold the **B** button.
(Only works when the normal cannon is selected.)

CONTROLLING MEGA MAN continued

To Activate the Weapon Screen Press the **START** button.

To Switch Back To The First Press the **B** button on the **Set of Four Bosses** Robot Selection Screen. (Can only be switched if you have already defeated the first four bosses.)



THEY CAME FROM OUTER SPACE

From the cosmic reaches of outer space comes mankind's greatest threat. An alien armada has targeted Earth and they plan to annihilate the human race.

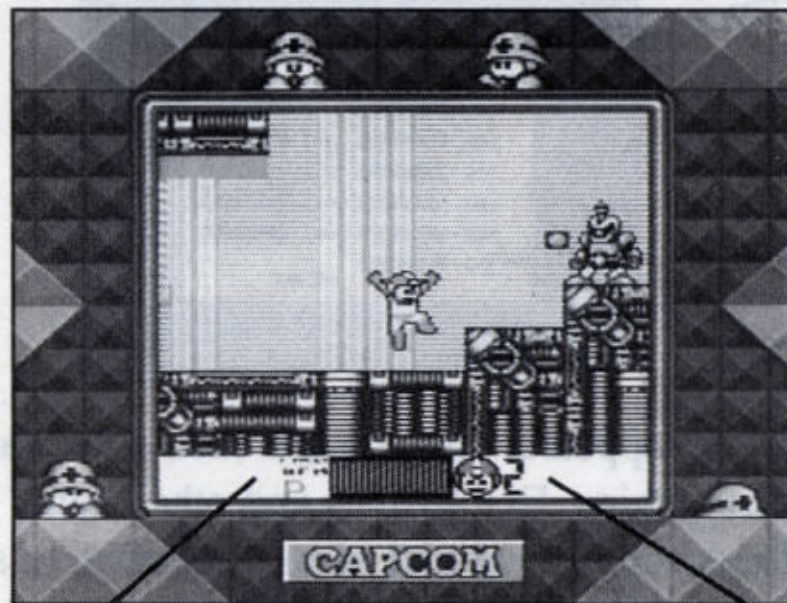
Totally impervious to all known weapons, the super-powers are helpless in the face of these alien invaders! The fate of the world once again lies in the hands of one man - MEGA MAN!

Encased in fiendish fortresses, each of these outlandish aliens have a battery of weird new weapons that will quickly have Mega Man seeing stars.

But Mega Man has a new trick up his sleeve. Armed with the miraculous new Mega Arm, none of the alien androids are out of his reach! Blasting his way through every treacherous trap, Mega Man must find the lair of each of these alien androids.

THEY CAME FROM OUTER SPACE continued

Once he blasts his way in, Mega Man must let loose with his entire arsenal of weapons to see what does the most damage. Once he finds the right one, he needs to keep on blasting until the robot is nothing but a pile of molten metal.



ENERGY LEVEL

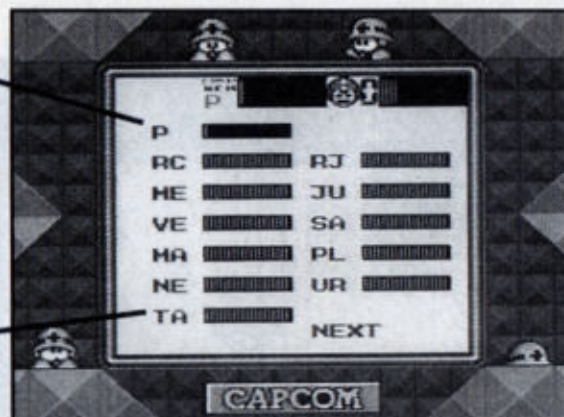
LIVES REMAINING

MEGA POWER!

As you blast each of the StarDroids into deep space, you will gain their special weapon and add it to Mega Man's arsenal. You can view the various weapons you have collected by pressing the **START** button.

WEAPONS

**WEAPON
ENERGY LEVEL**



When the weapon box appears, you can see each all of the Weapons, Energy Tanks, Power Chips, Extra Lives and other items you have collected so far. Press the control pad in any direction to select the weapon you wish to activate and then press the **A** button. When you return to action, Mega Man will be armed with that weapon.

LET'S TANGO!

Poor Dr. Light! He may be the world's most brilliant scientist, but he is an absent-minded fellow. While working on Tango, his new robotic attack cat, Dr. Light misplaced two of Rush's adapters. Now Mega Man and Tango must destroy the alien robots to get them back!

The Two Missing Rush adapters are:

Rush Coil: Rush turns into a springboard to send Mega Man flying over obstacles.

Rush Jet: Rush turns into a jet sled for super-sonic travel.

Once you find and want to use Rush, or when you want to use Tango press the **START** button. When the weapon box appears, press the control pad in any direction to highlight Tango or the Rush machine you wish to use and press the **A** button.

LET'S TANGO! CONTINUED

When you return to battle, press the **B** button to call your canine companion and Rush will leap to your side. Or if you need to call Tango, press and hold the **B** button to charge him up, and then release the **B** button to unleash Tango's furious furball!



SPECIAL ITEMS

As Mega Man blasts through an entire galaxy of robots, he'll find a variety of powerful items that will increase his chance of survival in the battles that lie ahead.



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 fully recharge Mega Man's energy supply. Mega Man can store these tanks until needed.



Mini Energy Tank: Collect 4 mini E-tanks to equal one big one.

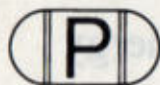
SPECIAL ITEMS CONTINUED



Weapon Tanks: Weapon Tanks fully recharge Mega Man's current special weapon.



Super Tanks: Super Tanks fully recharge all of Mega Man's powers.



P Chips: Power Chips can be collected and given to Dr. Light. He will be able to use the P Chips to create powerful new weapons for you.



1-Up: A 1-Up gives Mega Man one more chance to complete his mission.

HELPFUL ADVISE FROM DR. LIGHT

1. Each robot master is vulnerable to a certain type of weapon. If a robot master seems too hard to defeat using the Mega Arm, you may need to acquire a special weapon to defeat him.
2. If you have enough P-Chips, Dr. Light can make a cool enhancement for your Mega Arm that allows you to grab and hit enemies over and over. Once attached, fully charge the Mega Arm as before, but when the arm shoots and hits the robot, press the **B** button repeatedly. This technique is very useful against robot masters!
3. Secret alien gems are rumoured to be in outer space! See if you can find them for use in the Ultimate Weapon!
4. Look for secret passages that lead to friends like Protoman who will give you power-up items!
5. After you beat Mercury, use the Grab Buster to help recharge your main energy level.

USING YOUR PASSWORD

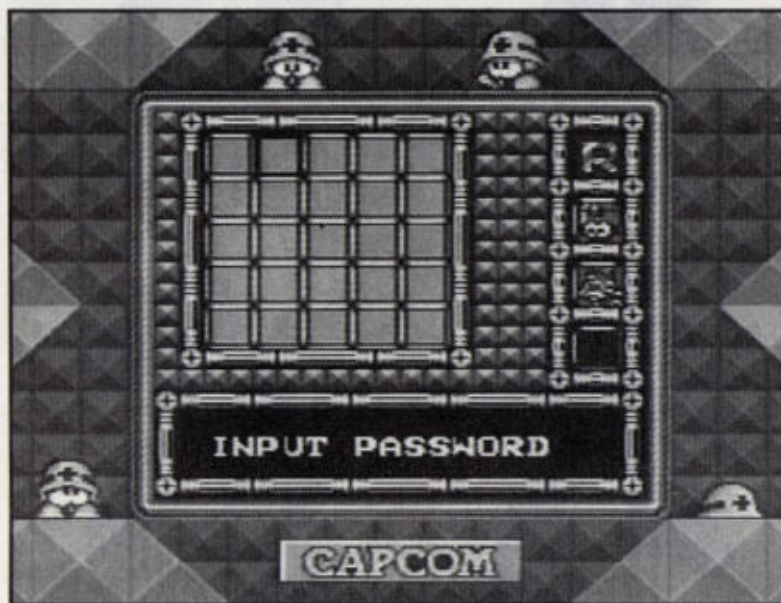
As you clean up the galaxy, Mega Man may be rewarded with a secret password. Copy each letter and its location in the password grid on a separate piece of paper. When you finish writing down your password, place it in a safe place.

The next time you play **Mega Man V**, you can continue from where you received your password. Here's how:

1. On the title screen, move the arrow next to *PASSWORD* and press the **A** button.
2. When the empty password grid appears, use the control pad to move the brackets to the location of the first letter. Press the **B** button to select the correct letter or blank and then press the **A** button.

USING YOUR PASSWORD CONTINUED

3. Once you have finished placing each of the letters in its correct location, press the **START** button. If the password is correct, the game will return you to the stage you received the password.



ROBOT MASTERS



NEPTUNE



SATURN



VENUS



MERCURY



URANUS



MARS



PLUTO



JUPITER

PASSWORDS

PASSWORDS

WARRANTY INFORMATION

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.

FRANÇAIS

90 - DAY LIMITED WARRANTY

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAKS

MARUENI SAKKI CORP. ("MARUENI") warrants to the original consumer purchaser that the Super Nintendo Entertainment System Game Pak will 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, MARUENI will repair or replace the defective Game Pak at its option, free of charge. To receive this warranty, service contact either our 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:

MARUENI SAKKI CORP., 1100 Alhambra, Los Angeles, CA 90026

Be sure to include your name, address and phone number, plus a description of the fault. Game Paks returned within period of the date of purchase or after the 90-day warranty period, will be MARUENI's option, be repaired or replaced at the service charge that is effect for out-of-warranty repairs. (Repair done after expiration of the purchase's warranty must be made by cheque or money order, payable to:

MARUENI SAKKI CORP.

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

This warranty does not interfere with your statutory rights.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Suivez ces suggestions afin de conserver votre cartouche **MEGA MAN V** en parfait état de marche.

1. Ne soumettez pas votre cartouche a des températures extrêmes.
conservez-la dans un lieu à température ambiante.
2. Ne touchez pas les connecteurs de votre terminal sur votre cartouche.
Gardez-la propre en la rangeant dans sa boîte protectrice.
3. N'essayez pas de démonter votre cartouche.
4. Evitez tout contact avec les dissolvants, les diluants, le benzène, l'alcool ou tout autre agent nettoyant susceptible de l'endommager.

Avertissement: veuillez lire attentivement le livret contenant les informations consommateurs et les précautions à prendre avant d'utiliser votre Nintendo® Hardware System ou votre cartouche.

TABLE DES MATIERES

PRECAUTIONS D'EMPLOI	47
UTILISATEURS DE SUPER GAME BOY, LISEZ CECI!	49
POUR COMMENCER	50
CONTROLLER MEGA MAN	52
ILS VIENNENT DE L'ESPACE!	54
MEGA POUVOIR!	56
ET SI ON DANSAIT LE TANGO?!	57
OBJETS SPECIAUX	59
CONSEIL PRATIQUE DU DR LIGHT	61
COMMENT UTILISER VOTRE MOT DE PASSE	62
MAITRES ROBOTS	64
MOTS DE PASSE	65
GARANTIE	67

UTILISATEURS DE SUPER GAME BOY, LISEZ CECI!

Insérer soigneusement le Game Boy Game Pak dans le Super Game Boy. Insérer ensuite le Super Game Boy dans le Super NES et mettre l'interrupteur de marche/arrêt du Super NES sur la position marche (ON). Pour les plus amples informations d'utilisation, voir le mode d'emploi du Super Game Boy et/ou du Super NES.

POUR COMMENCER

1. Insérez la cartouche **MEGA MAN V** dans votre Nintendo Game Boy et allumez-la.
2. A l'écran titre, vous pouvez choisir de commencer un nouveau jeu ou utiliser un mot de passe pour continuer un jeu précédent.

Pour commencer un nouveau jeu, placez la flèche sur **GAME START** (**COMMENCER JEU**), puis appuyez sur le bouton **START**.

Pour reprendre un jeu précédent, lisez la section intitulée "*Comment utiliser votre mot de passe*".

3. Lorsque l'écran suivant apparaît, le Dr Light expliquera ce qui s'est passé pendant que Mega Man était désactivé. Après avoir reçu sa nouvelle arme Mega Man, Mega Man peut se téléporter dans l'action contre un des quatre différents StarDroïdes.

POUR COMMENCER suite

Sélectionnez une zone de la Terre contrôlée par un StarDroïde à l'aide du Control pad et appuyez sur le bouton A. Mega Man filera vers la ville et se préparera à l'action!

4. Pour mettre fin au jeu à tout moment, éteignez votre Game Boy de Nintendo ou votre Super Nintendo et retirez votre cartouche.

CONTROLLER MEGA MAN

Pour se déplacer à gauche ou à droite: appuyez sur le Control pad vers la droite ou la gauche.

Pour sauter: appuyez sur le bouton **A**.

Pour glisser: appuyez vers le bas sur le Control pad et appuyez sur le bouton **A**. Mega Man glissera dans la direction dans laquelle il est tourné.

Pour monter sur une échelle: appuyez vers le haut ou vers le bas pour monter ou descendre.

Pour faire feu avec l'arme active: appuyez sur le bouton **B**.

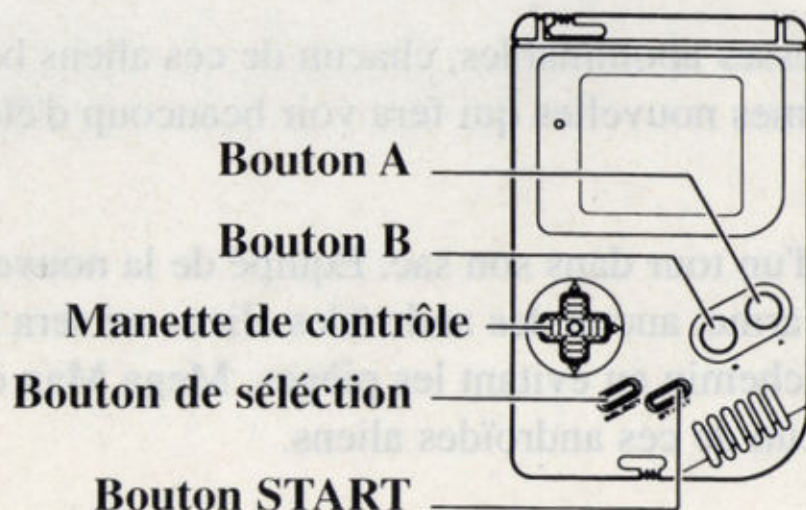
Pour faire feu avec la Mega arme: maintenez le bouton **B** enfoncé.
(Ne marche que lorsque le canon normal est sélectionné.)

CONTROLLER MEGA MAN suite

Pour activer l'écran arme (Weapon): appuyez sur le bouton **Start**.

Pour retourner au premier: appuyez sur le bouton **B**.

Quatre boss: Ecran de sélection des robots (ne peut être appelé que si vous avez déjà vaincu les quatre premiers boss).



ILS VIENNENT TOUT DROIT DE L'ESPACE

La menace la plus redoutable pesant sur l'humanité arrive du fin fond du cosmos. Une armada alienne a choisi la Terre pour cible et veut anéantir la race humaine.

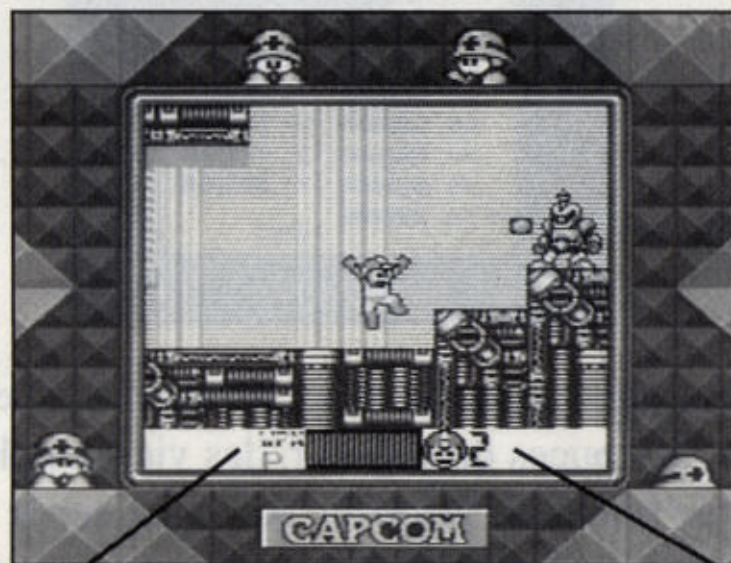
Résistant à toutes les armes connues, les super-pouvoirs sont impuissants face aux envahisseurs aliens! Le destin du monde repose une fois de plus entre les mains d'un homme... MEGA MAN!

Enfermé dans des forteresses abominables, chacun de ces aliens barbares dispose d'un arsenal d'armes nouvelles qui fera voir beaucoup d'étoiles à Mega Man.

Mais Mega Man a plus d'un tour dans son sac. Equipé de la nouvelle arme miraculeuse Mega arme, aucun des androïdes aliens ne sera hors d'atteinte! Se frayant un chemin en évitant les pièges, Mega Man doit trouver le repère de chacun de ces androïdes aliens.

ILS VIENNENT TOUT DROIT DE L'ESPACE suite

Une fois arrivé, Mega Man doit essayer son arsenal tout entier pour savoir quelle arme est la plus dangereuse. Une fois qu'il l'a trouvée, il devra continuer à tirer jusqu'à ce que le robot soit réduit à un simple tas de métal fondu.



NIVEAU D'ENERGIE

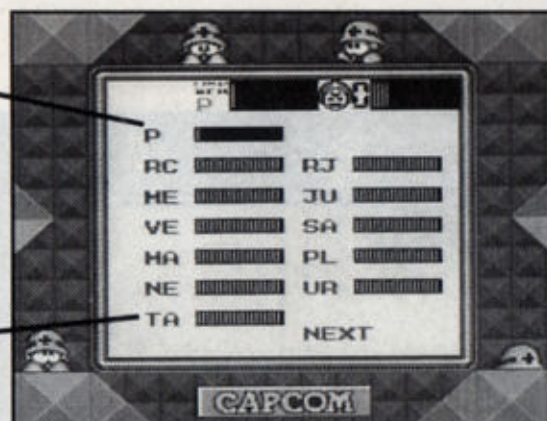
VIES RESTANTES

MEGA POUVOIR!

A mesure que vous pulvérisiez chacun des StarDroïdes dans l'espace, vous récupérez leur arme spéciale et celle-ci s'ajoute à l'arsenal de Mega Man. Vous pourrez voir les différentes armes réunies en appuyant sur le bouton **START**.

ARMES
WEAPON
ENERGY

NIVEAU
D'ENERGIE DES
ARMES



Lorsque la boîte des armes apparaît, vous verrez chacune des armes, des réservoirs d'énergie, des puces de pouvoir, des vies supplémentaires et autres objets que vous aurez ramassés jusqu'ici. Appuyez sur le Control pad dans une direction pour sélectionner l'arme que vous désirez activer puis appuyez sur le bouton **A**. Lorsque vous reprenez l'action, Mega Man sera équipé de cette arme.

ET SI ON DANSAIT LE TANGO?!

Pauvre Dr. Light! Il est peut être le scientifique le plus génial au monde, mais il est un peu tête en l'air. Alors qu'il travaillait sur Tango, son nouveau robot chat de combat, le Dr Light a interverti deux adaptateurs Rush. Maintenant, Mega Man et Tango doivent détruire les robots aliens pour les faire revenir!

Voici les deux adaptateurs Rush manquants:

Bobine Rush: Rush se transforme en trampoline pour envoyer Mega Man en l'air pour lui permettre de sauter par dessus les obstacles.

Jet Rush: Rush se transforme en jet pour un voyage supersonique.

Lorsque vous avez trouvé Rush et que vous voulez l'utiliser, ou lorsque vous voulez utiliser Tango, appuyez sur le bouton **START**. Lorsque la boîte aux armes apparaît, appuyez sur le Control pad dans une direction quelconque pour mettre Tango en surbrillance ou la machine Rush que vous voulez utiliser, puis appuyez sur le bouton **A**.

ET SI ON DANSAIT LE TANGO?! suite

Lorsque vous retournez à la bataille, appuyez sur le bouton **B** pour appeler votre compagnon canin et Rush sautera à vos côtés. Si vous avez besoin de l'aide de Tango, maintenez le bouton **B** enfoncé pour l'appeler puis relâchez-le. La boule de poils furieuse de Tango sera déchaînée!



OBJETS SPECIAUX

A mesure que Mega Man se bat contre une galaxie entière de robots, il trouve une série d'objets magiques qui augmenteront ses chances de survie dans les batailles qui suivront.



Pastilles d'énergie: ces pastilles augmentent le niveau d'énergie de Mega Ma.



Capsules d'armes: les capsules d'armes augmentent le niveau d'énergie de l'arme actuelle de Mega Man.



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



Mini Réservoir d'énergie: Réunissez-en 4 et vous aurez l'équivalent d'un gros réservoir.

OBJET SPECIAUX suite



Réservoir d'armes: les réservoirs d'armes rechargent complètement l'arme spéciale actuelle de Mega Man.



Super réservoirs: les super réservoirs rechargent complètement les pouvoirs de Mega Man.



Puces P: les puces de pouvoir peuvent être ramassées et données au Dr Light. Il pourra les utiliser pour créer de nouvelles armes puissantes à votre usage.



1-Up: il donne à Mega Man une chance de plus de finir sa mission.

CONSEIL PRATIQUE DU DR LIGHT

1. Chaque maître robot est vulnérable à un certain type d'arme. Si l'un d'entre eux semble trop difficile à vaincre avec la Mega Arme, il vous faudra peut-être acquérir une arme spéciale pour en venir à bout.
2. Si vous avez assez de puces P, le Dr Light pourra optimiser votre Mega Arme et vous permettra de saisir et frapper des ennemis sans relâche. Une fois équipé, chargez complètement la Mega Arme comme avant, mais lorsque vous tirez et que la charge atteint le robot, appuyez sur le bouton **B** plusieurs fois de suite. Cette technique est extrêmement utile contre les maîtres robots!
3. Il paraîtrait que des pierres précieuses aliennes sont dispersées dans l'espace! Essayez de les trouver pour les utiliser avec votre arme ultime!
4. Cherchez des passages secrets qui mènent jusqu'à des amis tels que Protoman, qui vous donneront des power-ups!
5. Après avoir vaincu Mercury, rechargez votre réserve d'énergie à l'aide du Grab Buster.

COMMENT UTILISER VOTRE MOT DE PASSE

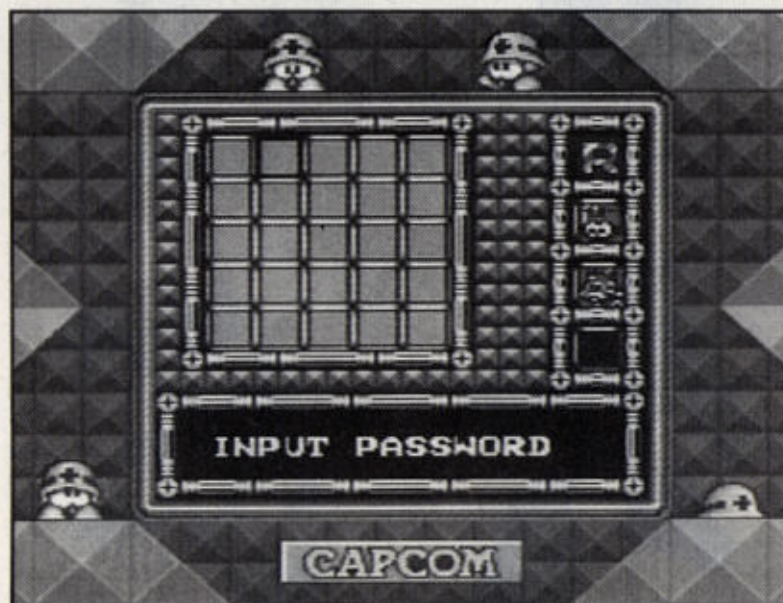
Alors que vous nettoyez la galaxie, vous recevrez peut-être un mot de passe secret. Copiez chaque lettre et son emplacement dans la grille de mot de passe sur une feuille de papier à part. Lorsque vous avez fini de copier le mot de passe, conservez-le précieusement.

La prochaine fois que vous jouerez à **Mega Man V**, vous pourrez reprendre à partir du lieu où vous avez reçu votre mot de passe. Voici comment faire:

1. A l'écran titre, placez la flèche près de **PASSWORD** (*MOT DE PASSE*) et appuyez sur le bouton **A**.
2. Lorsque la grille des mots de passe vide apparaît, utilisez le Control pad pour placer les parenthèses sur la première lettre. Appuyez sur le bouton **B** pour sélectionner la lettre voulue ou un espace vide puis appuyez sur le bouton **A**.

COMMENT UTILISER VOTRE MOT DE PASSE suite

3. Dès que vous avez placé chaque lettre au bon endroit, appuyez sur le bouton START. Si le mot de passe est correct, le jeu reprendra là où vous aviez reçu le mot de passe.



MAITRES ROBOTS



NEPTUNE



SATURN



VENUS



MERCURY



URANUS



MARS



PLUTO



JUPITER

MOTS DE PASSE

MOTS DE PASSE

GARANTIE

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, adresse complète et numéro 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.**

CAPCOM

Laguna
VIDEO GAMES

Distributed in Germany by
LAGUNA Videospiele Vertriebs &
Marketing GmbH, Am Südpark 12,
65451 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.

Distribuido en España por:
SPACO. S.A., Avda. de la Industria, 8
28760 Tres Cantos (Madrid)

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON