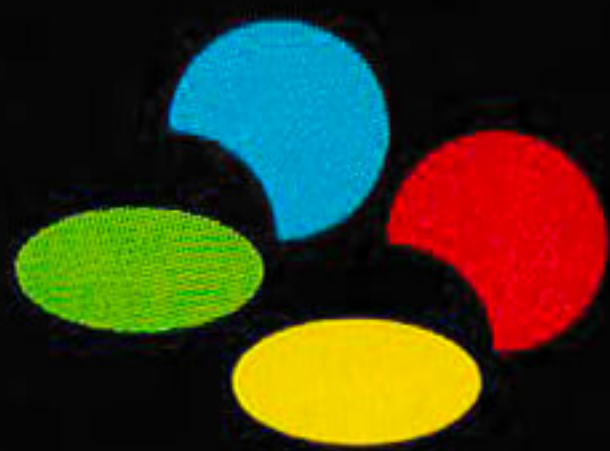


**MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING**



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.



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. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu MEGA MAN X* pour votre Super Nintendo Entertainment System™.

Veillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

SOMMAIRE

FRANÇAIS


PREPARATIFS.....	2
JOURNAL DU DR CAIN.....	3-7
COMMANDES DE BASE.....	8
PUISSANCE.....	9
ARMES.....	10
ECRAN DE STATUT.....	11
AVANT-PROJETS DU DR LIGHT.....	12-13
MOT DE PASSE.....	14
MODE OPTION.....	15
LES MUTANTS.....	16

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

*© 1993 CAPCOM

LICENSED FROM CAPCOM TO NINTENDO CO., LTD.

PREPARATIFS

- 
1. Insérez la cartouche de jeu MEGA MAN X dans votre Super Nintendo Entertainment System. Mettez celle-ci sous tension.
 2. Regardez attentivement le Dr Cain examiner les caractéristiques de X ou appuyez sur le bouton Start pour amener l'écran Titre.
 3. A l'affichage de celui-ci, trois choix s'offrent à vous : GAME START (démarrage du jeu), PASSWORD (mot de passe) et OPTION MODE (mode option). Au moyen de la manette multidirectionnelle, amenez X près de GAME START et appuyez sur le bouton Start.

{Pour plus de détails sur les modes OPTION et MOT DE PASSE, référez-vous aux chapitres adéquats expliqués plus loin dans ce manuel.}

4. A l'affichage du prochain écran, X se téléporte dans la ville et tente de localiser les mutants.
5. Pour mettre fin à la quête de X à n'importe quel moment, mettez votre Super Nintendo Entertainment System hors tension et retirez votre cartouche de jeu.

8 Avril

Toujours rien. Depuis le mois dernier, je filtre la terre à la recherche d'un fossile qui puisse étayer mes travaux sur la vie végétale mésozoïque... mais en vain. Demain, je vais utiliser un autre site pour mes excavations archéologiques. Peut-être serai-je plus chanceux.

9 Avril

Suis installé sur le nouveau site. Ai préparé une grille préliminaire pour les fouilles. L'emplacement E-46 présente certaines particularités. Il semblerait qu'une masse de métal ait été enterrée à plusieurs mètres de profondeur. Je pense commencer là demain.

10 Avril

Incroyable ! A quelques mètres de la surface, se trouvent les restes d'un labo. Il est en grande partie détruit, mais j'ai pu mettre la main sur des documents indiquant qu'il appartenait au fameux concepteur de robots, le Dr Thomas Light. J'ai commencé de compulser ce qui reste des notes du Dr Light et d'après celles-ci, il semblait sur le point de faire une découverte révolutionnaire. Ses notes parlent sans arrêt de la "capsule"...

13 Avril

J'ai trouvé ! Haute de 14 m et large de 8, la capsule était dissimulée sous un plafond effondré. Même sous tous ces débris, la capsule est intacte et continue à fournir une espèce de diagnostic. Il y a un avertissement sur la capsule, mais tous les indicateurs sont verts. Je pense qu'il n'y a pas de risque à l'ouvrir. Je saurai demain.

14 Avril

Aujourd'hui, j'ai fait la connaissance de X. Il est plus qu'un robot, il est d'un concept exclusif. Light lui a donné la faculté de penser et de prendre ses propres décisions. Parfois même, X semble plus humain que robot.

15 Avril

Light était un génie ! J'ai consulté ses notes d'avant-projets et elles sont à un bond quantique de toute découverte actuelle. Grâce à elles, j'ai pu préparer une réplique du design et l'intégrer dans une nouvelle génération de robots. Dès demain, je transporte X et le reste des affaires du Dr Light dans mon labo.

22 Novembre

Avec l'aide de X, j'ai terminé mon premier "Réploïde". Bien que je n'assimile pas dans sa totalité les travaux du Dr Light, j'ai pu apporter quelques modifications et le réploïde semble fonctionner parfaitement. Sa force et son intelligence sont sans limites et il est capable de prendre ses propres décisions. En fait, nous venons juste de nous disputer. Comme c'est bizarre !

3 Janvier

Depuis plusieurs semaines déjà, les réploïdes sortent de la chaîne de montage. C'est inouï comment ils ont pu s'adapter aux travaux les plus difficiles. De les voir travailler côte à côte avec les humains est encore étrange, mais chacun semble les accepter.

16 Février

Trois réploïdes sont devenus "mutants" et, avant qu'on puisse les arrêter, ils ont blessé deux personnes. C'est le troisième incident de ce type et je n'en connais toujours pas la cause ! Les rumeurs prétendent que le montage des réploïdes va cesser, mais je ne pense pas que cela va arriver. Peut-être suis-je devenu trop dépendant d'eux...

Le comité a décidé de créer une unité de "Chasseurs" pour détruire tout mutant avant qu'il ne cause des blessures. Le réploïde Sigma a été désigné comme chef des Chasseurs. Sigma est un des réploïdes les plus intelligents que j'ai créés et il est muni de mes derniers concepts de circuits. Ses systèmes devraient être réfractaires à tout problème.

16 Mai

Depuis deux mois que Sigma commande ses Chasseurs, aucune personne n'a été blessée. Nous commençons tous à "respirer"...

X m'inquiète un peu. Il ne sait pas trop quel est son but dans la vie et ce que le Dr Light a prévu pour lui. Avec le temps, il retrouvera son "identité"...

4 Juin

Ce que je redoutais le plus vient d'arriver. Aujourd'hui, Sigma s'est transformé en mutant et a converti la plupart des Chasseurs. Ses desseins sont encore obscurs, mais il semblerait qu'il ait décidé que les humains étaient des êtres inférieurs qui limitaient la croissance des réploïdes. Et pour cette raison, il a décidé d'anéantir la race humaine.

La population se cache ou essaie de quitter la cité. Je ne sais pas pour combien de temps encore nous allons pouvoir contrer les troupes de Sigma. Mais je crains d'avoir trop bien conçu ces réploïdes.

X a fait de cette guerre une affaire personnelle. Il veut rejoindre ZERO, le nouveau chef des Chasseurs dans sa lutte contre Sigma. Ses chances sont très minces, mais je ne veux pas l'arrêter. Il faut agir...

COMMANDES DE BASE



ALLER A GAUCHE OU A DROITE : Appuyez sur GAUCHE ou DROITE de la manette multidirectionnelle.

SAUTER : Appuyez sur le bouton B.

COURIR OU FONCER : Appuyez sur le bouton A ou appuyez deux fois en avant.

NOTE D'AVANT-PROJET : Courir n'est possible que si vous êtes équipé du Système d'Accélération d'Urgence (Emergency Acceleration System).

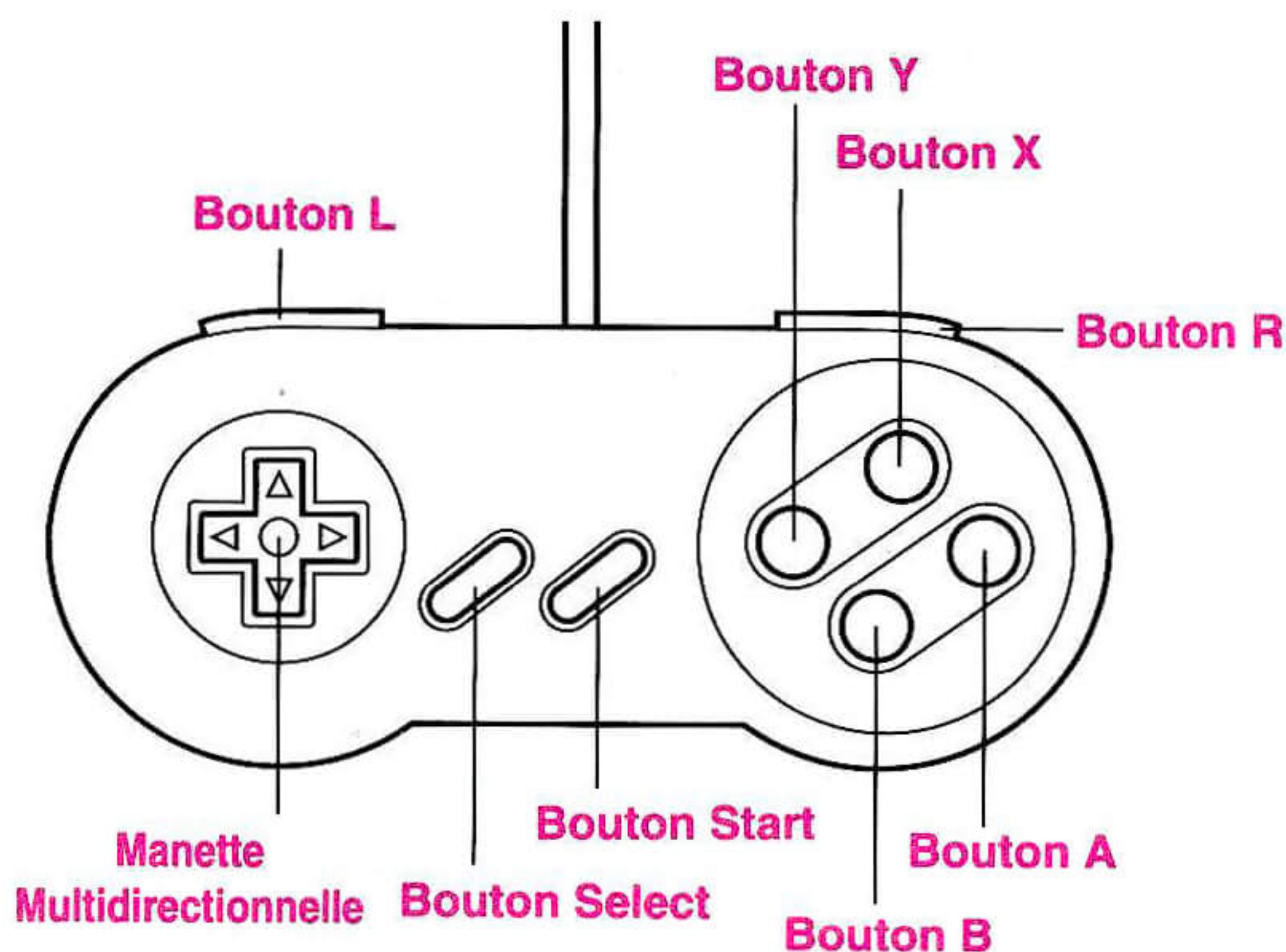
- Optionnel -

TIRER AVEC LE X-BUSTER : Appuyez sur le bouton Y que vous maintenez enfoncé. La charge de l'arme augmente jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton.

CHANGER D'ARME : Appuyez sur le bouton L ou R pour vous promener dans le système d'armes disponibles.

GRIMPER A UN MUR : Sautez contre le mur et appuyez sans arrêt sur le bouton B.

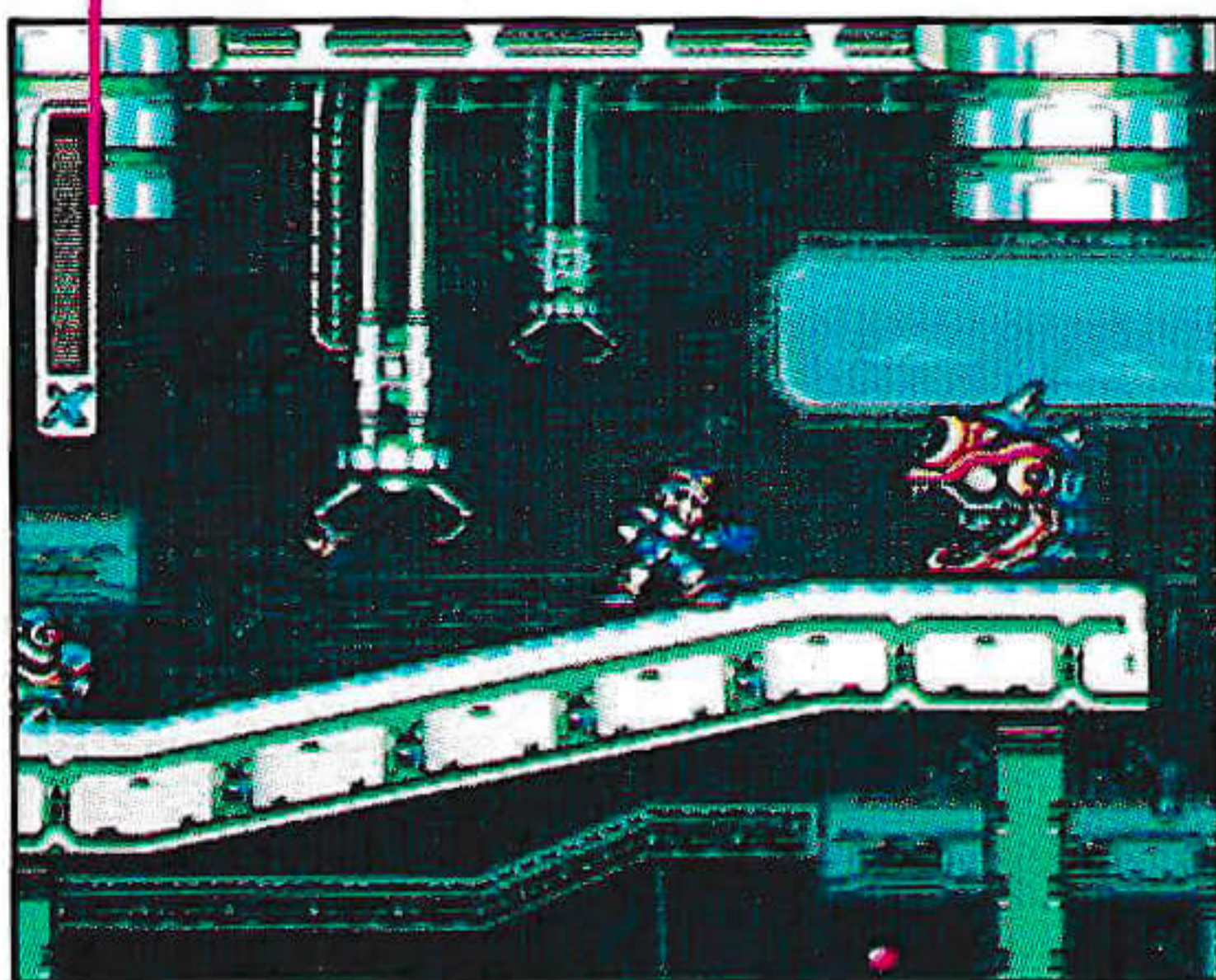
CONSULTER L'ECRAN DE STATUT : Appuyez sur le bouton Start.



PUISSANCE

X est alimenté par un réservoir de carburant à micro-fusion. Le niveau de son énergie en cours est indiqué par un compteur situé dans la partie supérieure gauche de l'écran. A chaque dégât subi, le compteur d'énergie de X diminue. Lorsque toute l'énergie est perdue, le générateur de fusion chauffe et explose. Cependant, en collectant des capsules d'énergie standard, la perte d'énergie peut être évitée. Donc, le fait d'utiliser ces capsules d'énergie permet à X de fonctionner indéfiniment.

COMPTEUR D'ENERGIE



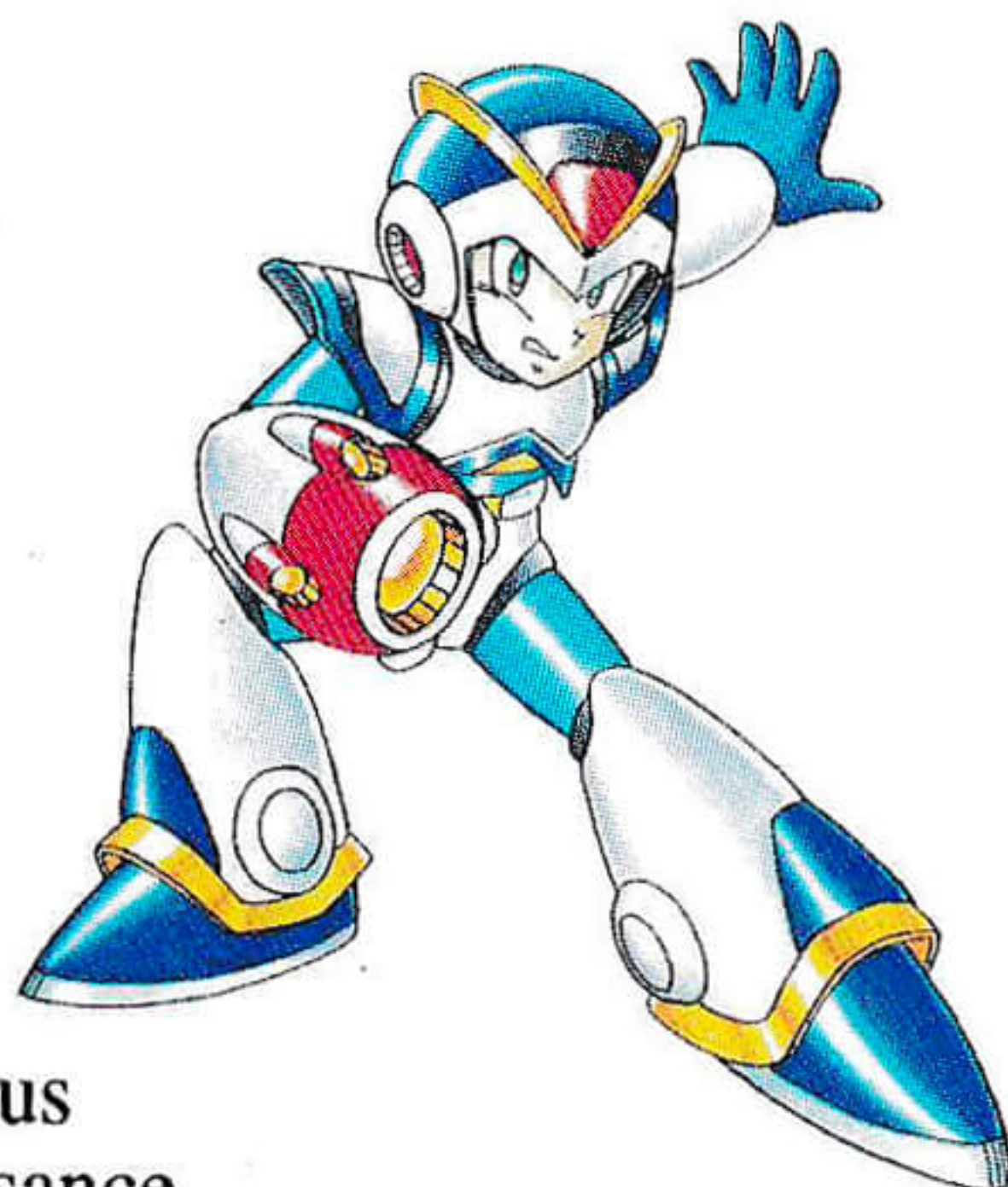
CAPSULE DE PUISSANCE

X a aussi la capacité de transporter jusqu'à quatre sous-réservoirs qui vont être stockés comme apport d'urgence en énergie. Dès que vous êtes équipé d'un sous-réservoir, toute capsule d'énergie collectée (alors que le compteur de X est rempli) est automatiquement transférée à un sous-réservoir. L'énergie peut être transférée d'un sous-réservoir au compteur principal de X par le biais de l'écran de statut. Appuyez sur le bouton Start pour activer cet écran, puis mettez un sous-réservoir en surbrillance. Lorsque c'est fait, appuyez sur le bouton Y pour vider ce réservoir.



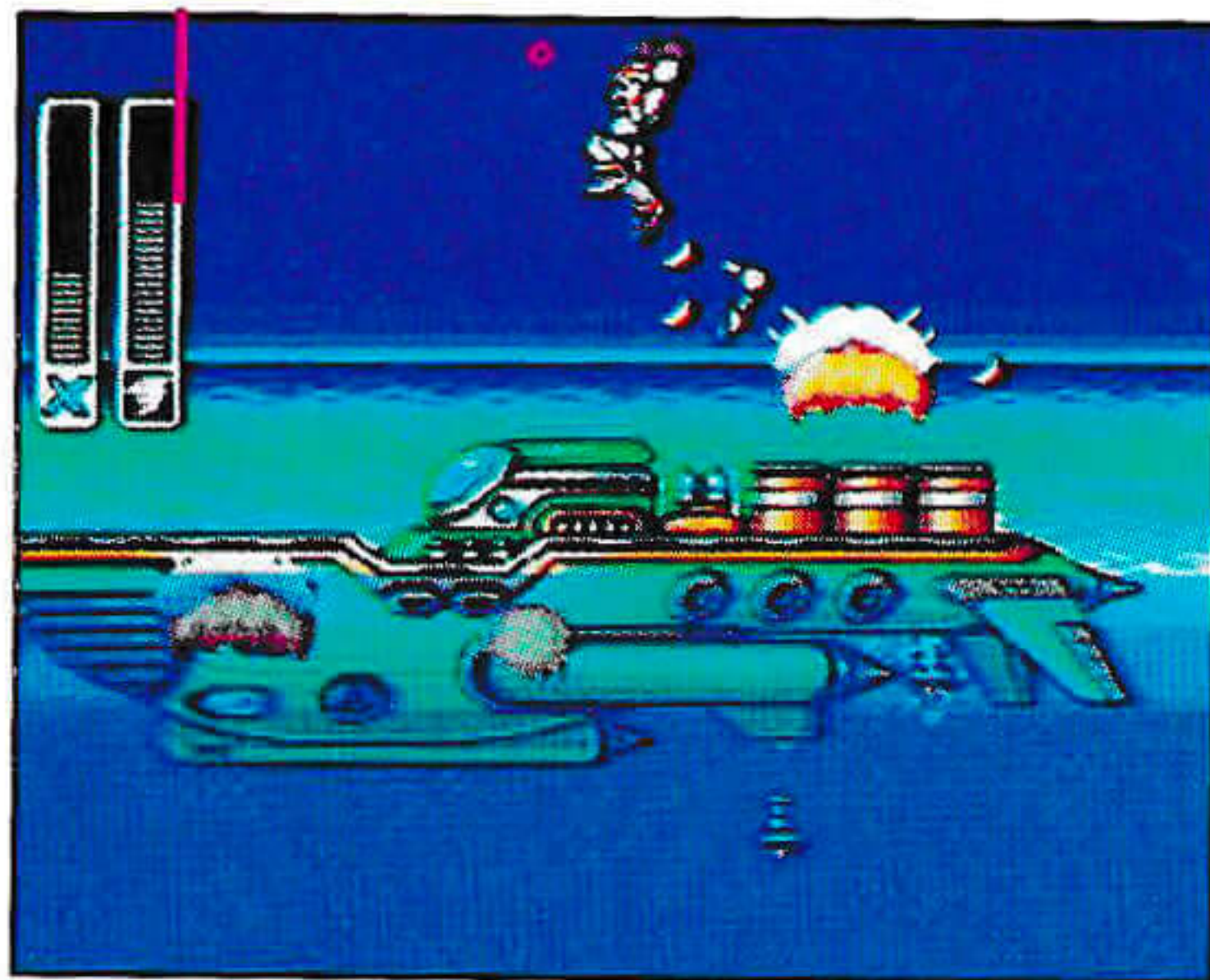
ARMES

Le X-Buster ainsi que son Système d'Arme Variable (Variable Weapon System) est révolutionnaire, comparé à tout Mega Buster existant. Sa puissance de tir a été augmentée et X peut passer à n'importe quel autre système d'arme grâce aux boutons L et R.

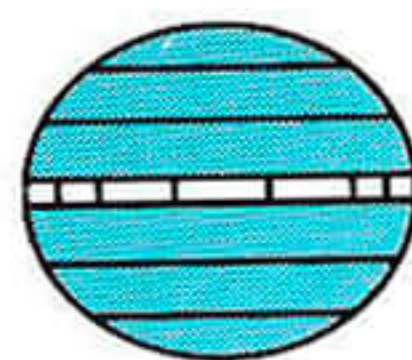


Le X-Buster peut être muni des armes récupérées sur les robots désactivés. Le niveau de puissance de l'arme pour l'arme spéciale active est indiqué à la droite du compteur d'énergie de X. Chaque fois que vous tirez avec l'arme spéciale, son niveau de puissance diminue. En collectant des capsules d'arme, X peut recharger l'arme spéciale qu'il utilise et ainsi éviter la perte totale de la puissance de celle-ci. Si X n'utilise pas d'arme spéciale et qu'il collecte une capsule d'arme, l'énergie sera automatiquement reportée sur l'arme possédant le moins d'énergie.

NIVEAU DE PUISSANCE DE L'ARME



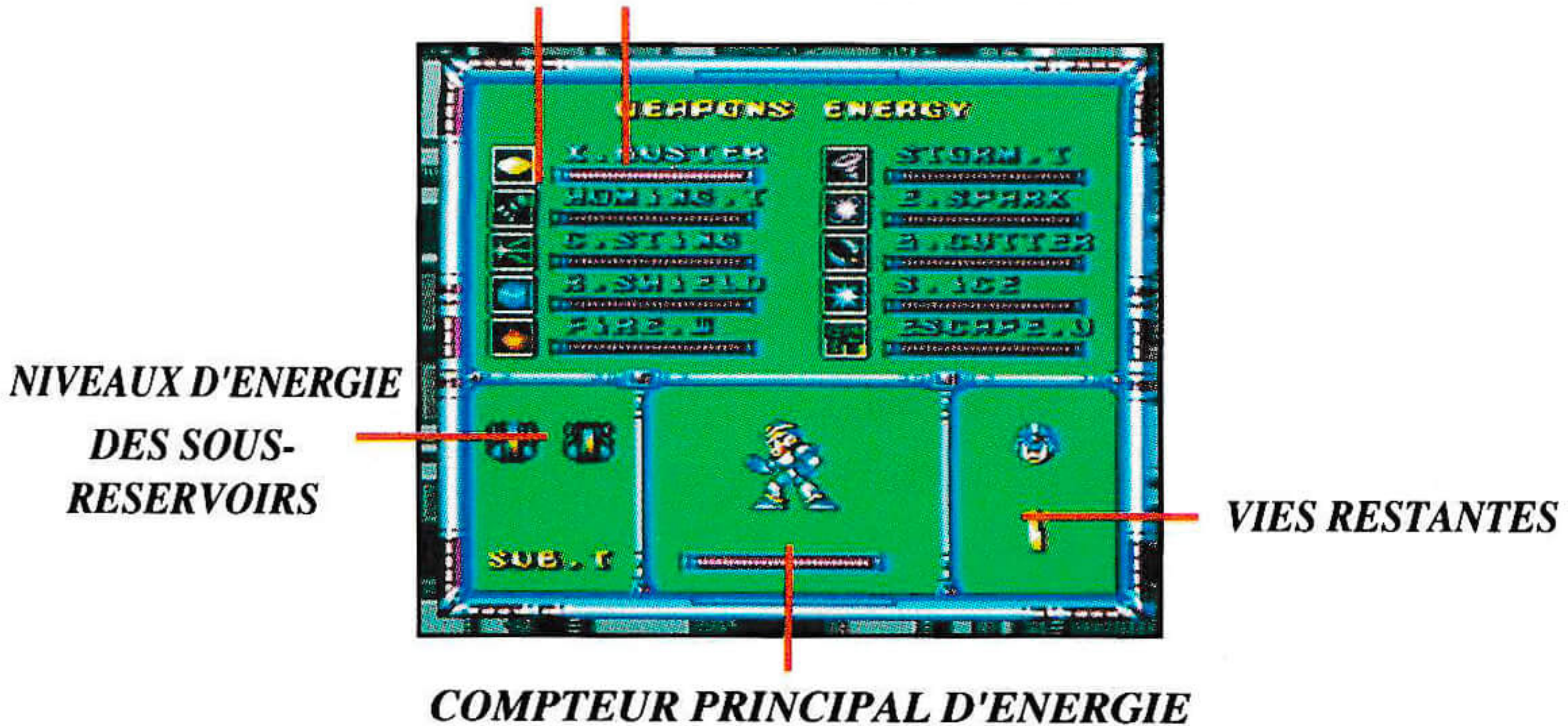
CAPSULE D'ARME



ECRAN DE STATUT

Vous pouvez consulter l'écran de statut du système interne de X en appuyant sur le bouton Start. Grâce à cet écran, X peut surveiller ses différents niveaux de puissance. L'écran présente toutes les armes spéciales disponibles et leur niveau de puissance. Il affiche aussi le compteur principal d'énergie de X, les niveaux d'énergie des sous-réservoirs ainsi que les vies restantes.

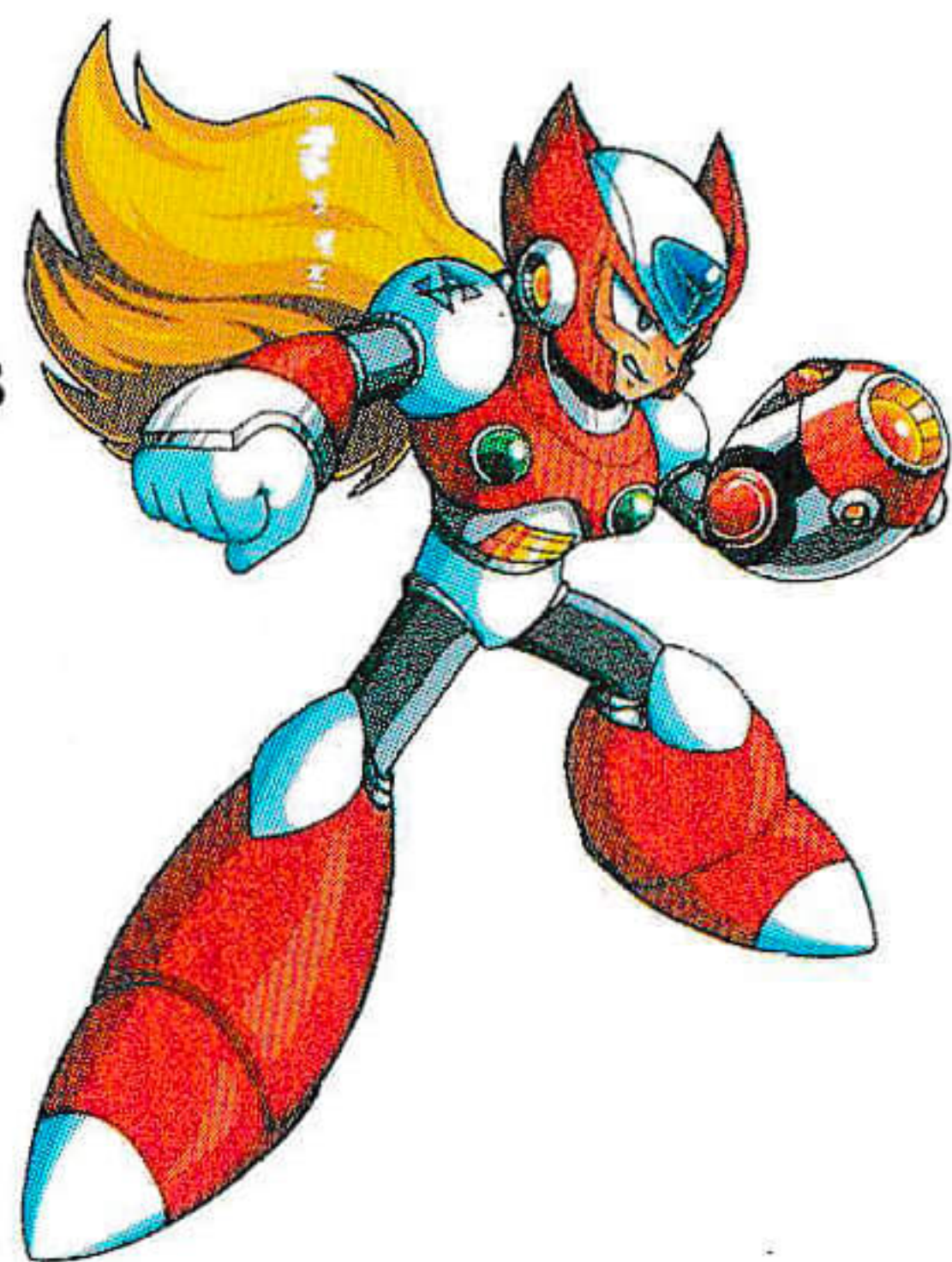
ARMES SPECIALES . NIVEAUX D'ENERGIE



A l'affichage de l'écran de statut, mettez une des armes en surbrillance au moyen de la manette multidirectionnelle. Appuyez sur le bouton Start. Dès que X retourne à l'écran de jeu, il sera équipé de cette arme.

NOTE D'AVANT-PROJET :

X est aussi équipé d'une unité de fuite qui ne peut être activée que s'il a déjà terminé une zone. Si cette zone n'est pas totalement nettoyée, l'unité ne fonctionnera pas.



AVANT-PROJETS DU DR LIGHT



Je viens de mettre au point un nouveau concept qui va augmenter la capacité d'énergie de X. La collecte de conteneurs de coeurs augmente instantanément la taille du compteur d'énergie de X. Il pourra donc subir plus de dégâts.

T. Light

L'unité de fuite de X va lui permettre de se téléporter hors de toute zone qu'il a déjà nettoyée. Il pourra donc explorer complètement une région sans pour cela être obligé de voyager jusqu'au bout de la zone.

T. Light

Il est de notoriété publique que les robots sont sensibles à certains types d'armes. Maintenant, au cours d'un combat, X peut passer rapidement aux armes spéciales en utilisant le bouton L ou R. Cela évite d'avoir à rechercher l'arme qui fera le plus de dégâts.

T. Light



Grâce au Système d'Accélération d'Urgence qui permet d'atteindre la vitesse maximale, X peut bondir deux fois plus vite que d'habitude. Il peut ainsi surmonter de nombreux obstacles.

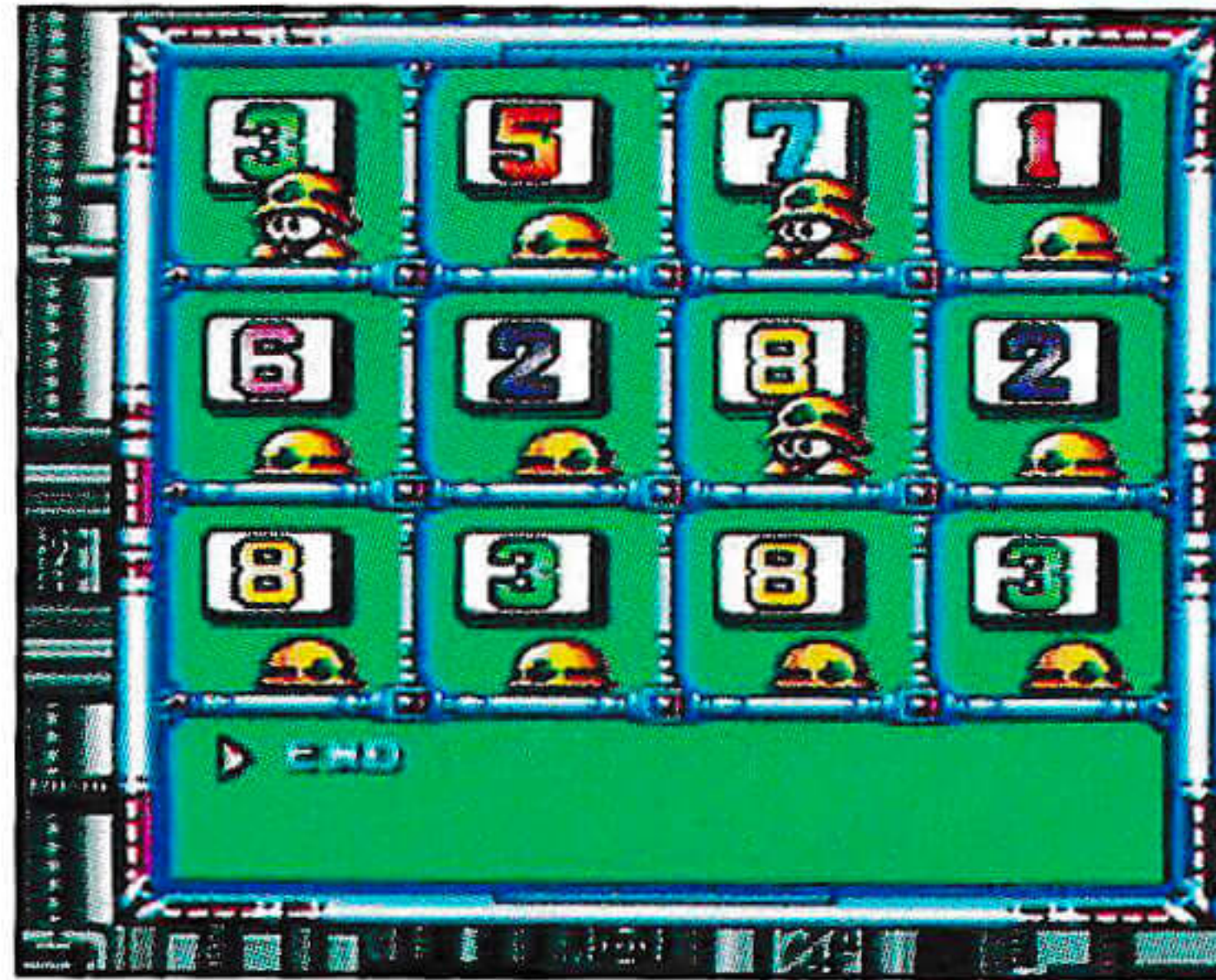
T. Light

Similaire au Mega Buster, le X-Buster permet à son utilisateur d'y joindre un système d'arme existant. Contrairement au Mega Buster, il sera possible de charger ce système d'arme pour augmenter sa puissance et sa portée. Cette capacité n'existe pas encore, mais j'apporterai cette modification par la suite.

T. Light

MOT DE PASSE

Ce mode permet au joueur d'introduire le mot de passe qui lui a été donné et de continuer sa partie à partir de ce point dans le jeu.



Lorsque X bat un des réploïdes mutants de Sigma, une grille de 12 chiffres apparaît. Recopiez les numéros dès qu'ils sont affichés sur la grille et rangez votre mot de passe dans un endroit sûr.

La prochaine fois que vous jouez, introduisez ce mot de passe pour revenir au même point du jeu. Voici comment procéder :

1. A l'écran Titre, sélectionnez PASSWORD et appuyez sur le bouton Start.
2. A l'affichage de la grille, utilisez les boutons Y et B pour insérer le premier chiffre de votre mot de passe. Une fois que ce chiffre est dans sa case, déplacez-vous vers la case suivante à l'aide de la manette multidirectionnelle.
3. Après avoir introduit tous les chiffres, appuyez sur le bouton Start. Si votre mot de passe est correct, le jeu va repartir à partir du point où vous avez reçu le mot de passe.

MODE OPTION

A l'écran Titre, appuyez sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour amener le curseur à côté de OPTION MODE. Appuyez sur le bouton Start. A l'affichage du prochain écran, appuyez sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour mettre en surbrillance l'option que vous désirez modifier.



KEY CONFIG :

Cette option vous permet de modifier les paramètres des différents boutons utilisés au cours du jeu.

Mettez en surbrillance l'action que vous désirez modifier et appuyez sur le bouton que vous voulez utiliser. Le changement sera automatique.

SOUND MODE :

Cette option vous permet de choisir entre STEREO et MONO.

Appuyez sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle pour mettre en surbrillance l'option désirée.

B.G.M. :

Cette option vous donne accès aux différentes bandes sonores utilisées dans MEGA MAN X.

Appuyez sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle pour changer de chiffre et appuyez sur le bouton Y pour écouter la musique.

S.E. :

Grâce à cette option, vous écoutez les effets sonores de MEGA MAN X.

Appuyez sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle pour changer de chiffre et appuyez sur le bouton Y pour écouter l'effet sonore correspondant.

EXIT :

Mettez cette option en surbrillance et appuyez sur le bouton Start pour quitter l'écran OPTION.

LES MUTANTS



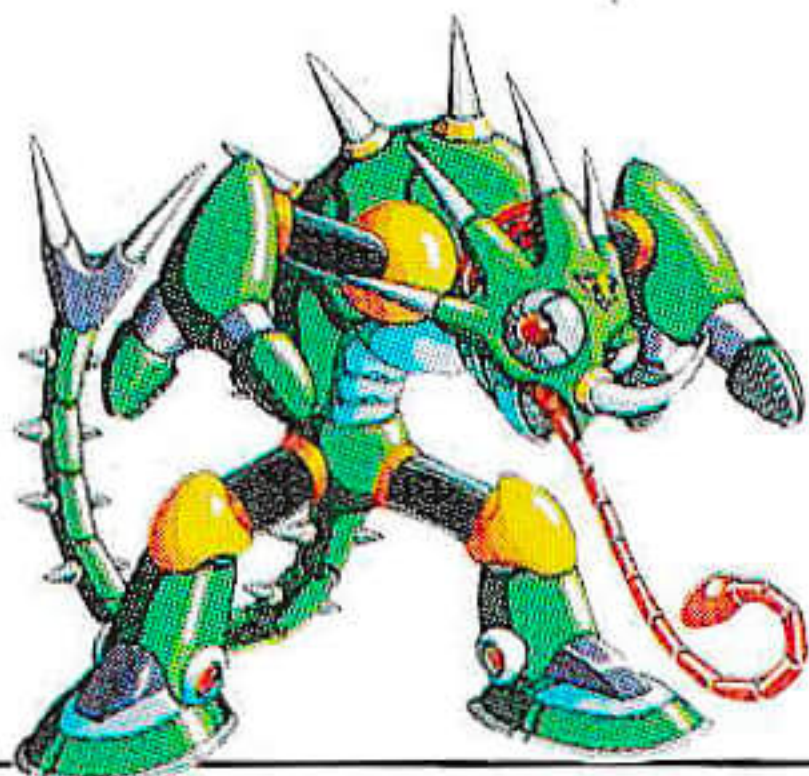
PINGOUIN GLACIAL



MANDRILL A ETINCELLES



PIEUVRE LANCEUSE



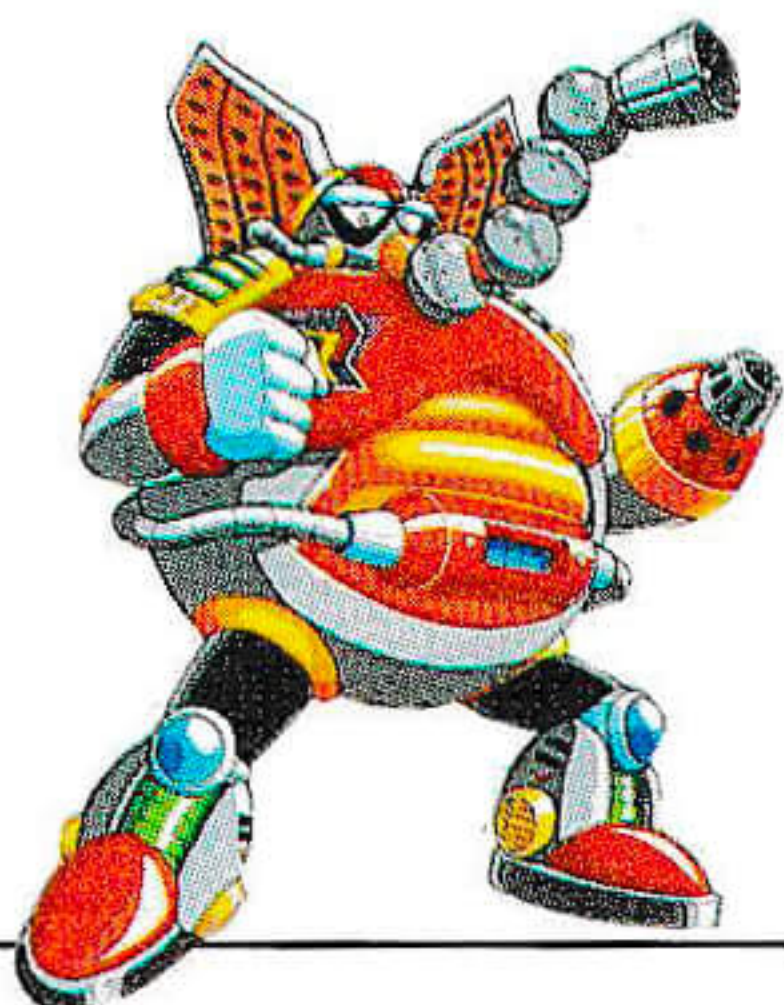
CAMELEON VENIMEUX



AIGLE FOUDROYANT



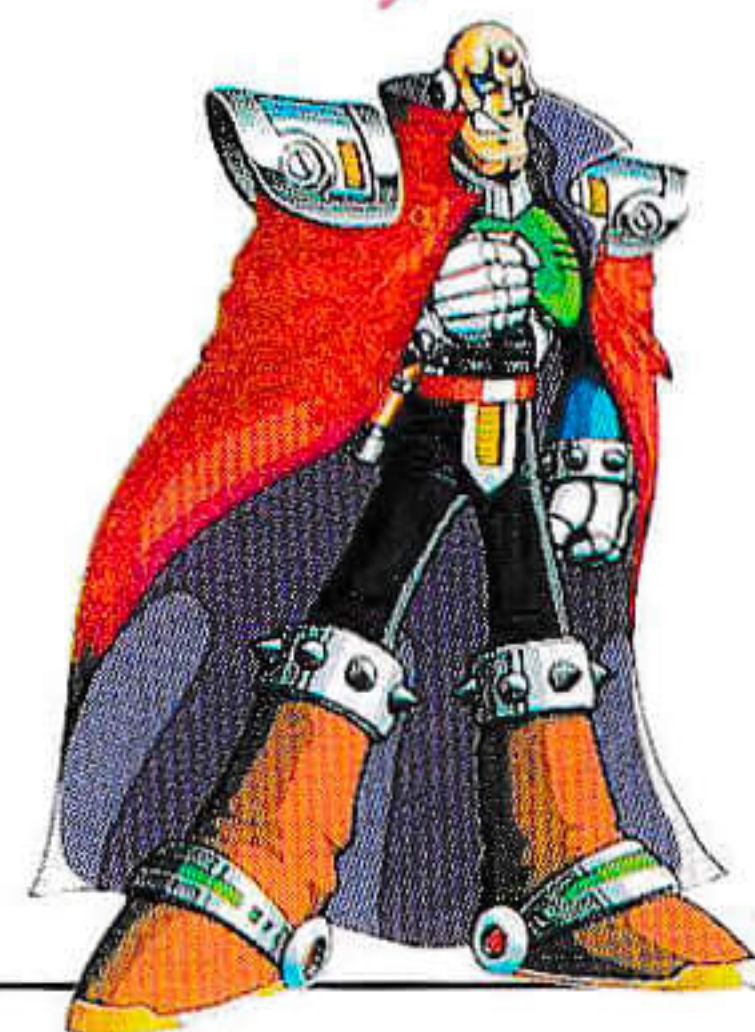
TATOU BLINDE



MAMMOUTH ENFLAMME



KUWANGER EXPLOSIF



SIGMA

FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la Super Nintendo pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP 797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

**Pour toute information sur les jeux Nintendo,
appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55.
Si vous avez un Minitel, 3615 NINTENDO, 24h/24h, 7 jours/7.
Ou écrivez-nous au
CLUB NINTENDO
BP 14
95311 ST OUEN L'AUMONE**



GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

**Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)**

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, NINTENDO soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P.271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

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



POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

Vous êtes bloqué dans un niveau ?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en
jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des
difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

16 (1) 34 64 77 55

du lundi au samedi, de 9h à 19h (18h les vendredi et samedi)

ou 24h / 24h, 3615 NINTENDO

Ou écrivez-nous au

CLUB NINTENDO

BP 14

95311 ST OUEN L'AUMONE

EN BELGIQUE

02/478.92.08

du lundi au vendredi, de 14h à 18h

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



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 altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met MEGA MAN X* voor het Super Nintendo Entertainment System™.

Lees deze handleiding eerst goed door om dit spel grondig te leren kennen en bewaar hem ook om er later iets in te kunnen opzoeken.

INHOUD

NEDERLANDS

HET STARTEN VAN HET SPEL.....	22
HET DAGBOEK VAN DR. CAIN.....	23-27
BASISFUNCTIES VAN DE BEDIENINGSKNOPPEN.....	28
ENERGIESYSTEMEN.....	29
WAPENSYSTEMEN.....	30
HET STATUSSCHEM.....	31
DR. LIGHT'S ONTWERPNOTITIES.....	32-33
PASWOORDMODUS.....	34
DE INSTELMODUS.....	35
DE "MAVERICKS" (KRANKZINNIGE ROBOTS).....	36

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

*© 1993 CAPCOM

LICENSED FROM CAPCOM TO NINTENDO CO., LTD.

HET STARTEN VAN HET SPEL



1. Doe de cassette met Mega Man X in het Super Nintendo Entertainment System en zet dit aan.
2. Let goed op het scherm als Dr. Cain de ontwerpspecificaties van X doorneemt of druk op de startknop om meteen naar het titelscherm te gaan.
3. Op dat titelscherm staan de volgende keuzemogelijkheden: GAME START (spel starten), PASSWORD (paswoord) en OPTION MODE (instelmodus). Gebruik de vierpuntsdruktoets om de X naast GAME START te zetten en druk vervolgens op de startknop.

{Zie voor een uitleg van de paswoord- en instelmodus de betreffende hoofdstukken verderop in deze handleiding.}

4. Als het volgende scherm verschijnt, wordt X in één keer naar de stad gevoerd waar hij moet proberen de schuilplaats van de krankzinnige robots te ontdekken.
5. De speurtocht van X kan te allen tijde worden onderbroken door simpelweg het Super Nintendo Entertainment System uit te zetten en de cassette eruit te halen.

8 april

Nog steeds niets. Hoewel ik heel zorgvuldig al het vuil heb doorzocht, op zoek naar de fossiele afdruk die mijn bevindingen over het Mesozoïsche plantenleven zou kunnen bevestigen, sta ik tot nu toe nog steeds met lege handen. Morgen verplaats ik mijn archeologische opgraving naar een nieuwe plek. Misschien heb ik daar meer geluk.

9 april

Heb mijn kamp op een nieuwe plek opgezet en de eerste vakverdeling voor de opgravingen gemaakt. Op locatie E-46 heb ik enkele merkwaardige metingen gedaan. Het lijkt wel of daar, enkele meters onder de grond, iets metaalachtigs begraven ligt. Ik denk dat ik daar morgen maar begin.

10 april

Ik kan nog steeds niet geloven wat ik heb gevonden! Enkele meters onder de grond lagen de resten van een laboratorium. Hoewel het grootste deel daarvan beschadigd was, is het me gelukt papieren te vinden die erop wijzen, dat het aan de beroemde robotontwerper Dr. Thomas Light heeft toebehoord. Ik ben begonnen de restanten van Dr. Light's notities te bestuderen en daaruit blijkt, dat hij op het punt van een belangrijke doorbraak stond. In zijn aantekeningen wordt telkens over "de capsule" gesproken.

13 april

Ik heb hem gevonden. Onder een ingestort plafond stond de capsule, 14 meter hoog en 8 meter breed. Zelfs onder al dat puin is hij intact gebleven. Toen ik hem vond, was hij bezig aan een soort diagnose. Er staat een waarschuwing op, maar al zijn lichtjes staan op groen. Het lijkt me dus veilig hem te openen. Dat weet ik morgen.

I II KNOW TOMMOROW.

14 april

Vandaag heb ik "X" ontmoet. Niet zomaar een robot. X is iets heel anders. Dr. Light heeft hem namelijk het vermogen gegeven tot denken en tot het zelfstandig nemen van beslissingen. Soms lijkt X meer op een mens dan op een machine.

15 april

Light was een genie! Ik heb nu zijn ontwerpaantekeningen doorgenomen en zij vormen een kwantumsprong die veel groter is dan de wereld ooit heeft gezien. Op basis daarvan kan ik misschien een copie van zijn ontwerp maken en die in een nieuwe generatie robots integreren. Morgen begin ik met het overbrengen van X en de rest van Dr. Light's spullen naar mijn laboratorium.

22 november

Met behulp van X heb ik mijn eerst "reploid" (gereproduceerde robot) gemaakt. Hoewel het mij niet helemaal duidelijk is, hoe alle systemen van Dr. Light werken, is het mij gelukt enkele wijzigingen aan te brengen. Ik weet niet beter, of mijn reploid werkt nu perfect. Zijn kracht en zijn intelligentie zijn werkelijk grenzeloos en hij is ten volle in staat zijn eigen beslissingen te nemen. Sterker nog, we hebben zelfs voor het eerst ruzie gemaakt. Wat intrigerend!

3 januari

De nieuwe reploids lopen nu al enkele weken van de lopende band. Het is werkelijk ongelooflijk hoe zij zich hebben weten aan te passen aan zelfs de lastigste klussen. Het is best nog wel vreemd ze te zien samenwerken met mensen, maar iedereen lijkt ze met plezier te aanvaarden.



16 februari

Drie reploids zijn vandaag krankzinnig geworden en hebben twee mensen verwond voordat ze konden worden tegengehouden. Dit is nu al de derde keer dat dit soort gedrag zich voordoet, terwijl ik nog steeds geen flauw idee heb waardoor het wordt veroorzaakt! Sommigen beweren dat er zal worden gestopt met de productie van nog meer reploids, maar ik denk van niet. Misschien zijn we wel te afhankelijk van ze geworden...

De raad heeft nu beslist een groep "Jagers" te vormen om iedere krankzinnige reploid te vernietigen voordat hij iemand kwaad kan doen. De reploid Sigma heeft de leiding over de Jagers gekregen. Sigma is één van de intelligentste reploids die ik ooit heb gecreëerd en bevat enkele van de modernste elektronische circuits. Zijn systemen moeten immuun zijn voor elk probleem.

16 mei

Sigma heeft nu al twee maanden de leiding over de jacht op krankzinnige robots en het is hem en zijn jagers gelukt verdere verwondingen van mensen te voorkomen. Iedereen haalt nu weer wat opgeluchter adem...

Ik maak me zorgen over X. Hij lijkt wat onzeker over zijn plaats in het leven en wat Dr. Light met hem voorhad. Maar als hij wat tijd krijgt, ben ik ervan overtuigd, dat hij zijn weg wel zal vinden...

4 juni

Mijn ergste nachtmerrie is bewaarheid geworden: Sigma is vandaag krankzinnig geworden en heeft de meeste andere jagers met zich meegenomen. Zijn motieven zijn niet duidelijk, maar het schijnt dat hij heeft "beslist" dat mensen inferieure wezens zijn die de groei van de reploids beperken. Daarom heeft hij besloten, dat alle mensen nu moeten worden uitgeroeid.

Het grootste deel van de bevolking heeft zich verstoopt of probeert de stad uit te vluchten. Ik weet niet zeker hoe lang we het nog tegens Sigma's strijdkrachten kunnen volhouden. Ik ben bang dat ik die reploids te goed heb gebouwd.

X trekt zich het nieuws over de oorlog heel erg aan. Hij wil zich bij Zero voegen, de nieuwe leider van de jagers op krankzinnige robots, om achter Sigma aan te gaan. Ik twijfel aan hun kansen, maar ik zal hem niet tegenhouden. Er moét iets worden gedaan...

BASISFUNCTIES VAN DE BEDIENINGSKNOPPEN

**OM X NAAR LINKS OF
RECHTS TE LATEN GAAN:**

Druk op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets.

**OM X TE LATEN SPRINGEN:
OM X TE LATEN RENNEN
OF SPRINTEN:**

Druk op de B knop.

Druk op de A knop of twee keer naar voren.

OPMERKING BIJ HET ONTWERP:
X kan alleen rennen als hij (naar keuze) is uitgerust met het "Emergency Acceleration System" (nood-acceleratiesysteem).

DE X-BUSTER AFVUREN:

Druk op de Y knop en houd deze ingedrukt. De lading van het wapen neemt toe totdat de Y knop wordt losgelaten.

VAN WAPENS WISSELEN:

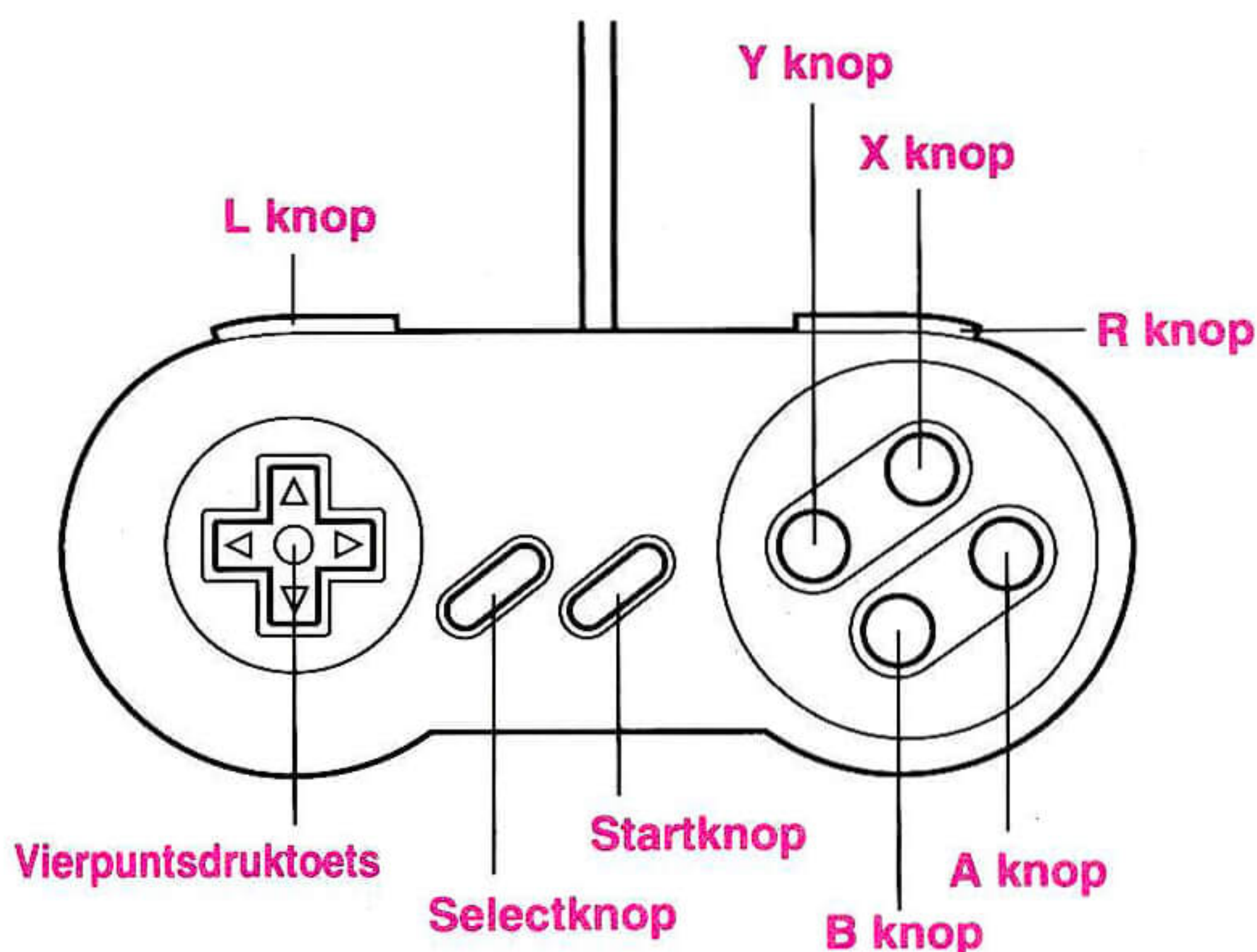
Druk op de L of de R knop om door de beschikbare wapensystemen heen te gaan.

EEN MUUR BEKLIMMEN:

Laat X tegen de muur opspringen en druk dan snel achter elkaar op de B knop.

HET STATUSSCHEM BEKIJKEN:

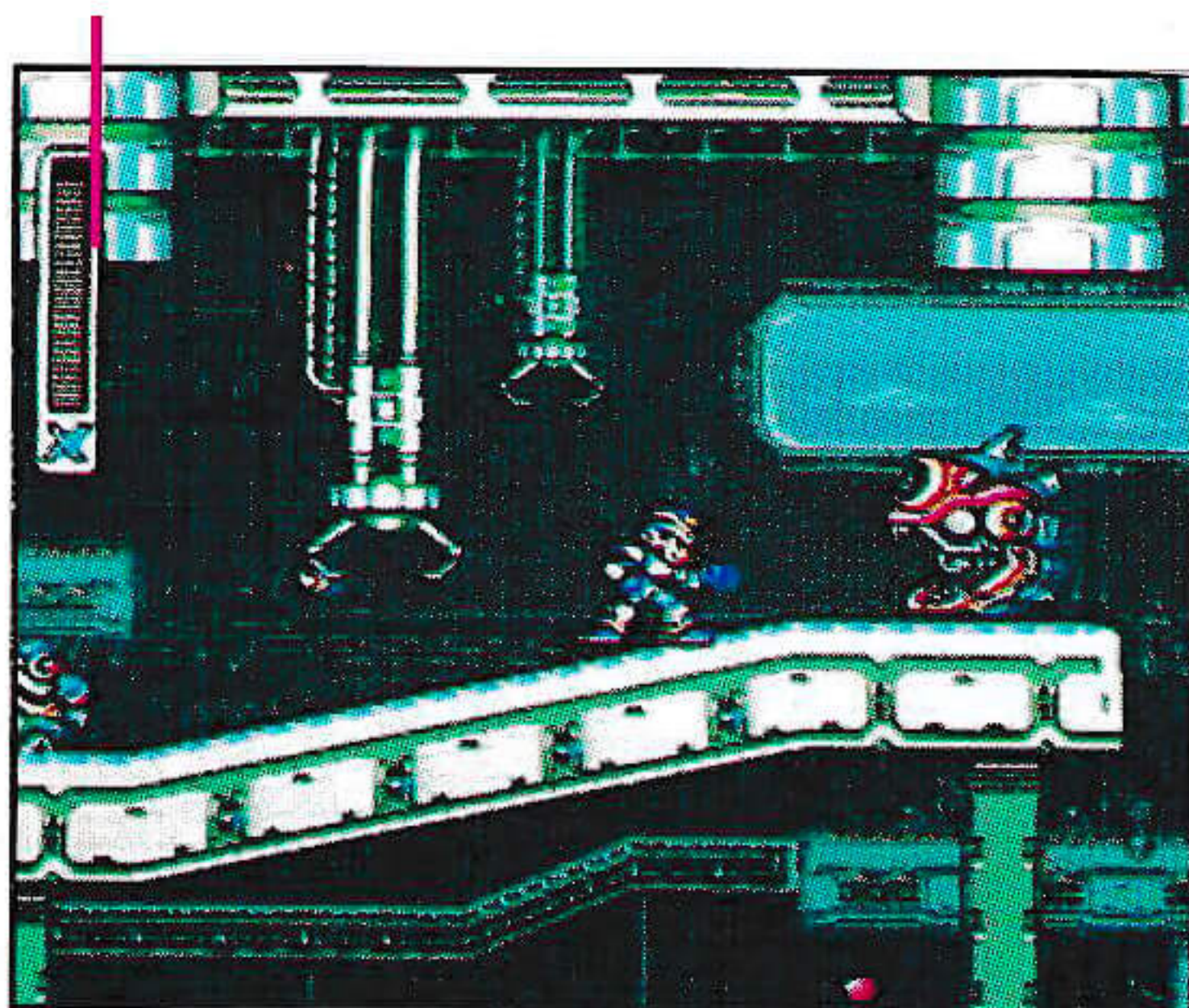
Druk op de startknop.



ENERGIESYSTEMEN

X wordt aangedreven door een microfusie-brandstoftank. Zijn energieniveau wordt voortdurend aangegeven door een energiemeter in de linkerbovenhoek van het scherm. Telkens als X beschadigd raakt, loopt zijn energiemeter terug. Als hij al zijn energie kwijt is, wordt de fusiegenerator van X kritiek en explodeert hij. Maar energierugval kan worden voorkomen door standaard-energiecapsules te verzamelen. Als X deze capsules gebruikt om zijn energiemeter weer aan te vullen, moet hij in staat zijn voor onbeperkte tijd te functioneren.

ENERGIEMETER



ENERGIECAPSULE

X kan ook maximaal vier sub-tanks met energievoorraden voor noodgevallen meenemen. Zodra hij over zo'n sub-tank beschikt, wordt elke energiecapsule die wordt verzameld als de energiemeter vol is automatisch naar de sub-tank overgebracht. Energie kan van de sub-tank naar de hoofd-energiemeter worden overgebracht met behulp van het statusscherm. Druk op de startknop om dat statusscherm op te roepen en laat vervolgens een sub-tank oplichten. Druk vervolgens op de Y knop om de tank te laten leeglopen.



WAPENSYSTEMEN

De X-Buster met zijn geïntegreerde variabele wapensysteem is aanzienlijk beter dan eerdere Mega-Buster-ontwerpen. De vuurkracht ervan is groter en X kan nu bovendien op andere wapensystemen overschakelen als op de L of de R knop wordt gedrukt.

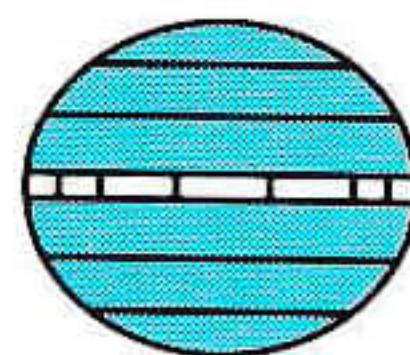
Wapens van uitgeschakelde robots kunnen worden aangepast aan het gebruik in combinatie met de X-Buster. Het wapenenergie-niveau van het speciale wapen dat op een bepaald moment in gebruik is, staat rechts van de hoofd-energiemeter van X. Telkens als een speciaal wapen wordt afgevuurd, loopt het wapenenergie-niveau daarvan terug. Door wapencapsules te verzamelen, kan X steeds zijn speciale wapen bijladen en zo een algeheel energieverlies daarvan voorkomen. Als X op een bepaald moment geen speciaal wapen gebruikt terwijl hij een wapencapsule pakt, wordt de energie uit die capsule automatisch toegewezen aan het wapen met het laagste energieniveau.



WAPENENERGIE-NIVEAU



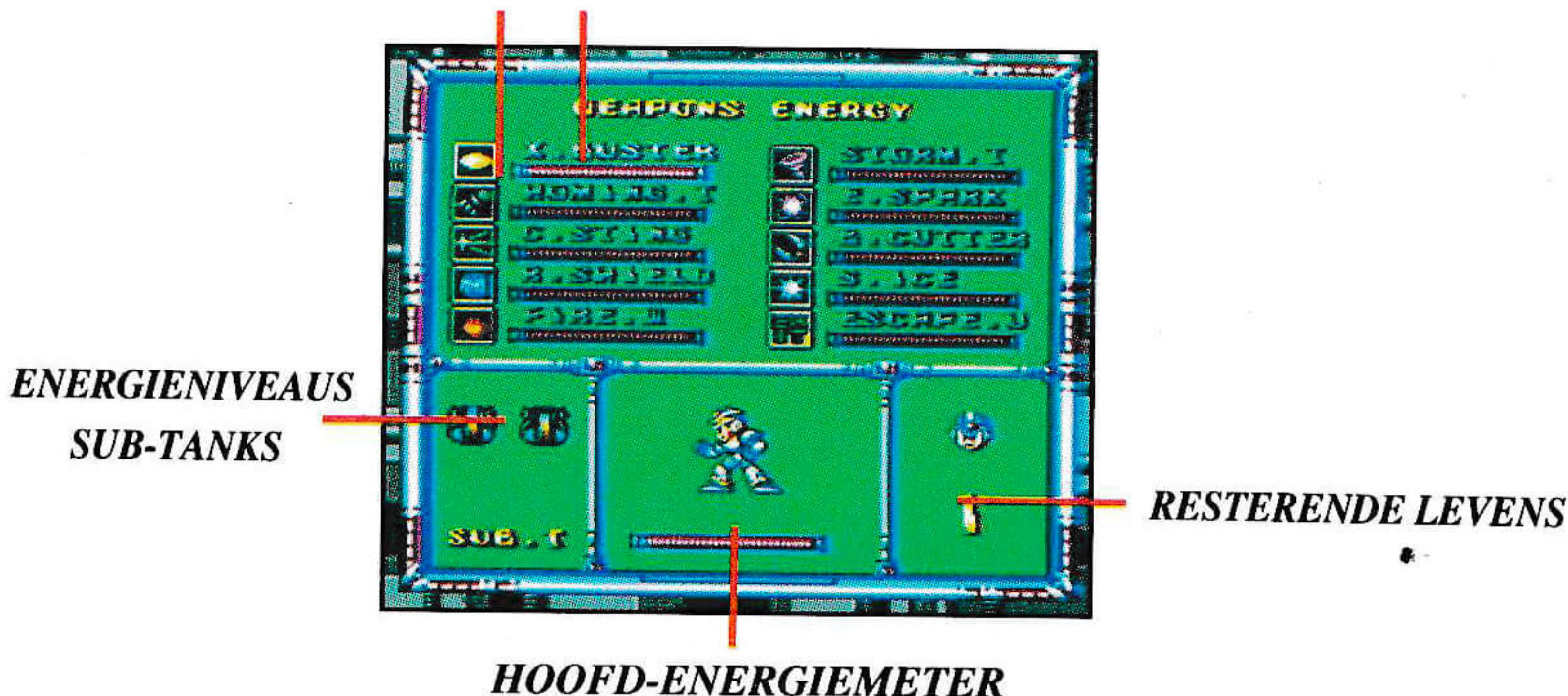
WAPENCAPSULE



HET STATUSSCHEM

Door op de startknop te drukken, kan het interne systeem van X worden bekeken. Op dit scherm kunnen zijn verschillende energieniveaus worden bijgehouden. Het toont alle beschikbare speciale wapens en hun energieniveau, evenals de hoofd-energiemeter van X, het energieniveau van zijn sub-tanks en het aantal resterende levens.

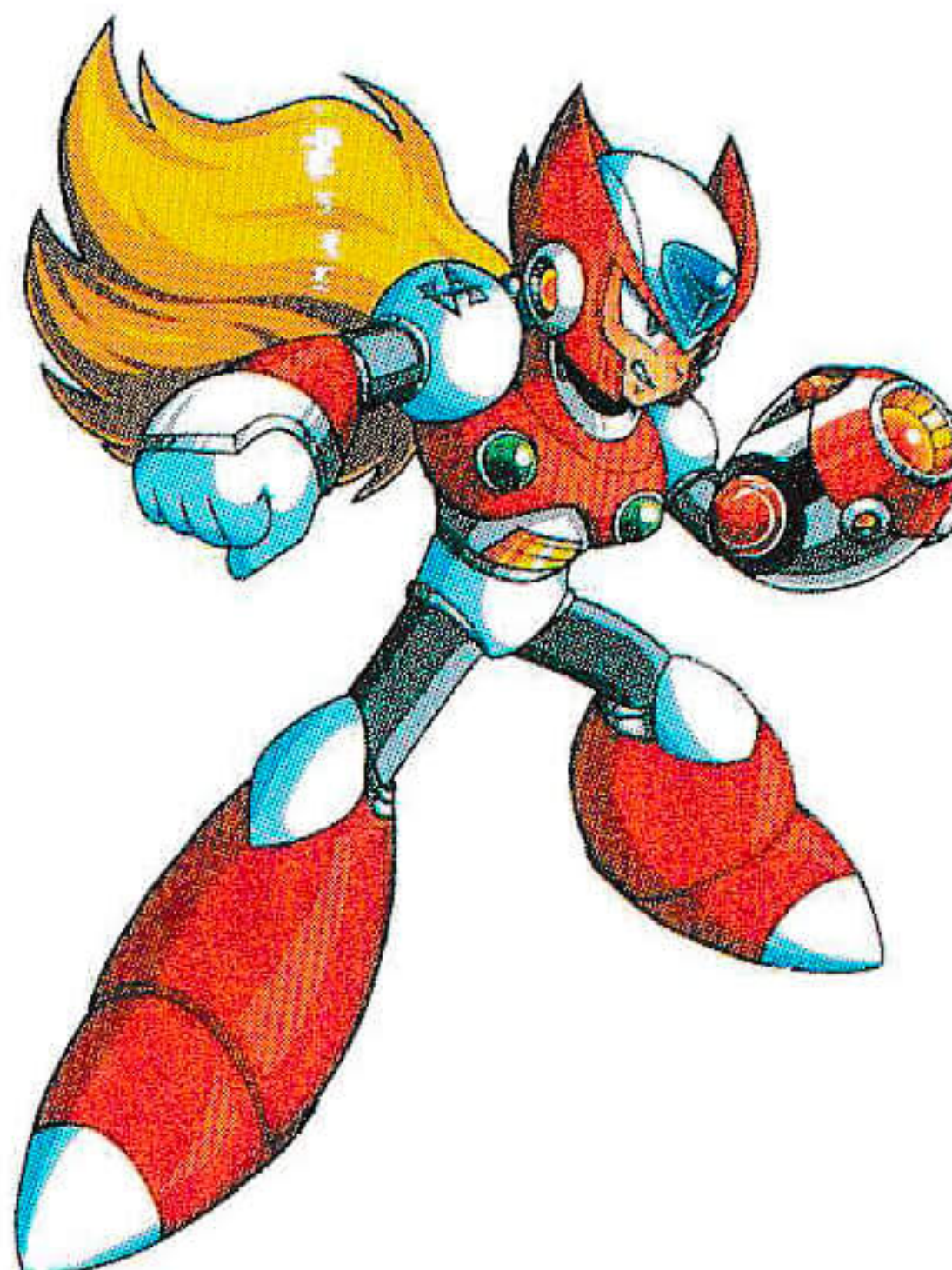
SPECIALE WAPENS *ENERGIENIVEAUS*



Gebruik na het verschijnen van het statusscherm de vierpuntsdruktoets om één van de wapens te laten oplichten en druk vervolgens op de startknop. Als X daarna naar het hoofdscherm terugkeert, is hij met dat wapen bewapend.

ONTWERPNOTITIE:

X is ook uitgerust met een ontsnappingseenheid. Deze kan alleen worden geactiveerd als X een gebied van krankzinnige robots heeft gezuiverd. Zo niet, dan werkt de eenheid niet.



DR. LIGHT'S ONTWERPNOTITIES



Ik heb zojuist een nieuw ontwerp gemaakt, waardoor de energiecapaciteit van X wordt vergroot. Als X harttanks verzamelt, wordt zijn energiemeter steeds groter. Hierdoor kan hij meer schade aanrichten dan voorheen.

T. Light

De ontsnappingseenheid van X stelt hem in staat in één keer een gebied te verlaten dat hij van krankzinnige robots heeft gezuiverd. Hierdoor kan hij sommige gebieden wat grondiger doorzoeken, zonder dat hij daarvoor naar het einde van zo'n gebied hoeft te reizen.

T. Light

Zoals haast iedereen weet, zijn de meeste robots extra kwetsbaar voor een bepaald type wapen. X kan nu tijdens een gevecht heel snel van wapen wisselen met behulp van de L en de R knop. Hierdoor wordt het gemakkelijker na te gaan, welk wapen de meeste schade aanricht.

T. Light



Door het nood-acceleratiesysteem te gebruiken om op topsnelheid te komen, moet X in staat zijn tweemaal zo ver te springen dan normaal. Hierdoor kan hij langs heel wat hindernissen komen.

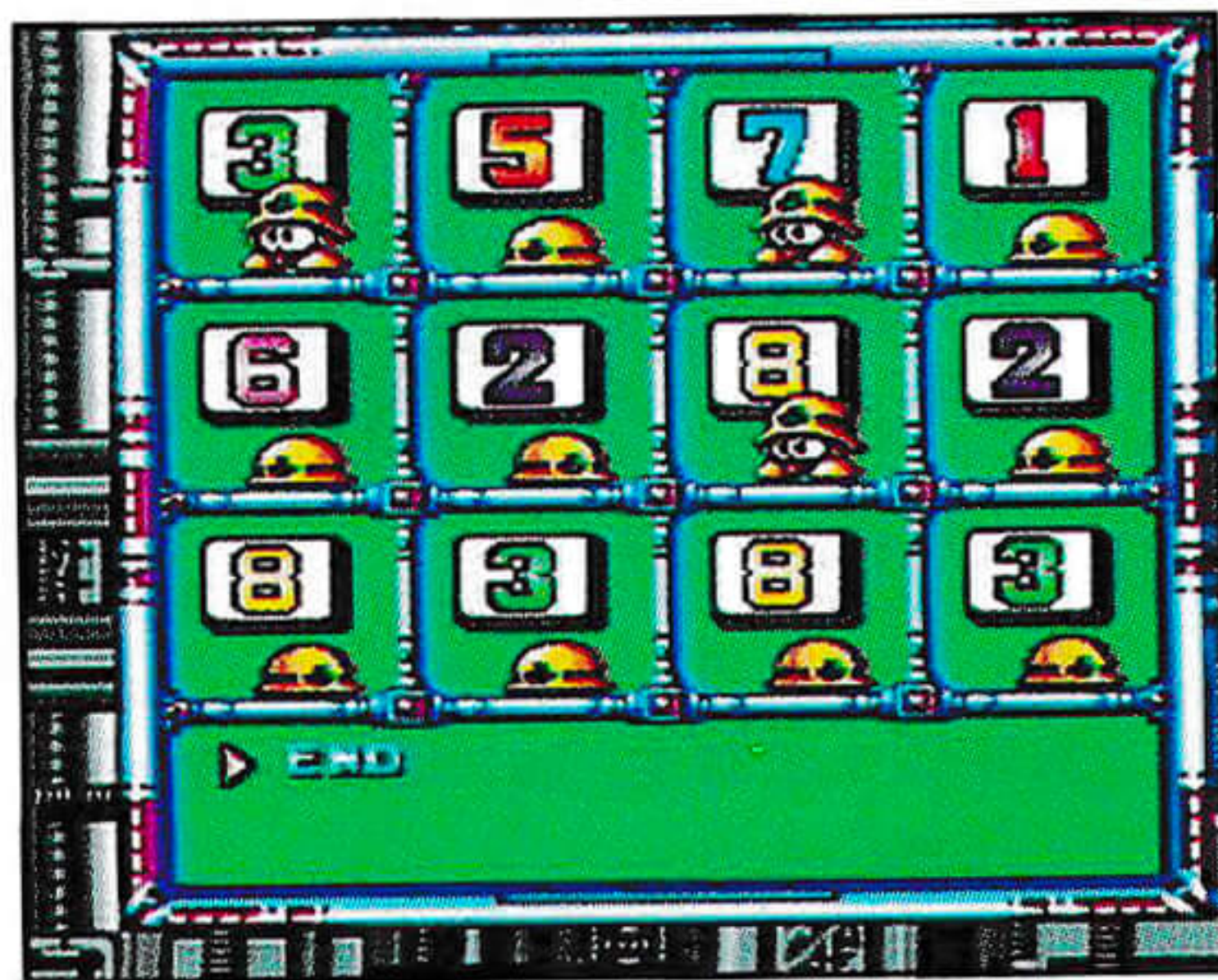
T. Light

Net als de Mega-Buster, stelt de X-Buster de gebruiker in staat een bestaand wapensysteem te nemen en dat in combinatie met de X-Buster te gebruiken. Maar in tegenstelling tot de oorspronkelijke Mega-Buster, is er nu ook een mogelijkheid dit andere wapensysteem op te laden om het bereik en de kracht ervan te vergroten. Deze mogelijkheid bestaat nog niet, maar ik zal deze wijziging later aanbrenge(n).

T. Light

PASWOORDMODUS

Dankzij de paswoordmodus kan de speler een eerder ontvangen paswoord invoeren en vervolgens doorspelen vanaf het punt waar het spel eerder werd beëindigd.



Als X één van Sigma's krankzinnige reploids verslaat, verschijnt er een vlak met 12 vakjes met cijfers daarin. Schrijf deze cijfers op zoals ze in de vakjes staan en berg het paswoord daarna veilig op.

Wordt er dan een volgende keer doorgespeeld, dan wordt het spel na het invoeren van het paswoord hervat op het punt, waar het de vorige keer is beëindigd. Dat gebeurt als volgt:

1. Kies op het titelscherm voor PASSWORD en druk op de startknop.
2. Gebruik zodra de vakjes zijn verschenen de Y en de B knop om het eerste cijfer van het paswoord in te voeren. Ga zodra het juiste cijfer in dat vakje staat met de vierpuntsdruktoets naar het volgende vakje.
3. Druk nadat alle cijfers zijn ingevuld op de startknop. Als het juiste paswoord is ingevoerd, wordt teruggegaan naar het punt in het spel waar dat paswoord de vorige keer werd verkregen.

DE INSTELMODUS

Zet na het verschijnen van het titelscherm de pijl met de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets naast OPTION MODE en druk op de startknop. Gebruik zodra het volgende scherm is verschenen de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets om de instelling die moet worden gewijzigd te laten oplichten.



KEY CONFIG:

Hiermee kunnen de functies van de verschillende knoppen die in het spel worden gebruikt worden gewijzigd.

Laat de gewenste activiteit oplichten en druk vervolgens op de knop die daarvoor moet worden gebruikt. Die verandert dan automatisch van functie.

SOUND MODE:

Hiermee kan voor STEREO of MONO worden gekozen.

Gebruik de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets om de gewenste keuze te laten oplichten.

B.G.M.:

Hiermee kunnen de verschillende achtergrondmuziekjes uit MEGA MAN X worden beluisterd.

Gebruik de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets om het getal te wijzigen en druk op de Y knop om de muziek te beluisteren.

S.E.:

Hiermee kunnen de verschillende geluidseffecten in MEGA MAN X worden beluisterd.

Gebruik de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets om het getal te wijzigen en druk op de Y knop om het geluidseffect te beluisteren.

EXIT:

Door deze keuzemogelijkheid te laten oplichten en vervolgens op de startknop te drukken, wordt de instelmodus verlaten.

DE "MAVERICKS" (KRANKZINNIGE ROBOTS)



CHILL PENGUIN



SPARK MANDRILL



LAUNCH OCTOPUS



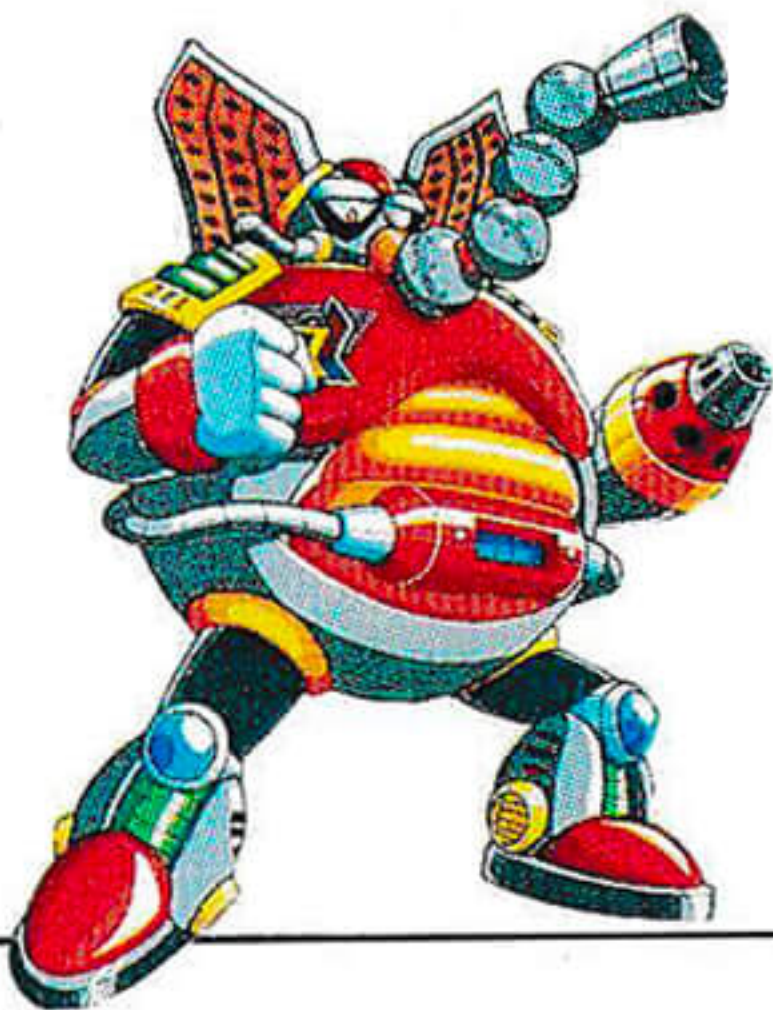
STING CAMELEON



STORM EAGLE



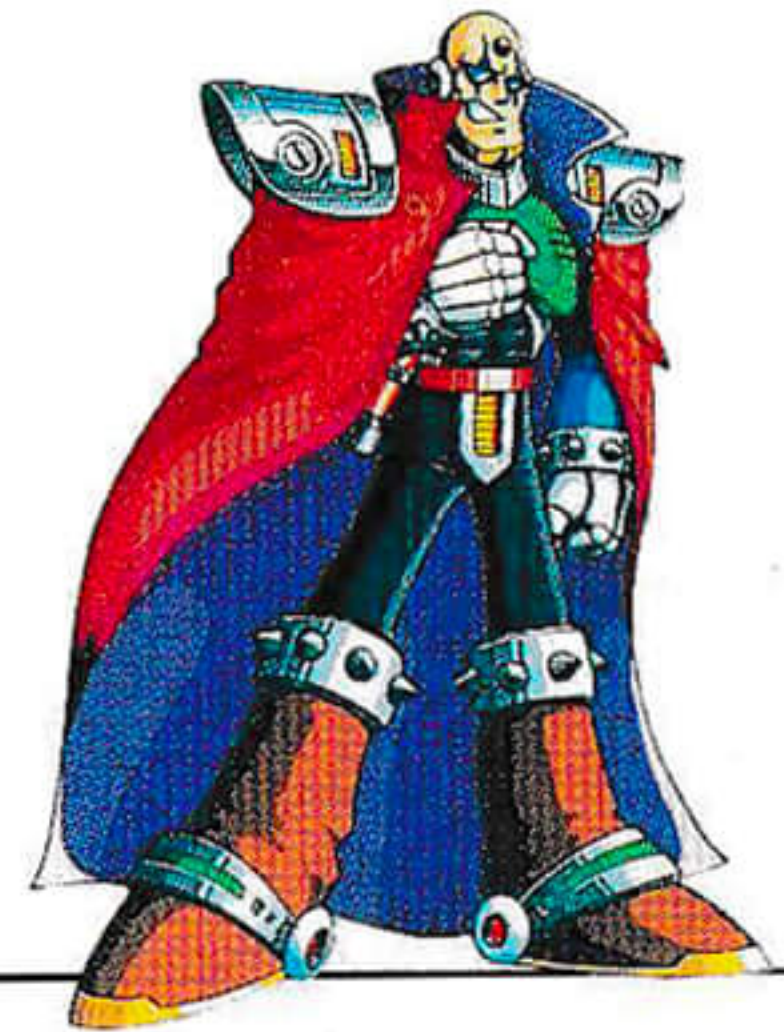
ARMORED ARMADILLO



FLAME MAMMOTH



BOOMER KUWANGER



SIGMA

180 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. respectievelijk Nintendo Belgium SPRL («Nintendo») garandeert aan de eerste consument- koper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System («cassette») gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoonnummers hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd, en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

Nintendo Repair Service
Postbus 271
1020 Brussel
BELGIË
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo in Nederland - tussen 8.30 en 17.00 uur - onder nummer 03440-14234, of met de Nintendo Repair Service in België - tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nummer 02-4789048.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden.

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik, of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.

Telefoonnummer 03402 - 54490.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

VRAGEN OVER NES, SUPER NES OF GAME BOY SPELLEN? BEL DE NINTENDO SPELLIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar NES, Super NES of Game Boy bezitters zitten daar gelukkig niet mee!

Die bellen gewoon de Nintendo Spellijn:

In Nederland	03402-54490
In België	02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag
tussen 11.00 en 19.00 uur
en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen
14.00 en 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad.

Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!

[0294]





DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON