



**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.

JOURNAL DU DR CAIN



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

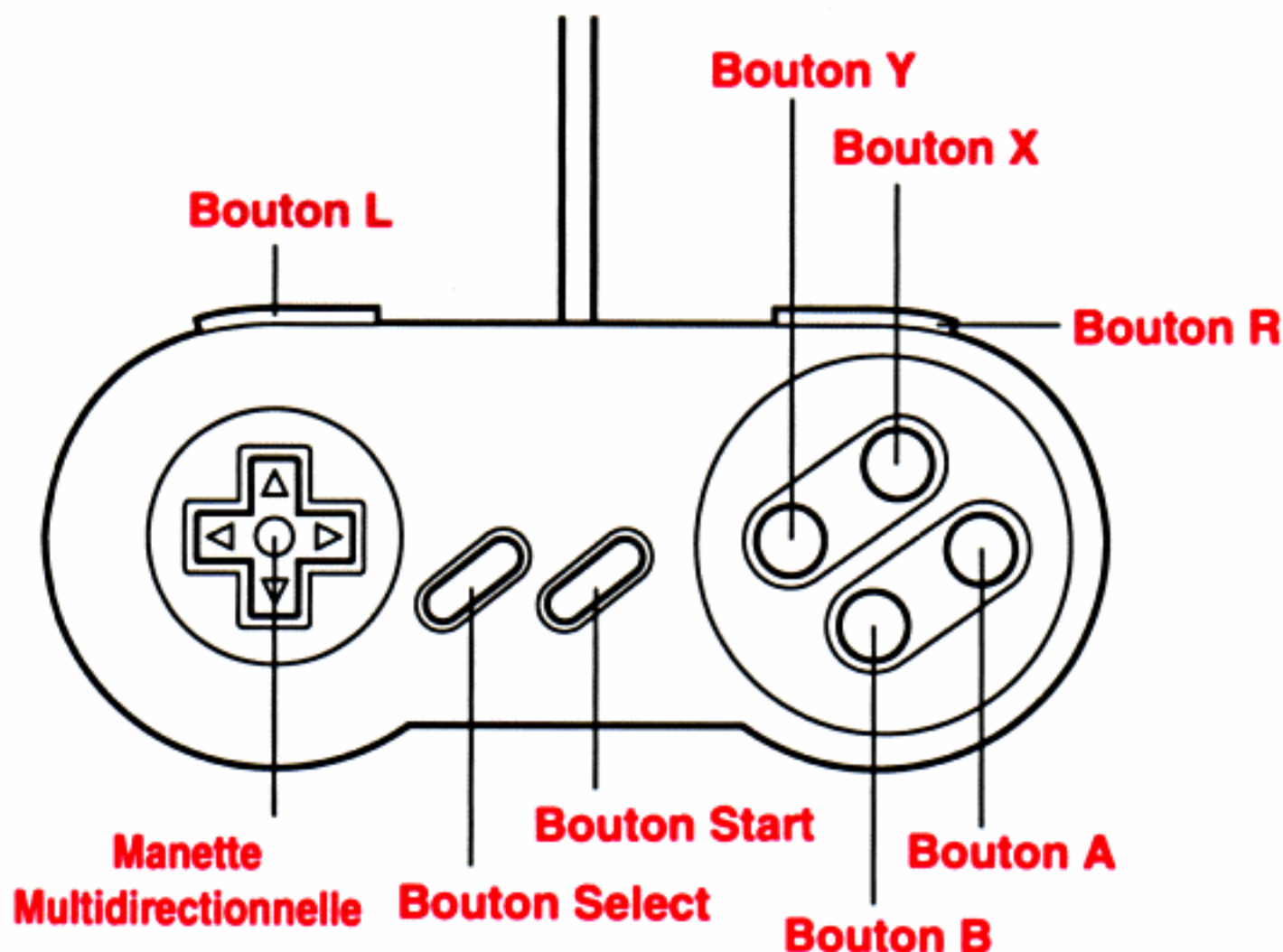
Ce que je redoutais le plus vient d'arriver. Aujourd'hui, Sigma s'est transformé en mutant et a converti la plupart des Chasseurs. Ses desseins sont encore obscurs, mais il semblerait qu'il ait décidé que les humains étaient des êtres inférieurs qui limitaient la croissance des réploïdes. Et pour cette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

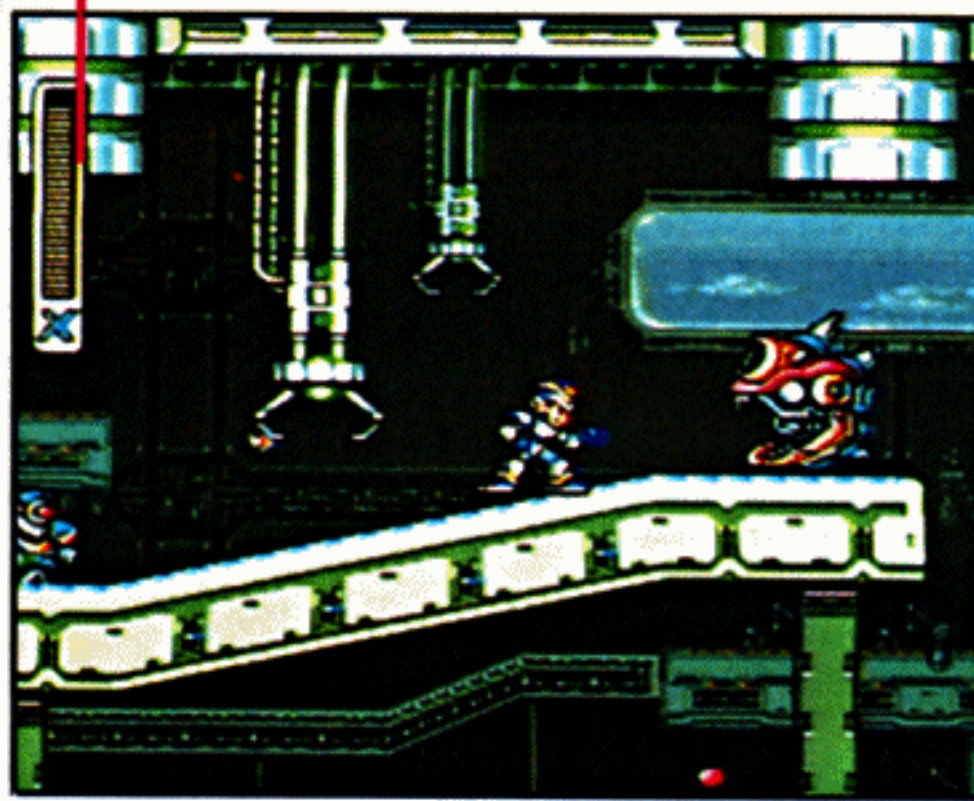
- ALLER A GAUCHE OU A DROITE :** Appuyez sur GAUCHE ou DROITE de la manette multidirectionnelle.
- SAUTER :** Appuyez sur le bouton B.
- COURIR OU FONCER :** Appuyez sur le bouton A ou appuyez deux fois en avant.
- NOTE D'AVANT-PROJET :** Courir n'est possible que si vous êtes équipé du Système d'Accélération 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.

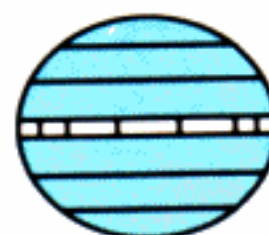


Le X-Buster peut être muni des armes récupérées sur les robots désactivés. Le niveau de puissance de l'arme pour l'arme spéciale active est indiqué à la droite du compteur d'énergie de X. Chaque fois que vous tirez avec l'arme spéciale, son niveau de puissance diminue. En collectant des capsules d'arme, 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

AVANT-PROJETS DU DR LIGHT *SUITE*



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.

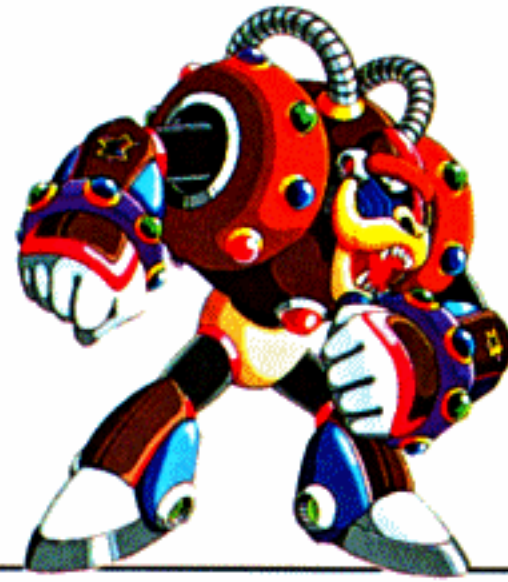
EXIT :

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

LES MUTANTS



PINGOUIN GLACIAL



MANDRILL À ÉCLATS



PIEUVRE LANCEUSE



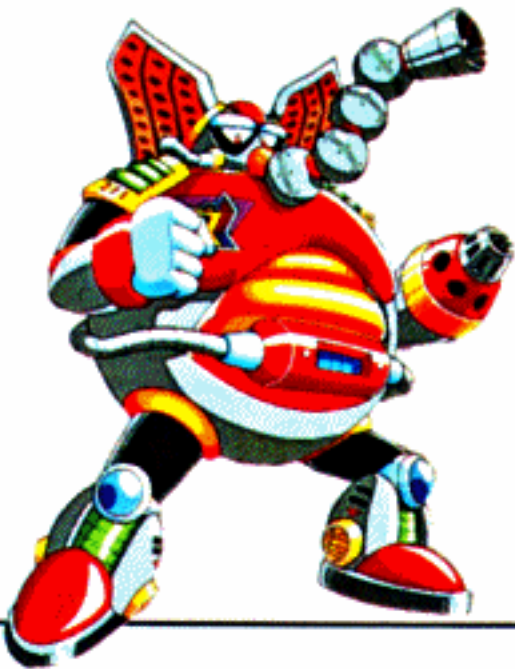
CAMELEON VENIMEUX



AIGLE FOUDROYANT



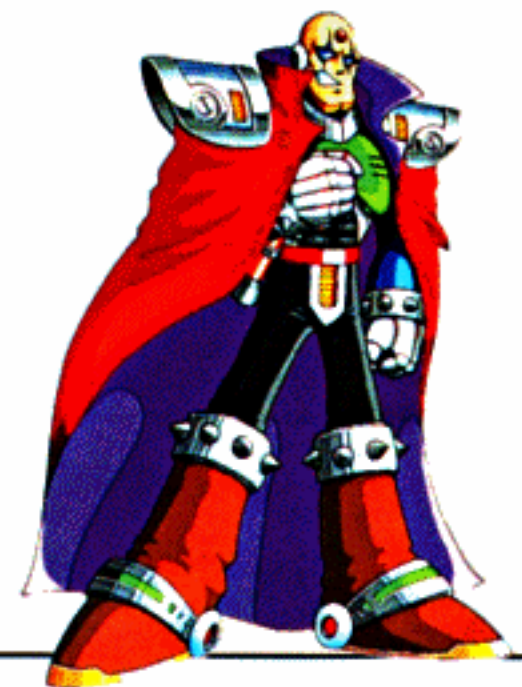
TATOU BLINDÉ



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



DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON