

Nintendo

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

Nintendo

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN

**SUPER NINTENDO**TM
ENTERTAINMENT SYSTEM

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



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 Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die MEGA MAN X* Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

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

INHALT

Erste Vorbereitungen.....	2
Dr. Cains Tagebuch.....	3-7
Controller-Funktionen.....	8
Power-Systeme.....	9
Waffensysteme.....	10
Systemstatusbildschirm.....	11
Dr. Lights Notizen.....	12-13
Paßwortmodus.....	14
Optionsmodus.....	15
Die Mavericks.....	16

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
© 1993 CAPCOM
LICENSED FROM CAPCOM TO NINTENDO CO., LTD.

Erste Vorbereitungen

1. Stecke die „Mega Man X“ Spielkassette in Dein Super Nintendo und schalte es ein.
2. Betrachte aufmerksam Dr. Cains Ausführungen zu X's technischen Spezifikationen oder drücke den Start-Knopf, um das Titelbild aufzurufen.
3. Wenn das Titelbild erscheint, kannst Du ein neues Spiel beginnen (GAME START), mit einem Paßwort ein Spiel fortsetzen (PASSWORD) oder einige Einstellungen vornehmen (OPTION MODE). Setze X mit dem Steuerkreuz auf GAME START und drücke den Start-Knopf.
(Näheres zu den Paßwort- und Optionsmodi findest Du in den entsprechenden Abschnitten in dieser Anleitung.)
4. Im nächsten Bild wird X in die Stadt teleportiert, um die Suche nach den abtrünnigen Mavericks aufzunehmen.
5. Um ein Spiel zu beenden, schalte einfach Dein Super Nintendo aus und nimm die Spielkassette heraus.

8. April

Immer noch nichts. Während der letzten Monate habe ich den Sand auf der Suche nach Fossilien durchwühlt, um damit meine Funde über das mesozoidische Pflanzenleben zu bestätigen. Bis jetzt vergebens. Morgen werde ich meine archäologischen Ausgrabungen verlagern.

9. April

Habe das Lager zu der neuen Ausgrabungsstätte verlegt und den Boden abgesteckt. Quadrat E-46 stört sämtliche Meßinstrumente. Etwas Unbekanntes liegt hier unter der Erde. Ich denke, daß ich morgen früh hier mit dem Graben anfangen werde.

10. April

Ich habe eine unglaubliche Entdeckung gemacht! Mehrere Meter unter der Erde, befinden sich die Überreste eines Labors. Der größte Teil wurde zerstört, doch auf einigen Dokumenten erscheint der Name des Roboterwissenschaftlers Dr. Thomas Light. Erste Entzifferungen deuten auf einen Durchbruch in der Androidentechnologie hin. Sämtliche Notizen beziehen sich nur auf eines: die „Kapsel“...

13. April

Ich habe sie gefunden! 14 Meter hoch und mit einem Durchmesser von 8 Metern, befand sie sich unter einer eingestürzten Decke. Trotz des Schuttes, ist sie noch vollkommen intakt. Eine Art Lebenserhaltungssystem war immer noch aktiv, als ich sie fand. Auf der Kapsel befindet sich ein Warnzeichen, aber alle Anzeigen zeigen auf Grün. Ich denke, ich kann sie öffnen. Morgen werde ich es wissen.

14. April

Heute habe ich die Bekanntschaft von X gemacht. Er ist mehr als ein Roboter, etwas, was ich noch nie gesehen habe. Dr. Light gab ihm die Fähigkeit zu denken, eigene Entscheidungen zu treffen. Ich glaube, er lebt...

15. April

Dr. Light war ein Genie! Ich bin seine Schaltkreisentwürfe durchgegangen. Sie sind allem, was die Welt bisher gesehen hat, um Lichtjahre voraus. Mit ihrer Hilfe, kann ich vielleicht die Schaltkreise duplizieren und in eine neue Generation von Robotern einpflanzen. Morgen früh werde ich die Überreste von Dr. Lights Labor in mein eigenes transportieren.

22. November

Mit X's Hilfe, habe ich meinen ersten „Reploiden“ geschaffen. Ich verstehe zwar nicht ganz, wie Dr. Lights Systeme arbeiten, habe es aber trotzdem geschafft, ein paar kleine Änderungen durchzuführen. Der Reploid scheint perfekt zu funktionieren. Seine Kraft und Intelligenz scheinen unbegrenzt und er trifft eigene Entscheidungen. Genau genommen, hatten wir heute unseren ersten Streit.

3. Januar

Es ist jetzt bereits Wochen her, daß die ersten Reploiden zusammengesetzt wurden. Es ist erstaunlich, wie sie sich auch den schwierigsten Bedingungen anpassen. Sie neben Menschen arbeiten zu sehen, ist immer noch ein ungewohnter Anblick, aber jeder akzeptiert sie und scheint zufrieden.

16. Februar

Heute haben sich drei Reploiden in sogenannte „Mavericks“ verwandelt. Sie verletzten zwei Menschen, bevor Sie gestoppt werden konnten. Das ist nun schon das dritte Mal, daß solche Verhaltensstörungen auftreten. Wenn ich bloß wüßte, wo der Fehler liegt.

Der Rat hat heute beschlossen, eine Gruppe von „Jägern“ ins Leben zu rufen, um die Mavericks zu zerstören, bevor noch mehr Menschen ernsthaft verletzt werden. Ein Reploid namens Sigma ist ihr Anführer. In ihm arbeiten meine neuesten Schaltkreise und er ist einer der intelligentesten Reploiden, die ich bisher geschaffen habe. Sein System müßte gegen jegliche Störanfälle immun sein.

16. Mai

Es ist nun zwei Monate her, daß Sigma die Kontrolle über die Maverick-Jäger übernommen hat. Seitdem wurde niemand mehr verletzt. Dank Sigma und seiner Truppe kann die Bevölkerung wieder etwas aufatmen...

Um X mache ich mir allerdings Sorgen. Er sieht in seinem Dasein keinen Sinn und weiß nicht, wofür Dr. Light ihn geschaffen hat. Im Laufe der Zeit wird er das herausfinden.

4. Juni

Oh Gott, mein schlimmster Alptraum ist Wahrheit geworden. Sigma hat sich in einen Maverick verwandelt. Die meisten der Jäger sind ihm gefolgt. Ich weiß nicht, was in ihm vorgeht, aber er wird uns alle auslöschen.

Der größte Teil der Bevölkerung versteckt sich oder flieht aus der Stadt. Ich befürchte, daß wir gegen Sigmas Angiffe nicht lange standhalten werden. Ich habe die Reploiden zu gut gebaut.

X nimmt diese neue Entwicklung sehr persönlich. Er möchte sich Zero, der neuen Anführerin der Maverick-Jäger, anschließen. Ich denke nicht, daß sie eine Chance haben. Ich werde sie aber nicht aufhalten. Irgendetwas muß geschehen...

Nach links oder rechts bewegen – Drücke das Steuerkreuz nach **links** oder **rechts**.

Springen – Drücke den **B**-Knopf.

Rennen oder Rutschen – Drücke zweimal in die Laufrichtung auf dem Steuerkreuz oder betätige den **A**-Knopf.

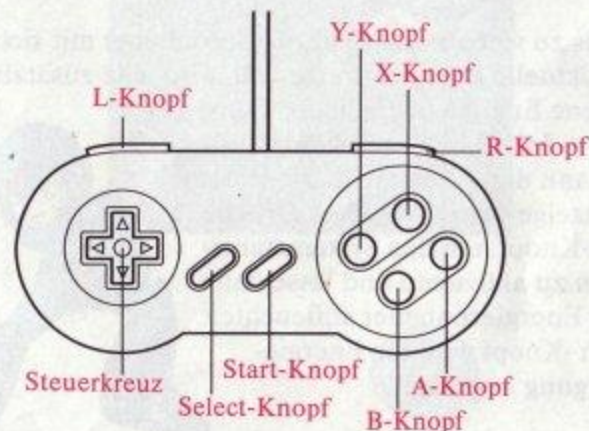
Technischer Hinweis: Rennen ist nur mit dem Notbeschleunigungssystem möglich. Diese Ausstattung ist nachrüstbar.

X-Buster feuern – Drücke den **Y**-Knopf und halte ihn gedrückt. Die Waffe lädt sich auf, bis Du den **Y**-Knopf losläßt.

Waffensysteme wechseln – Drücke den **R**- oder **L**-Knopf, um zwischen den verfügbaren Waffensystemen auszuwählen.

Eine Wand erklimmen – Springe gegen eine Wand und drücke wiederholt den **B**-Knopf.

Systemstatusbildschirm aufrufen – Drücke den **START**-Knopf.



X's Antriebsquelle ist ein Mikro-Fusionsreaktor-Tank. Sein aktuelles Energie-Level wird in einer Energieanzeige am linken, oberen Bildschirmrand dargestellt. Durch jeden Treffer sinkt das Energie-Level. Ist die Anzeige leer, versagt das Kühlsystem und X's Fusionsreaktor explodiert. Trotzdem kann ein Energieverlust durch das Aufnehmen von Energiekristallen verhindert werden. Damit sollte X's Funktionstüchtigkeit unbegrenzt sein.

Energieanzeige



Energiekristall

X kann bis zu vier zusätzliche Energiecontainer mit sich tragen. Ist seine aktuelle Energieanzeige voll, wird jede zusätzlich aufgenommene Energie in einen der Container transferiert. Mit Hilfe des Systemstatusbildschirms kann diese Energie in die Hauptenergieanzeige geleitet werden. Drücke den **Start**-Knopf, um den Systemstatusbildschirm zu aktivieren und lasse dann einen der Energiecontainer aufleuchten. Mit dem **Y**-Knopf wird die Energieversorgung angezapft.



Der X-Buster und sein integriertes, variables Waffensystem sind eine technologische Revolution im Vergleich zu dem früheren Mega-Buster-System. Die Schußstärke wurde erhöht und X ist nun in der Lage, mit dem **L**- oder **R**-Knopf zwischen den Waffensystemen umzuschalten.



Waffen von deaktivierten Mavericks können zusammen mit dem X-Buster verwendet werden. Das Waffen-Power-Level der aktivierten Spezialwaffe wird rechts von Mega Mans Energieanzeige dargestellt. Jeder Schuß mit der Spezialwaffe reduziert das Power-Level. Das Einsammeln von Munitionssets lädt sie wieder auf. Dadurch wird der totale Power-Verlust der Spezialwaffe verhindert. Wenn X ein Munitionsset aufsammelt und keine der Spezialwaffen aktiviert ist, wird die Munition automatisch der Waffe mit dem niedrigsten Power-Level zugeführt.

Waffen-Power-Level



Munitionsset



Systemstatusbildschirm

X's interner Systemstatusbildschirm kann mit Hilfe des Start-Knopfes aufgerufen werden. Auf dem Bildschirm erscheinen alle momentan verfügbaren Waffensysteme, ihr Power-Level, X's Hauptenergieanzeige, das Level der Energiecontainer sowie alle verbleibenden Mega Mans.



Benutze innerhalb des Systemstatusbildschirmes das Steuerkreuz, um damit eines der Waffensysteme aufzuleuchten und drücke den Start-Knopf. Wenn X auf den Hauptbildschirm zurückkehrt, ist er mit dieser Waffe ausgestattet.

Technischer Hinweis:

Zu der Standardausstattung von X gehört ebenfalls ein Fluchtmodul (Escape). Es läßt sich erst aktivieren, wenn X ein Gebiet bereits befreit hat. Steht das Gebiet noch unter fremdem Einfluß, ist das Fluchtmodul nicht funktionsfähig.



Dr. Lights Notizen

Ich habe soeben eine neues Modul entworfen, das X's Energiekapazität erhöht. Durch das Einsammeln dieser Power-Upgrades läßt sich X's Hauptenergieanzeige im Fassungsvermögen vergrößern.

T. Light

X's Fluchtmodul teleportiert ihn aus jedem befreiten Gebiet hinaus. So kann er einige Orte genauer untersuchen, ohne jedesmal das ganze Gebiet zu durchlaufen.

T. Light

Es hat sich sicherlich bereits rumgesprochen, daß einige der Reploiden gegen bestimmte Waffen empfindlich sind. X kann im Kampf seine Waffensysteme blitzschnell mit dem R- oder L-Knopf wechseln und so die wirkungsvollste Waffe ausfindig machen.

T. Light

Dank dem Notbeschleunigungssystem, erreicht X seine Höchstgeschwindigkeit und wird dann imstande sein, doppelt so weit zu springen wie bisher. Damit sollten die meisten Hindernisse kein Problem mehr darstellen.

T. Light

Ähnlich wie der Mega Buster, ermöglicht es der X-Buster, ein verfügbares Waffensystem in Kombination mit ihm einzusetzen. Allerdings kann, im Gegensatz zum Mega Buster, der X-Buster nicht aufgeladen werden, um die Reichweite und Power der Spezialwaffe zu erhöhen. Ich werde dieses Problem aber noch lösen.

T. Light

Im Laufe des Spiels erhältst Du Paßwörter, die Du im Paßwortmodus eingeben kannst. Du nimmst das Spiel dann an der entsprechenden Stelle wieder auf.



Sobald Du einen von Sigmas abtrünnigen Reploiden besiegst, erscheint ein Paßwortgitter mit 12 Nummern. Besorge Dir ein Stück Papier und einen Stift und schreibe Dir die 12 Ziffern des Paßwortgitters auf. Bist Du damit fertig, bewahre Dein Paßwort gut auf.

1. Wähle **PASSWORD** auf dem zu Beginn erscheinenden Titelbild und drücke den **Start**-Knopf.
2. Wenn das Paßwortgitter erscheint, kannst Du mit dem **Y**- und **B**-Knopf die Nummern Deines Paßwortes eingeben. Benutze das Steuerkreuz, um den Cursor im Gitter zu bewegen.
3. Hast Du alle Ziffern in dem Gitter eingegeben, drücke den **Start**-Knopf. Wenn Dein Paßwort korrekt ist, kannst Du das Spiel an der Stelle fortsetzen, an der Du Dein Paßwort erhalten hast.

Hinweis: die Paßwortfunktion ist nur in den ersten acht Gebieten aktiv. Ab dann muß „X“ zeigen, aus welchem Metall er gegossen ist!

Optionsmodus

Drücke das Steuerkreuz auf den Titelschirm nach oben oder nach unten, um den Cursor auf **OPTION MODE** (Optionsmodus) zu setzen und drücke den Start-Knopf. Im nächsten Bild kannst Du nun bestimmen, welche der Optionen Du verändern möchtest.



Key Config: Wählst Du diese Option, hast Du die Möglichkeit, die Controller-Belegung für Deine Aktionen zu verändern.

Lasse die Aktion, die Du verändern möchtest, aufleuchten und drücke dann den Knopf, mit dem Du die Aktionen ausführen möchtest.

Sound Mode: Hier hast Du die Möglichkeit, Stereo- oder Mono-Sound zu wählen.

Gehe mit dem Steuerkreuz nach **rechts** oder nach **links**, um Deine Wahl zu treffen.

B.G.M.: Mit dieser Wahlmöglichkeit kannst Du Dir die im Spiel verwendete Hintergrundmusik anhören.

Drücke das Steuerkreuz nach **rechts** oder nach **links**, um eine Melodie auszuwählen. Drücke den Y-Knopf, um Dir die Musik anzuhören.

S.E.: Mit dieser Option kannst Du Dir die in Mega Man X verwendeten Sound Effekte anhören.

Drücke das Steuerkreuz nach **rechts** oder nach **links**, um den jeweiligen Sound Effekt auszuwählen. Drücke den Y-Knopf, um ihn Dir anzuhören.

Exit: Lasse diese Option aufleuchten und drücke den **Start**-Knopf, um den Optionsmodus zu verlassen.

Die Mavericks



CHILL PENGUIN



SPARK MANDRILL



LAUNCH OCTOPUS



STING CHAMELEON



STORM EAGLE



ARMORED ARMADILLO



FLAME MAMMOTH



BOOMER KUWANGER



SIGMA

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitäts-garantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

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

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

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!