

MEGA MAN 2

1 Commandes

2 Commencer à jouer

3 Déroulement de la partie

4 Écrans de jeu


5 Armes et objets spéciaux

6 Objets

7 Mot de passe

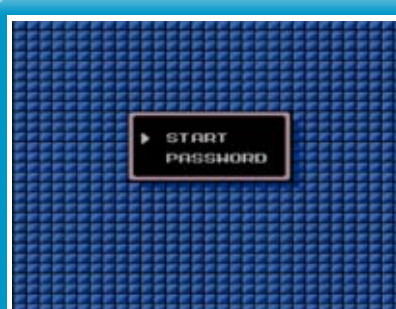
Commandes principales

| | |
|---|--------|
| Se déplacer/Sélectionner une arme/Sélectionner un stage/ Naviguer dans les menus | + |
| Sauter/Placer une capsule (écran de saisie du mot de passe) | A |
| Attaquer/Retirer une capsule (écran de saisie du mot de passe) | B |
| Confirmer/Commencer la partie/ Afficher l'écran de sélection de l'arme | START |
| Naviguer dans les menus | SELECT |


- ◆ Pour monter ou descendre une échelle, appuyez sur  lorsque vous lui faites face. Appuyez sur **A** pour lâcher prise.



Écran titre



Menu

Appuyez sur START pour passer la cinématique d'introduction et accéder directement à l'écran titre. Sélectionnez un niveau de difficulté, puis appuyez sur START pour afficher le menu. Sélectionnez START (commencer) ou PASSWORD (mot de passe) avec  ou SELECT et confirmez en appuyant sur START.

START

Accédez à l'écran de sélection du stage et commencez une nouvelle partie.

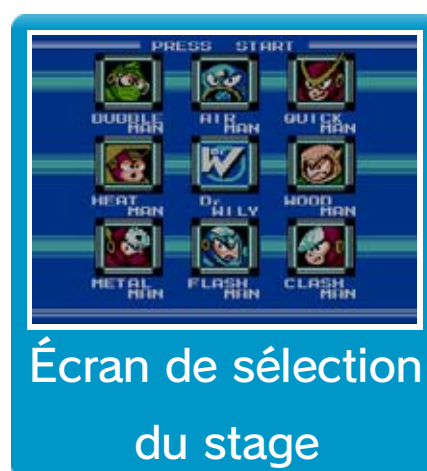
PASSWORD

Entrez un mot de passe pour reprendre une partie.

Endossez le rôle de Mega Man, le tout premier robot de combat humanoïde. Votre mission est de combattre les huit nouveaux robots du Dr. Wily afin de l'empêcher de conquérir le monde. Traversez les différents stages, puis prenez sa forteresse d'assaut en éliminant tous ceux qui feront entrave à votre chemin pour finalement entrer dans un combat final avec le Dr. Wily en personne.

Pour choisir un stage, appuyez sur \oplus à l'écran de sélection du stage puis confirmez avec START.

Vous ne pourrez accéder au stage du Dr. Wily qu'une fois les huit autres stages terminés.



● Perte de vies et fin de partie

Vous perdez une vie lorsque votre jauge d'énergie vitale est complètement vide, lorsque vous tombez dans un trou ou que vous ne parvenez pas à éviter certains obstacles. Si vous perdez toutes vos vies, la partie prend fin.

- ◆ Vous pouvez voir combien de vies il vous reste sur la seconde page de l'écran de sélection de l'arme.

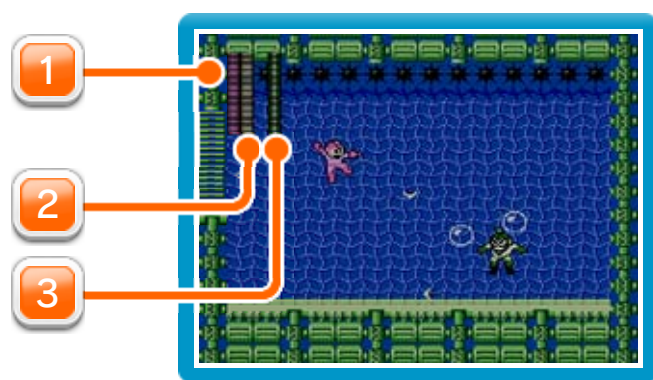
Menu de fin de partie

| | |
|---|--|
| CONTINUE (reprendre la partie) | Reprendre votre partie au début du dernier stage joué. |
| STAGE SELECT (sélection du stage) | Revenir à l'écran de sélection du stage. |

PASSWORD

Afficher le mot de passe
(capsules) correspondant à
votre progression dans le jeu.

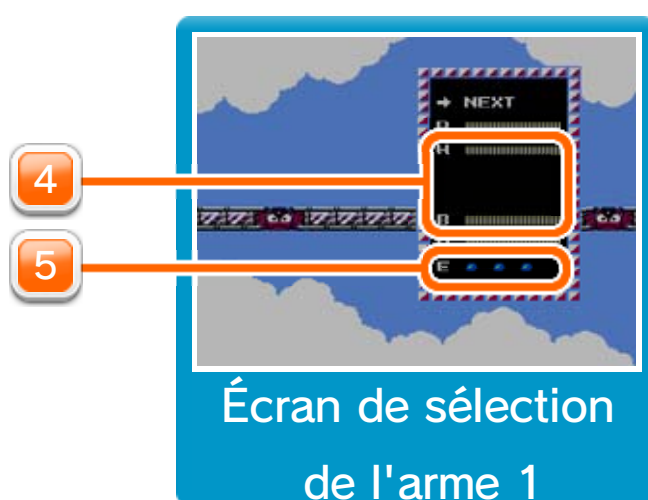
4 Écrans de jeu



1 Jauge d'énergie de l'arme

2 Jauge d'énergie vitale

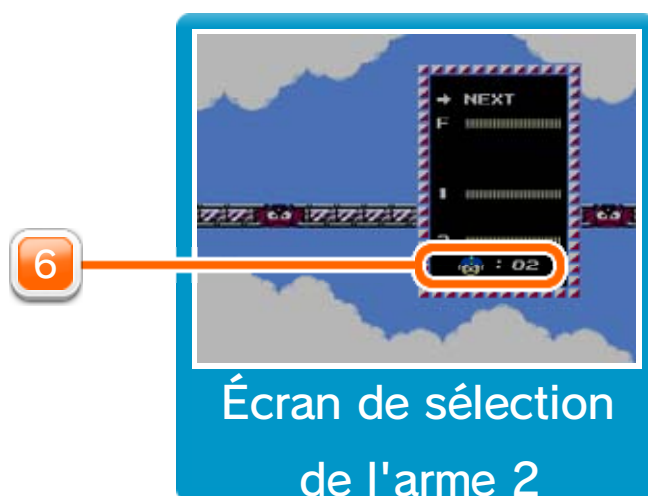
3 Jauge d'énergie du boss



Écran de sélection
de l'arme 1

4 Armes récoltées

5 Réserves d'énergie en votre
possession



Écran de sélection
de l'arme 2

6 Vies restantes

Obtenez ces armes spéciales en éliminant les huit boss de fin de stage. Après avoir vaincu certains d'entre eux, vous obtiendrez des objets spéciaux qui vous aideront à surmonter bien des obstacles.

Appuyez sur START à l'écran de jeu pour afficher l'écran de sélection de l'arme 1. Sélectionnez → NEXT (suivant) pour passer à l'écran de sélection de l'arme 2. Mettez l'arme ou l'objet dont vous souhaitez vous équiper en surbrillance, puis appuyez sur START pour confirmer.

La jauge d'énergie de l'arme se vide en fonction de l'arme que vous utilisez. Trouvez des capsules d'énergie de l'arme pour restaurer la jauge de l'arme équipée. Vos armes seront cependant restaurées au début de chacun des huit stages. Sachez que l'arme par défaut de Mega Man, le Mega Buster, ne se vide pas et vous pouvez l'utiliser autant que vous le voulez.



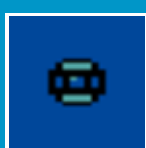
Écran de sélection de l'arme

Différents objets sont disséminés partout dans le jeu. Ils se trouvent tout au long des stages, ou apparaissent lorsque vous éliminez un ennemi.



Capsules d'énergie vitale

Les petites capsules restaurent deux unités d'énergie vitale. Les grosses en restaurent dix.



Capsules d'énergie de l'arme

Les petites capsules restaurent deux unités d'énergie de l'arme. Les grosses en restaurent dix. Vous ne récupérez des unités d'énergie que pour l'arme ou l'objet spécial dont vous êtes équipé.



Réserve d'énergie

Remplit votre jauge d'énergie vitale au maximum. Vous pouvez en transporter jusqu'à quatre à la fois.



Vie supplémentaire

Vous confère une vie supplémentaire.

Après avoir terminé un stage, ou après une fin de partie, sélectionnez **PASSWORD** pour afficher le code de votre progression en cours. Vous pouvez fermer l'écran du mot de passe en appuyant sur **A**.



Pour reprendre la partie plus tard, sélectionnez **PASSWORD** dans le menu puis placez les capsules dans les bonnes cases sur la grille. Déplacez le curseur avec **+** et placez les capsules avec **A**. Vous pouvez enlever une capsule en la mettant en surbrillance et en appuyant sur **B**. Si le mot de passe est correct, la partie se lancera avec toutes les armes et les objets que vous aviez récupérés auparavant.

- ◆ Notez que si vous perdez la partie dans la forteresse du Dr. Wily, vous pouvez utiliser le mot de passe, mais vous serez renvoyé au début du stage, sans tenir compte de votre progression.