



LIBRETTO DI ISTRUZIONI



**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
PAL VERSION



**ATTENZIONE: PRIMA DI ACCINGERVI ALL'USO DEL SISTEMA HARDWARE NINTENDO®, DEL GAME PAK O DI UN ACCESSORIO, VI PREGHIAMO DI LEGGERE MOLTO ATTENTAMENTE L'OPUSCOLO DI AVVERTENZE E INFORMAZIONI PER L'UTENTE UNITO A QUESTO PRODOTTO.**



*Questo sigillo vi assicura che Nintendo ha ricontrollato questo prodotto e che esso incontra i nostri standards di manifattura ottima, affidabilità e qualità del divertimento. All'atto dell'acquisto di games e prodotti accessori vogliate accertarvi sempre della presenza di questo sigillo per essere certi della sua completa compatibilità con il prodotto Nintendo che già possedete.*

Grazie per aver scelto MEGA MAN X\* per il Vostro Super Nintendo Entertainment System™.

Per poterti assicurare una corretta utilizzazione del tuo nuovo videogioco, leggi attentamente questo manualetto di istruzioni, che poi conserverai per eventuali consultazioni future.

## INDICE

<b>Inizio del Gioco.....</b>	<b>2</b>
<b>Il Diario del Dr. Cain.....</b>	<b>3-7</b>
<b>Comandi e Funzioni Basilari.....</b>	<b>8</b>
<b>I Sistemi Energetici.....</b>	<b>9</b>
<b>L'Armamento.....</b>	<b>10</b>
<b>Lo Schermo dello Status del Sistema.....</b>	<b>11</b>
<b>Le Note del Progetto del Dr. Light.....</b>	<b>12-13</b>
<b>Il Modo della Parola d'Accesso.....</b>	<b>14</b>
<b>Il Modo delle Opzioni.....</b>	<b>15</b>
<b>I Dissidenti.....</b>	<b>16</b>

## INIZIO DEL GIOCO

1. Inserisci il Game Pak MEGA MAN X nel tuo Super Nintendo Entertainment System ed accendi quest'ultimo spostando l'interruttore su **ON**.
2. Tieni d'occhio lo schermo mentre il Dr. Cain esamina i dettagli del progetto di X, oppure premi il Pulsante **START** per saltare direttamente allo Schermo del Titolo.
3. Quando appare lo Schermo del Titolo, vedrai comparire le seguenti possibilità di scelta: GAME START (Inizio del Gioco), PASSWORD (Parola d'Accesso) ed OPTION MODE (Modo delle Opzioni). Serviti del Control Pad per spostare X vicino a GAME START (Inizio del Gioco), e premi il Pulsante **START**. (Per ottenere le spiegazioni riguardanti i modi PASSWORD ed OPTION, consulta le relative sezioni più avanti in questo libretto istruzioni).
4. Quando appare lo schermo successivo, X si sposterà telecineticamente verso la città e tenterà di localizzare i Dissidenti.
5. Per porre termine alla ricerca di X in qualsiasi momento, spegni l'interruttore del tuo Super Nintendo Entertainment System spostandolo su **OFF** ed estrai il Game Pak.



## IL DIARIO DEL DR. CAIN

### 8 Aprile

Ancora niente. Nell'ultimo mese ho setacciato il suolo alla ricerca di un fossile che attestasse la validità delle mie scoperte sulla vita vegetale nell'era Mesozoica, ma per ora non ho rinvenuto assolutamente nulla. Domani sposterò le mie ricerche archeologiche altrove, sperando di avere maggiore fortuna.

### 9 Aprile

Mi sono accampato in un luogo diverso ed ho preparato uno schema preliminare per gli scavi da effettuare. Sono in possesso di letture davvero strane della località E-46: pare che diversi metri sotto la superficie ci sia sepolto qualcosa di metallico. Domani inizierò le mie ricerche proprio da quel punto.

### 10 Aprile

Non riesco a credere a ciò che ho trovato! Diversi metri sotto la superficie del terreno erano sepolti i resti di un laboratorio. Sebbene questi resti fossero quasi completamente danneggiati, sono riuscito a rinvenire documenti che indicano nel Dr. Thomas Light, famoso progettista di robots, il proprietario di tale laboratorio. Ho iniziato ad esaminare quanto restava degli appunti del Dr. Light, e pare proprio che egli fosse ormai prossimo ad una scoperta sensazionale. Gli appunti in questione fanno continui riferimenti a "la capsula"...

## IL DIARIO DEL DR. CAIN (continua)

### 13 Aprile

L'ho trovata! Alta 14 metri e larga 8, la capsula era nascosta sotto ad un soffitto crollato. Anche sotto tutti i detriti, essa era rimasta miracolosamente intatta, e stava anzi ancora effettuando una specie di diagnosi quando l'ho rinvenuta. Sulla capsula c'è un'avvertenza, ma tutti gli indicatori sono verdi, perciò non dovrei rischiare nulla ad aprirla. Domani saprò.

### 14 Aprile

Oggi ho incontrato "X". Non si tratta semplicemente di un robot: X è qualcosa di totalmente diverso. Il Dr. Light gli ha dato infatti la capacità di pensare e prendere decisioni per conto suo. A volte, X sembra più un essere umano che una macchina.

### 15 Aprile

Il Dr. Light era veramente un genio! Ho passato in rassegna tutti gli appunti del suo progetto, e devo riconoscere che essi rappresentano un enorme passo in avanti nel campo della conoscenza scientifica. Servendomi di questi appunti come guida, io stesso sarei in grado di replicare il suo progetto e di utilizzarlo per creare una nuova generazione di robots. Comincerò domani, trasportando X e le altre cose appartenute al Dr. Light al mio laboratorio.





### 22 Novembre

Grazie all'aiuto di X sono riuscito a completare il mio primo "Reploide". Sebbene io non sia in grado di percepire completamente come funzionino tutti i sistemi del Dr. Light, sono riuscito ad effettuare alcune modifiche secondarie, ed il Reploide sembra funzionare perfettamente. La sua forza e la sua intelligenza sembrano essere illimitate, ed è perfettamente in grado di prendere decisioni per conto suo. In effetti, abbiamo già avuto anche il nostro primo diverbiol. Che esperienza affascinante!

### 3 Gennaio

I nuovi Reploldi escono ormai da diverse settimane dalla catena di montaggio. È sorprendente osservare con che facilità essi siano riusciti ad adattarsi anche ai lavori più difficili. Fa ancora una certa impressione vederli lavorare fianco a fianco con gli esseri umani, ma nessuno sembra comunque avere dei problemi nell'accettare questa convivenza.

### 16 Febbraio

Oggi tre Reploldi sono diventati "Dissidenti", ed hanno ferito due persone prima di poter essere fermati. Questo è già il terzo caso di un comportamento del genere che si verifica, ed io non ho la benchè minima idea di cosa possa mai essere a provocarli. C'è chi sostiene che, a questo punto, occorrerebbe fermare la costruzione di altri Reploldi, ma non penso che ciò sia effettivamente possibile. Forse siamo diventati troppo dipendenti da loro...

Il Consiglio ha stabilito di mettere insieme un gruppo di "Cacciatori" che dovranno rintracciare e distruggere tutti i Reploldi Dissidenti, prima che riescano a provocare altri danni. A capo di questi Cacciatori è stato posto il Reploide di nome Sigma. Sigma è uno dei Reploldi più intelligenti che io abbia mai creato, e contiene i progetti del mio ultimo circuito. I suoi sistemi dovrebbero perciò essere refrattari a qualsiasi problema.

### 16 Maggio

Sono già passati due mesi da quando Sigma ha assunto il comando dei Cacciatori di Dissidenti, ed effettivamente è riuscito ad impedire altri danni alla popolazione. Tutti quanti stiamo perciò tirando un grosso sospiro di sollievo...

Sono un po' preoccupato per X. Sembra incerto sul suo ruolo nella vita e su quanto il Dr. Light ha pianificato per lui. Ma diamogli tempo, e riuscirà anche lui a trovare la propria strada...



### 4 Giugno

Il mio peggiore incubo è diventato realtà. Oggi Sigma è diventato a sua volta un Dissidente, ed ha portato con sé la maggior parte dei suoi Cacciatori. Non sono molto chiari i motivi di questo suo atteggiamento, ma pare che egli abbia "stabilito" che gli esseri umani sono creature inferiori, che limitano la crescita e l'espansione dei Reploidi. Per questa ragione, Sigma ha deciso che tutti quanti gli esseri umani vanno eliminati. La maggior parte della popolazione ora si sta nascondendo, oppure sta cercando di abbandonare la città in tutta fretta. Riusciremo a resistere agli attacchi di Sigma e dei suoi? Temo che abbiamo costruito dei Reploidi davvero troppo perfetti... X sta prendendo molto a cuore le novità riguardanti questa guerra. Intende unirsi a Zero, il nuovo capo dei Cacciatori di Dissidenti, non appena si metterà sulle tracce di Sigma. Io non credo che abbiano grosse possibilità, ma non farò niente per fermarli. Bisogna pur fare qualcosa...

**PER SPOSTARTI A SINISTRA O DESTRA:** Premi il Control Pad verso **SINISTRA** o verso **DESTRA**.

**PER SALTARE:** Premi il Pulsante **B**.

**PER CORRERE O BALZARE IN AVANTI:** Premi il Pulsante **A**, oppure premi FORWARD per due volte.

### NOTA DEL PROGETTO:

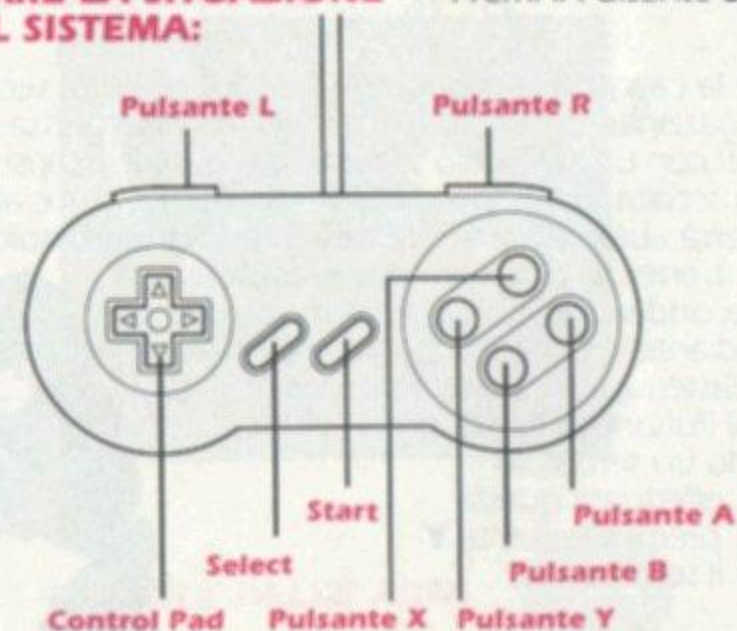
Correre è possibile solo quando si è equipaggiati col Sistema di Accelerazione di Emergenza (Optional).

**PER FARE FUOCO CON LO X-BUSTER:** Premi il Pulsante **Y**, e tienilo premuto. Il caricamento dell'arma avviene fino a quando il Pulsante **Y** non viene rilasciato.

**PER CAMBIARE LE ARMI:** Premi il Pulsante **L** o il Pulsante **R** per scorrere in ciclo le armi a disposizione.

**PER SCALARE UNA PARETE:** Salta contro la parete e premi ripetutamente il Pulsante **B**.

**PER VERIFICARE LA SITUAZIONE (STATUS) DEL SISTEMA:** Premi il Pulsante **START**.





## I SISTEMI ENERGETICI

X è dotato di un serbatoio a micro-fusione. La sua energia attuale viene mostrata dall'apposito Indicatore di Energia posto nell'angolo superiore a sinistra dello schermo. Ogni volta che X viene colpito e danneggiato, la sua energia diminuisce. Se tutta quanta la sua energia andrà perduta, il generatore di fusione entrerà in una situazione molto critica ed esploderà. Tuttavia, si potrà evitare la perdita totale di energia raccogliendo le normali Capsule Energetiche. Servendosi di queste capsule per aumentare continuamente l'energia mostrata dall'apposito indicatore, X dovrebbe così essere in grado di funzionare all'infinito.

### INDICATORE DI ENERGIA



### CAPSULE ENERGETICHE

X ha inoltre la capacità di trasportare fino a 4 serbatoi secondari, nei quali immagazzinare una scorta energetica d'emergenza. Una volta equipaggiati con un serbatoio secondario, qualsiasi capsula energetica che venga raccolta mentre l'indicatore di energia di X è al massimo, verrà automaticamente trasferita in un serbatoio secondario. L'energia potrà poi essere trasferita dal serbatoio secondario all'indicatore principale di energia mediante lo Schermo della Situazione (Status) del Sistema, che potrai azionare premendo il Pulsante **START** ed evidenziando un serbatoio secondario; effettuata questa operazione, premi il Pulsante **Y** e prosciuga il serbatoio di energia.



## L'ARMAMENTO

Lo X-Buster ed il suo Sistema Variabile di Armamento rappresentano un grosso passo in avanti rispetto ai primi progetti del Mega Buster. La gittata dello sparo risulta infatti aumentata, e X ha ora la possibilità di cambiare quest'arma con altre servendosi dei Pulsanti **L** ed **R**.

Le armi appartenenti a robots neutralizzati possono essere adattate allo X-Buster. Il Livello Energetico dell'Arma, che riguarda l'arma speciale in azione, appare sulla destra dell'indicatore energetico principale di X. Ogni volta che si spara con l'arma speciale, il livello energetico dell'arma diminuisce. Raccogliendo le Capsule delle Armi, però, X è in grado di ricaricare l'arma speciale che sta utilizzando senza incorrere in una perdita totale di energia dell'arma medesima. Se X non sta utilizzando un'arma speciale quando raccoglie una capsula per le armi, l'energia verrà automaticamente assegnata alla sua arma in possesso del livello energetico più basso.



### LIVELLO ENERGETICO DELL'ARMA



### CAPSULE DELLE ARMI





## LO SCHERMO DELLO STATUS DEL SISTEMA

Si potrà prendere visione dello Schermo dello Status del Sistema interno di X premendo il Pulsante **START**. Servendosi di tale schermo, X potrà infatti avere un quadro esatto dei suoi vari livelli di energia. Lo schermo mostra tutte le Armi Speciali a disposizione ed i loro relativi Livelli di Energia; esso mostra inoltre l'Indicatore Principale dell'Energia di X, i Livelli di Energia dei Serbatoi Secondari e le Vite Rimanenti a sua disposizione.

### ARMI SPECIALI LIVELLI DI ENERGIA

LIVELLI DI  
ENERGIA DEI  
SERBATOI  
SECONDARI



VITE  
RIMANENTI  
A SUA  
DISPOSIZIONE

### INDICATORE PRINCIPALE DELL'ENERGIA DI X

Non appena compare lo Schermo dello Status del Sistema, serviti del Control Pad per evidenziare l'arma che preferisci utilizzare, e poi premi il Pulsante **START**. Quando X ritornerà sullo schermo principale, sarà in possesso esattamente dell'arma da te selezionata.

#### NOTA DEL PROGETTO:

X è equipaggiato anche con un'unità di fuga che potrà essere azionata soltanto se X avrà già completato una determinata area. In caso contrario, l'unità di fuga non funzionerà.



## LE NOTE DEL PROGETTO DEL DR. LIGHT

Ho appena messo a punto un nuovo progetto che aumenterà la capacità energetica di X. Raccogliendo serbatoi di cuori, infatti, X vedrà istantaneamente accrescersi le dimensioni del proprio Indicatore di Energia, il che gli consentirà di poter subire più danni rispetto a prima.

**T. Light**

L'unità di fuga consentirà a X di essere trasportato telecineticamente fuori da una qualunque area che egli abbia già liberato dai robots. Ciò gli permetterà di esplorare più approfonditamente determinate aree, senza la necessità di viaggiare fino alla fine dell'area stessa.

**T. Light**

Come quasi tutti sanno, i robots, per la maggior parte, si rivelano vulnerabili di fronte a determinati tipi di armi. X sarà ora in grado di cambiare rapidamente le varie armi speciali nel corso del combattimento, servendosi dei Pulsanti **L** ed **R**. Ciò servirà a semplificare il procedimento atto a stabilire quale arma sia in grado di provocare i danni maggiori.

**T. Light**



Utilizzando il Sistema di Accelerazione di Emergenza per raggiungere la massima velocità possibile, X dovrebbe essere in grado di balzare il doppio più lontano rispetto al normale. Ciò dovrebbe consentirgli di superare molti ostacoli difficili.

**T. Light**

Simile al Mega Buster, lo X-Buster consente a chi lo utilizza di prendere il sistema di un'arma già esistente e di adattarlo allo X-Buster stesso. Tuttavia, diversamente dal Mega Buster, c'è ora la possibilità di caricare il sistema di queste altre armi, in modo da aumentare la loro potenza e la loro gittata. Questa capacità in effetti non esiste ancora, ma applicherò questa modifica in un secondo tempo.

**T. Light**

Il Modo della Parola d'Accesso consente al giocatore di inserire una Parola d'Accesso che avrà precedentemente ricevuto e di riprendere a giocare esattamente da quel punto.



Quando X sconfigge uno dei Replodi Dissidenti di Sigma, compare una griglia con 12 numeri. Trascrivi a parte i numeri esattamente come essi appaiono su tale griglia, e poi conserva la parola d'accesso così ottenuta in un luogo sicuro. Così, la prossima volta che giocherai, potrai inserire la Parola d'Accesso e riprendere il gioco esattamente da quel punto. Ecco come:

1. Sullo schermo del titolo, seleziona **PASSWORD** (Parola d'Accesso) e poi premi il Pulsante **START**.
2. Quando appare la griglia, serviti dei Pulsanti **Y** e **B** per inserirvi il primo numero facente parte della tua Parola d'Accesso. Una volta riempito il primo quadretto, serviti del Control Pad per spostarti sul quadretto successivo.
3. Dopo che avrai così inserito tutti i numeri che compongono la tua Parola d'Accesso, premi il Pulsante **START**. Se avrai inserito la Parola d'Accesso esatta in maniera corretta, il gioco ritornerà al punto nel quale tu avevi ricevuto tale Parola d'Accesso.

N.B.:

La password può essere usata solo nelle prime 8 aree. Dopo non sarà più efficace.



## IL MODO DELLE OPZIONI

Quando appare lo Schermo del Titolo, premi il Control Pad **SU** o **GIÙ** per spostare l'indice accanto ad **OPTION MODE** (Modo delle Opzioni), e poi premi il Pulsante **START**. Quando compare lo schermo successivo, premi il Control Pad **SU** o **GIÙ** per evidenziare l'opzione che desideri cambiare.



### KEY CONFIG.: Configurazione dei Pulsanti

Questa opzione ti consente di variare le funzioni dei vari pulsanti che si utilizzano nel corso del gioco. Evidenzia l'azione che intendi cambiare, e poi premi il pulsante che intendi utilizzare: la variazione da te desiderata avrà luogo automaticamente.

### SOUND MODE: Sonoro

Questa opzione ti consente di scegliere fra un suono STEREO ed uno MONO. Premi il Control Pad verso **SINISTRA** o **DESTRA** per evidenziare l'opzione della quale intendi servirti.

### B.G.M.: Musica Sottofondo

Questa opzione ti consente di ascoltare le varie musiche di sottofondo che vengono usate in MEGA MAN X. Premi il Control Pad verso **SINISTRA** o verso **DESTRA** per cambiare il numero, e poi premi il Pulsante **Y** e potrai ascoltare la musica da te selezionata.

### S.E.: Effetti Sonori

Questa opzione ti consente di ascoltare i vari effetti sonori che vengono usati in MEGA MAN X. Premi il Control Pad verso **SINISTRA** o verso **DESTRA** per cambiare il numero, e poi premi il Pulsante **Y** e potrai ascoltare gli effetti sonori da te selezionati.

### EXIT: Uscita

Evidenzia questa opzione e poi premi il Pulsante **START** per uscire dal MODO DELLE OPZIONI.

## I DISSIDENTI



CHILL PENGUIN



SPARK MANDRILL



LAUNCH OCTOPUS



STING CHAMELEON



STORM EAGLE



ARMORED ARMADILLO



FLAME MAMMOTH



BOOMER KUWANGER



SIGMA



**GARANZIA**

Il perfetto funzionamento di questo gioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Centro Assistenza Nintendo di LINEA GIG S.p.A. garantisce il prodotto acquistato per un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi LINEA GIG S.p.A. provvederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non funzionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contrassegno. La garanzia non è valida per guasti e danni su console e cassette software dovuti all'uso di adattatori. **La garanzia non è valida per guasti e danni dovuti all'uso di cassette software NON originali Nintendo.** La presente garanzia copre i difetti di produzione o di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, La preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilata in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:

**LINEA GIG S.p.A. CENTRO ASSISTENZA NINTENDO**  
 VIA VOLTURNO 3/12 - 50019 - OSMANNORO  
 SESTO FIORENTINO - FIRENZE

ATTENZIONE: LA GARANZIA DECADDE AUTOMATICAMENTE PER DANNI CAUSATI DALL'USO DI ADATTATORI CHE CONSENTONO L'UTILIZZO DI CASSETTE SOFTWARE PROVENIENTI DA ALTRI PAESI. L'USO DI QUESTI ADATTATORI PROVOCA GRAVI DANNI ALLE CONSOLLE.

Nome cartuccia gioco

Data di acquisto

Indirizzo del Rivenditore

Timbro e firma del Rivenditore

Scontrino Fiscale

Cognome.....

Nome.....

Data di nascita..... Via..... N.....

Cap..... Località..... Prov.....





**Nintendo®**

D-63760 Großostheim  
MADE IN JAPAN

Prodotto da: Nintendo  
Importato da: Linea GIG S.p.A.  
Via Voltorno 3/12, 50019  
Sesto F. no (Fi)-(Italy)

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N° 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE E DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

**Nintendo®**



Prodotto da Nintendo. Made in Japan  
Importato da Linea GIG S.p.A.  
Via Voltorno, 3/12-50019 Osmannoro,  
Sesto F. no. (Firenze)-Italy

PRINTED IN JAPAN