

INSTRUCTION MANUAL

MEGA DRIVE

SEGA

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana.

Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

Inicio

1. Prepara la Sega Mega Drive como se describe en el manual de instrucciones. Asegúrate de que el interruptor está en OFF (desactivado).

2. Enchufa el controlador al puerto de Control 1.

3. Inserta el cartucho en la ranura y presiona con fuerza hasta que quede colocado en posición.

Asegúrate siempre de que la alimentación está en OFF antes de insertar o extraer el cartucho.

4. Coloca el interruptor en ON (activado). Después de un momento aparecerá el logotipo de Sega, seguido de la pantalla del título.

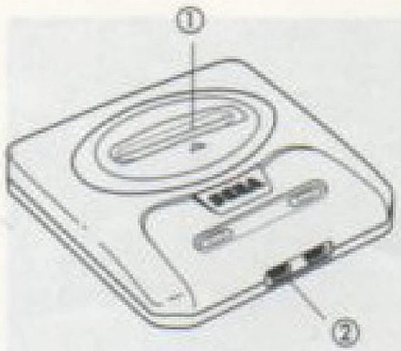
Si no aparece la pantalla Sega, coloca el interruptor en OFF. Comprueba que has preparado bien tu Mega Drive, asegúrate de que el cartucho está firmemente colocado en la consola y a continuación, coloca el interruptor en ON.

5. Cuando veas la pantalla del título, pulsa **Start** para ir a la caverna submarina en que Ecco comenzará su búsqueda.

-o-

Espera unos momentos y observa la demostración del juego para ver cómo Ecco resuelve ciertos problemas. Cuando estés listo, pulsa Start para volver a la pantalla del título. Pulsa Start de nuevo para ir a la caverna submarina.

① Ranura del cartucho
② Controlador 1

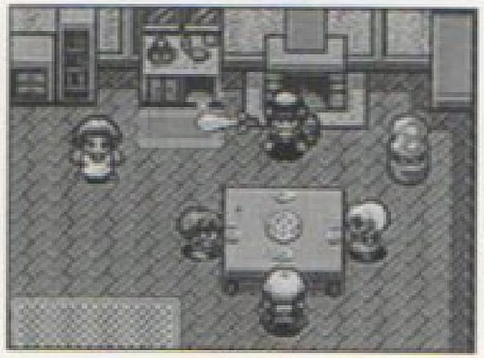


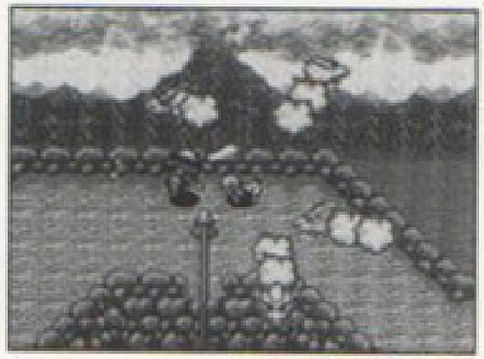
¡Es mi cumpleaños!

Hoy cumplo 14 años, y ya sabes lo que eso significa, ¿no? ¿Que no lo sabes? Cuando los chicos de Soleil cumplen los 14 años, ¡reciben su primera espada! Mi padre me contó que se trata de una tradición muy antigua.

Mi padre era un gran maestro de la espada. El Rey dijo que mi padre salvó a la ciudad de Soleil porque era un guerrero excepcional. Yo voy a ser como él, y voy a luchar contra los malos y los monstruos.

¡En Soleil quedan muchos monstruos rondando por ahí! Seguro que se me presentarán muchas oportunidades de defender a nuestra ciudad del peligro. Pero primero tengo que ir a decirle al Rey que ya tengo 14 años para que me deje empezar el entrenamiento y convertirme así en un auténtico luchador. ¡Hasta luego!

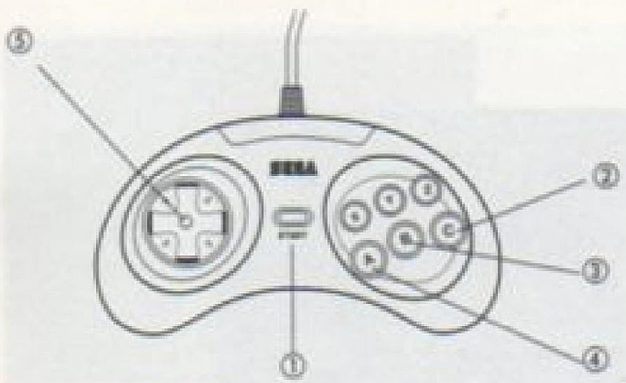




Toma de control

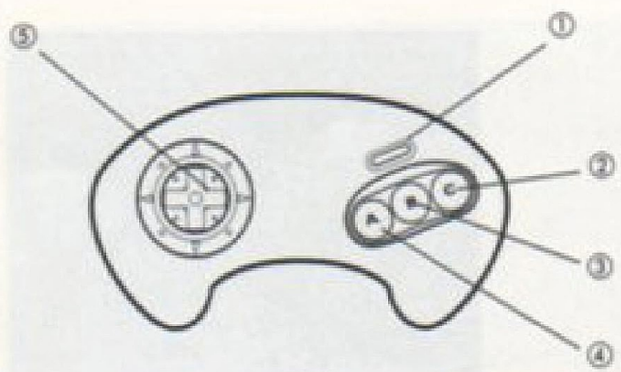
Panel de Control de 6 Botones

① Start
② Boton C
③ Boton B
④ Boton A
⑤ Panel Direccional (Panel-D)



Panel de Control de 3 Botones

① Start
② Boton C
③ Boton B
④ Boton A
⑤ Panel Direccional (Panel-D)



Panel Direcctionale

- Mueve el recuadro resaltado cuando estés seleccionando el nombre de tu personaje
- Desplaza la flecha de selección hacia Si o No cuando alguien del juego te haga preguntas
- Mueve a tu personaje durante el juego
- Lleva a tu personaje a distintas zonas en la pantalla de Mapa del Juego
- Mueve el recuadro resaltado cuando estés seleccionando opciones en la pantalla de Mandatos

Start

1. Accede a la pantalla del Título desde las pantallas de la Historia/accede a la pantalla de Aventura desde la pantalla del Título
2. Selecciona un nombre en la pantalla de Selección de Nombres
3. Abre la pantalla de Mandatos desde la pantalla de Juego Principal/vuelve a la pantalla del Juego Principal desde la pantalla de Mandatos

Botón A

1. Realiza las selecciones en las pantallas de Selección
2. Selecciona la zona del mapa del juego en que desees entrar
3. Comienza/continúa las conversaciones
4. Blande tu espada/lanza tu espada cuando pulses el **Botón A** y lo mantengas pulsado y lo sueltes a continuación

Botón B

1. Inicia los saltos

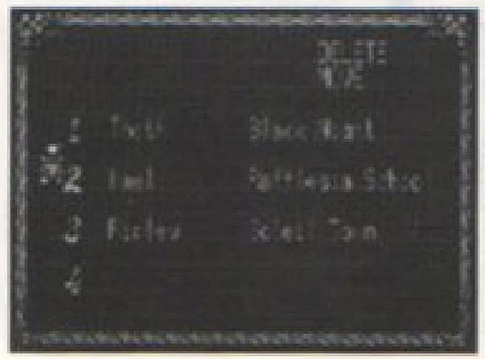
Botón C

1. Realiza selecciones en las pantallas de Selección
2. Activa las habilidades especiales de tus compañeros

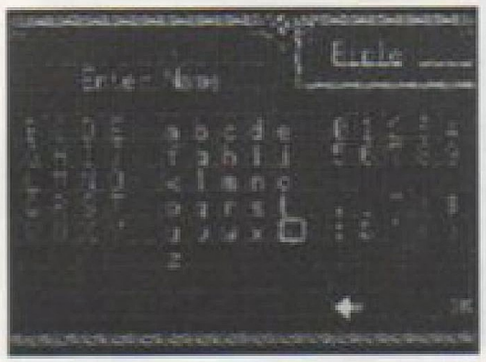
Nota: los botones X, Y y Z en el panel de control de 6 botones no tienen ninguna función en este juego.

La pantalla de Aventura

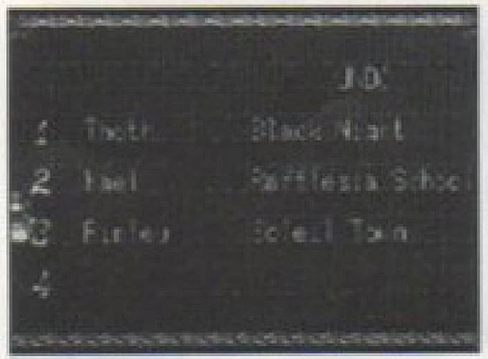
Cuando empiezas el juego por primera vez, están disponibles los cuatro Espacios donde Salvar. Escoge un Espacio donde Salvar para tu aventura moviendo el cursor del Personaje a un número y pulsando el **Botón A o C**. El pulsar el **Botón A o C** te lleva automáticamente a la pantalla de Selección de Nombres. Si ya tienes una aventura salvada, coloca el cursor del Personaje junto al número de la aventura, y pulsa el **Botón A o C** para iniciar el juego. Si ya has empezado una aventura, puedes usar también las opciones **Mover y Borrar** que se muestran en la parte superior de la pantalla.



Una vez hayas seleccionado un espacio donde salvar tu aventura, es hora de escoger un nombre para tu personaje en la pantalla de Nombres (se pueden introducir hasta 10 caracteres). Mueve el recuadro resaltado a la primera letra o carácter y pulsa el **Botón A o C** para introducirlo (entonces aparecerá en el cuadro en la esquina superior derecha de la pantalla). Continúa hasta que hayas terminado de introducir el nombre, a continuación resalta OK y pulsa el **Botón A o C**, ¡o pulsa **Start** para comenzar tu aventura!



Para Borrar una aventura, utiliza el **Panel-D** para desplazar el cursor del Personaje a Borrar y pulsa el **Botón A o C**. Tienes que confirmar tu elección seleccionando Borrar de nuevo y pulsando el **Botón A o C**. Si cambias de opinión, selecciona Deshacer y pulsa el **Botón A o C**, o pulsa el **Botón B** para regresar a la pantalla de Aventura. Mover te permite hacer una copia de una aventura y guardarla en otro.



Espacio donde Salvar. Selecciona Mover con el cursor del Personaje y pulsa el **Botón A o C**, a continuación mueve el cursor del Personaje a una aventura y pulsa el **Botón A o C** de nuevo. Por último, selecciona el Espacio donde Salvar en que desees guardar la copia y pulsa el **Botón A o C**. Puedes salvar una aventura en un espacio que ya esté ocupado, pero perderás la aventura que hayas salvado ahí anteriormente, así es que ten cuidado de no borrar la aventura equivocada. Si decides no hacer una copia de la aventura, selecciona Deshacer y pulsa el **Botón A o C**, o pulsa el **Botón B** para regresar a la pantalla de Aventura.

Cómo efectuar los movimientos

Según avance el juego, aprenderás a realizar muchas acciones especiales como por ejemplo saltar grandes distancias y recoger objetos. La mayoría de estas técnicas sólo están disponibles después de que pagues un precio, o cuando te encuentres con un personaje que pueda enseñarte. Aquí tienes las técnicas que puedes aprender y cómo realizarlas:

Técnicas con la espada

Lanzar la espada

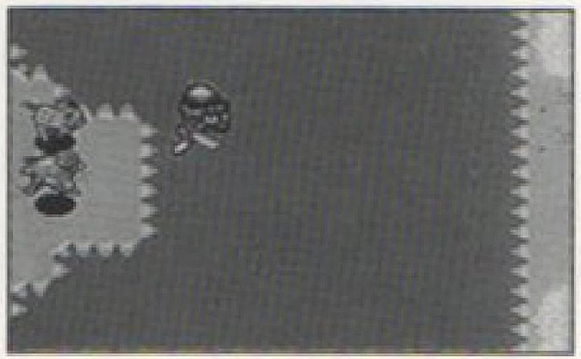
Uno de los entrenadores en la Escuela de Rafresa te enseñará esta técnica especial, por un cierto precio. Pulsa el **Botón A** y manténlo pulsado hasta que la espada comience a brillar, a continuación suelta el **Botón A** ¡para que tu espada vuele! La espada se desplazará en la que dirección en que la lances y después volverá a ti. Esta técnica es esencial para asestarles golpes a los enemigos o para golpear objetos inalcanzables desde una cierta distancia.

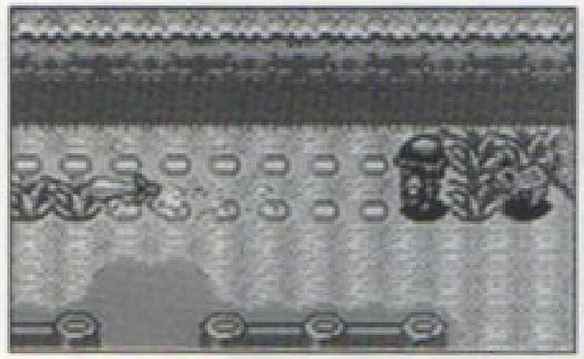
Rebotar

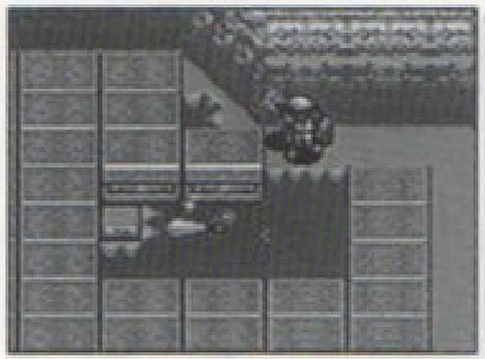
Con la ayuda de una amigable ardilla voladora tu espada adquiere el poder de rebotar en las paredes u obstáculos. Apunta a tu personaje hacia el objeto del que quieras que rebote la espada, pulsa el **Botón A** y manténlo pulsado y a continuación suéltalo cuando la espada brille. La espada rebotará de paredes u otros obstáculos, y luego regresará a ti. Pulsando el **Botón A** de nuevo puedes hacer que tu espada vuelva en cualquier momento.

Vuelo de la espada

Una mariposa mágica te concede el poder de controlar la dirección de tu espada. Pulsa el **Botón A** y manténlo pulsado, suéltalo cuando la espada brille, y entonces dirige el vuelo de tu espada utilizando el **Panel-D**.

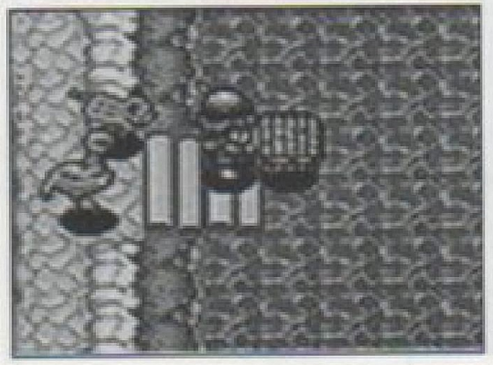




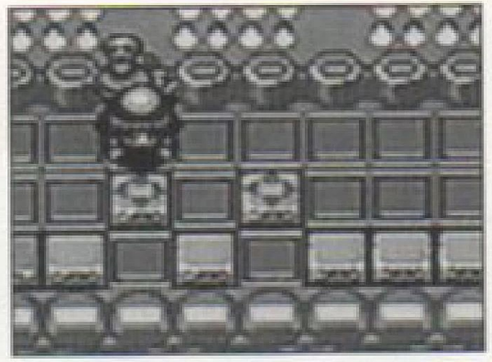


Qué hacer con los objetos

¡Recoge eso!
Un agradable paquidermo te enseña a recoger objetos con tu trompa. ¡Espera un momento, así es como recoge objetos él! Tú tendrás que usar las manos. Cuando estés delante de un objeto, pulsa el **Botón A** para recogerlo. Pulsa el **Botón A** otra vez para soltarlo. El llevar un objeto es muy sencillo: recógelo y después anda o salta como lo harías normalmente. Para lanzar un objeto: recógelo, pulsa el **Botón B** para saltar y a continuación pulsa el **Botón A** cuando estés en el aire para lanzarlo delante de ti.



En marcha
Puedas empujar algunas cajas de un lugar a otro. Colócate enfrente del objeto y pulsa el **Panel-D** y manténlo pulsado en la dirección del objeto. Tu personaje empezará a empujar el objeto automáticamente. Para cambiar de dirección, colócate otra vez con el objeto delante de ti, mirando en la dirección en que quieres empujar el objeto. Pulsa el **Panel-D** y manténlo pulsado en la dirección en que quieres viajar y ¡ponte en marcha!



¡A por el tesoro!
Puedes abrir los Cofres del Tesoro y otras cajas con un golpe o dos de tu espada. Colócate en dirección a la caja o Cofre y pulsa el **Botón A**. Puede que necesites golpear algunas cajas varias veces para abrirlas, ¡dale duro!

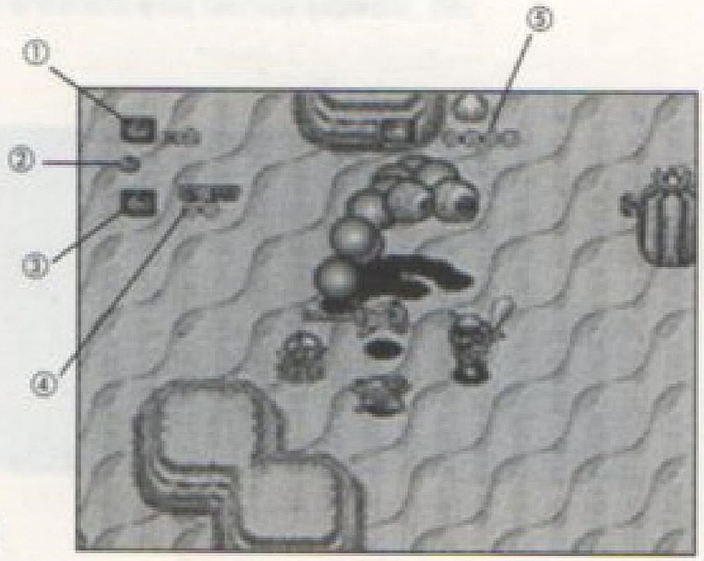


Pantalla del Juego Principal

1. **Conjuntos de manzanas restantes:** cada conjunto consta de ocho Manzanas de la Vida. Si recoges más empezarás un segundo conjunto, y así sucesivamente. Mantén ojo avizor por las Manzanas Doradas, cuentan como una Manzana que se añadirá a tu número máximo de Manzanas.

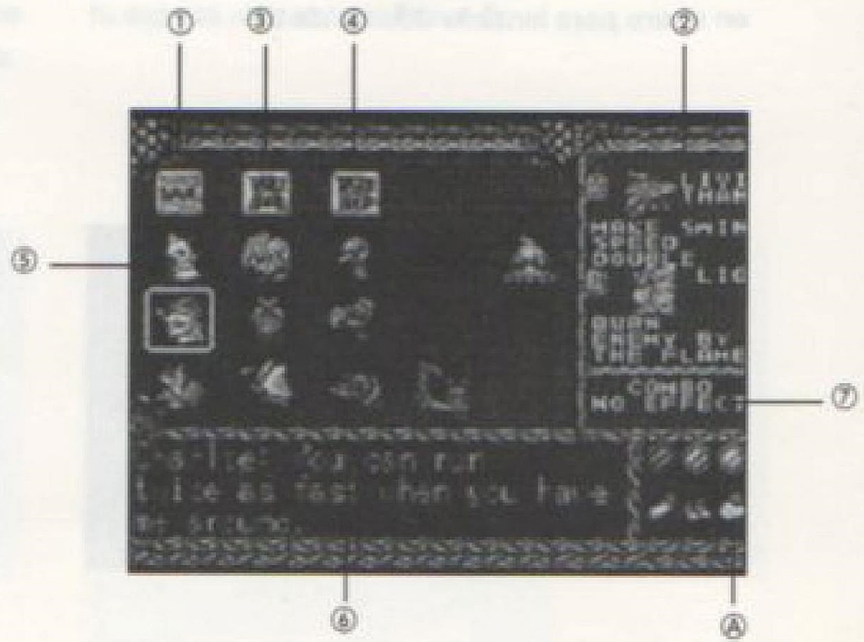
Nota: El número de Manzanas equivale a la cantidad de Vitalidad que te queda.

2. **Manzanas restantes en el último conjunto:** tienes un total de ocho Manzanas por conjunto. Cada vez que hieran a tu personaje perderás una manzana.
3. **Conjuntos de Manzanas restantes de los Enemigos:** muestra cuántos conjuntos de manzanas les quedan a tus enemigos.Los personajes Jefe tienen normalmente más de un conjunto de manzanas, así es que asegúrate de comprobar la fuerza del Jefe antes de lanzarte a la batalla.
4. **Manzanas restantes en el último conjunto de los Enemigos:** muestra el número de manzanas que le quedan al enemigo en el último conjunto.
5. **Fondos actuales:** La cantidad de dinero que llevas en el momento.



Pantalla de Mandatos

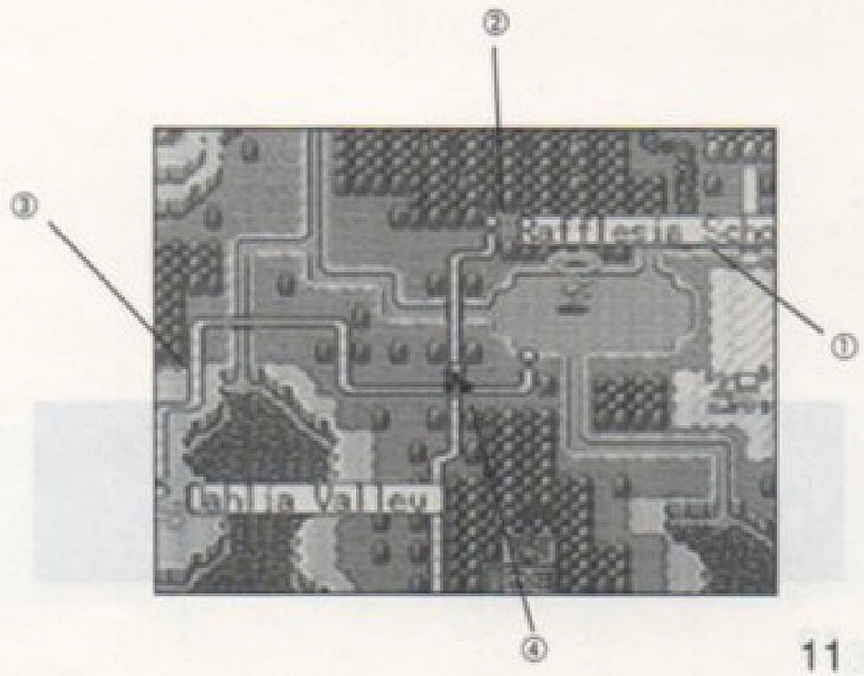
1. **Salvar:** resáltalo y pulsa el **Panel-D** para salvar el juego en cualquier momento.
2. **Animales en Equipo Activo:** puede haber hasta dos animales de servicio a la vez. La ventana muestra a los animales activos. Para hacer que un animal esté de servicio, resáltalo y pulsa el **Botón A** o **C**; a continuación resalta la posición que tomará el animal (Animal A o Animal B) y pulsa el **Botón A o C**.



3. **Retirar al Animal A:** retira al primer animal compañero del equipo. Resalta este recuadro y pulsa el **Botón A o C** para retirar al animal.
4. **Retirar al Animal B:** retira al segundo animal compañero del equipo. Resalta este recuadro y **pulsa A o C** para retirar al animal.
5. **Compañeros del Equipo Animal:** muestra todos los compañeros de equipo disponibles. Resalta un animal para ver qué técnicas especiales utiliza.
6. **Técnicas especiales del animal resaltado:** explica la técnica mágica que puede efectuar ese animal.
7. **Efectos de combinación:** te da una explicación de los efectos especiales que los dos animales tienen como equipo. Prueba los distintos equipos para averiguar cuáles son las mejores combinaciones.
8. **Objetos especiales:** muestra todos los objetos extraños que has adquirido en tu aventura.

Pantalla del Mapa del Juego

1. **Nombre de la zona:** la señal muestra el nombre de cualquier zona a la que accedas.
2. **Entrada a la zona:** un pequeño punto indica la entrada a la zona. Desplaza a tu personaje al punto y pulsa el **Botón A** para entrar en esa zona.
3. **Camino:** la carretera por la que viajas.
4. **Personaje:** pulsa el **Panel-D** para desplazar a tu personaje a cualquier zona accesible.



¡Vaya una panda!

Durante tu viaje te encontrarás con todo tipo de animales que poseen poderes mágicos diferentes. El poder de cada animal te puede ayudar de algún modo, como por ejemplo aumentando tu velocidad al correr, permitiéndote controlar tu espada mejor o llevándote a través del agua. Los animales sólo pueden usar su poder si están en el grupo de Miembros Activos.

El perro Tintín

¡El mordisco de Tintín es tan peligroso como indica su ladrido! Pulsa el Botón C cuando Tintín esté cerca de un enemigo y Tintín hará que el enemigo se detenga en seco, así te resultará un blanco fácil.

Felí, la ardilla voladora

Con la ayuda de la ardilla voladora, tu espada adquiere la habilidad de rebotar en los objetos (consulta Rebotar en la página 7).

Misi

Misi te presta una de sus nueve vidas. Cuando pierdas todos tus puntos de Manzanas de la Vida, Misi rellenará tu medidor una vez.

Pigüi, el pingüino

Este frío colega viene de Fresa, una isla al sur de Soleil. Su poder mágico te ayuda en los lugares cálidos; tu espada adquiere el poder de congelar lava y destruir a fieros enemigos de un golpe.









Carlos, el guepardo

Este guepardo, más veloz que un bólido de carreras, es un valioso miembro de tu equipo. Cuando utilices su poder, ¡se doblarán tu capacidad de saltar y tu velocidad! Si tienes problemas, puedes intentar llegar a un acuerdo a cambio.

León

Esta temible criatura tiene el poder mágico de hacer arder la hoja de tu espada, así lo corta todo a su paso.

Estos son sólo algunos de los animales que te encontrarás en tus aventuras en Soleil. Asegúrate de escuchar a los animales que te encuentres, puede que obtengas información, ¡o un nuevo miembro de tu equipo!

Las Manzanas Doradas de Soleil (y otros objetos útiles)

Aquí tienes una descripción de algunos de los objetos que te encontrarás en tus viajes. Existen otros objetos especiales que no aparecen en esta lista. Los objetos escondidos en los Cofres del Tesoro o entre césped crecido deben ser liberados primero (normalmente cortando el césped o golpeando el Cofre con tu espada). A continuación, camina por encima del objeto para adquirirlo.





Moneda (Malín)

La moneda del reino se llama malín y vas a necesitar más de uno o dos si estás pensando en viajar por Soleil. Las monedas están escondidas en los Cofres del Tesoro o en arbustos, y a veces aparecen cuando pulsas botones.

Bolsa de malines

Coge esta bolsa llena de monedas para obtener una bonificación especial de muchas monedas.

Manzanas

Hay un viejo refrán en Soleil: "Una manzana al día mantiene tu Vitalidad al máximo". Siempre que te ataquen o te caigas en una estaca inesperada o en un foso de lava, perderás el equivalente a una Manzana en Vitalidad. ¡Encuentra una Manzana y rellena así el equivalente a una Manzana en Vitalidad! Por tu propio bien, procura no perder todas tus Manzanas. Si lo hicieras, el juego terminaría y aparecería la pantalla del Título. ¡Comienza otra vez!

Manzanas Doradas

Estos objetos especiales añadirán a tu suministro el equivalente a una Manzana en Vitalidad total. ¡A más Manzanas tengas, mejor!

Cofres del Tesoro

Hay Cofres del Tesoro esparcidos por todo Soleil. Algunos contienen manzanas, mientras que otros tienen monedas. Abrir Cofres del Tesoro es muy fácil, simplemente golpéalos con tu espada unas cuantas veces, luego camina por encima del objeto liberado para recogerlo.






Botones

Los Botones están ahí para que los pulses. Colócate cerca de un Botón y salta encima de él o lanza un tablón u otro objeto encima de él. El empujar un Botón puede abrir una puerta, hacer que aparezca una moneda ¡o incluso hacer que un río empiece e fluir!



Medallas

El finalizar cada pista en el campo de entrenamiento Rafresa te valdrá una medalla.

Pista para principiantes: Medalla de bronce.
Pista nivel intermedio: Medalla de plata.
Pista para expertos: Medalla de oro.

Una vez que hayas ganado las tres medallas, visita al Rey y te dará un premio muy especial a cambio.



Zapatos de rubí

Dorotea quedó atrapada en un ciclón que la transportó a un mundo extraño. Al final consiguió regresar utilizando es os zapatos mágicos. No, en serio, eso es lo que pasó. ¡Probablemente a ti te suceda lo mismo!



Fin del juego/Continuar

Tu personaje inicia una aventura con un determinado número de puntos de Manzanas de Vida. Cada vez que hieran a tu personaje, se le descontará una manzana del total. Si pierdes todas tus manzanas, tus ángeles de la guarda se dirigirán hacia las puertas del cielo.

¡No temas! El seleccionar la aventura a partir de la pantalla de Aventura te traerá de nuevo a la aventura empezando en el punto en el que la salvaras por última vez. Recuerda salvar tu aventura de vez en cuando para evitar así el tener que repetir tareas difíciles.

Algunas sugerencias

1. La técnica de lanzar espadas es fundamental para avanzar por las tierras de Soleil. Existen muchas zonas y secciones en las que la técnica de lanzar espadas es el único modo de avanzar. Practica tu técnica siempre que puedas.

2. Aunque ya hayas hablado con una cierta persona o animal (o incluso planta) antes, puede que tengan información nueva para ti más adelante. Luego si te encuentras perdido y no sabes qué hacer, ve a hablar con los residentes de Soleil, seguro que tienen algunas pistas o consejos para ti.

3. Una vez que el ciclón aparezca en la pantalla del Mapa del Juego, síguelo según se va desplazando de un lugar a otro ¡y averigua por fin la verdadera naturaleza de los monstruos de Soleil!



Manejo del Cartoucho

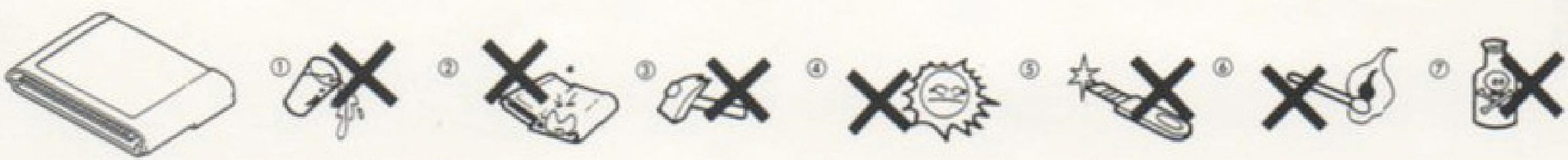
Este cartoucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Meaga Drive System.

Para un mejor uso

① ¡No mojarlo!
② ¡No doblarlo!
③ ¡No darle golpes violentes!
④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo , colóquelo en su funda.
- durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISIO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.



Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.

©1994 SEGA ENTERPRISES, LTD.

672-2268-06

**This product is exempt from classification under UK Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice
it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.**