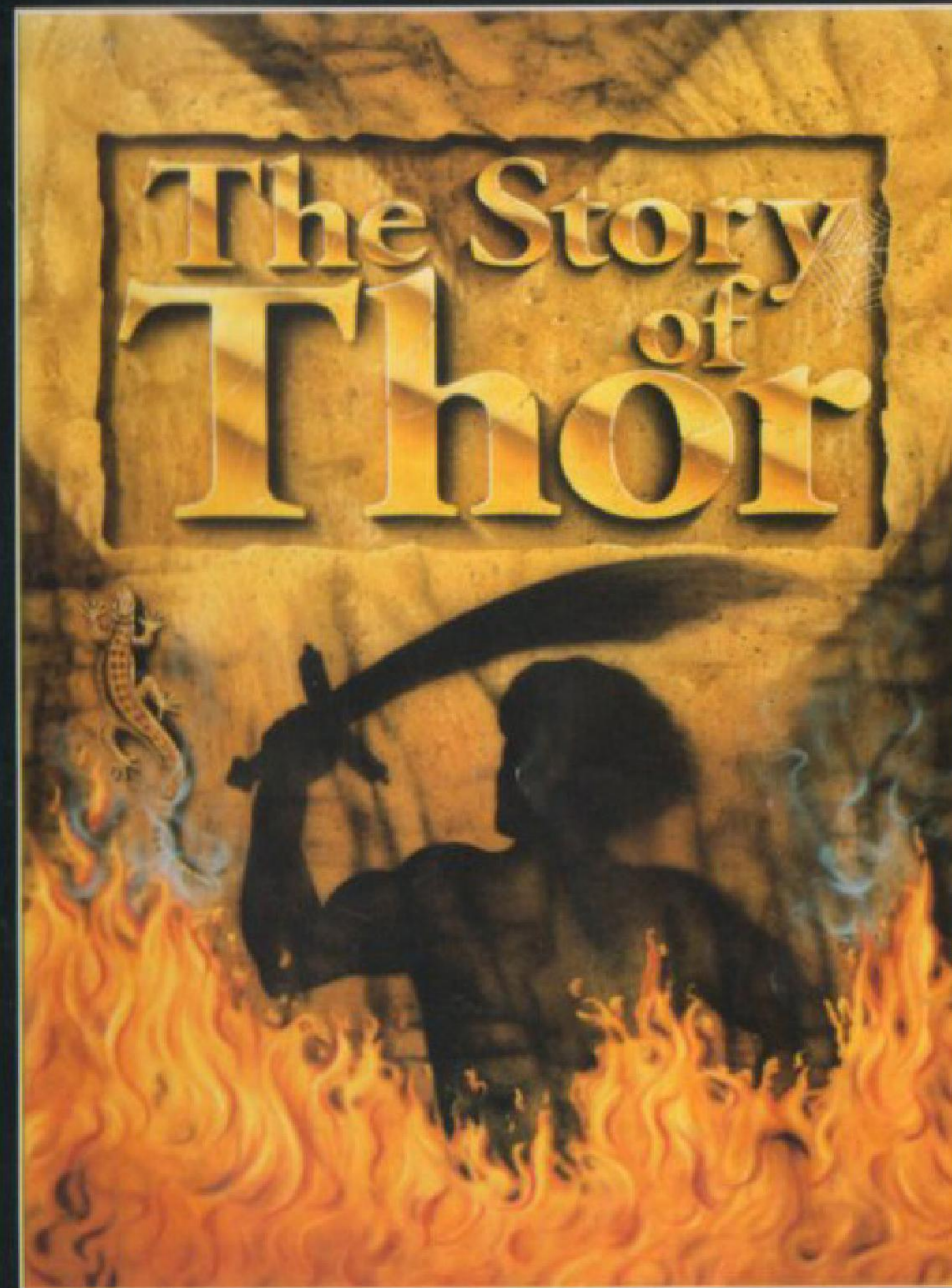




Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;
Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826;
Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.
©1995 SEGA ENTERPRISES, LTD.

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.

672-2349-06



MANUAL DE INSTRUCCIONES

SEGA

MEGA DRIVE

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de videojuego 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 videojuego. 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 videojuego. 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 videojuego, 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 video.

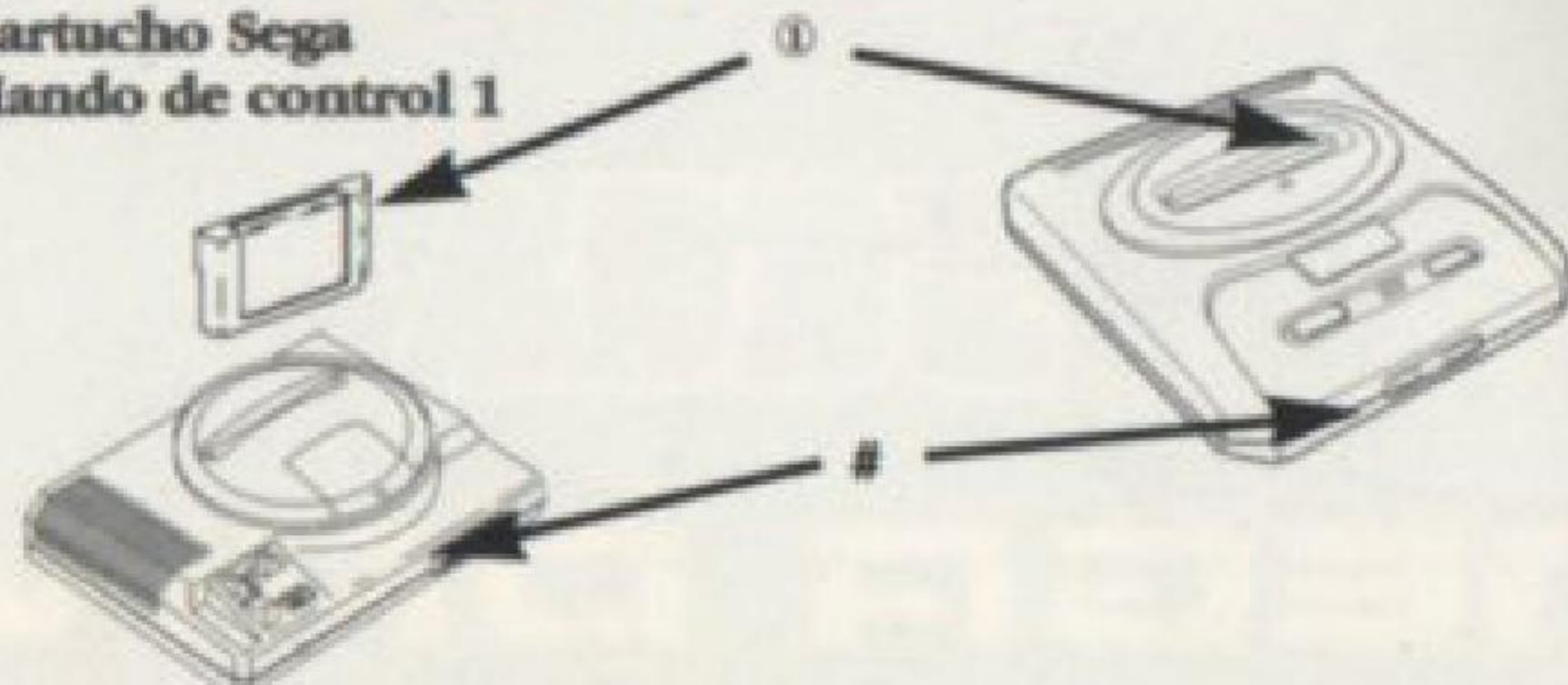
Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Mando de control 1



Y todo empieza aquí...

... con el Príncipe Ali en una de sus búsquedas de tesoros. Atraviesa una isla encantada cerca de la tierra del Oasis y, mientras se encuentra explorando la caverna de la isla, descubre un brazalete de oro.

Tan pronto como se pone el brazalete, una extraña luz llena la caverna. Aparece una cara de un fuego etéreo, y comienza a hablar.

"Hace muchos años, se entabló una batalla devastadora en las oscuras tierras del Reino de Oasis. Fue entre dos poderosos hechiceros. Reharl utilizó su brazalete de oro para controlar los cuatro espíritus. Agito usó su brazalete de plata para provocar el caos y la destrucción".

"Yo soy lo que queda de este brazalete de oro. Ahora le entrego este poder, porque usted ha sido elegido para llevar a cabo una difícil misión".
"Ahora podrá utilizar los poderes de este brazalete de oro. Busque los cuatro espíritus que controla este brazalete y pare las diabólicas ambiciones del que utiliza el brazalete de plata".



A medida que la cara se desvanece y desaparece el fuego, parece como si toda la tierra temblase. ¡La caverna está desplomándose!

Ali corre hacia su embarcación, rema desesperadamente alejándose de la isla, y después ve cómo la misteriosa isla se va hundiendo en las olas. Ahora conoce el secreto de los brazaletes — y su destino — ¿pero cuándo comenzará la aventura?



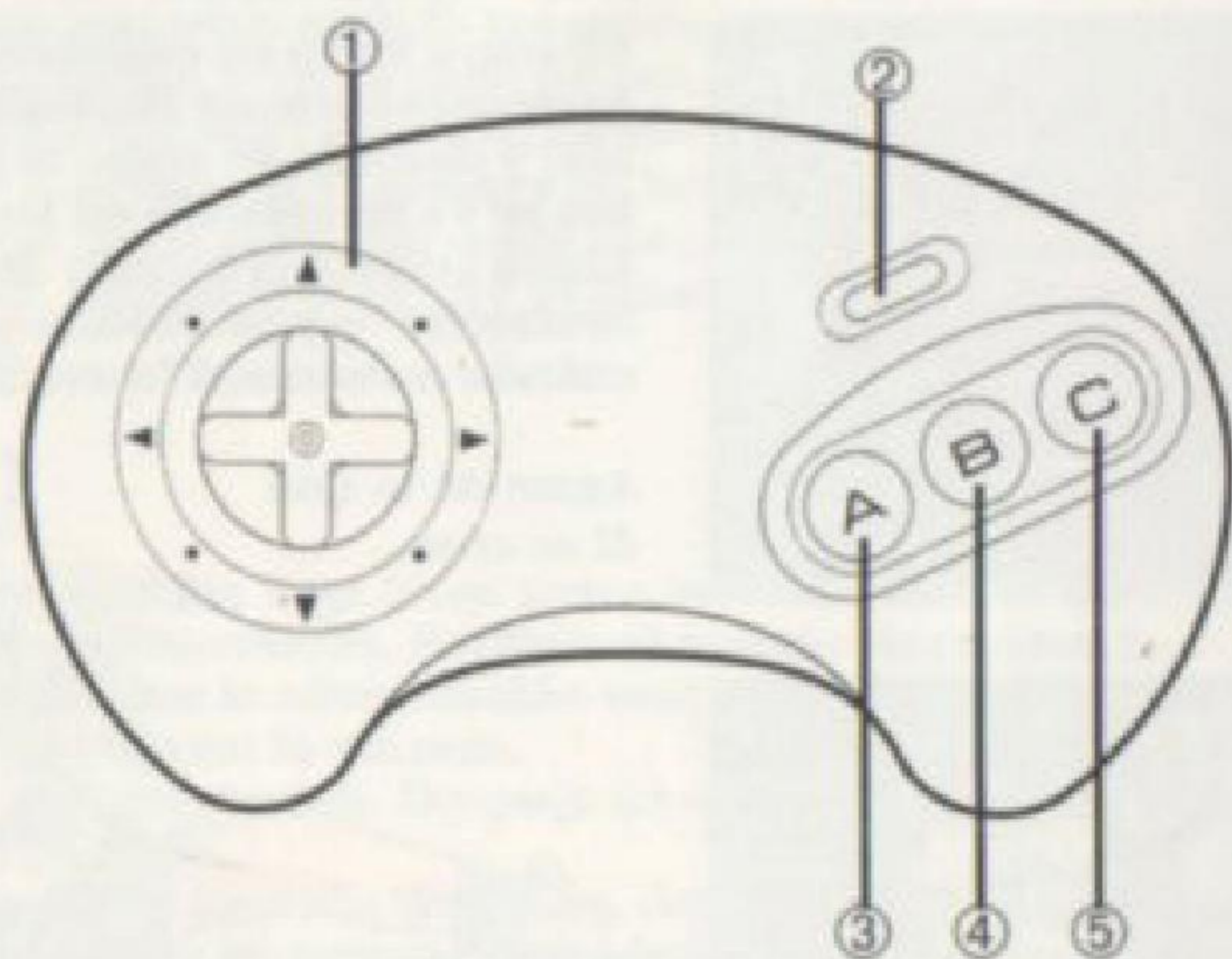
Antes de lo que él se cree...



¡Tome el control!

① Botón direccional (Botón D)

- Mueve los corchetes de realce en las pantallas de selección.
- Realza aventuras y opciones del diario.
- Mueve su personaje por las pantallas del juego (Para correr, presiónelo una vez y después manténgalo presionado.)
- Realiza movimientos de lucha especiales (junto con otros botones — Consulte "Técnicas especiales de lucha", páginas 21 y 23.)
- Mueve la flecha de selección por la ventanilla de opciones.
- Mueve los corchetes de realce en las pantallas de selección/decisión.



② Botón de inicio (Start)

- Cambia a la pantalla del título desde las pantallas de la historia.
- Elige opciones en la pantalla de selección.
- Detiene el juego, abre la pantalla de opciones/vuelve al juego, y cierra la pantalla de opciones.
- Abandona los ítems seleccionados en las pantallas de opciones.

③ Botón A

- Cambia la pantalla del diario a la del título.
- Cancela las selecciones de la pantalla de opciones.
- Realiza movimientos de lucha especiales (junto con otros botones — Consulte "Técnicas especiales de lucha", páginas 21 y 23.)

④ Botón B

- Introduce selecciones.
- Realiza movimientos de lucha especiales (junto con otros botones — Consulte "Técnicas especiales de lucha", páginas 21 y 23.)
- Seleccione ítems en la pantalla de opciones.

⑤ Botón C

- Cambia la pantalla del diario a la del título.
- Avanza a la pantalla de títulos desde la pantalla de la historia.
- Realiza movimientos de lucha especiales (junto con otros botones — Consulte "Técnicas especiales de lucha", páginas 21 y 23.)
- Abandona los ítems seleccionados en las pantallas de opciones.

Nota: Las teclas X, Y, y Z del controlador de 6 botones no funcionarán en este juego.

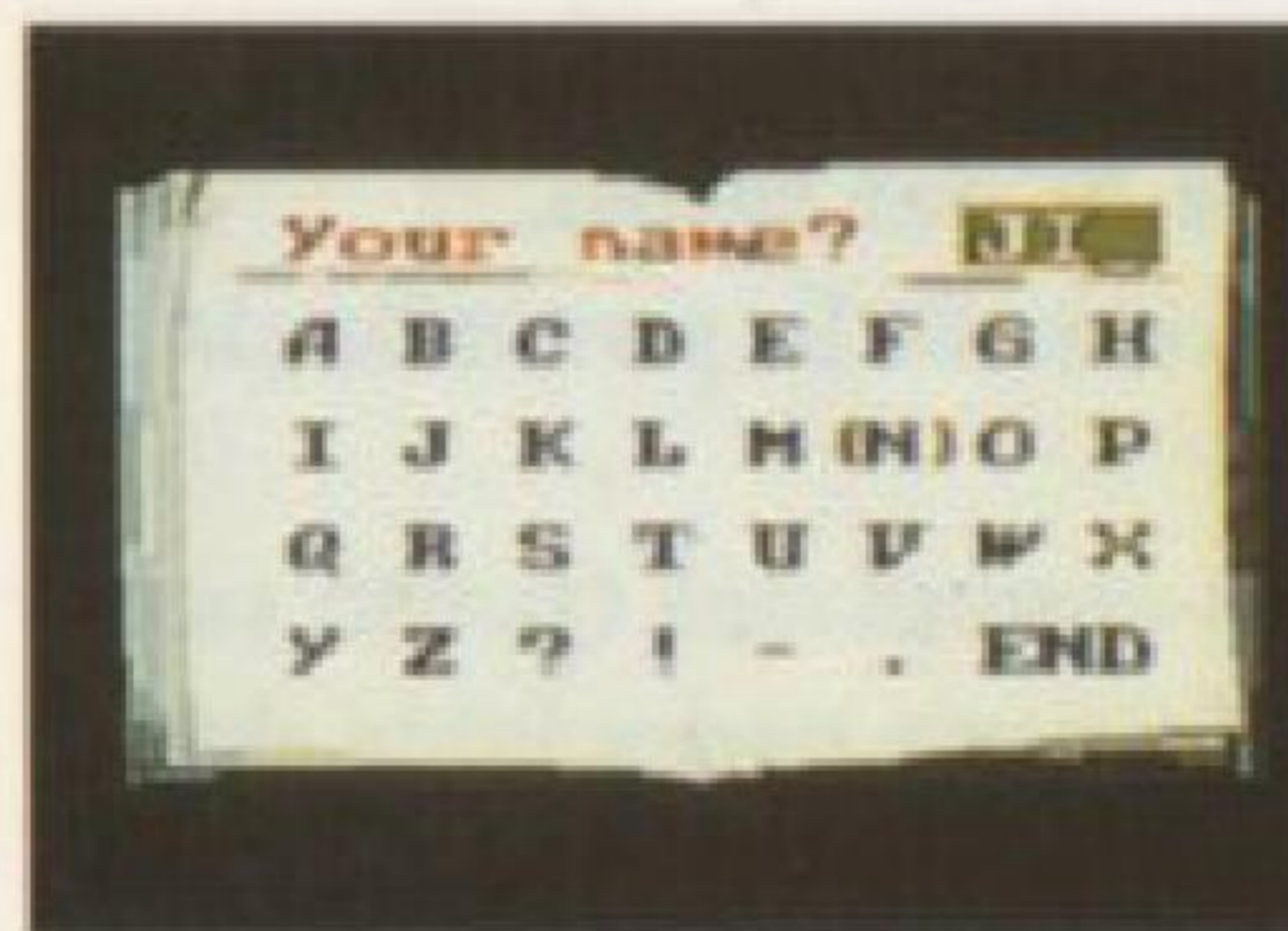
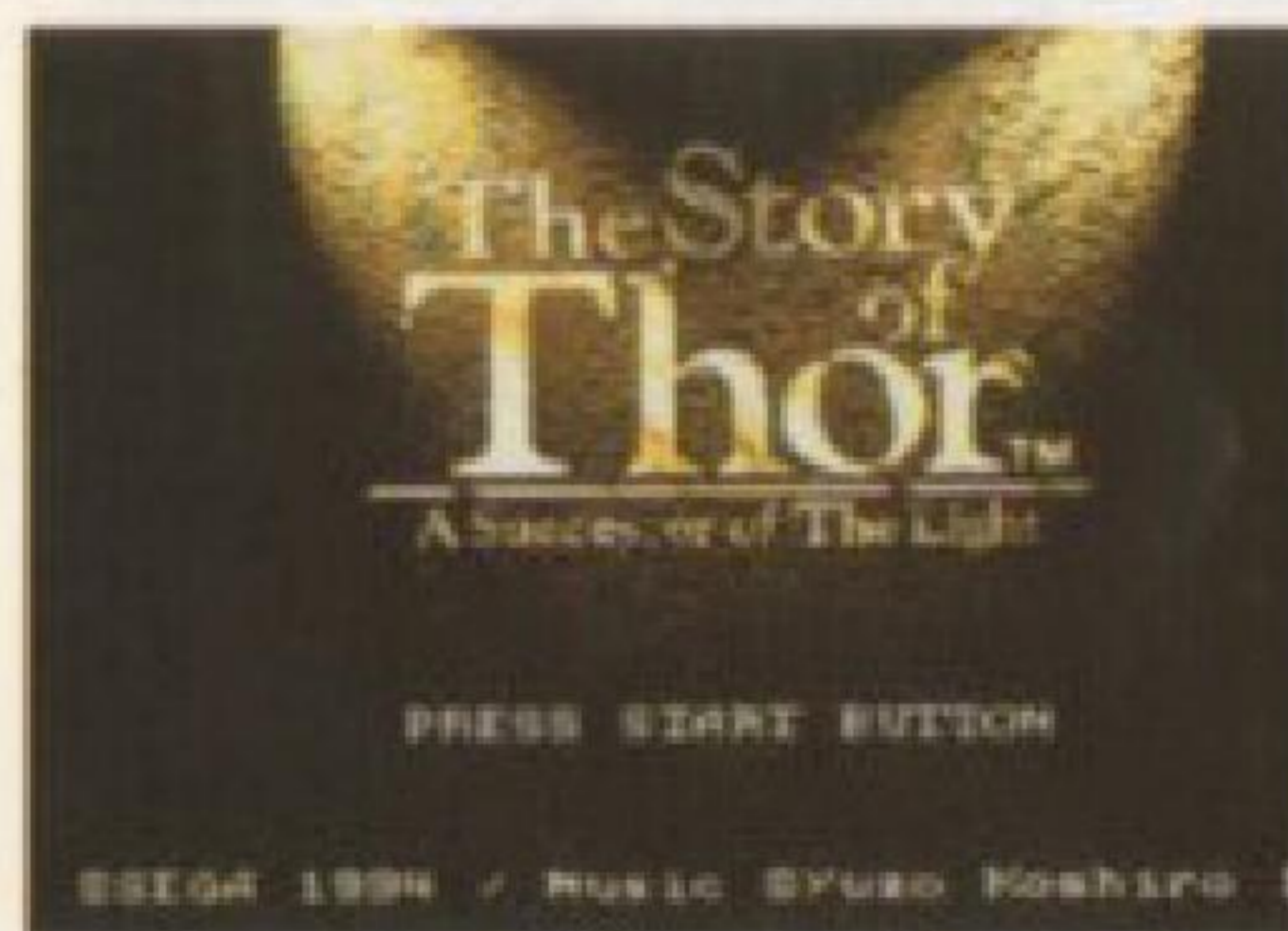
Preparativos

Después de que hayan aparecido los logos Sega y Ancient, se iniciará el juego Story of Thor. Obtenga aquí la información sobre la historia de Oasis, o presione el botón Start o el botón C para pasar a la pantalla del título.

Presione Start en la pantalla del título a fin de abrir el diario (Diary), donde se registrarán sus aventuras. Si desea comenzar simplemente en la aventura de Story of Thor, los cuatro espacios del diario (en el que haya registrado sus aventuras) se borrarán. Presione el botón B para hacer que se ilumine un espacio de introducción en el diario, y presione el botón B o el botón Start para entrar en la pantalla de selección de nombre.

En la pantalla de selección de nombre, podrá seleccionar un nombre de hasta tres letras. Mueva los corchetes de resalte presionando el botón B. Si presiona el botón C, se borrará la letra previamente introducida, y si presiona el botón A, volverá a la pantalla del título (si piensa en pasar a una segunda aventura).

Nota: El nombre que asigne a su personaje solamente aparecerá en el diario.



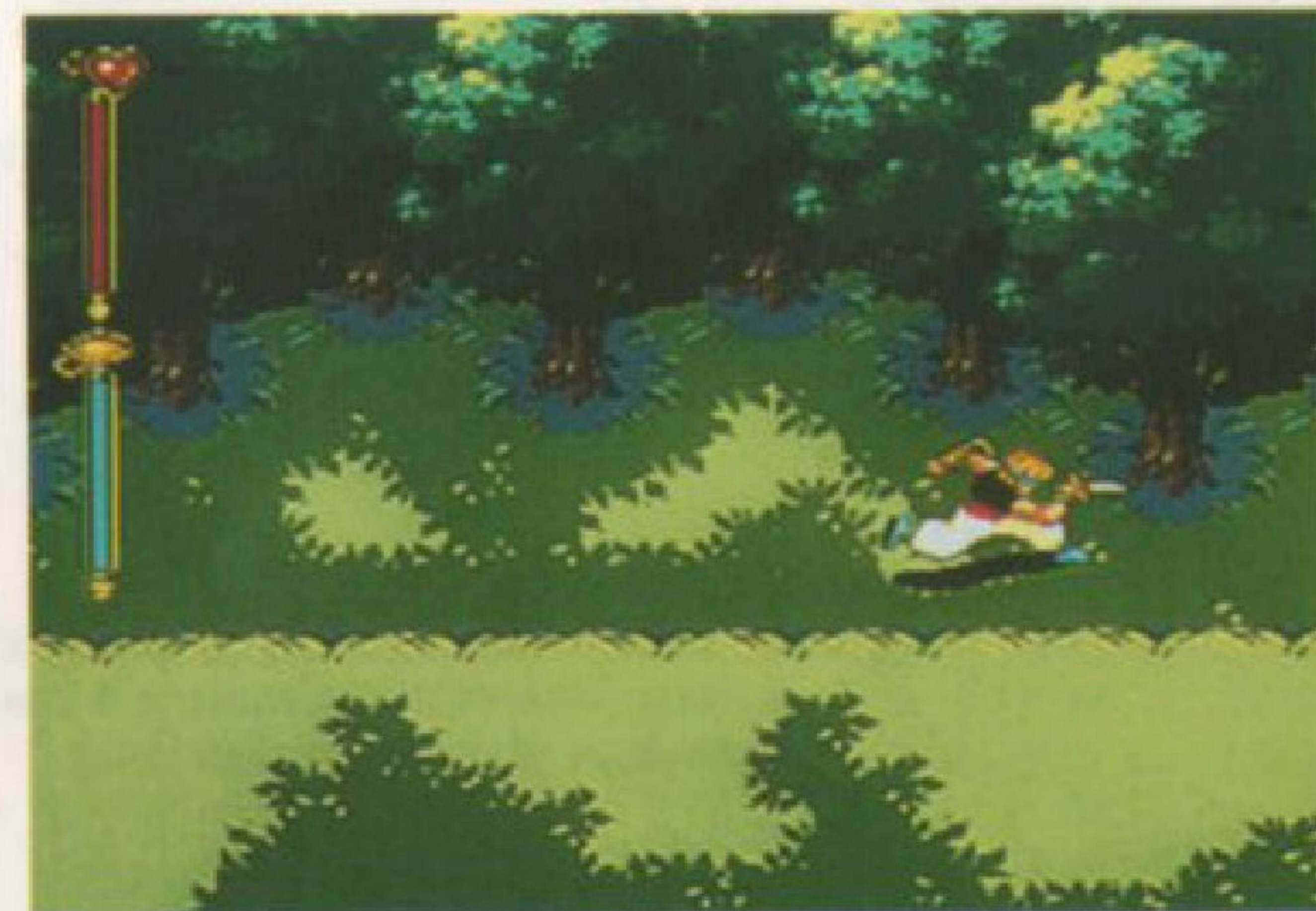
Si ya ha almacenado una o más aventuras en Diary (diario), podrá utilizar también las opciones de Copy (copia) y Delete (borrado). Para realizar una copia de una aventura, realce la opción Copy (copia) con el botón D y presione el botón B o el botón Start, y después seleccione la aventura que desee copiar moviendo el botón D hasta que se resalte tal aventura. Presione el botón B, y en la pantalla aparecerá una flecha. Mueva la flecha con el botón D hasta que quede apuntando hacia un espacio de Diary (diario), y después presione la tecla B o Start. Cuando aparezca OK en la pantalla, presione el botón B o Start para confirmar su elección, o el botón A o C para cancelarla.

Borrado de una aventura realizándola con el botón D. Presione el botón B o Start para seleccionar la aventura, y después confirme volviendo a presionar el botón B o Start (o cancele presionando el botón A o C).

Retorno del príncipe

Ali salta de su embarcación, llevando puesto el brazalete de oro que encontró en la isla. ¿Pero qué pasará a partir de ahora? Es posible que resulte bien hablar con alguien del pueblo. Para hablar con alguien, vaya hasta la persona y presione el botón B. Para pasar a la conversación, presione repetidamente el botón B.

Ali se encuentra en buenas condiciones físicas, motivo por el que la mejor forma de ir del punto A al B es correr. Ali se moverá en el sentido indicado al mantener presionado el botón D. Si presiona dos veces el botón D y lo mantiene pulsado, Ali adquirirá la máxima velocidad. Y cuando Ali se encuentre con sus enemigos, tendrá que fiarse de sus...



Técnicas especiales de lucha

Todo es posible en las antiguas artes de lucha de Oasis, motivo por el que podrá cuidarse — bueno, si usted sabe lo que son las artes marciales. Con estas técnicas a su disposición, usted y Ali formarán un equipo formidable.

Nota: Estas técnicas solamente funcionarán con armas de filo (no será fácil derrotar a sus enemigos con una bomba...)



① Botón B: Presiónelo una vez para apuñalar a un enemigo que se encuentre frente a usted.



② Botón B (manténgalo presionado y suéltelo): Ali retrocederá, sacará su daga y lanzará una puñalada de revés.



③ Botón B (presiónelo repetidamente): Permite la combinación mortífera del príncipe de cuchilladas, patadas a lo alto y a lo bajo, y el golpe final después de saltar.



④ Botón C (mantenido presionado): Le permitirá agacharse para eludir flechas o lanzas, o deslizarse por pasadizos bajos.



⑤ Botón C) + botón B: ¡Le permitirá golpear desenfrenadamente a sus enemigos en el aire saltando!



⑥ Botón C (mantenido presionado) + botón B: El ataque aplastador del príncipe será efectivo en caso de enemigos numerosos o astutos.



⑦ Botón D + Botón B: ¡Le permitirá avanzar y acuchillar a todos!



⑧ Botón D ∇ 2 + botón B: Ali avanzará hacia el enemigo y acuchillará a cuantos se encuentren a su alrededor. ¡Para ello tendrá que atacarlos cuando estén desprevenidos!



⑨ Botón D (círculo completo) + Botón B (mantener), luego arriba + abajo: Ali hace un salto con voltereta hacia atrás, manteniendo el puñal extendido. Esta técnica, conocida como la daga en llamas en 360°, es la más devastadora del príncipe.



¡Espíritus terribles!

"El que lleve el brazalete de oro podrá controlar los espíritus del agua, del fuego, de la sombra, y de las plantas!" Ali tendrá que buscar y encontrar los cuatro espíritus a fin de cumplir su misión. Pero el templo de cada espíritu está guardado por criaturas temibles. Para poder vencerlos, Ali tendrá que utilizar todo su valor.

Los poderes especiales de cada espíritu influirán de forma definitiva en la misión de Ali. Aprenda cómo utilizar de forma efectiva estos espíritus, y devuelva la paz a Oasis.

La convocación de los espíritus se realiza lanzando su bola de luz (bola que convoca la energías de un espíritu) al objeto apropiado. (Por ejemplo, para convocar a Aquo — el espíritu del agua — encárese a un cuerpo de agua y presione el botón A. La bola de luz sale del brazalete de oro, que convoca a Aquo cuando toca agua. Para hacer que un espíritu se disipe, presione simultáneamente los botones A, B, y C.)

Además, trate de encontrar las gemas de los espíritus, que aumentarán la potencia de sus espíritus. (Con respecto a los detalles sobre las gemas de los espíritus, consulte "Estado" de la página 41).

Nota: Usted no podrá utilizar la bola de la luz mientras no haya llegado al templo de Aquo.



Espíritu del agua "Aquo"

Aquo podrá convocarse desde cualquier cuerpo de agua, tromba de vapor, corriente, o gota de agua.

Poder mágico del agua
Presione el botón A para disparar la "burbuja mágica" que aturde al enemigo durante corto tiempo.

Presione dos veces el botón A para "cicatrizarse", lo que restablecerá parte de la fuerza vital de Ali.

Mantenga presionado el botón A, y después suéltelo para convocar la "tormenta mágica" de Aquo, una tromba que destruye a los enemigos que se encuentra a su paso.

① "Tormenta mágica"



Espíritu del fuego "Ardo"

Ardo podrá convocarse cada vez que haya un incendio o una explosión. Le gusta explotar cabezas con su fogoso puñetazo — no necesita estímulos — lo que puede resultarle realmente útil en cualquier momento.

Poder mágico de la llama
Presione el botón A para disparar al "aliento llama": ¡una llamarada y todo se habrá acabado!

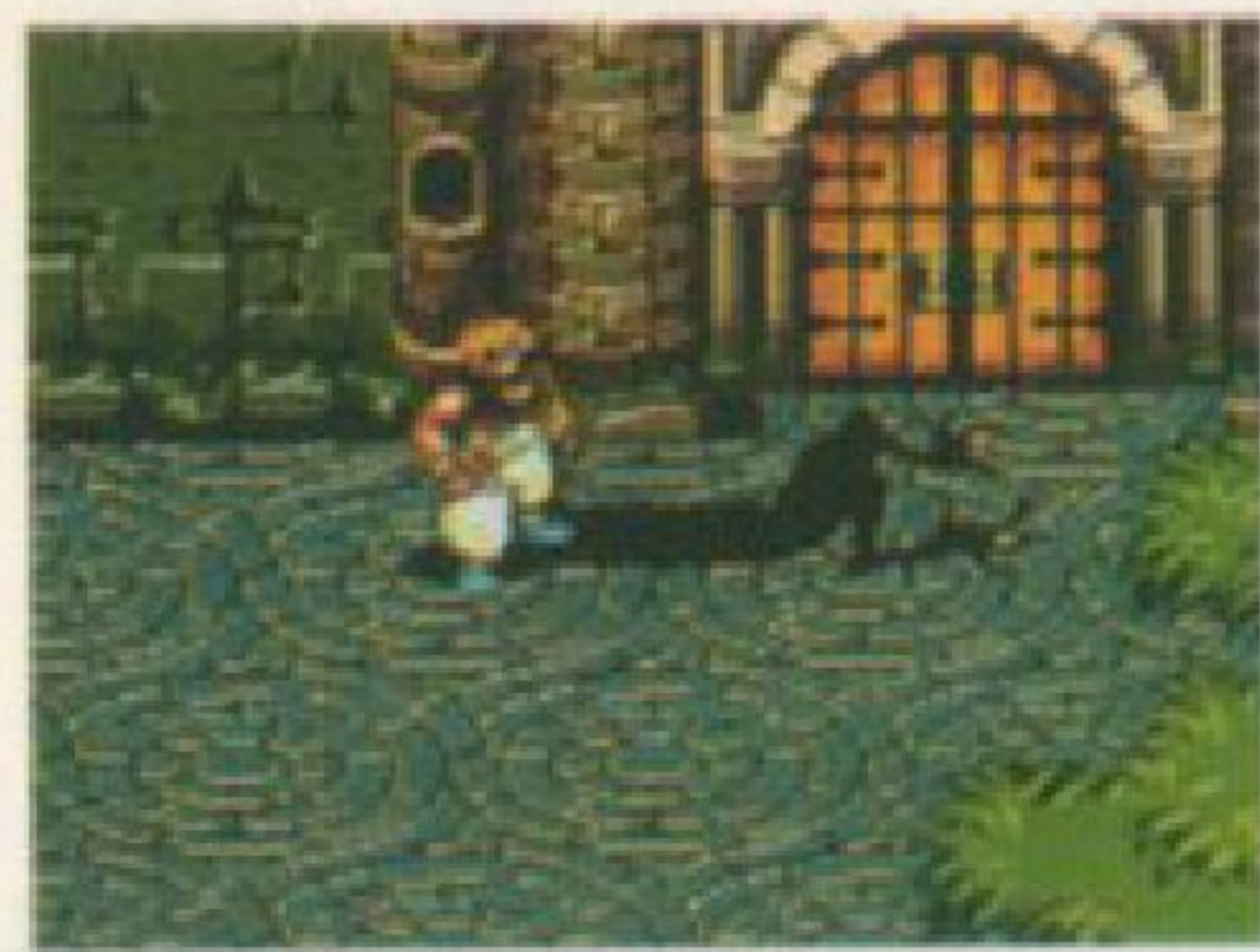
Presione dos veces el A y Ardo se convertirá en una "bola de fuego" en el sentido en el que esté encarada.

Mantenga presionado el botón A, y después suéltelo para convocar el "bombardeo fundidor", una tormenta de fuego que se dispara en cualquier sentido,

① "Puñetazo abrasador"



Espíritu de las sombras



“Umbrío”

Umbrío se convoca desde los conos de cristal, las estatuas de ébano, y los espejos. Las sombras le convertirán en alguien místico y de doble personalidad, invulnerable a los ataques enemigos. Umbrío también le protegerá contra gotas peligrosas haciendo que usted pueda levantarse (como en el caso de Ardo, Umbrío le protegerá automáticamente — no tendrá que presionar ningún botón).



Poder mágico de la sombra

Presione el botón A y Umbrío extenderá su “garra de la umbria”. Umbrío puede atacar enemigos, tomar ítemes y transportarle de un lugar a otro pasando de gancho en gancho.

Mantenga presionado el botón A y Umbrío pasará a ser “la copia de su espíritu”, lo que le permitirá buscar áreas en su forma espiritual para proteger su cuerpo físico.

① “Dos por uno”

La planta alegre

“Herbo”



Esta planta alegre tiene un apetito insaciable. Come de todo — culebras, ratas gigantes, hombres-bestia e incluso puertas de hierro!

Poder mágico de tierra

Presione el botón A para iniciar el “ataque a mordiscos” de Herbo, después de lo cual éste empezará a morder cualquier cosa que encuentre a su alrededor.

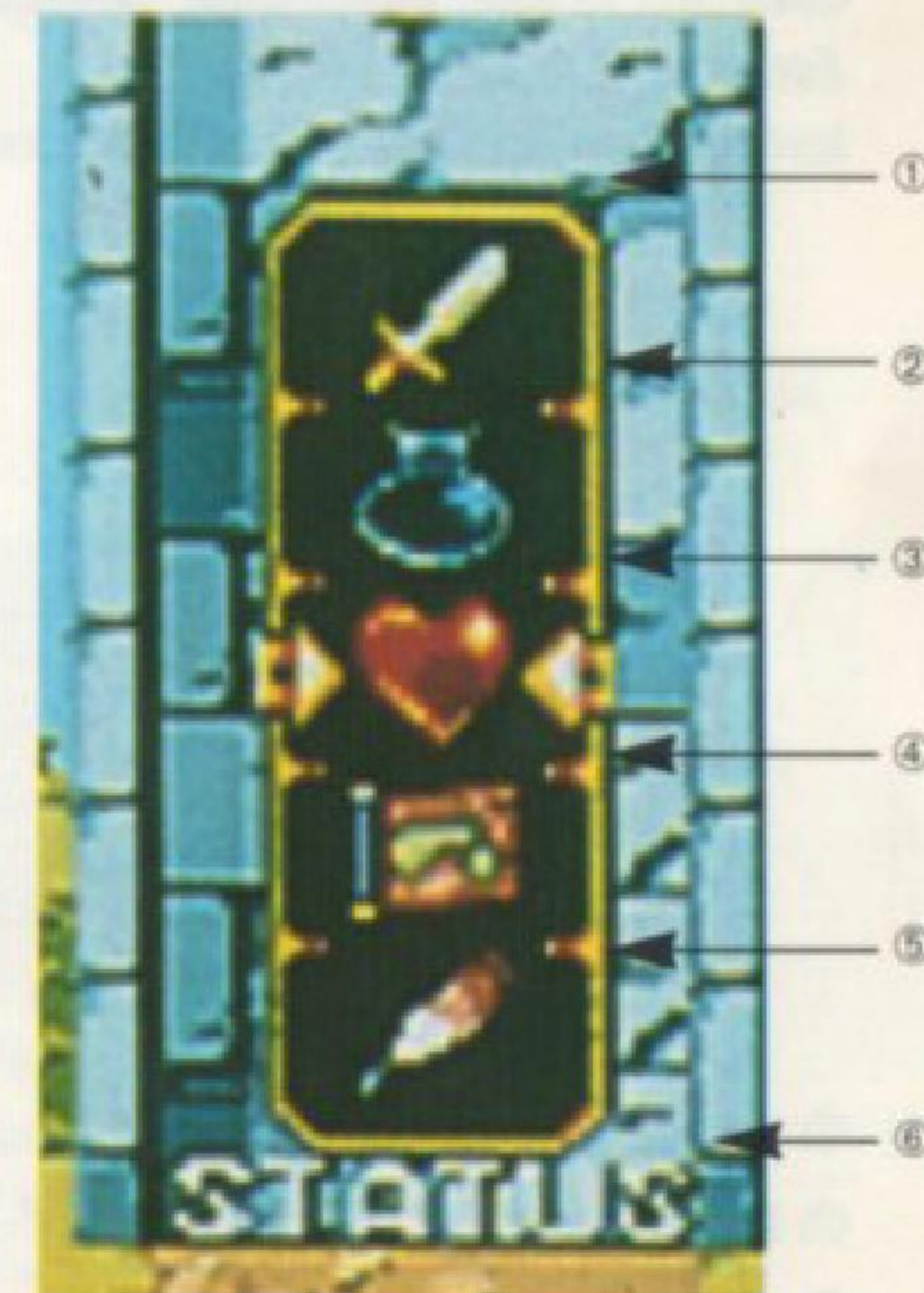
Presione el botón A dos veces para que Herbo vaya hasta dondequiera que se encuentre Allí. Mantenga presionado el botón A y luego suéltelo para que Herbo lance su “polen envenado” que dejará sin sentido a todos los enemigos que se encuentren en la zona.

① Quién necesita una llave?



Ventana de opciones

¿Pierde fuerza rápidamente? ¿Se pregunta dónde irá la próxima vez? ¿Desea mantener alta su puntuación de encantamientos? ¿Está cansado de que abusen de usted los hombres-bestia y desea probar la espada de hoja ancha que acaba de encontrar? La ventana de opciones le permitirá lograr información del lugar donde se encuentre y de cómo está haciendo las cosas. También podrá ver o utilizar los artículos y las armas que tenga en su poder, o anotar sus aventuras. Abra la ventana de opciones presionando Start. Elija una opción moviendo las flechas que resaltan con el botón D y presionando el botón B.



① Weapons (Armas)

② Items (Artículos)

③ Status (Estado)

④ Map (Mapa)

⑤ Save (Almacenar)

⑥ Current Selection
(Selección actual)

Las armas

Las armas se encuentran en cofres de tesoros o las dejan caer sus enemigos al ser derrotados. Su arma inicial es una daga (altknife), pero en sus viajes encontrará una variedad de ellas. Tenga en cuenta que necesitará la mayoría de estas armas en una etapa u otra del juego. Pero recuerde que las armas son artículos de uso limitado, así que procure no utilizarlas si no es en situaciones extrañas en las que su daga (altknife) no será suficiente.

Tome un arma poniéndose sobre ella y presionando el botón B. Elija un arma moviendo el indicador de objetivo con el botón D y presionando el botón B. Para dejar caer un arma, haga que ésta resalte con el indicador de objetivo y presione Start.



- ① Arma equipada
- ② Indicador de objetivo
- ③ Tipo de arma que resalta
- ④ Número de veces que podrá utilizar el arma

Pescado y queso (y otros artículos)

Los artículos indicados más abajo podrán utilizarse para reponer los puntos de golpes (H.P) y los puntos de encantamientos (S.P) de Ali cuando éstos escaseen, así que procure tomar el máximo número posible de artículos.

Otros artículos de utilización especial, tales como los evocadores de espíritus y elixires de restauración, también podrán ser encontrados en las tierras de Oasis, así que no se olvide de abrir todos los cofres de tesoros que encuentre.

Tome un artículo poniéndose sobre él y presionando el botón B. Utilice un artículo moviendo el indicador de objetivo con el botón D y presionando el botón B. Para dejar caer un artículo, haga que resalte con el indicador de objetivo y presione Start.

Artículos de muestra



① Queso



② Bestia asada



③ Hongos venenosos

Gráfico de efectos

Queso	H.P + 1/4
Pescado	H.P + 1/2
Filete	H.P + 3/4
Rosbif lleno	H.P hasta
Naranja	H.P + 1/4
Manzana	H.P + 1/2
Granada	S.P + 3/4
Uvas	S.P hasta lleno
Champiñón	H.P/S.P + 1/4
Lechuga	H.P/S.P + 1/2
Ajo	H.P/S.P + 3/4
Hongo venenoso	H.P/S.P hasta lleno

Estado

La ventana de estado muestra información de sus progresos. En la parte superior se encuentra la posición (Rank) actual, los puntos de golpes (H.P), los puntos de encantamientos (S.P) y los enemigos derrotados. Al derrotar enemigos su posición aumentará, pero la cuenta tiene otra finalidad que se revelará al final de su aventura.

En la parte inferior de la ventana se muestran las gemas de espíritu y los artículos especiales. El número de gemas de espíritu que Ali tiene en su posesión determina la fuerza de esta magia de espíritu. Hay artículos especiales que se utilizan automáticamente durante la aventura, estos son:

- El pendiente resplandeciente (mostrado) que le dará a Ali la habilidad de recuperar puntos de golpes cuando se encuentre en una zona soleada.
- La llave del tiempo y del espacio (mostrada) que le permitirá a Ali utilizar las puertas de transporte para desplazarse de un lugar a otro.
- La autosugestión (mostrada) le dará toda la habilidad a Ali para recuperar puntos de encantamiento (si no está utilizando un espíritu en ese momento).
- El amuleto del sol (no se muestra) le permitirá a Ali recuperar H.P y S.P cuando esté en una zona soleada.



Mapa

El mapa se utilizará en todas sus aventuras para comprobar su ubicación actual (mostrada en el mapa como un figurín anaranjado) y el lugar al que deberá dirigirse a continuación (mostrado como una bandera blanca).

Naturalmente, podrá ir a cualquier parte de Oasis que desee, pero recuerde que hasta llegar a la posición indicada por la bandeja blanca y cumplir esa parte de su búsqueda, no podrá avanzar hasta la ubicación siguiente.



Vida y cómo vivirla

El príncipe Ali empieza el juego con 200 puntos de golpes y un nivel de habilidad de 1. Tomando corazones de aumento de nivel o recibiendo cierto número de puntos de experiencia podrá aumentar sus puntos de golpes y su potencia.

Cada vez que Ali reciba heridas, sus puntos de golpes disminuirán, y cuando éstos lleguen a cero, la aventura empezará desde cualquier etapa que haya grabado por última vez.

Los alimentos recuperan puntos de golpes, así que cuando la fuerza de Ali disminuya, empiece a masticar.

La última palabra en consejos

- Los animales que amenazan Oasis tienen ordenes específicas para impedir que termines tu búsqueda. Por otra parte, tienes cosas más importantes en que pensar que en unos pocos monstruitos con palos y lanzas — todo el reino de Oasis depende de tí para derrotar a la persona que lleva puesto el brazalete de plata. Podrás averiguar que el resultado de la lucha es bastante diferente cuando te concentras en tu objetivo y no en las pistas falsas. Comprueba los resultados al final de la aventura.
- Habrá ocasiones en las que su marcha se verá obstaculizada por puertas cerradas o pasajes bloqueados. Cuando no sepa qué medida tomar, pruebe a terminar con todos los monstruos de la zona (ya sabe lo que tiene que hacer) y la respuesta aparecerá delante de usted.
- No olvides de utilizar el hechizo curativo de Dytto cuando puedas (para guardar tu provisión de comida para épocas más desesperadas).



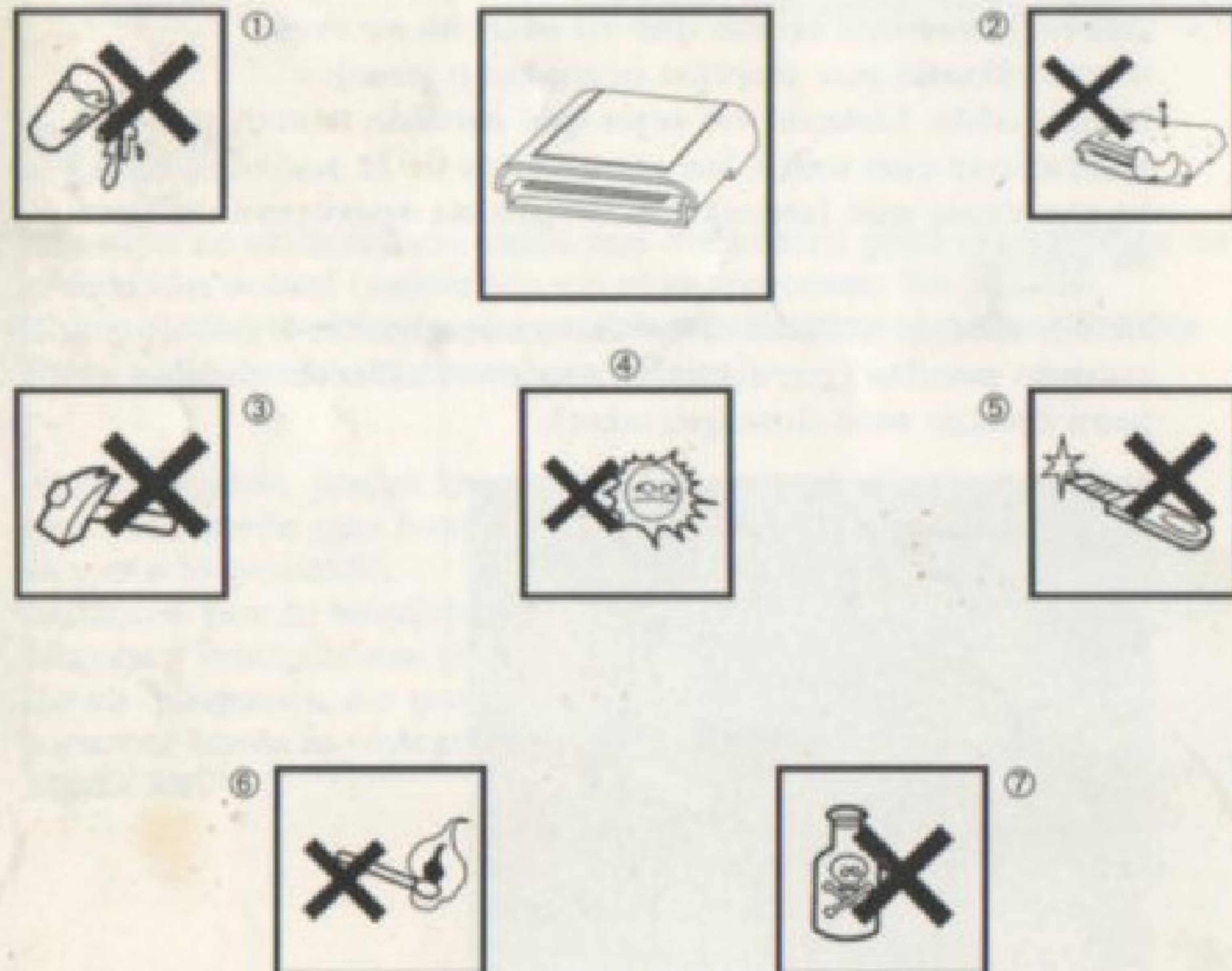
Manejo del Cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis System.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
 - ② ¡No doblarlo!
 - ③ ¡No darle golpes violentos!
 - 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, límpelo 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.

AVISO: 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 períodos prolongados los videojuego en televisores de proyección de grandes pantallas.



SEGA