

SNSP-SY-ESP

JVC



MANUAL DE INSTRUCCIONES



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®



Te agradecemos que hayas adquirido el cartucho SYVALION. Para asegurarte un uso seguro y apropiado de tu cartucho, lee atentamente las instrucciones y precauciones antes de empezar a jugar con SYVALION.

Conserva este manual para futuras referencias.



LICENSED BY



NINTENDO® SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS TM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO



ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMRES VERSOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ÍNDICE

EL MUNDO DE SYVALION	4
INSTRUCCIONES PARA JUGAR	6
POTENCIA DE DISPARO DEL SYVALION	7
COMIENZO DEL JUEGO	8
OBJETOS	10
AUMENTO DE LA ENERGÍA	11
PERSONAJES: LOS JEFES	13

OBJETIVOS Y CARACTERISTICAS DE SYVALION

EL MUNDO DE SYVALION

Es un juego de desafío que se desarrolla según el rumbo de la acción que tú decidas tomar. El objetivo es conquistar al BOSS (jefe) que encontrarás al final de cada laberinto. SYVALION es un juego que reacciona a las elecciones que tú hagas y que cambia constantemente de escenarios.

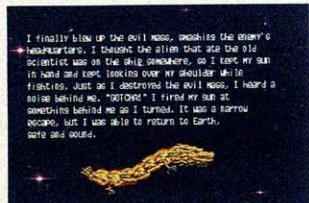
Escoge entre dos modalidades de juego, la BASIC SERIES (SERIE BÁSICA) o la REAL COMBAT SERIES (SERIE DE COMBATE REAL)



SYVALION cuenta con una BASIC SERIES para entrenar a los principiantes que no tiene las características de Power Up (aumento de energía) ni sigue una historia en particular. El laberinto y el BOSS (Jefe) siempre serán los mismos.

Cuando termines esta serie estarás listo para la REAL COMBAT SERIES, donde SYVALION se vuelve realmente excitante.

Escenarios que cambian continuamente, ¡con más de 100 finales diferentes!



Cuando empieces la REAL COMBAT SERIES comenzarás desde cero y la historia se desarrollará según juegues. Como hay 100 finales diferentes, experimentarás una historia totalmente distinta cada vez que juegues.



¡Incluso el enemigo y el laberinto cambian!



En la REAL COMBAT SERIES (SERIE DE COMBATE REAL) todo cambia, incluidos los personajes enemigos y el BOSS (jefe) con el que finalmente te enfrentarás. ¡Incluso la forma del laberinto cambia! Siendo un experto jugador de SYVALION o simplemente un principiante, experimentarás cada vez que juegues toda la emoción de la acción. SYVALION no sigue un determinado formato y requiere que aprendas muy bien como manejar al dragón SYVALION.

¡Gana cada vez más fuerza según avanzas en la historia!



Puedes reforzar al SYVALION usando la característica de Power Up (aumento de energía). Pero tienes que avanzar en la historia hasta llegar al lugar donde puedes acceder a estas características... ¡y la historia seguirá cambiando mientras juegas!

NOMBRE :	GATTNOIZER
ARMAS :	Robot de guerra terrestre fuertemente armado.
ALTAURA :	Potente y devastador boomerang de larga distancia.
PESO :	54 metros
	1517 toneladas

CONTROLES E INFORMACIÓN DE LAS PANTALLAS DEL JUEGO CÓMO JUGAR

INSTRUCCIONES DE OPERACIÓN

Funciones del Mando de Control

Botón L: Gira la nave a la izquierda

Botón SELECT (selección) : No se usa

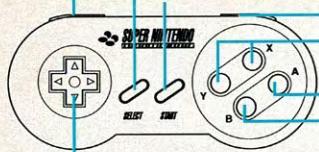
Botón START (comienzo) : Comienza el juego. Introduce la pausa durante el juego.

Botón R: Gira la nave a la derecha

Botones X/Y: Aumentan la velocidad de la nave

Botón A: No se usa

Botón B: Se pulsa para lanzar la llama

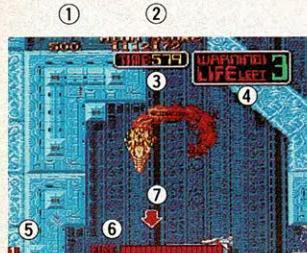


Panel de Control +: Mueve la nave en 8 direcciones diferentes.

También se usa para mover el cursor y seleccionar la modalidad de juego.

* Puedes usar cualquier botón para validar la elección de modalidad o cancelar la Pantalla de la Historia.

Información en Pantalla



- ① SCORE(Puntuación)
- ② HIGH SCORE(Puntuación máxima)
- ③ TIME(tiempo restante)
- ④ LIFE LEFT(vidas restantes)
- ⑤ SHIPS LEFT(naves restantes)
- ⑥ FIRE(disparo-medidor de potencia del fuego)
- ⑦ ARROWS(flechas-se mueven según se indica en la pantalla)

NOMBRE : GLODROID
Androide de combate anfibio y aereo.

ARMA : Protegido por una durísima y casi impenetrable armadura, capaz de luchar en tierra, mar o en el aire.

ALTURA : 41 metros
PESO : 1827 toneladas



POTENCIA DE DISPARO

POTENCIA DE DISPARO DEL SYVALION

Modo de ajuste del FIRE POWER (Potencia de Disparo)



El mecanismo básico de ataque del SYVALION es una llamarada gigante que sale de su boca. Tienes que girar el cuello del SYVALION para apuntar la llamarada. Puedes lanzar una llamarada constante manteniendo presionado el botón indicado. Pero, recuerda que esto gasta mucha energía. Cuando gastes toda la energía (indicada en el medidor de potencia del fuego) deberás esperar a restauraría antes de lanzar más llamas.

Como restaurar el FIRE POWER (Potencia del fuego)



▲ Lanzar una llamarada constante durante largo tiempo.



▲ ¡Cuidado! Está perdiendo potencia.

La longitud de la llamarada se acortará a medida que la potencia del fuego disminuya.

Cuando el medidor esté a cero perderás completamente la llamarada. Sin embargo, si esperas un rato sin lanzar la llamarada, la potencia del fuego se restaurará automáticamente. Si mantienes al SYVALION en movimiento mientras esperas, la potencia del fuego se restaurará más rápidamente.

COMIENZO DEL JUEGO Y SUS DIFERENTES MODALIDADES

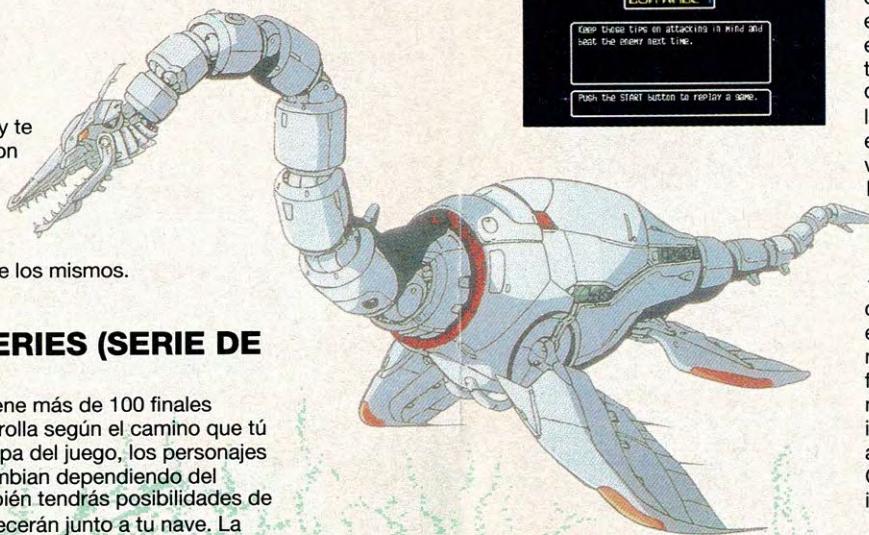
COMIENZO DEL JUEGO



Para empezar a jugar presiona el botón START (comienzo) en la pantalla de título. En la siguiente pantalla aparecerán varias modalidades de juego entre las que elegir: BASIC SERIES, REAL COMBAT SERIES o TIME ATTACK (ATAQUE DE TIEMPO). Elige la modalidad moviendo el cursor con el Panel de Control y pulsando cualquier botón.

BASIC SERIES (SERIE BÁSICA)

B La BASIC SERIES tiene cinco etapas y te permite practicar para familiarizarte con el SYVALION. En cada etapa se te darán instrucciones y consejos para jugar. Esta serie no tiene una historia y el mapa, los personajes enemigos y el BOSS (jefe) son siempre los mismos.



REAL COMBAT SERIES (SERIE DE COMBATE REAL)

La REAL COMBAT SERIES tiene más de 100 finales distintos y la historia se desarrolla según el camino que tú tomes durante el juego. El mapa del juego, los personajes enemigos y el BOSS (jefe) cambian dependiendo del desarrollo de la historia. También tendrás posibilidades de aumentar la energía que aparecerán junto a tu nave. La puntuación que recibirás en esta serie dobla a la que se otorga en la BASIC SERIES.

GAME OVER (FÍN DEL JUEGO) Y CONTINUED PLAY (CONTINUAR EL JUEGO)

TIME ATTACK (ATAQUE DE TIEMPO)

El objetivo de este juego es obtener la mayor puntuación posible dentro del límite de tiempo marcado-777. La modalidad TIME ATTACK está diseñada específicamente para poder intentar esto. Todos los DAMAGES (DAÑOS) que recibas se contabilizarán igual que en la BASIC SERIES o la REAL COMBAT SERIES.

Game Over (Fin del Juego), Continued Play (Continuar el Juego)



NOMBRE : ZANDIC
Nave de combate a gran escala
ARMA : Equipada con misiles mar-a-tierra de larga distancia.
LARGO : 78 metros
PESO : 2932 toneladas.

El SYVALION funciona con un sistema de vidas y después de sufrir una cierta cantidad de daños perderás tu nave. El contacto con los proyectiles y naves enemigas o las trampas en el terreno como el ACID POND (POZO DE ACIDO) acortarán tu vida. Te puedes percatar de tu pérdida de potencia porque tu cola se volverá roja y la pantalla parpadeará. Cuando tu potencia esté muy baja, oírás una alarma y la ventanilla en la esquina superior derecha de la pantalla te indicará la cantidad de potencia que te queda. Si te vuelven a dar cuando tu nave ya está roja, la perderás. Además del sistema de vidas, tienes un tiempo límite. Tienes que terminar cada etapa antes de que el reloj situado en el centro de la pantalla se ponga en cero. Si no lo logras, perderás tu nave. El juego finalizará cuando hayas perdido todas tus naves. Para continuar jugando, sigue las instrucciones en la pantalla de continuación antes de que se te acabe el tiempo. EL GALST de vigilancia de los enemigos te indicará la dirección por la que vienen.

DESCRIPCIÓN DE LOS OBJETOS

OBJETOS

Cada vez que mates a un enemigo o conquistes a un BOSS (jefe) caerá un objeto de la parte superior de la pantalla. Tendrás que maniobrar al SYVALION para recoger los objetos.



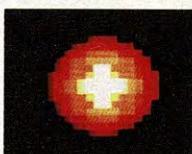
Foltrons

Objeto de puntuación. Cada vez que cojas un Foltron tu puntuación doblará. Hay Foltrons naranjas y verdes.



Pids

Objeto de recuperación de vida. Los Pids restauran las vidas de 1 a 3, o MAX. MAX. restaurará completamente tu vida.



Special Bubble (Burbuja especial)

El máximo objeto. Obtendrás un Barrier (Barrera), refuerzos de Power Up (aumento de energía) y 100.000 puntos extra.

Características de Power Up (aumento de la energía) que se encuentran en diferentes partes de la historia.

POWER UP (AUMENTO DE LA ENERGÍA)

Cada vez que pases una etapa, tu SYVALION recibirá una característica de aumento de energía que se activará automáticamente en la etapa siguiente y sólo en esa. Las características de aumento de energía las mantendrás durante esa etapa y mientras no te den los enemigos. La excepción es la característica GOLD HAWK SCRAMBLE (escaramuza del halcón dorado) que reaparecerá incluso cuando te hieran los enemigos.



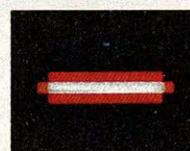
BARRIER (BARRERA)

Es un haz de luz con un límite de tiempo que te protege de las fuerzas enemigas.



WIDE-RANGE DESTRUCTION BOMB (BOMBA DE DESTRUCCIÓN DE AMPLIO ALCANCE)

Cada vez que pulses el botón Fire Throwing Button (Botón lanzallamas), también se disparará de tu nave una gran bomba super destructiva.



EYE LASER (OJO LASER)

Ráfagas automáticas de rayos laser desde la parte inferior del SYVALION.



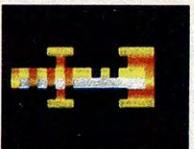
LASER GUN TURRET (TORRETA DE PISTOLAS LASER)

LASER GUN: pistola automática de rayos laser. Esta se monta en la parte posterior del SYVALION y dispara en 8 direcciones diferentes al mismo tiempo.



TIME TRIP (SALTO EN EL TIEMPO)

Este objeto te transporta a una pantalla de bonificación en la que podrás obtener puntuación recogiendo muchos Foltrons.



GUIDED MISSILE (MISIL TELEDIRIGIDO)

Independientemente del botón que presiones los Misiles Teledirigidos seguirán automáticamente al enemigo.



GOLD HAWK (HALCÓN DORADO)

Es tu amigo y oamarada y luchará contigo como si fuera otra nave espacial.



GOLD HAWK SCRAMBLE (ESCARAMUZA DEL HALCÓN DORADO)

Este objeto te proporciona tres GOLD HAWKS al mismo tiempo. Estos vuelven siempre a reaparecer aunque te dé el enemigo.



FIRE MAX (FUEGO MÁXIMO)

La potencia del Fuego es limitada y con este objeto se mantendrá al máximo, incluso si mantienes presionado el botón FIRE continuamente.



TURBO FIRE (FUEGO TURBO)

Este objeto te permite restaurar la potencia del fuego sin tener que mantener en movimiento al SYVALION.



DEFENSE MOVER (ESCUDO DE DEFENSA)

Un escudo de proyectiles de defensa protege tu nave y destruye a los enemigos que se acercan.

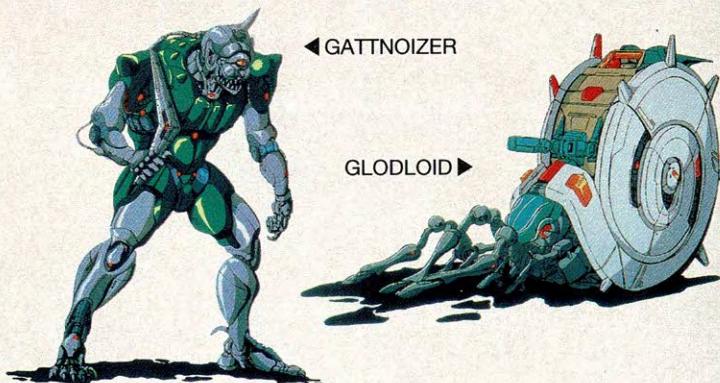


GOLD CUTTER (CORTADOR DE ORO)

Es un cortador rotatorio que vuela por la pantalla. Para obtenerlo, necesitas coger la burbuja especial. Algunas veces el GOLD CUTTER aparece por sí sólo como un arma secreta.

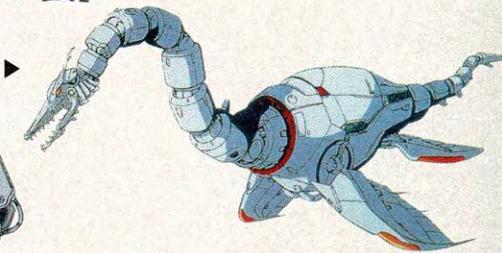
ALGUNOS DE LOS PERSONAJES BOSS (JEFE)

Personajes BOSS (jefe)

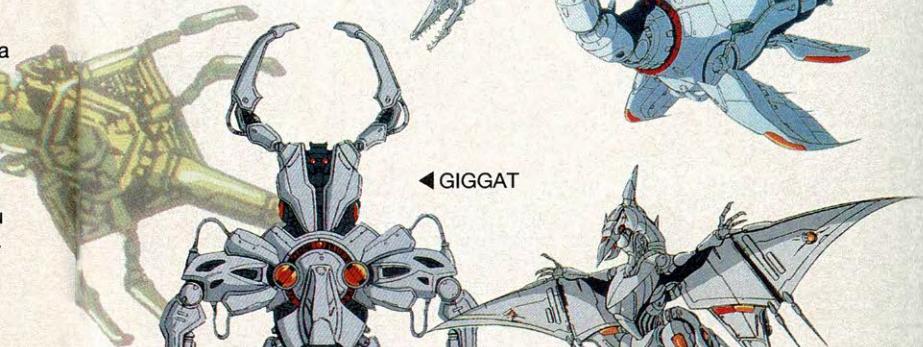


◀ GATTNOIZER

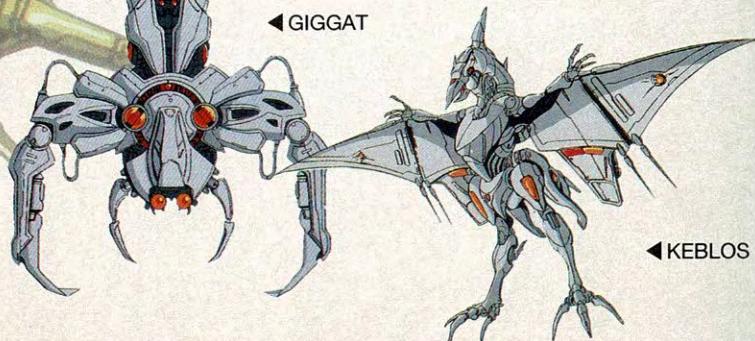
▶ GLODROID



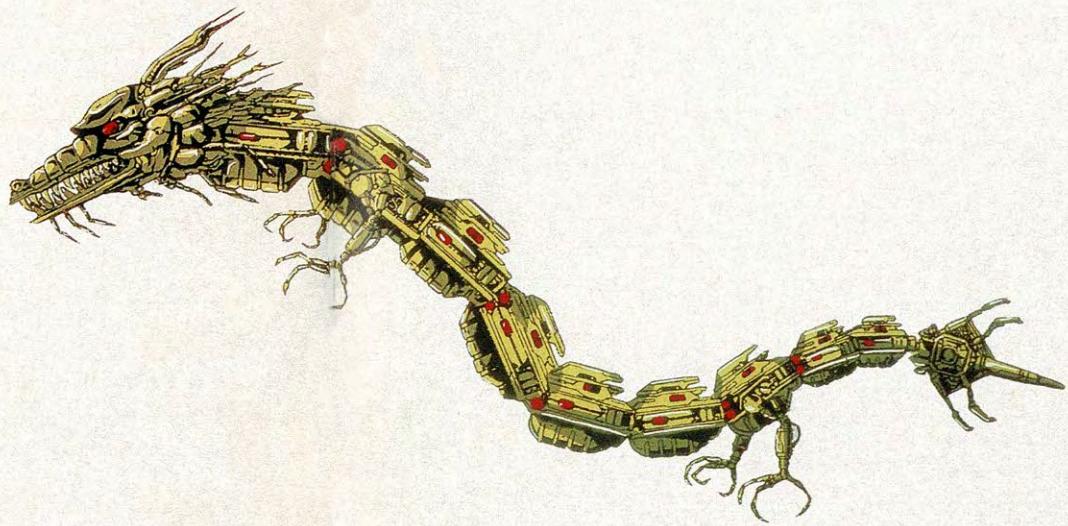
▶ ZANDIC



◀ GIGGAT



◀ KEBLOS



14

15



Distribuido por:
ERBE SOFTWARE, S.A. Serrano, 240-28016-Madrid

PRINTED IN JAPAN