

# StarTropics

**1** Controles

**2** Inicio

**3** Introducción

**4** Historia

**5** Pantalla de juego

**6** Juego

**7** Armas

**8** Objetos

**9** Cómo guardar

**10** Instrucciones adicionales

## Controles básicos

Moverse/Seleccionar en el menú	+
Confirmar/Hablar/Saltar	A
Atacar	B
Empezar/Confirmar/Pausar	START
Seleccionar arma/Cambiar arma/ Comprobar estado	+
Cambiar arma	SELECT

Pulsa START en la pantalla del título para visualizar tres archivos.

Pulsa START para seleccionar "Register Your Name" (Registra tu nombre) y escribe un nombre para crear un nuevo archivo de juego. Elige las letras con  $\oplus$  y confírmalas con **A**.



Cuando hayas registrado tu nombre, selecciona "End" (Fin) con SELECT y, a continuación, pulsa START para regresar a la pantalla anterior. Por último, pulsa START para comenzar una partida nueva.

## ● Jugar a un capítulo previo y borrar datos

Para volver a jugar a un capítulo previo, selecciona "Review Mode" (Modo repetición). Nada de lo que hagas en este modo influye en la partidas que tengas guardadas. Selecciona "Elimination Mode" (Modo eliminación) para borrar un archivo de juego.

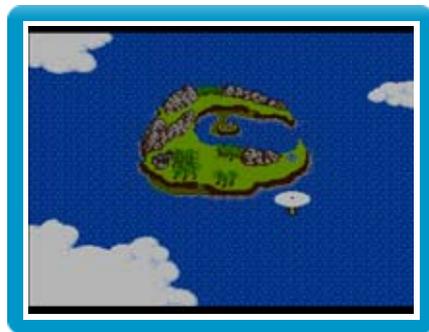


◆ Los datos borrados no se podrán recuperar, así que, ten cuidado.

Ayuda a Mike, estrella del béisbol de Seattle, a abrirse camino por las islas del Mar del Coral en busca de su tío, el Dr. Jones, que ha sido secuestrado. Tendrás que utilizar todas las habilidades de este muchacho de 15 años para derrotar a sus enemigos, salvar a su tío y resolver el misterio de las Ruinas Perdidas. Si entras en contacto con un enemigo o una trampa, puedes perder hasta un Corazón de tu medidor de energía. Si pierdes todos tus Corazones o caes al agua y en determinadas trampas, pierdes una vida. Si se te acaban las vidas, despídete de la aventura.

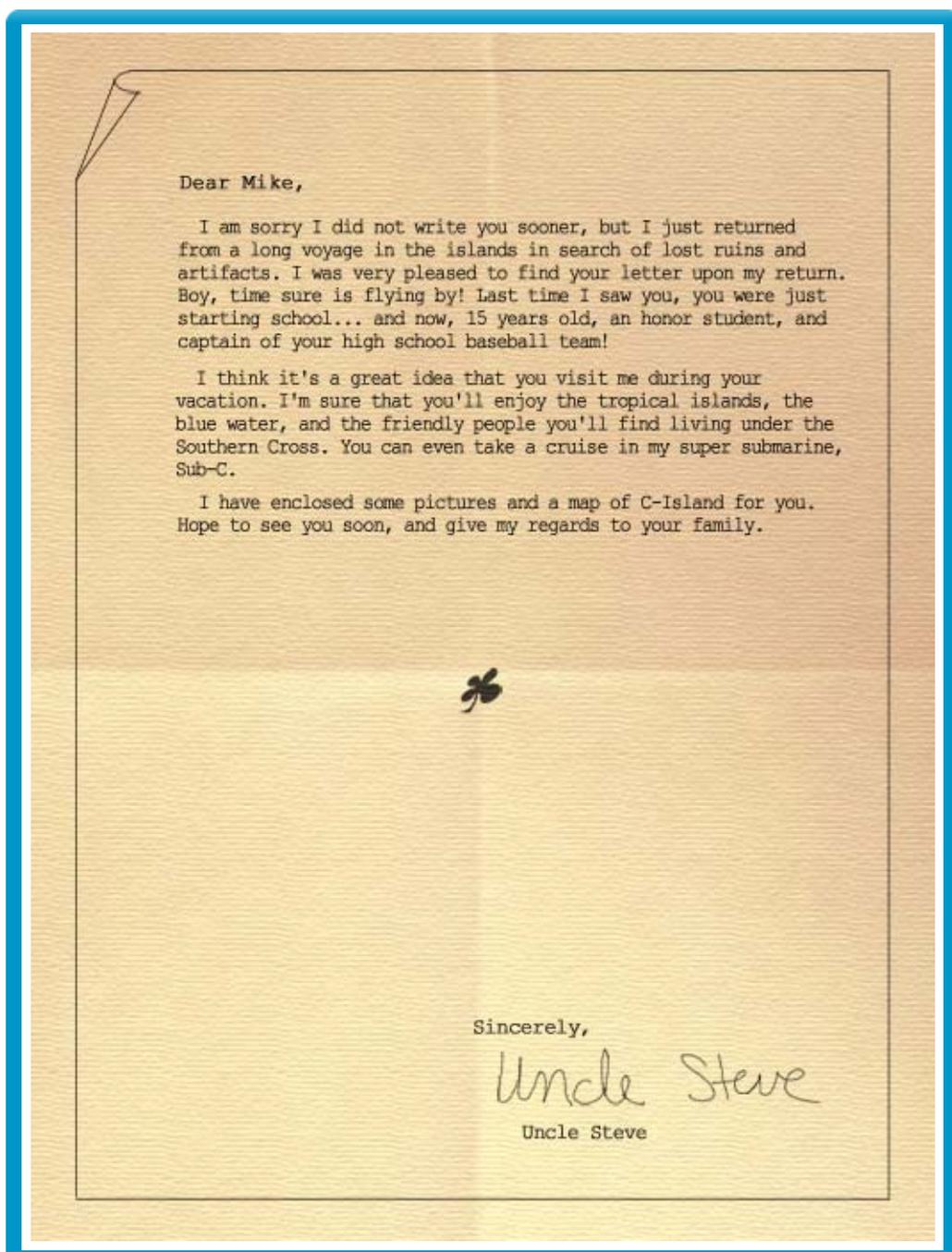


Hola. Me llamo Michael Jones, pero mis amigos me dicen Mike. Tengo quince años y vivo en Seattle, Washington.



¿Has oído hablar de mi tío Steve? Bueno, casi nadie lo conoce por ese nombre; la gente lo llama Dr. Jones. Es un arqueólogo muy famoso que anda en busca de ruinas perdidas en el Mar del Coral. La verdad es que nunca lo he visto, pero la semana pasada recibí una carta suya en la que me invitaba a ir a su laboratorio en C-Island.

Me voy mañana, ¡en helicóptero! Uff... Seguro que no pego ojo en toda la noche. En fin... Hasta mañana.





1 Corazones

2 Objetos/Armas especiales

3 Frascos de medicina

4 Estrellas

5 Vidas

StarTropics consta de dos fases diferentes: la etapa de viaje y la de batalla.

### Etapa de viaje

En tierra, recorre la isla y habla con sus habitantes para reunir información sobre la desaparición del Dr. Jones.

Pulsa **A** cuando estés frente a una persona para iniciar una conversación y vuelve a pulsar **A** para seguir leyendo. Las flechas indican que los isleños tienen algo más que decir.



Cuando Mike esté a bordo del submarino Sub-C, pulsa **B** para sumergirte y viajar de una isla a otra.

◆ Mike no podrá utilizar armas en la etapa de viaje.

### Etapa de batalla

La etapa de batalla comienza cuando Mike entra en un túnel o una cueva. Pulsa **START** para pausar la partida y, a continuación, pulsa **+** para

seleccionar un arma u objeto mágico. Pulsa **START** para volver a la batalla si has seleccionado un arma. Sin embargo, si has seleccionado un objeto mágico, pulsa **B** para utilizarlo y luego pulsa **START** para volver a la batalla. También puedes pulsar **SELECT** para seleccionar de manera rápida tus armas mientras juegas.

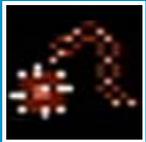


## Armas básicas



### Estrella-C

Un arma legendaria que perteneció a los ancestros de C-Island. Sí, es un yoyó.



### Estrella fugaz

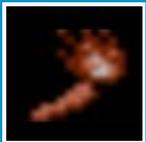
El arma de la reina de Shecola. Es muy potente; necesitas 6 Corazones para poder utilizarla.



### Supernova

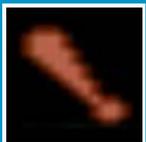
Es un mito... o quizás existe. Se rumorea que, si existiera, necesitarías 11 Corazones para usarla...

## Armas especiales



### Antorcha

Utilízala para quemar a los malos.



### Bate de béisbol

Con su bate, ¡Mike puede echar a sus enemigos del campo!



### Tirachinas

Esta arma es fuerte, pero tiene un alcance muy corto.



### Bola (Tornado)

Una trampa de largo alcance.



### Esfera de magia (Pelota de béisbol)

La pelota de la suerte de Mike. Cuando la coja, ¡apártate! ¿O no sabes lo que puede hacer un pitcher de primera con una pelota?



### Superláser

Pistola blanca que dispara rayos láser. Dispara hasta 99 veces.

### Megaláser



Pistola roja que dispara rayos láser. Es más potente que el Superláser, pero solo dispone de 20 disparos.

### Asterisco (Hojas gemelas)



Un arma tipo estrella ninja que se separa en dos si pulsas **B** después de haberla lanzado.

### Pinchos



¡Cómo mola! ¡Zapatos con clavos para atacar rápido a todos los enemigos!



### Corazón grande

Añade una unidad a tus Corazones y recupera totalmente tu medidor de energía.



### Tobillera

Te permite saltar dos espacios a la vez.



### Linterna

Ilumina lugares oscuros durante algunos segundos.



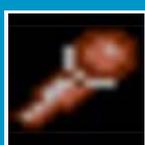
### Medicina

Restaura cinco de tus Corazones.



### Espejo milagroso

Refleja la magia y hace que rebote hasta tus enemigos.



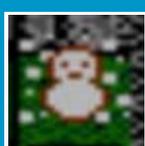
### Varita reveladora

Una varita mágica que muestra a los enemigos invisibles.



### Corazón pequeño

Restaura uno de tus Corazones.



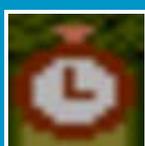
### Muñeco de nieve

Se utiliza para congelar a cierto enemigo...



### Estrella

Si recoges cinco, recuperas uno de tus Corazones.



### Cronómetro

Un temporizador que detiene o ralentiza a los enemigos durante un corto período de tiempo.



### Símbolo del azar

Puede darte vidas o quitártelas, ¡completamente al azar!

## Vitamina X



Rellena temporalmente tus Corazones hasta un máximo de 22 unidades. Una vez usada, tu medidor de energía volverá poco a poco al número de Corazones que tenías.

La partida se guardará de manera automática cuando entres o salgas de una mazmorra, cuando termines un capítulo o cuando pierdas tu última vida.



## 10 Instrucciones adicionales

El manual de instrucciones original de StarTropics incluía una carta del Dr. Jones a Mike, escrita en un pergamino. Al mojarla, aparecen más instrucciones. Sigue leyendo y encontrarás la versión de la carta tras sumergirla en el agua.

