

Wonder Boy™ III

The Dragon's Trap



SEGA®

Loading Instructions:

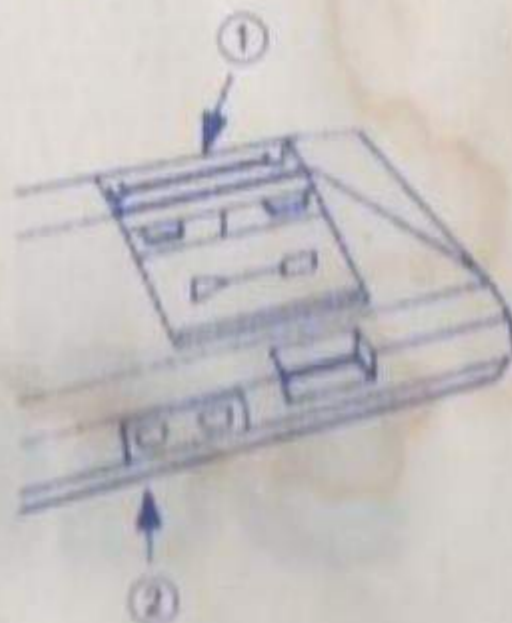
Starting Up:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge in the Power Base as described in your SEGA SYSTEM manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.
4. At the title screen, to start the game, press Button 1 or Button 2.

IMPORTANT:

Always make sure that the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Mega Cartridge.

- ① Insert Mega Cartridge.
- ② Insert Control Pad 1.



Ladeanweisungen:

Inbetriebnahme:

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.
2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA SYSTEM-Anleitung in das Grundgerät ein.
3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen, um es nochmals zu versuchen.
4. Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie die Taste 1 oder die Taste 2, um das Spiel zu beginnen.

WICHTIG:

Achten Sie beim Einsetzen oder Entfernen Ihrer Mega-Kassette stets darauf, daß das Grundgerät ausgeschaltet ist.

- ① Mega-Kassette einsetzen.
- ② Steuerpult 1 anschließen.

Innan du börjar spela:

Hur du startar spelet:

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare är AVSTÄNGD.
2. För in cartridge i huvudenheten, som beskrivs i SEGA SYSTEM manualen.
3. Sätt PÅ strömbrytaren. Om ingenting händer, stäng AV strömbrytaren och ta bort cartridge. Gör om steg 1 - 3.
4. När spelets titelbild visas, tryck på knapp 1 eller 2 för att starta spelet.

OBSERVERA:

Kontrollera alltid att strömbrytaren är avstängd innan du sätter in eller tar ut en cartridge. Om du inte gör detta riskerar du att skada huvudenheten eller cartridge.

- ① Här sätter du in spelcartridge.
- ② Här sätter du in handkontroll 1.

Instructions de chargement:

Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 pour commencer une partie.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega.

- ① Introduisez la cartouche Mega.
- ② Introduisez le bloc de commande 1.

Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento:

1. Cerciórese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la base de alimentación como se describe en el manual SEGA SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.
4. En la pantalla titular, pulse el botón 1 para iniciar la partida.

IMPORTANTE:

Cerciórese siempre de que la base de alimentación esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Mega.

- ① Inserte el cartucho Mega.
- ② Inserte el teclado de Control 1.

Istruzioni di caricamento:

Inizio:

1. Accertatevi che la Console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella Console come descritto nel manuale SEGA SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.
4. Non appena il titolo appare sullo schermo, premere il tasto 1 per dare inizio al gioco.

IMPORTANTE:

Accertatevi sempre che la Console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Mega.

- ① Inserite la cartuccia Mega.
- ② Collegate la Pulsantiera di Comando 1.

Wonder Boy™ III — The Dragon's Trap

Curses! After having defeated the mighty MEKA dragon, Wonder Boy discovers to his dismay that a terrible spell has been cast on him by the mortally wounded beast: He's been changed into a Lizard-Man!

Now the only thing that can save him is the Salamander Cross. Legend has it that the magical cross has been hidden by the Vampire Dragon deep within Monster Land. To get the cross and change Wonder Boy back to his original appearance, you'll have to journey through desert, jungles, under the deep blue sea and even underground. And in each of these lands, you'll have to overcome an evil dragon!

Guide Wonder Boy through Monster Land, but be prepared to battle some of the most deadly, frightening creatures you've ever faced. Each step can mean death. Each battle may be the last. Above all, be prepared for change!

Wonder Boy™ III — Die Drachenfalle

Verflucht! Nachdem Wonder Boy den mächtigen MEKA-Drachen besiegt hat, entdeckt er mit Bestürzung, daß das tödlich verletzte Biest ihn mit einem schrecklichen Fluch belegt hat: Er ist in einen Eidechsenmann verwandelt worden!

Jetzt kann ihn nur noch das Salamanderkreuz retten. Die Legende sagt, daß dieses magische Kreuz vom Vampirdrachen tief im Monsterland versteckt worden ist. Um das Kreuz zu erhalten und Wonder Boy wieder zu seiner ursprünglichen Gestalt zu verhelfen, müssen Sie eine Reise durch Wüsten, Dschungel, unter dem Meer und sogar unterirdisch machen. Und in jedem dieser Bereiche müssen Sie dann einen bösen Drachen überwinden!

Führen Sie Wonder Boy durch das Monsterland, aber seien Sie bereit, einige der tödlichsten und angsterregendsten Geschöpfe zu bekämpfen, denen Sie jemals gegenübergestanden haben. Jeder Schritt kann den Tod bedeuten. Jeder Kampf kann der letzte sein. Vor allem, seien Sie bereit für Änderungen!

Wonder Boy™ III — The Dragon's Trap

Förbannelser! Efter att ha besekrat den mäktige MEKA Draken, upptäcker Wonder Boy till sin förtvivlan, att han fått en förbannelse kastad på sig. Han har förvandlats till en Ödleman!

Det enda som nu kan rädda honom är Salamanderkorset. Legenden berättar att det magiska korset gömts undan av vampyr draken, långt in i Monsterlandet. För att hitta korset och förvandla Wonder Boy tillbaka till sitt normala jag, måste du färdas genom öknar, djungler, i djupa blåa hav och till och med i underjorden. I varje land måste du besegra en ond drake!

Led Wonder Boy genom Monsterlandet, men var beredd på strid med en del av dom mest fruktansvärda och dödliga monster du någonsin stött på. Varje steg kan leda till döden. Varje strid kan vara den sista. Men, viktigaste av allt är att vara beredd på förändringar!

Wonder Boy™ III — The Dragon Trap

C'est affreux! Après avoir vaincu le puissant Dragon MEKA, Wonder Boy découvre à son horreur que le monstre blessé à mort lui a jeté un sort effroyable; il a été transformé en Homme-lézard!

La seule chose qui puisse maintenant le sauver, c'est la Croix de la Salamandre. D'après la légende, le Dragon Vampire aurait caché la croix magique au cœur même du Pays des Monstres. Pour trouver la croix et rendre à Wonder Boy sa forme humaine, vous aurez à traverser toutes sortes de contrées, de la jungle au désert, en passant par le fond des mers et parfois même sous terre. Dans chaque contrée que vous traverserez, vous devrez vous battre contre un Dragon, et le vaincre!

Soyez le guide de Wonder Boy dans le Pays des Monstres, mais sachez que vous aurez à livrer des combats mortels contre les créatures les plus effrayantes que vous ayez jamais rencontrées. Chaque pas peut signifier la mort. Chaque combat risque d'être le dernier. Et par dessus tout attendez-vous à tout et à n'importe quoi!

Wonder Boy™ III — La trampa del dragón

¡Maldición! Después de haber derrotado al poderoso dragón MEKA, Wonder Boy descubre horrorizado que la bestia, herida mortalmente, le ha convertido en un hombre-lagarto.

Lo único que puede salvarle ahora es la Cruz de la Salamandra que, según la leyenda, ha sido escondida por el Dragón Vampire en la Tierra de los Monstruos. Para que Wonder Boy pueda recuperar su forma original, usted deberá atravesar desiertos, selvas, el fondo del mar azul e incluso deberá meterse debajo de la tierra. Por dondequiera que pase deberá derrotar a un dragón malvado.

Ayude a Wonder Boy a pasar la Tierra de los Monstruos y prepárese para luchar contra criaturas, horribles y mortales, que nunca imaginó pudiesen existir. Cada paso puede significar la muerte; cada batalla puede ser la última; pero, sobre todo, prepárese para los cambios que ocurrirán.

Wonder Boy™ III — La Trappola del Drago

Dannazione! Dopo aver vinto il potente drago MEKA, Wonder Boy scopre che la bestia morente gli ha scagliato addosso una maledizione terribile: è stato trasformato in un Uomo Lucertola!

L'unica cosa che possa ora salvarlo è la Croce Salamandra. Secondo la leggenda, questa croce magica è stata nascosta dal Drago Vampire nei recessi della Terra dei Mostri. Per trovare la croce e ridare a Wonder Boy la sua forma originale dovrete attraversare deserti, giungle, abissi marini e inoltrarvi nelle profondità della terra. In tutti questi luoghi dovrete vincere un drago malefico.

Guidate Wonder Boy attraverso la Terra dei Mostri, e siate pronti a lottare contro gli esseri più spaventosi e mortali che abbiate mai incontrato. Ogni passo può significare la morte. Ogni battaglia potrebbe essere l'ultima. Ma, soprattutto, siate preparati alle trasformazioni.

Taking Control

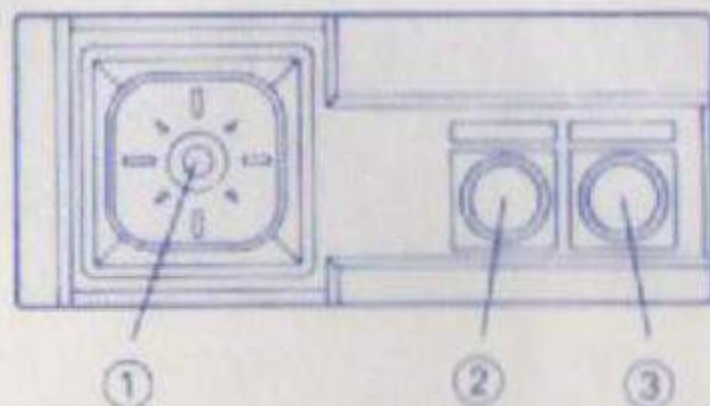
Use your Control Pads to do the following:

- ① **Directional Button (D-Button):**
Select items in Status Screen by moving hand-shaped cursor; move right or left; stoop down (for Hu-Man or Lizard-Man only); go inside door by pushing the button up.
- ② **Button 1:**
Attack with sword in direction Wonder Boy is facing, or blows flame (Lizard-Man). Also returns from the Status Screen to the play mode.
- ③ **Button 2:**
Jumps; confirms a cursor selection.

D-Button DOWN plus Button 2:
Shoots weapon item. (Item must be highlighted on the Status Screen before it can be used.)

Pause Button

(on Sega Power Base):
Shows Status Screen. Has pause function inside dragon rooms.



Steuerung

Verwenden Sie Ihr Steuerpult wie folgt:

- ① **Richtungstaste (D-Taste):**
Auswahl von Gegenständen des Zustandsbildschirms durch Bewegen der handförmigen Positionsanzeige; Bewegung nach rechts oder links; Bücken (nur für Mensch bzw. Eidechsenmann); Tür Öffnen und Eintreten durch Drücken des Knopfes nach oben.
- ② **Taste 1:**
Angriff mit dem Schwert in der Richtung, in die Wonder Boy sieht, oder Feueratem (Eidechsenmann). Auch Umschalten vom Zustandsbildschirm zur Spielbetriebsart.
- ③ **Taste 2:**
Springen; Bestätigung einer Wahl mit der Positionsanzeige.

D-Taste nach unten und Taste 2:
Schießen mit einer Waffe. (Der Gegenstand muß auf dem Zustandsbildschirm durch Hervorheben markiert worden sein, bevor er verwendet werden kann.)

Pausetaste

(an der Sega Power Base):
Umschalten zum Zustandsbildschirm. Funktioniert in Drachenräumen als Pausetaste.

Handkontrollen

Använd Handkontrollen på följande sätt:

- ① **Styrknappen (S-Knapp):**
Välj saker på Status scenen genom att flytta markören till höger eller vänster. Böja sig framåt (Gäller endast Hu-Man och Ödlemannen). Gå igenom dörrar genom att trycka uppåt.
- ② **Knapp 1:**
Anfall med svärd åt det håll Wonder Boy står, eller blåsa flammor (Ödlemannen). Återgå från statusscenen till spelscenen.
- ③ **Knapp 2:**
Hoppa; Bekräfta gjorda markör-val.

S-knapp nedåt + Knapp 2:

För skjutvapen. Innan man kan använda saker från statusscenen, måste saken vara upplyst.

Pausknappen (Sega Huvudenhet):

Visar statusscenen. Pausfunktion inuti drakarnas rum.

Prise en main des commandes

Utilisez votre bloc de commande de la manière suivante:

- ① **Touche de direction (Touche D):**
Utilisez-la pour sélectionner les objets sur l'écran d'information en déplaçant le curseur en forme de main; pour vous déplacer vers la droite ou vers la gauche; pour se baisser (Homme-Hu et Homme-Lézard uniquement). Appuyez sur la flèche HAUT pour ouvrir les portes et entrer.
- ② **Touche 1:**
Utilisez-la pour donner un coup d'épée dans la direction vers laquelle Wonder Boy regarde, ou pour lancer des flammes (Homme-Lézard). Elle permet également de passer de l'écran d'information à l'écran de jeu.
- ③ **Touche 2:**
Utilisez-la pour sauter et pour confirmer votre sélection.

Touche D, BAS plus Touche 2:
Pour utiliser les armes. (Une arme doit apparaître sur fond clair sur l'écran d'information pour que vous puissiez l'utiliser.)

Touche PAUSE
(sur le bloc d'alimentation Sega):
Pour faire apparaître l'écran d'information. Permet de faire des pauses dans les salles de dragon.

Toma de control

Utilice los controles para hacer lo siguiente:

- ① **Botón de dirección (botón D):**
Selecciona ítemes en la pantalla de estado moviendo el cursor en forma de mano. Muévelo hacia la derecha o hacia la izquierda, púselo hacia abajo (para la forma humana o para el hombre-lagarto y pase por las puertas pulsándolo hacia arriba).
- ② **Botón 1:**
Para atacar con espada en la dirección en la que se dirige Wonder Boy o para lanzar llamas (hombre-lagarto). También hace que la pantalla de estado cambie al modo de juego.
- ③ **Botón 2:**
Para saltar y confirmar una elección de cursor.

Botón D DOWN más botón 2:
Dispara el ítem de armas. (El ítem debe resaltar en la pantalla de estado antes de poder ser utilizado.)

Botón de pausa
(en la base de alimentación Sega):
Muestra la pantalla de estado. Sirve para hacer pausas en el interior de las salas del dragón.

I comandi

Usate i comandi per le mosse seguenti:

- ① **Pulsante di direzione (Pulsante-D):**
Seleziona le opzioni dello Schermo dello Stato spostando il cursore a forma di mano. Fa andare a destra o a sinistra; accovaccia (Uomo Hu o Uomo Lucertola soltanto); fa andare dentro la porta quando si spinge in su il pulsante.
- ② **Pulsante 1:**
Attacca con la spada nella direzione in cui è rivolto Wonder Boy, oppure lancia fiamme (Uomo Lucertola). Fa anche tornare dallo Schermo dello Stato al gioco.
- ③ **Pulsante 2:**
Salta; conferma le selezioni del cursore.

Pulsante-D giù + Pulsante 2:
Serve a scagliare le varie armi. (Le armi devono essere evidenziate sullo Schermo dello Stato prima di poter essere usate.)

Pulsante di pausa
(sulla console Sega):
Mostra lo Schermo dello Stato. Ha la funzione di pausa all'interno delle stanze dei draghi.

Special Operations

Attach to a Wall:

For Mouse-Man, press Button 2 and the D-Button in the direction of the wall. You will cling.

Walk on the Wall or Ceiling:

Press the D-Button in the desired direction.

Swim:

For Piranha-Man, press Button 2 rapidly.

Fly:

For Hawk-Man, press Button 2 rapidly.

Getting Started

When playing the game for the first time, select NEW GAME. (If you select CONTINUE by mistake, press the reset button to try again.) Advance Wonder Boy through the castle in the opening scene, trying to find your way to the bottom level and the dragon's lair. There is a door at the end of the hallway in the basement. When you enter the door, you'll begin your battle with the MEKA dragon.

Besondere Tätigkeiten

Haften an einer Wand:

Für Mausmann, Taste 2 und die D-Taste in Richtung der Wand drücken. Mausmann haftet dann an der Wand.

Gehen an Wänden oder an der Decke:

Die D-Taste in der gewünschten Richtung drücken.

Schwimmen:

Für Piranhamann, Taste 2 schnell wiederholt drücken.

Fliegen:

Für Falkenmann, Taste 2 schnell wiederholt drücken.

Spielbeginn

Wenn das Spiel zum ersten Mal gespielt wird, NEW GAME wählen. (Wenn Sie versehentlich CONTINUE gewählt haben, so drücken Sie die Rückstelltaste und beginnen Sie erneut von Anfang an.) Bewegen Sie Wonder Boy durch das Schloß in der Anfangsszene, und versuchen Sie den Weg ins unterste Geschloß und zum Lager des Drachens zu finden. Am Ende des Korridors im Keller ist eine Tür. Wenn Sie durch die Tür eintreten, beginnt Ihr Kampf mit dem MEKA-Drachen.

Specialfunktioner

Klänga på vägg:

För Mouse Man (Musmannen); Tryck på Knapp 2 och S-knappen i riktning mot väggen.

Gå på tak eller vägg:

Tryck på S-knappen i önskad riktning.

Simma:

För Piranha Men, tryck snabbt på Knapp 2.

Flyga:

För Hawk-Man, tryck snabbt på Knapp 2.

Spelstart

När du spelar spelet för första gången, väljer du NEW GAME, nytt spel. Råkar du av misstag trycka på Continue game (Fortsätt), måste du trycka på resetknappen för att börja om. Gå med Wonder Boy genom slottet i öppnings-scenen och försök att finna vägen till nedersta nivån och drakens håla. Det finns en dörr i slutet på korridoren i kallaren. När du går igenom dörren, börjar din strid med MEKA draken.

Utilisations spéciales

Pour s'accrocher à un mur:

Pour que l'Homme-Souris puisse s'accrocher à un mur, appuyez sur la Touche 2 et sur la Touche D dans la direction du mur.

Pour marcher sur les murs ou au plafond:

Appuyez sur la Touche D dans la direction où vous voulez aller.

Pour nager:

Pour l'Homme-Piranha, appuyez rapidement sur la Touche 2.

Pour voler:

Pour l'Homme-Faucon, appuyez rapidement sur la Touche 2.

Pour commencer une partie

Lorsque vous faites une partie pour la première fois, sélectionnez l'option nouvelle partie (NEW GAME). (Si vous sélectionnez accidentellement l'option CONTINUE, appuyez sur la touche de remise à zéro et recommencez.) Faites avancer Wonder Boy dans les salles du château et essayez de trouver le chemin vers le sous-sol et vers l'ancre du dragon. Au sous-sol, vous trouverez une porte au fond du corridor. Lorsque vous aurez passé cette porte, vous devrez vous battre contre le dragon MEKA.

Operaciones especiales

Para adherirse a una pared:

Para el hombre-ratón, pulse el botón 2 y el botón D en la dirección de la pared para adherirse a ella.

Para caminar en la pared o el techo:

Pulse el botón D en la dirección deseada.

Para nadar:

Para el hombre-piraña pulse rápidamente el botón 2.

Para volar:

Para el hombre-pájaro pulse rápidamente el botón 2.

Comienzo del juego

Cuando juegue por primera vez, elija NEW GAME (juego nuevo). (Si elige CONTINUE (continuación) por equivocación, pulse el botón de reposición y elija el modo apropiado.) En la escena inicial, haga avanzar a Wonder Boy por el castillo, para encontrar el piso inferior de la guarida del dragón. Al final del pasillo del piso inferior se encuentra una puerta por la que debe pasar para comenzar a luchar contra el dragón MEKA.

Operazioni speciali

Per attaccarsi alle pareti:

Per l'Uomo Topo, premete il Pulsante 2 e il Pulsante-D nella direzione del muro. Potete allora rimanervi attaccati.

Per camminare sulle pareti o il soffitto:

Premete il Pulsante-D nella direzione desiderata.

Per nuotare:

Per l'Uomo Piranha, premete rapidamente il Pulsante 2.

Per volare:

Per l'Uomo Falco, premete rapidamente il Pulsante 2.

Inizio del gioco

Giocando per la prima volta, selezionate NEW GAME. (Se per sbaglio selezionate CONTINUE, premete il pulsante di cancellazione per ricominciare.) Fate avanzare Wonder Boy attraverso il castello nella scena iniziale, cercando di trovare il livello inferiore e il covo del drago. Alla fine del corridoio del sotterraneo c'è una porta. Non appena la superate dovete lottare contro il drago MEKA.

If you succeed in defeating the dragon and escaping from the self-destructing castle, you'll be transported to the town. From now on, all adventures in this game will begin from the town.

If you are defeated during the course of the game, you have two options. You may either use CONTINUING PLAY, which will put you immediately back into the game at the town (see CONTINUING PLAY) or you may use a PASSWORD to continue at a later time.

Wenn es Ihnen gelingt, den Drachen zu besiegen und aus dem sich selbst zerstörenden Schloß zu entkommen, so werden Sie zur Stadt transportiert. Von nun an beginnen alle Abenteuer dieses Spiels in der Stadt.

Wenn Sie während des Spiels besiegt werden, so haben Sie zwei Möglichkeiten. Sie können entweder das Spiel durch CONTINUE PLAY fortsetzen, wodurch Sie sofort wieder von der Stadt aus mit dem Spiel beginnen können (siehe Spielfortsetzung), oder Sie können ein Kennwort (PASSWORD) verwenden, um das Spiel später fortzusetzen.

Lyckas du besegra draken och fly ut ur det självförstörande slottet, förflyttas du till staden. Från och med nu, kommer spelet alltid att börja från staden.

Förlorar du under spelets gång, får du två val. Du kan antingen fortsätta att spela genom att välja CONTINUE PLAY eller du kan välja ett Passerord för att fortsätta senare.

Si vous réussissez à le battre et à vous échapper du château en train de se détruire, vous serez transporté dans la ville. A partir de ce moment, vos aventures commenceront toutes à partir de la ville.

Si vous êtes battu au cours d'une partie, vous avez deux options. Vous pouvez choisir soit de continuer la partie immédiatement (option CONTINUE), ce qui vous ramènera dans la ville de départ, soit d'utiliser un mot de passe (option PASSWORD) qui vous permettra de continuer la partie à un autre moment.

Si logra derrotar al dragón y escapar del castillo que se destruye automáticamente, pasará a la ciudad. De ahora en adelante, todas las aventuras de este juego comenzarán desde la ciudad.

Si durante el juego sale derrotado, aún le quedan dos opciones: puede utilizar CONTINUING PLAY (continuación del juego), que le permitirá seguir jugando desde la ciudad (consulte CONTINUING PLAY), o PASSWORD (santo y seña), para continuar jugando más adelante.

Se lo vincete e riuscite a scampare alla distruzione del castello, sarete trasportato nella città. Da questo punto, tutte le avventure del gioco cominciano dalla città.

Se siete sconfitto nel corso del gioco, avete due scelte. Potete usare la funzione CONTINUING PLAY (continuazione del gioco), che vi riporta immediatamente nella città (vedete il paragrafo CONTINUAZIONE DEL GIOCO), oppure potete usare il PASSWORD (parola d'ordine) per continuare in seguito.

Passwords

Passwords allow you to get back into a game after you have died and after the power has been turned OFF, keeping your present form, gold and all the weapons and armor you possess.

You can get passwords in the church in town. Write them down carefully! Passwords are used when starting from the Title Screen. Select CONTINUE and press Button 2.

A password column will appear on screen when you select CONTINUE. Press the D-Button left or right to move the cursor over each of the 14 characters. Press the D-Button up or down to change the letters to the correct sequence; from 0 - 9 and A -Z. Do not be alarmed if you notice some letters missing from the alphabet. All passwords you receive can be entered. When finished, move the cursor to END and press Button 2. You will enter the town with everything you had except magical items and life potions.

Kennworte

Kennworte ermöglichen es Ihnen, ein Spiel wieder fortzusetzen, nachdem Wonder Boy gestorben ist und nachdem die Stromversorgung ausgeschaltet worden ist, wobei Wonder Boy seine gegenwärtige Gestalt, sein Gold und alle Waffen und seine Rüstung behält.

Sie können Kennworte in der Kirche in der Stadt erhalten. Schreiben Sie sich die Kennworte sorgfältig auf! Kennworte werden verwendet, wenn vom Titelschirm her mit dem Spiel begonnen wird. Wählen Sie CONTINUE und drücken Sie Taste 2.

Bei Wahl von CONTINUE erscheint eine Kennwortspalte auf dem Bildschirm. Drücken Sie die D-Taste nach links oder rechts, um die Positionsanzeige zu dem gewünschten Zeichen der 14 Zeichen zu bewegen. Drücken Sie die D-Taste nach oben oder unten, um die Buchstaben in die richtige Reihenfolge zu bringen; von 0 bis 9 und von A bis Z. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Sie feststellen, daß einige Buchstaben des Alphabets fehlen. Sie können alle empfangenen Kennworte eingeben. Wenn Sie fertig sind, so bringen Sie die Positionsanzeige zu END und drücken Sie die Taste 2. Sie sind dann wieder mit Ihrer gesamten Ausrüstung in der Stadt, ausgenommen magische Gegenstände und Lebenselixiere.

Passer-ord

Passerord låter dig fortsätta att spel efter det att du förlorat och strömmen till huvudenheten stängts av. Du får behålla din skepnad, ditt guld och alla vapen och rustningar du ägde när du förlorade.

Passerorden får du i stadens kyrka. Skriv ner dem! Passerorden används när du startar spelet från titelbilden. Välj CONTINUE och tryck Knapp 2.

En ruta för Passerordet visas på scenen när du väljer CONTINUE. Tryck på S-knappens högra eller vänstra sida och flytta markören till alla 14 tecknen. Tryck S-knappen upp eller ner för att ändra tecknen till de rätta. Från 0 - 9 och A - Z. Bli inte rädd om du upptäcker att en del bokstäver saknas i alfabetet. Alla Passerord du får kan skrivas in. När du är klar, flyttar du markören till END och trycker på Knapp 2. Du kommer till staden med allt du hade förutom magiska saker och extraliv.

Mots de passe

Les mots de passe vous permettent de reprendre une partie, après que vous vous êtes fait tuer ou après que vous avez coupé l'alimentation électrique, en gardant la même forme, de même que tout l'or, toutes les armes et l'armure que vous possédez.

Vous pourrez trouver des mots de passe dans l'église de la ville. N'oubliez pas de les copier. Vous aurez besoin d'un mot de passe pour commencer une partie à partir de l'écran de titre. Sélectionnez l'option CONTINUE et appuyez sur la Touche 2.

Une liste de mots de passe apparaît sur l'écran lorsque vous choisissez CONTINUE. Appuyez sur la Touche D, flèche droite ou gauche, pour amener le curseur sur les 14 caractères. Appuyez sur la Touche D, flèche haut ou bas, pour mettre les caractères dans l'ordre voulu: 0 à 9 et A à Z. Ne vous inquiétez pas s'il manque certaines lettres de l'alphabet. Tous les mots de passe peuvent être écrits avec les lettres dont vous disposez. Lorsque vous avez fini, amenez le curseur sur le mot END et appuyez sur la Touche 2. Vous entrerez dans la ville avec toutes vos possessions, à l'exception des objets magiques et des potion médicinale de vie.

Santos y señas

Los santos y señas le permiten volver al juego después de haber sido derrotado y después de haberse apagado la alimentación, manteniendo la forma actual, el oro y todas las armas y armaduras que usted posee.

Los santos y señas podrá obtenerlos en la iglesia de la ciudad. Escríbalos cuidadosamente. Los santos y señas se utilizan al empezar a jugar desde la pantalla de títulos. Elija CONTINUE y pulse el botón 2.

Cuando elija CONTINUE aparecerá en la pantalla una columna de santos y señas. Pulse el botón D hacia la derecha o hacia la izquierda para poner el cursor sobre cada uno de los 14 caracteres. Pulse el botón D hacia arriba o hacia abajo para cambiar las letras a la secuencia correcta; de 0 a 9 y de la A a la Z. No se preocupe si le faltan algunas letras en el alfabeto. Todos los santos y señas recibidos pueden introducirse. Una vez acabado este proceso mueva el cursor hacia END (fin) y pulse el botón 2. Luego entrará en la ciudad con todo lo que poseía anteriormente, excepto ítemes mágicos y pociones de vida.

Parole d'ordine

Le parole d'ordine vi permettono di tornare al gioco dopo che siete morti, oppure dopo che avete spento il sistema, mantenendo la stessa forma e tutte le armi e le armature che possedete.

Potete trovare le parole d'ordine nella chiesa della città. Scrivetevele con cura! Le parole d'ordine possono essere usate cominciando dallo schermo del titolo. Selezionate CONTINUE e premete il Pulsante 2.

Quando selezionate CONTINUE, sullo schermo appare una colonna di parole d'ordine. Premete il Pulsante-D destro o sinistro per spostare il cursore sopra ciascuno dei 14 caratteri. Premete il Pulsante-D su o giù per cambiare le lettere nella sequenza corretta: da 0 a 9 e da A a Z. Non preoccupatevi se vedete che mancano delle lettere dell'alfabeto. Potete impostare tutte le parole d'ordine che riceverete. Quando avete finito, spostate il cursore su END e premete il Pulsante 2. Entrerete in città con tutto ciò che possedete, eccettuati gli oggetti magici e le pozioni della vita.

Playing The Game

The object of Wonder Boy III is to find the Salamander Cross. Starting from the town, you must explore different areas for visual clues and items you need to finish the game. At the end of each area awaits a dragon. When you defeat these dragons your appearance will change, as well as your fighting abilities.

Accept these changes. Besides being fun, they are necessary to finish the game!

You first start out from the town as a Lizard-Man. You blow flame to defeat creatures. After knocking down enemies, money or weapons appear, which you can pick up by touching them.

In the course of the game you will find many doors. If the D-Button is pushed up when you stand in front of a door, it will open and you can examine what is inside. If it is a shop or hospital you can buy items or get medical treatment to restore your life, provided you have enough gold!

Spiele des Spiels

Das Ziel von Wonder Boy III liegt darin, das Salamanderkreuz zu finden. Von der Stadt aus müssen Sie verschiedene Bereiche auf visuelle Fingerzeige und für die Beendigung des Spiels erforderliche Gegenstände untersuchen. Am Ende jedes Bereichs wartet ein Drache auf Sie. Wenn Sie diese Drachen besiegen, so ändern sich das Aussehen und die kämpferischen Eigenschaften von Wonder Boy.

Akzeptieren Sie diese Änderungen. Sie sind nicht nur Spaß, sondern sie sind auch zur Beendigung des Spiels erforderlich!

Wonder Boy beginnt von der Stadt aus zuerst als Eidechsenmann. Er speit Flammen, um feindliche Kreaturen zu besiegen. Wenn ein Feind besiegt worden ist, so erscheinen Geld oder Waffen, die Wonder Boy durch Berührung aufgreifen kann.

Während des Spiels finden Sie viele Türen. Wenn die D-Taste gedrückt wird, während Wonder Boy vor einer Tür steht, so geht die Tür auf, und Sie können sehen, was auf der Innenseite ist. Wenn es ein Geschäft oder ein Krankenhaus ist, so können Sie Gegenstände kaufen oder Wonder Boy kann zur Wiederherstellung seiner Lebenskraft behandelt werden, natürlich vorausgesetzt, daß er ausreichend Geld hat!

Spelet

Syftet med spelet är att hitta Salamander korset. Du börjar i staden och måste undersöka olika områden efter synliga spår och ledtrådar. Du ska även söka efter olika saker som du kan komma att behöva för att klara av spelet. I slutet av varje område vaktar en Drake. När du besegrar dessa, kommer din skepnad och styrka att ändras.

Acceptera dessa förändringar. Förutom att dom är kul, är dom även nödvändiga för att klara av spelet!

Du börjar i staden som en Ödleman. Du andas flammor för att förinta fiender. När du besegrat en fiende, får du vapen eller pengar som du plockar upp genom att bara röra vid dem.

I spelets gång kommer du att hitta många dörrar. Ställer du dig framför en dörr och trycker på S-knappens överkant, öppnas den och du kan undersöka insidan. Är det en affär eller ett sjukhus, kan du köpa saker eller få medicinsk vård för att återställa ditt liv. Men bara om du kan betala med guld!

Pour jouer une partie

Le but du jeu Wonder Boy III est de retrouver la Croix de la Salamandre. En partant de la ville, vous allez explorer diverses zones où vous trouverez des indices visuels et des objets dont vous aurez besoin pour finir la partie. A la fin de chaque zone, un dragon vous attend. Chaque fois que vous sortez vainqueur d'un combat avec un dragon, votre forme et vos aptitudes pour vous battre changent.

Acceptez ces changements. Vous vous amuserez, et en plus c'est nécessaire pour finir une partie!

Vous partez de la ville la première fois sous la forme d'un Homme-Lézard. Vous lancez des flammes pour détruire vos ennemis. Lorsque vous réussissez à abattre un ennemi, de l'argent ou des armes apparaissent. Pour les ramasser, il vous suffit de les toucher.

Au cours de la partie vous trouverez de nombreuses portes. Si vous appuyez sur la Touche D, flèche haut, lorsque vous êtes devant une porte, elle s'ouvre et vous pouvez examiner ce qu'il y a à l'intérieur. Si c'est un magasin ou un hôpital, vous pourrez acheter des objets ou vous faire soigner pour rétablir un peu votre vie, mais il faut que vous ayez suffisamment d'or!

El juego

La finalidad del juego Wonder Boy III es la de encontrar la Cruz de la Salamandra. Partiendo de la ciudad usted debe explorar distintos lugares para obtener ideas e ítemes necesarios para terminar el juego. Al final de cada lugar le espera un dragón. Cuando derrote a estos dragones, su apariencia cambiará, así como también su habilidad para luchar.

Acepte estos cambios porque, además de ser divertidos, son necesarios para terminar el juego.

Empieza saliendo de la ciudad como un hombre lagarto, despidiendo llamas para derrotar a sus enemigos. Una vez derrotados estos enemigos aparecen dinero y armas que debe tomarlos tocándolos previamente.

Durante el juego encontrará muchas puertas. Si al estar delante de una puerta pulsa el botón D, ésta se abrirá y podrá examinar lo que se encuentra en su interior. Si se trata de una tienda o un hospital, podrá comprar ítemes o recibir tratamiento médico para reponerse, siempre que tenga dinero suficiente.

Il gioco

Lo scopo di Wonder Boy III consiste nel trovare la Croce Salamandra. Cominciando dalla città, dovete esplorare diverse aree per gli indizi visivi e gli oggetti necessari a terminare il gioco. Alla fine di ogni area vi attende un drago. Sconfiggendo questi draghi, cambiate aspetto e la vostra abilità di combattimento.

Accettate queste metamorfosi che, oltre ad essere divertenti, sono anche necessarie per finire il gioco.

Cominciate il gioco dalla città come Uomo Lucertola. Per sconfiggere i nemici, lanciate fiamme. Dopo che li avete vinti, appare dell'oro o delle armi, che potete prendere toccando.

Nel corso del gioco troverete molte porte. Spingendo in su il Pulsante-D quando siete davanti ad una porta, essa si apre e potete vedere cosa c'è dentro. Se è un negozio o un ospedale, potete fare spese o farvi curare per ristabilire la vostra vita, a condizione naturalmente che abbiate l'oro necessario.

Note:

If a Boss Dragon is defeated, gold will jump out of a blue flame. Get as much gold as you can before you are touched by the blue flame. When the flame touches you, your appearance will change!

Transformations

Here are the characteristics of the shapes you will find yourself in:

① Lizard-Man:

AP: 0/DP: 0/CP: 0

Blows flame. When money is accumulated, he can become stronger by arming himself with purchased items. When attacking a short enemy, press Button 1 while pressing the D-Button downwards.

② Mouse-Man:

AP: 60/DP: 20/CP: 40

Because his body is small, he can enter places other creatures cannot. He can also walk on walls and ceilings made of "mouse block".

Hinweis:

Wenn ein Boß-Drache besiegt wird, so springt Gold aus der blauen Flamme. Versuchen Sie, so viel Gold wie möglich zu erhalten, bevor Wonder Boy von der blauen Flamme berührt wird. Sein Aussehen ändert sich, wenn er von der blauen Flamme berührt wird!

Verwandlungen

Nachfolgend sind die Charakteristiken der Formen angeführt, die Wonder Boy annimmt:

① Eidechsenmann:

AP: 0/DP: 0/CP: 0

Speit Flammen. Wenn er Geld gesammelt hat, kann er sich mit gekauften Gegenständen bewaffnen, um stärker zu werden. Bei Angriff auf einen kleinen Feind, die Taste 1 drücken, während die D-Taste nach unten gedrückt wird.

② Mausmann:

AP: 60/DP: 20/CP: 40

Da er klein ist, kann er an Stellen eindringen, an denen dies anderen Kreaturen nicht möglich ist. Er kann auch auf Wänden und Decken aus "Mausblöcken" gehen.

Obs:

Besegras en Drake, kommer guld att hoppa fram ur en blå flamma. Ta så mycket guld du kan innan du träffas av elden. När elden träffar dig, ändras din skepnad.

Förändring

Här visar vi i vilka skepnader du kommer att få se dig själv i:

① Lizard-Man:

AP: 0/DP: 0/CP: 0

Andas eld. När han samlat pengar kan han bli starkare om han köper vapen och beväpnar sig. När du anfaller en kort fiende, ska du trycka på Knapp 1 medan du trycker S-knappen nedåt.

② Mouse Man:

AP: 60/DP: 20/CP: 40

Eftersom han har en liten kropp, kan han gå in på ställen som inga andra kommer åt. Han kan även gå på tak och väggar som är klädda med "Mouse Block".

Remarque:

Si vous réussissez à battre un Dragon, de l'or sort d'une flamme bleue. Essayez de récupérer autant d'or que vous pouvez avant que la flamme bleue ne vous touche. C'est lorsque la flamme bleue vous touche que vous changez de forme.

Les transformations

Voici la liste des formes que vous prendrez avec quelques unes de leurs caractéristiques:

① Homme-Lézard:

AP: 0/DP: 0/CP: 0

Il lance des flammes. Lorsqu'il accumule de l'or, il peut devenir plus fort en s'armant des objets qu'il achète. Lorsque vous attaquez un ennemi de petite taille, maintenez enfoncée la Touche D, flèche bas et appuyez en même temps sur la Touche 1.

② Homme-Souris:

AP: 60/DP: 20/CP: 40

Du fait que son corps est petit, il peut pénétrer dans des endroits où les autres créatures ne peuvent pas aller. Il peut également marcher sur les murs et aux plafonds, lorsque ceux-ci sont fait avec des "blocs à souris".

Nota:

Al derrotar a un Jefe Dragón saldrá oro de una llama azul. Tome tanto oro como pueda y procure que no le toque la llama azul. Al tocarle la llama azul, cambia su apariencia.

Transformaciones

He aquí las formas en las que usted se encontrará:

① Hombre lagarto:

AP: 0/DP: 0/CP: 0

Despide llamas. Al acumular dinero, se hace más fuerte armándose con los ítemes comprados. Cuando ataque a un enemigo pequeño, pulse el botón 1 mientras pulsa el botón D hacia abajo.

② Hombre ratón:

AP: 60/DP: 20/CP: 40

Como su cuerpo es pequeño, puede entrar en lugares en los que otros no pueden. También puede caminar en paredes y techos hechos de "bloque ratón".

Nota:

Quando sconfiggete un capodrago, salta fuori dell'oro da una fiamma blu. Prendetene più che potete prima di essere lambiti dalla fiamma. Se la fiamma vi tocca cambiate forma.

Metamorfosi

Le forme in cui potete cambiare sono le seguenti:

① Uomo Lucertola:

AP: 0/DP: 0/CP: 0

Lancia fiamme. Accumulando oro può diventare più forte armandosi con gli oggetti acquistati. Per attaccare un nemico corto, premete il Pulsante 1 premendo allo stesso tempo in giù il Pulsante-D.

② Uomo Topo:

AP: 60/DP: 20/CP: 40

Essendo piccolo, può entrare anche dove non possono i suoi nemici. Può camminare sulle pareti e i soffitti fatti di "Blocchi dei Topi".

③ **Piranha-Man:**

AP: 90/DP: 50/CP: 50

Can swim freely in water. Because of this, there are some places only Piranha-Man can enter.

④ **Lion-Man:**

AP: 90/DP: 50/CP: 50

A tough customer, he attacks by swinging a sword from his head to the tips of his paws.

⑤ **Hawk-Man:**

AP: 30/DP: 10/CP: 20

Can soar freely through the air. (Although he can be hurt when his wings get wet.) There are places only Hawk-Man can enter because of his flying ability.

③ **Piranhamann:**

AP: 90/DP: 50/CP: 50

Er kann frei in Wasser schwimmen. Es gibt deshalb einige Plätze, die nur Piranha mann erreichen kann.

④ **Löwenmann:**

AP: 90/DP: 50/CP: 50

Ein zäher Kämpfer, er greift an, indem er ein Schwert vom Kopf bis zu den Spitzen seiner Hinterpfoten schwingt.

⑤ **Falkenmann:**

AP: 30/DP: 10/CP: 20

Er kann frei durch die Luft fliegen. (Er kann jedoch verletzt werden, wenn seine Schwingen naß werden.) Es gibt Plätze, die nur Falkenmann wegen seiner Flugfähigkeit erreichen kann.

③ **Piranha Man:**

AP: 90/DP: 50/CP: 50

Simmar som en fisk. Tack vare detta finns det ställen som bara han kan komma till.

④ **Lion Man:**

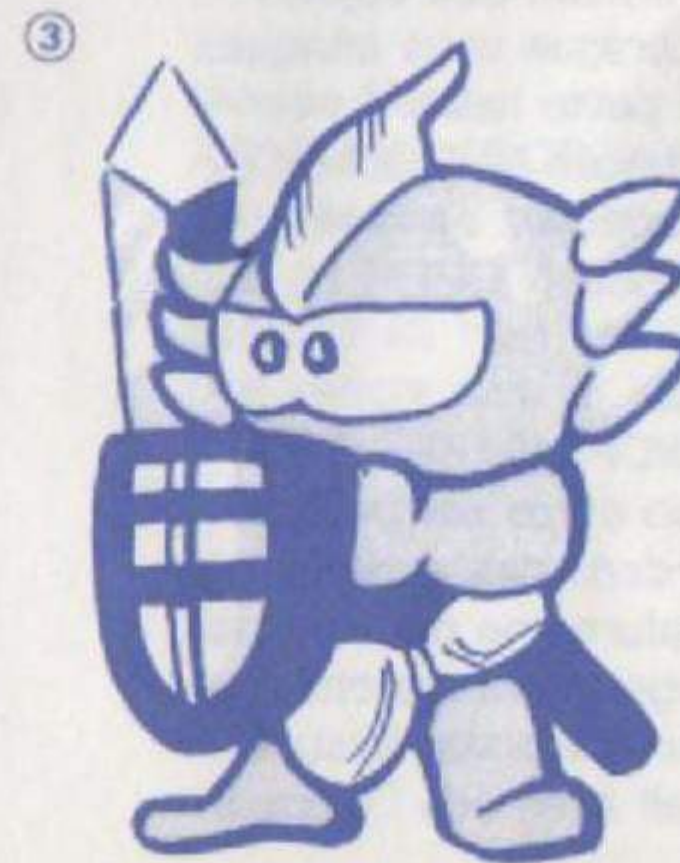
AP: 90/DP: 50/CP: 50

En tuff gynnare, som anfaller genom att svinga sitt svärd från huvudet till klorna.

⑤ **Hawk Man:**

AP: 30/DP: 10/CP: 20

Flyger som en fågel. (Kan råka illa ut om vingarna blir våta). Eftersom han kan flyga når han vissa viktiga ställen.



- ③ **Homme-Piranha:**
 AP: 90/DP: 50/CP: 50
 Il peut se déplacer librement sous l'eau. A cause de cela, il y a des endroits où il est le seul à pouvoir aller.
- ④ **Homme-Lion:**
 AP: 90/DP: 50/CP: 50
 Un dur à cuire, il attaque en balançant son épée devant lui, du front aux pattes.
- ⑤ **Homme-Faucon:**
 AP: 30/DP: 10/CP: 20
 Il peut voler librement dans les airs. (Bien qu'il puisse se faire mal lorsque ses ailes sont mouillées.) Parce qu'il est capable de voler, il y a des endroits où il est le seul à pouvoir aller.

- ③ **Hombre piraña:**
 AP: 90/DP: 50/CP: 50
 Puede nadar libremente en el agua. Hay algunos lugares en los que sólo el hombre piraña puede entrar.
- ④ **Hombre león:**
 AP: 90/DP: 50/CP: 50
 Un peleador muy duro. Ataca moviendo su espada desde la cabeza hasta la punta de sus garras.
- ⑤ **Hombre pájaro:**
 AP: 30/DP: 10/CP: 20
 Puede volar libremente por el aire pero, si toca el agua, saldrá herido. Hay lugares en los que sólo el hombre pájaro puede entrar.

- ③ **Uomo Piranha:**
 AP: 90/DP: 50/CP: 50
 Nuota come un pesce. Questa dote gli permette di entrare in alcuni luoghi dove nessun altro può entrare.
- ④ **Uomo Leone:**
 AP: 90/DP: 50/CP: 50
 Un duro che attacca sciabolando dalla testa alla punta delle zampe.
- ⑤ **Uomo Falco:**
 AP: 30/DP: 10/CP: 20
 Può librarsi nell'aria in assoluto abbandono. (Può però farsi male se si bagna le ali.) Grazie alla sua capacità di volare può andare in posti inaccessibili a chiunque altro.



When your appearance changes, so do your abilities. Ability is measured as follows:

AP: Attacking Power.

The higher the value, the larger will be the extent of damage that can be inflicted. Different swords have different values.

DP: Defense Points.

The higher the value, the better the protection from an attack. Different shields and armor have different values.

CP: Charm Points.

Value depends on accumulated points for different appearances, types of armor, and the number of Charm Stones. If this value is low, effective equipment cannot be purchased in the shop.

Mit der Änderung des Aussehens ändern sich auch die Fähigkeiten. Die Fähigkeiten werden wie folgt gemessen:

AP: Angriffskraft. Je höher dieser Wert ist, um so größer ist der angerichtete Schaden. Verschiedene Schwerter haben verschiedene Werte.

DP: Defensivkraft. Je höher dieser Wert ist, um so besser ist der Schutz gegen Angriffe. Verschiedene Schilde und Rüstungen haben verschiedene Werte.

CP: Charmepunkte. Dieser Wert hängt von den angesammelten Punkten für die verschiedenen Erscheinungsformen, vom Rüstungstyp und von der Anzahl der Charmesteine ab. Wenn dieser Wert niedrig ist, kann im Geschäft keine wirksame Ausrüstung gekauft werden.

När din skepnad ändras, ändras även dina möjligheter. Detta räknas enligt följande:

AP: Attacking Power (Anfallsstyrka). Ju högre värde, desto mera skada kan du orsaka. Olika svärd har olika värden.

DP: Defense Power (Försvarsstyrka). Ju högre värde desto mer skydd har du mot anfall. Olika sköldar och rustningar har olika försvarsstyrkor.

CP: Charm Points (Lyckopoäng). Värdet på detta beror på hur många poäng du samlat för dom olika skepnaderna, vilket försvar du har och antalet lyckostenar du hittat. Har du ett lågt värde, kan du inte köpa effektiva saker i affärerna.



Lorsque vous changez de forme, vos aptitudes changent également. Vos aptitudes sont évaluées de la manière suivante:

AP: Puissance d'attaque.

Plus la valeur est élevée, plus les dommages que vous provoquez sont importants. Les épées n'ont pas toutes la même valeur.

DP: Points de défense.

Plus le nombre est élevé, plus vous serez protégé contre les attaques. Les armures et les boucliers n'ont pas tous la même valeur.

CP: Points de charme.

Le nombre dépend du nombre de points accumulés pour la forme prise, le type d'armure et le nombre de pierres de charme. Si le nombre de points de charme est faible, il ne vous sera pas possible d'acheter des équipements efficaces dans les magasins.

Al cambiar su apariencia cambia también su habilidad. La habilidad se mide de la forma siguiente:

AP: Potencia de ataque.

Cuanto más alto sea su valor mayor será el daño que causará a su enemigo. Espadas diferentes tienen también diferentes valores.

DP: Puntos defensivos.

Cuanto más alto sea su valor mejor será la protección contra los ataques. Escudos y armaduras diferentes tienen también diferentes valores.

CP: Puntos de encantamiento.

El valor depende de los puntos acumulados por diferentes aparaciones, tipos de armaduras y número de piedras de encantamiento. Si este valor es bajo, no podrá comprarse en la tienda el equipo eficaz.

Quando cambiate forma, cambiano anche le vostre capacità. Le capacità sono misurate nel modo seguente:

AP: Potenza di Attacco. Quanto più il valore è alto, tanto maggiore è il danno che potete infliggere. Le diverse spade hanno valori differenti.

DP: Punti di Difesa. Quanto più il valore è alto, tanto maggiore è la vostra protezione contro gli attacchi. I diversi scudi e armature hanno valori differenti.

CP: Punti di Incantesimo. I valori dipendono dai punti accumulate con le diverse metamorfosi, tipi di armatura e il numero di Pietre degli Incantesimi. Se questo valore è basso, non si possono fare acquisti nei negozi.

The Game Screen

① Life:

Shows the strength of Wonder Boy's life. When all the red hearts change to black, the game ends.

② Medicine:

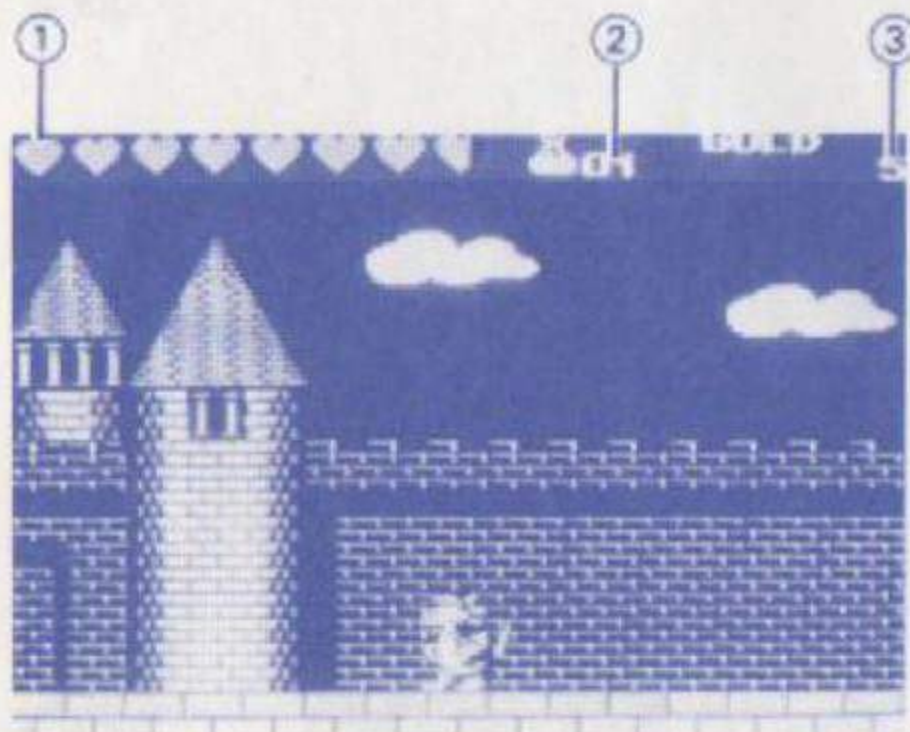
Shows the number of recovery medicines that Wonder Boy has in his possession.

③ Gold:

Amount of gold currently in Wonder Boy's possession. When gold is taken, its value is displayed for a few seconds.

Dragon HP:

Remaining percent of a boss dragon's life points. This displays during battle with the bosses.



Der Spielbildschirm

① Leben

Dies zeigt die Lebenskraft von Wonder Boy an. Wenn sich alle roten Herzen schwarz gefärbt haben, ist das Spiel zu Ende.

② Medizin:

Zeigt die Anzahl der Erholungsmedizinen im Besitz von Wonder Boy.

③ Gold:

Zeigt die gegenwärtige Goldmenge im Besitz von Wonder Boy. Wenn Wonder Boy Gold erhält, so wird der Wert einige Sekunden lang angezeigt.

Drachenlebenskraft (DRAGON HP):

Anzeige der restlichen Lebenspunkte eines Boss-Drachens in Prozent. Diese Anzeige erfolgt während Kampf mit den Boss-Drachen.

Spelscene

① Liv:

Visar hur mycket kraft Wonder Boy har. När alla röda hjärtan blivit svarta, är spelet slut.

② Medicin:

Visar antalet livs återställande mediciner Wonder Boy har.

③ Gold:

Guldet som Wonder Boy för tillfället har. När han tar upp guld, visas värdet på guld i en liten stund.

Dragon HP:

Återstående procent av Boss Drakarnas livskraft. Visas under strid med drakar.

Ecran de jeu

- ① **Life:**
Indique la force de la vie de Wonder Boy. Lorsque tous les cœurs rouges sont devenus noirs, la partie est terminée.
- ② **Medecine:**
Indique le nombre de fioles de potion médicinale de récupération que Wonder Boy possède.
- ③ **Or:**
Indique la quantité d'or que Wonder Boy possède. Lorsque vous obtenez de l'or sa valeur est indiquée pendant quelques secondes.

HP Dragon:

Le pourcentage restant de point de vie des dragons chefs. Cette indication apparaît pendant les combats avec les dragons.

La pantalla del juego

- ① **Vidas:**
Muestra la fuerza de vida de Wonder Boy. Cuando todos los corazones cambien a negro se acaba el juego.
- ② **Medicina:**
Muestra el número de medicinas de recuperación que Wonder Boy tiene en su poder.
- ③ **Oro:**
Cantidad de oro que posee Wonder Boy. Cuando se toma oro, su valor se visualiza durante unos segundos.

Dragón HP:

Porcentaje de puntos de vida de un jefe drágón. Se visualiza durante las batallas contra los jefes dragones.

Schermo del Gioco

- ① **Vita:**
Mostra il vigore della vita di Wonder Boy. Quando tutti i cuori rossi diventano neri, il gioco finisce.
- ② **Pozione:**
Mostra il numero delle bevande di guarigione possedute da Wonder Boy.
- ③ **Oro:**
Quantità d'oro in possesso di Wonder Boy. Quando viene preso dell'oro, il valore viene mostrato per alcuni secondi.

HP del drago:

Percentuale restante della vita di un Capodrago. Viene mostrata durante il combattimento con i Capidraghi.

Status Screen

When the Pause button is pressed, a Status Screen appears. Here, items that you've obtained can be examined and utilized by selecting with the D-Button and pressing Button 2. When Button 1 is pressed, the screen returns to normal play.

Arm. List:

Shows list of available swords.

Shield List:

Shows list of available shields.

Armor List:

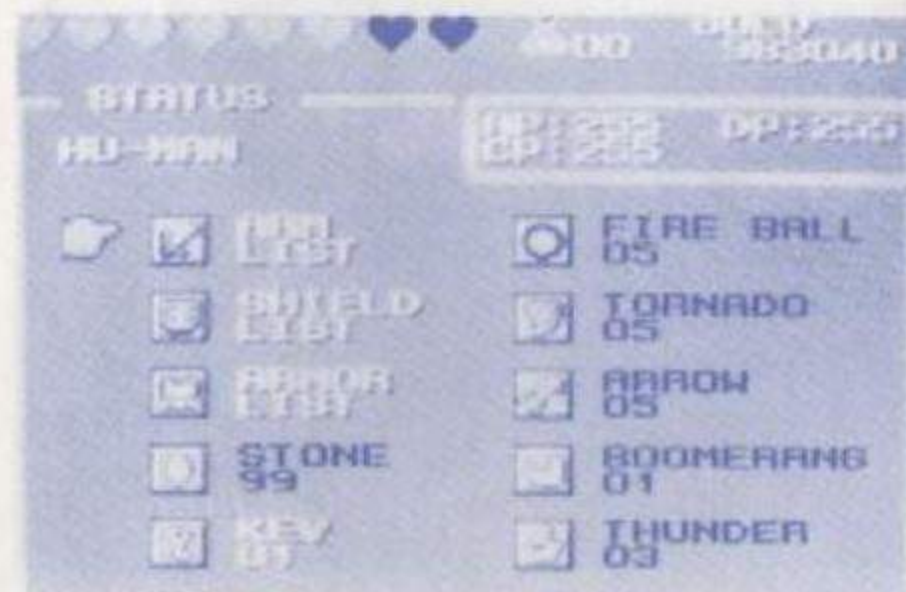
Shows list of available armor.

Stone:

Shows current number of Charm Stones (maximum 99).

Key:

Opens locked doors. Can only have one key at all times. If you have a key, the door can be opened without selecting it on the Item Screen.



Zustandsbildschirm

Der Zustandsbildschirm erscheint, wenn die Pausetaste gedrückt wird. Hier können Sie erhaltene Gegenstände untersuchen und durch Wahl mit der D-Taste und Druck auf Taste 2 verwenden. Wenn die Taste 1 gedrückt wird, so erfolgt Rückkehr zum normalen Spielbildschirm.

Arm. List:

Zeigt die Liste der zur Verfügung stehenden Schwerter.

Shield List:

Zeigt die Liste der zur Verfügung stehenden Schilde.

Armor List:

Zeigt die Liste der zur Verfügung stehenden Rüstungen.

Stone:

Zeigt die gegenwärtige Anzahl der Charmesteine (maximal 99).

Key:

Schlüssel zum Öffnen von abgeschlossenen Türen. Wonder Boy kann jeweils nur einen Schlüssel haben. Wenn Wonder Boy einen Schlüssel hat, so kann die Tür ohne Wahl des Schlüssels auf dem Zustandsbildschirm aufgeschlossen werden.

Status Scenen

När Pausknappen trycks in, visas en statusscen. Här kan du undersöka och använda saker som du hittat och köpt. Använd S-knappen och tryck på knapp 2. Tryck på knapp 1 och scenen återgår till den vanliga.

Arm List (Vapen):

Visar vilka svärd du har.

Shield List (Sköldar):

Visar vilka sköldar du har.

Armor List (Rustningar):

Visar vilka rustningar du har.

Sten:

Visar antalet lyckostenar du har (Max 99 st.).

Key (Nyckel):

Öppnar låsta dörrar. Du kan bara ha en i taget. Har du denna, kan du öppna dörrar utan att behöva välja nyckeln från menyn.

Ecran d'information

Lorsque vous appuyez sur la touche PAUSE, un écran d'information apparaît. Il vous permet d'examiner les objets que vous possédez et de choisir celui que vous voulez utiliser en appuyant sur la Touche D et sur la Touche 2. Le fait d'appuyer sur la Touche 1 fait revenir à l'écran de jeu.

Arm. List:

Donne la liste des épées disponibles.

Shield List:

Donne la liste des boucliers disponibles.

Armor List:

Donne la liste des armures disponibles.

Stone:

Indique le nombre de pierres de charme que vous possédez (maximum 99).

Key:

Ouvre les portes fermées. Il n'y a qu'une seule clé si vous la possédez, les portes s'ouvriront sans que vous ayez besoin de choisir l'option "Key" sur l'écran des objets.

Pantalla de estado

Al pulsar el botón de pausa aparece una pantalla de estado. En esta pantalla, los ítemes obtenidos pueden examinarse y utilizarse eligiéndolos con el botón D y pulsando el botón 2. Cuando pulse el botón 1, la pantalla volverá al juego normal.

Lista de armas:

Muestra la lista de espadas disponibles.

Lista de escudos:

Muestra la lista de escudos disponibles.

Lista de armaduras:

Muestra la lista de armaduras disponibles.

Piedra:

Muestra el número de piedras encantadoras (un máximo de 99).

Llave:

Abre las puertas cerradas. Sólo puede tener una llave en todo momento. Si dispone de una llave, podrá abrir la puerta sin necesidad de tener que elegirla en la pantalla de ítemes.

Schermo dello Stato

Lo Schermo dello Stato appare quando si preme il pulsante di pausa. Esso vi permette di vedere gli oggetti in vostro possesso e di utilizzarli selezionandoli col Pulsante-D e premendo il Pulsante 2. Lo schermo torna a mostrare il gioco quando si preme il Pulsante 1.

Arm. List (lista delle armi):

Mostra le spade disponibili.

Shield List (lista degli scudi):

Mostra gli scudi disponibili.

Armor List (lista delle armature):

Mostra le armature disponibili.

Stone (pietra):

Mostra il numero attuale delle Pietre degli Incantesimi (massimo di 99).

Key (chiave):

Apri le porte. Potete avere soltanto una chiave alla volta. Quando l'avete, potete aprire la porta senza doverla selezionare sullo schermo degli oggetti.

Equipment

There are several kinds of swords, shields and helmets available. You can put on and take off most equipment any number of times. When equipment is obtained, its name shows up on the Equipment Screen, but it does not mean that you are currently wearing it.

To wear a particular piece of equipment, you must first select it with the cursor and press Button 2. Its displayed name will change to white to confirm that you are now wearing it. Press Button 1 to return to the Status Screen, and Button 1 again to return to play.

Gold

Purchases in the shop are required if you hope to be strong enough to defeat all your enemies. But you can't purchase needed equipment without first obtaining gold. Earn money by defeating creatures or by opening treasure chests.

Ausrüstung

Es gibt verschiedene Arten von Schwertern, Schilden und Helmen. Der größte Teil der Ausrüstung kann mehrmals an- und abgelegt werden. Wenn Ausrüstung erhalten wird, so erscheint ihr Name auf dem Ausrüstungsbildschirm, aber dies bedeutet nicht, daß Wonder Boy die Ausrüstung gegenwärtig angelegt hat.

Zum Anlegen eines Ausrüstungsteils muß dies zuerst mit der Positionsanzeige gewählt werden, und dann muß die Taste 2 gedrückt werden. Der angezeigte Name erscheint dann in weißer Farbe, um anzuzeigen, daß diese Ausrüstung nun angelegt worden ist. Drücken Sie Taste 1 für Rückkehr zum Zustandsbildschirm und dann erneut für Fortsetzung des Spiels.

Gold

Einkaufen in den Geschäften ist erforderlich, wenn Sie stark genug werden wollen, um alle Feinde zu besiegen. Verdienen Sie Gold durch Besiegen von Kreaturen oder durch Öffnen von Schatzkisten.

Utrustning (equipment)

Det finns flera sorters svärd, sköldar och hjälmar som du kan använda. Du kan ta på och av de flesta utrustningsdetaljer hur många gånger som helst. När du tagit en ny utrustningsdetalj, visas namnet på den i utrustningsmenyn. Det betyder inte att du använder den just nu.

För att använda en speciell sak ur utrustningsmenyn, måste du först välja den med markören och sedan trycka på knapp 2. Namnet kommer att ändras till vitt, för att bekräfta att du använder den. Tryck på knapp 1 för att bekräfta valet och återvända till statusmenyn och en gång till på knapp 1 för att återgå till spelet.

Guld

Du måste handla i affärerna om du ska kunna få den utrustning du behöver för att besegra alla dina fiender. För att handla, måste du ha guld. Du tjänar pengar genom att besegra fiender eller öppna skattkistor.

Equipement

Il existe plusieurs sorte d'épées, de boucliers et de casques. Vous pouvez mettre ou enlever les équipements autant de fois que vous voulez. Lorsque vous avez obtenu un équipement son nom apparaît sur l'écran des équipements, mais cela ne signifie pas que vous le portez effectivement à ce moment là.

Pour porter un équipement donné, vous devez d'abord le sélectionner avec le curseur et appuyer ensuite sur la Touche 2. Son nom est alors affiché en blanc pour indiquer que vous le portez. Appuyez sur la Touche 1 pour revenir à l'écran d'information et encore sur la Touche 1 pour revenir à l'écran de jeu.

Or

Vous devrez faire des achats dans les magasins si vous voulez être suffisamment fort pour vaincre vos ennemis. Vous ne pouvez pas faire l'achat des équipements dont vous avez besoin sans avoir d'abord obtenu de l'or. Gagnez de l'argent en étant victorieux des créatures que vous rencontrez ou en ouvrant des coffres à trésor.

Equipos

Hay varios tipos de espadas, escudos y cascos disponibles. Usted podrá ponerse y quitarse la mayoría de los equipos todas las veces que lo desee. Al obtener un equipo, su nombre aparece en la pantalla de equipos, pero no quiere decir que lo tenga puesto.

Para ponerse una pieza de equipo en particular debe elegirla primero con el cursor y luego pulsar el botón 2. Su nombre visualizado pasará a ser blanco para confirmar que ya la lleva puesta. Pulse el botón 1 una vez para volver a la pantalla de estado y por segunda vez para volver al juego.

Oro

Es necesario comprar oro en la tienda si desea tener suficiente fuerza para derrotar a todos sus enemigos. Pero, por supuesto, si no obtiene antes el oro no podrá comprar el equipo necesario. Gane el oro derrotando a los monstruos o abriendo arcas de tesoros.

Attrezzatura

Ci sono diversi tipi di spade, scudi ed elmi. Potete prenderli e gettarli quante volte volete. Quando ottenete uno di essi, lo schermo dell'attrezzatura ne mostra il nome, anche se non lo portate al momento.

Per portare uno di essi, dovete prima selezionarlo col cursore e premere il Pulsante 2. Il suo nome mostrato diventa bianco per la conferma che lo state portando. Per tornare allo Schermo dello Stato premete il Pulsante 1, e premete di nuovo lo stesso pulsante per tornare al gioco.

Oro

Per diventare sufficientemente forte in modo di poter sconfiggere tutti i vostri nemici dovete fare acquisti nei negozi. Potete però comprare l'attrezzatura necessaria soltanto se avete dell'oro. Procuratevi l'oro sconfiggendo i nemici o aprendo i forzieri.

Shops

There are many shops available in town or inside caves. You can usually identify a shop as a door with a window on it, although some shops do not have windows.

When you enter a shop, merchandise is displayed. Put the cursor on the item you want, and its price will be displayed on the lower left-hand column. If the price is in red, it means you don't have enough money. If a question mark is displayed on the name of the merchandise, it means you don't have enough charm. If this is the case, you must increase your money and gather more Charm Stones before attempting to shop again.

To leave the shop, put the cursor on EXIT and press Button 1 or Button 2, or simply press Button 1.



Geschäfte

Es gibt viele Geschäfte in der Stadt und in Höhlen. Sie können ein Geschäft normalerweise als eine Tür mit einem Fenster identifizieren, aber es gibt auch Geschäfte ohne Fenster. Bei Eintritt in ein Geschäft wird die Ware angezeigt. Zeigen Sie mit der Positionsanzeige auf den Gegenstand, den Sie kaufen wollen, der Preis wird dann in der Spalte links unten angezeigt. Wenn der Preis in roter Farbe angezeigt wird, bedeutet dies, daß Sie nicht genug Geld haben. Wenn mit dem Namen der Ware ein Fragezeichen angezeigt wird, so bedeutet dies, daß Sie nicht genug Charme haben. In diesem Fall müssen Sie mehr Gold und Charmesteine sammeln, bevor Sie wieder versuchen, einzukaufen.

Zeigen Sie zum Verlassen eines Geschäftes mit der Positionsanzeige auf EXIT und drücken Sie die Taste 1 oder die Taste 2, oder drücken Sie einfach die Taste 1.

Affärer (Shops)

Det finns många affärer i staden och i grottorna. Du ser oftast att det är en affär genom att dörren har ett fönster. Men, inte alla!

När du kommer in i en affär, visas dom varor som finns. Ställ markören på den vara du vill köpa och dess pris visas i nedre vänstra kolumnen. Visas priset i rött, betyder det att du inte har tillräckligt med guld. Om ett frågetecken visas, betyder det att du inte har tillräckligt med lycka. Om du råkar ut för detta, betyder det att du måste skaffa mera pengar och fler lyckostenar innan du går till affären igen.

För att lämna affären, ställer du markören på EXIT och trycker på knapp 1 eller 2.

Magasins

Il y a de nombreux magasins à travers toute la ville ou à l'intérieur des cavernes. En général vous pouvez identifier les magasins parce qu'ils ont une porte avec une fenêtre, bien que certains aient des portes ordinaires.

Lorsque vous pénétrez dans un magasin, vous y trouverez des marchandises. Amenez le curseur sur l'article que vous voulez, son prix est alors affiché dans la case inférieure gauche. Si le prix est indiqué en rouge, cela signifie que vous n'avez pas assez d'argent. Si un point d'interrogation apparaît sur le nom d'un article, cela signifie que vous n'avez pas assez de points de charme. Dans ces deux cas, vous devez accumuler d'avantage d'argent et gagner des pierres de charme avant d'essayer d'acheter à nouveau des articles.

Pour quitter le magasin, amenez le curseur sur l'option EXIT (sortie) et appuyez sur la Touche 1 ou sur la Touche 2, ou appuyez simplement sur la Touche 1.

Tiendas

En la ciudad y dentro de las cavernas hay muchas tiendas. Podrá reconocer las tiendas por sus puertas con ventanas pero, sin embargo, algunas tiendas no tienen ventanas.

Cuando entra en una tienda podrá ver las mercancías expuestas. Ponga el cursor sobre el ítem deseado y su precio se visualizará en la columna inferior izquierda. Si el precio aparece en rojo esto indica que no dispone de suficiente dinero. Si en el nombre de una mercancía aparece un símbolo de interrogación esto significa que no dispone de suficientes piedras encantadoras. En estos casos, usted debe aumentar su dinero o reunir más piedras encantadoras antes de salir de compras.

Para salir de una tienda, ponga el cursor sobre la palabra EXIT y pulse el botón 1 o el botón 2, o pulse simplemente el botón 1.

Negozi

In città e dentro le caverne ci sono diversi negozi. Potete in genere riconoscerli perché hanno una porta con una finestra, anche se alcuni non hanno la finestra.

Entrando in un negozio si vede la merce esposta. Quando posizionate il cursore sull'articolo desiderato, il suo prezzo appare sulla colonna inferiore sinistra. Se il prezzo è rosso, vuol dire che non avete oro sufficiente per comprarlo. Se sul nome della merce c'è un punto interrogativo, vuol dire che non avete incantesimi sufficienti. In tal caso, dovete aumentare la quantità d'oro in vostro possesso e raccogliere un maggior numero di Pietre degli Incantesimi prima di poter fare l'acquisto.

Per uscire dai negozi, posizionate il cursore su EXIT e premete il Pulsante 1 o il Pulsante 2, oppure premete semplicemente il Pulsante 1.

Hospital

You can restore life points here, provided you have enough money. Hospitals are rare, so remember their location.

Special Blocks

- ① **Jump Block:**
A Block with an arrow. When you jump on top of this block, you are sprung high in the air.
- ② **Mouse Block:**
Checker-patterned block. The Mouse-Man can walk on the walls and ceilings made of these blocks.
- ③ **Destructible Block:**
Can be destroyed with the Thunder Saber.



Krankenhaus

Hier können die Lebenspunkte von Wonder Boy wiederhergestellt werden, vorausgesetzt, daß Sie ausreichend viel Geld haben. Es gibt nur wenige Krankenhäuser, merken Sie sich deshalb den Ort gut.

Spezialblöcke

- ① **Sprungblock:**
Ein Block mit einem Pfeil. Wenn Wonder Boy auf einen solchen Block springt, so wird er hoch in die Luft katapultiert.
- ② **Mausblock:**
Ein Block mit Schachbrettmuster. Mausmann kann auf Wänden und Decken gehen, wenn sie aus diesen Blöcken gemacht sind.
- ③ **Zerstörbare Blöcke:**
Diese Blöcke können mit dem Donnersäbel zerstört werden.

Sjukhus (Hospital)

Här återställer du ditt liv, om du har pengar. Sjukhus är sällsynta, så kom ihåg var dom finns.

Speciella Stenblock

- ① **Hoppblock:**
Ett block med en pil. Hoppa upp på denna och du tar ett jättehopp.
- ② **Mouse Block:**
Rutigt block. Mouse Man kan gå på väggar och tak gjorda av dessa block.
- ③ **Krossbart Block:**
Förstörs av Thunder Saber.

Hôpital

Vous pouvez récupérer des points de Vie à l'hôpital, à condition d'avoir suffisamment d'argent. Les hôpitaux sont rares, aussi essayez de vous souvenir de leur emplacement.

Blocs spéciaux

- ① **Blocs de saut:**
Ces blocs portent une flèche.
Lorsque vous sautez sur l'un de ces blocs, vous rebondissez très haut dans l'air.
- ② **Blocs à souris:**
Ces blocs sont quadrillés.
L'Homme-Souris peut marcher sur les murs et les plafonds construits avec ces blocs.
- ③ **Blocs destructibles:**
Ces blocs peuvent être détruits au moyen du Sabre de Tonnerre.

①



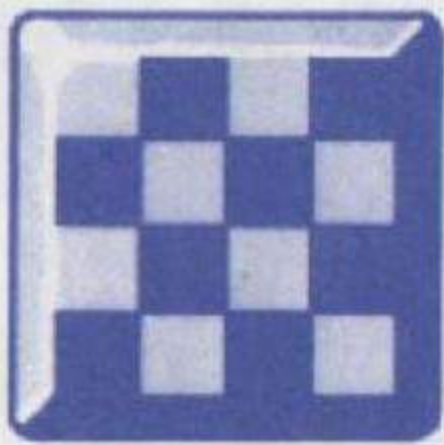
Hospital

Aquí podrá reponer puntos de vida siempre que tenga suficiente dinero. Los hospitales apenas existen, recuerde por lo tanto su ubicación.

Bloques especiales

- ① **Bloque de salto:**
Un bloque con una flecha. Cuando salta sobre la parte superior de este bloque sale despedido hacia lo alto.
- ② **Bloque de ratón:**
Bloque con patrón a cuadros. El hombre ratón puede caminar en paredes y techos hechos con estos bloques.
- ③ **Bloque destructible:**
Puede ser destruido con el sable de las tormentas.

②



Ospedale

Potete aumentare i punti della vostra vita, a condizione di avere oro sufficiente. Gli ospedali sono rari, per cui cercate di ricordare dove si trovano.

Blocchi speciali

- ① **Blocchi di Salto:**
Sono i blocchi con una freccia.
Quando saltate sopra uno di questi blocchi, fate un gran salto in aria.
- ② **Blocchi dei Topi:**
Sono i blocchi a scacchi. L'Uomo Topo può camminare sulle pareti e i soffitti fatti di questi blocchi.
- ③ **Blocchi Distruggibili:**
Possono essere distrutti dalla Sciabola Fulmine.

③

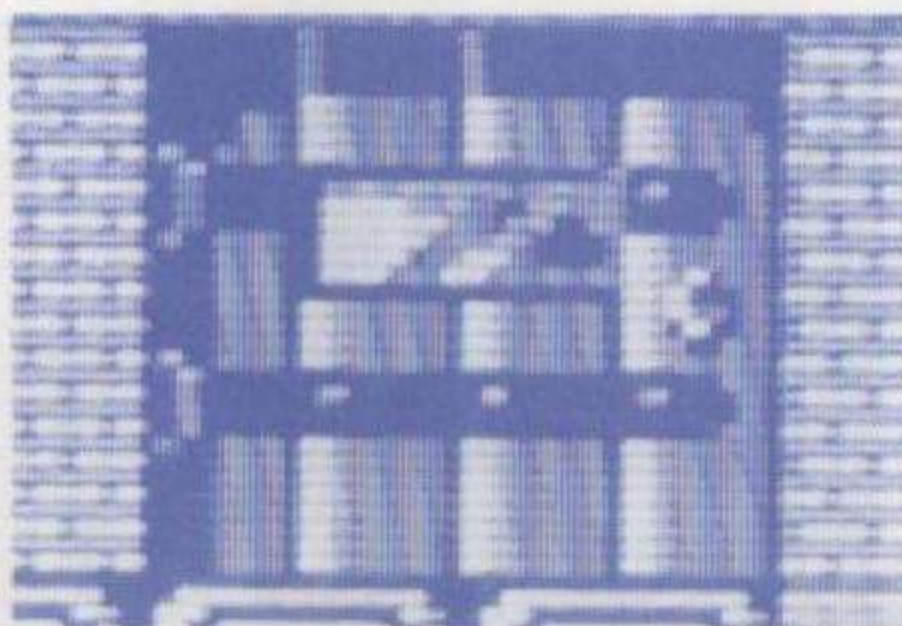


Doors

To enter the doors you find in the game, stand in front of the door and press the D-Button up. The different kinds of doors are detailed below:

- ① **Door with window:**
Shops.
- ② **Door without a window:**
Some rooms with treasure chests or hospitals have this kind of door. Some doors lead to unexpected destinations.
- ③ **Green door with a lock:**
Cannot be opened without a key. Once opened, the key is no longer needed.
- ④ **Red door with a lock:**
Cannot be opened without a key. Even when opened, cannot be reopened without the key.

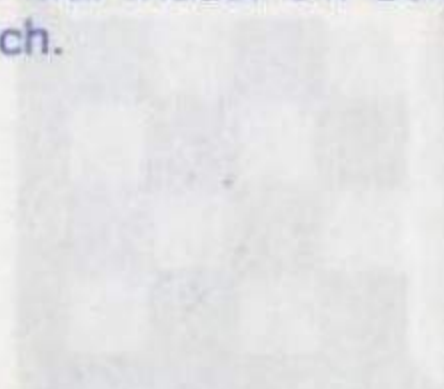
①



Türen

Zum Eintreten in den Raum hinter einer im Spiel gefundenen Tür, die D-Taste nach oben drücken, während Wonder Boy vor der Tür steht. Die verschiedenen Türarten sind nachfolgend gezeigt:

- ① **Tür mit Fenster:**
Geschäft.
- ② **Tür ohne Fenster:**
Einige Räume mit Schatzkisten oder Krankenhäuser haben solche Türen. Einige Türen führen zu unerwarteten Orten.
- ③ **Abgeschlossene grüne Tür:**
Diese Tür kann nur durch Aufschließen mit einem Schlüssel geöffnet werden. Sobald die Tür aufgeschlossen worden ist, ist kein Schlüssel mehr erforderlich.
- ④ **Abgeschlossene rote Tür:**
Diese Tür kann nur durch Aufschließen mit einem Schlüssel geöffnet werden. Auch wenn die Tür einmal aufgeschlossen worden ist, ist beim nächsten Mal wieder ein Schlüssel erforderlich.

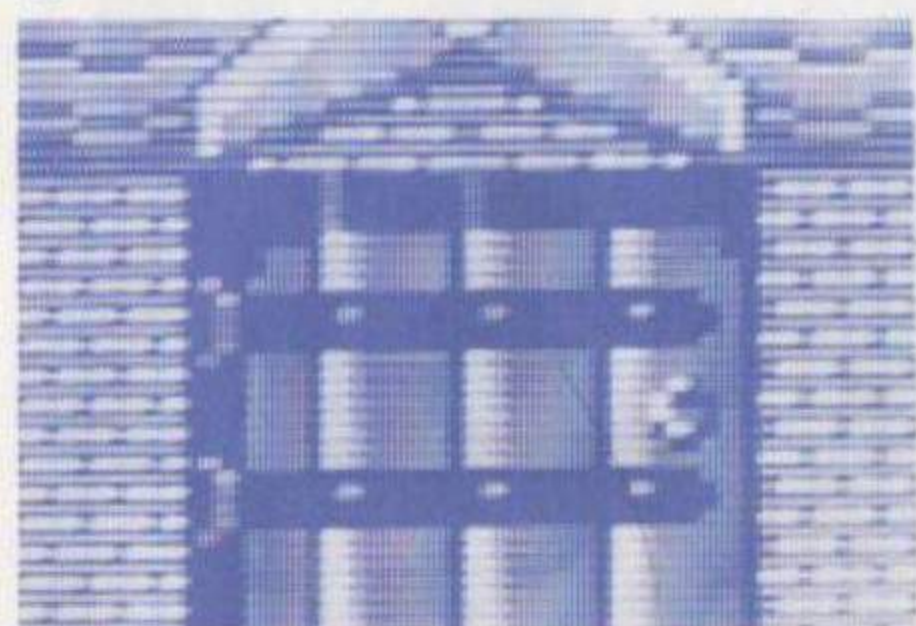


Dörrar

För att gå igenom dörrar som du hittar i spelet ställ dig framför dörren och tryck styrknappen uppåt. De olika dörrarna är beskrivna nedanför.

- ① **Dörr med fönster:**
Affärer.
- ② **Dörr utan fönster:**
Skattkammare och sjukhus har sådana här dörrar. Vissa dörrar leder till oväntade ställen.
- ③ **Gröna dörrar med lås:**
Låsta, öppnas med nyckel. Har den öppnats, behövs ingen nyckel nästa gång.
- ④ **Röd dörr med lås:**
Kräver nyckel. Måste även fortsättningsvis öppnas med nyckel.

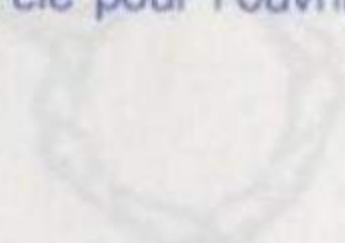
②



Les portes

Pour passer les portes que vous rencontrerez au fur et à mesure du jeu, mettez-vous devant la porte et appuyez sur la Touche D, flèche haut. Les diverses portes que vous trouverez sont décrites ci-dessous.

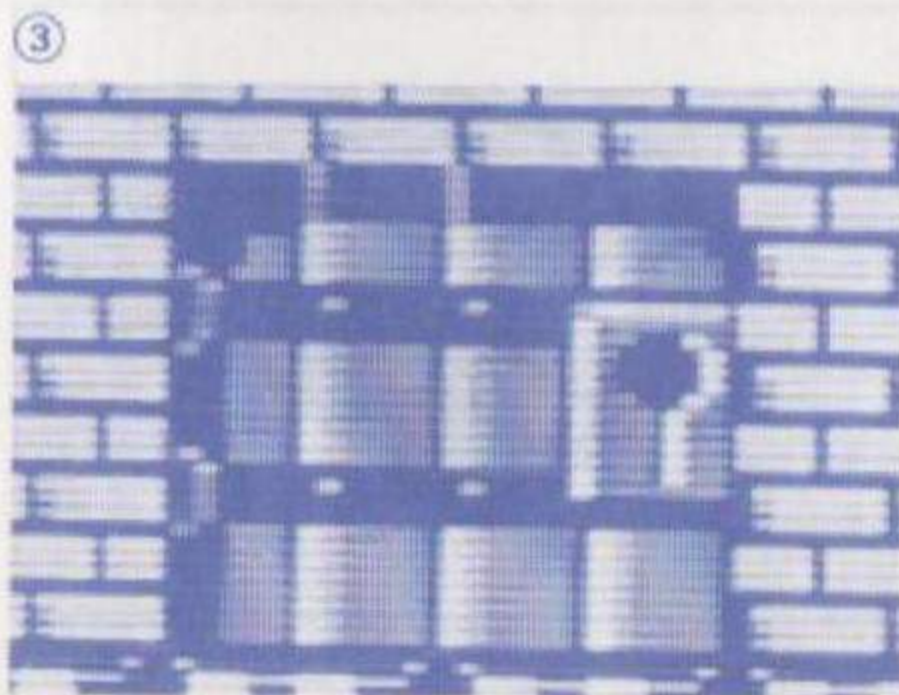
- ① **Porte avec fenêtre:**
Magasins.
- ② **Porte sans fenêtre:**
Certaines salles contenant des coffres pleins de trésors et les hôpitaux ont ce genre de porte. Certaines de ces portes vous conduiront à des destinations imprévues.
- ③ **Porte verte avec une serrure:**
Ces portes ne peuvent pas être ouvertes sans la clé. Une fois qu'une porte est ouverte, vous n'avez plus besoin de la clé pour l'ouvrir à nouveau.
- ④ **Porte rouge avec une serrure:**
Ces portes ne peuvent pas être ouvertes sans la clé. Même lorsque vous avez ouvert une porte, vous aurez besoin de la clé pour l'ouvrir à nouveau.



Puertas

Para entrar por las puertas que encuentre a lo largo del juego, póngase delante de ellas y pulse el botón D. A continuación se explican detalladamente las diferentes clases de puertas.

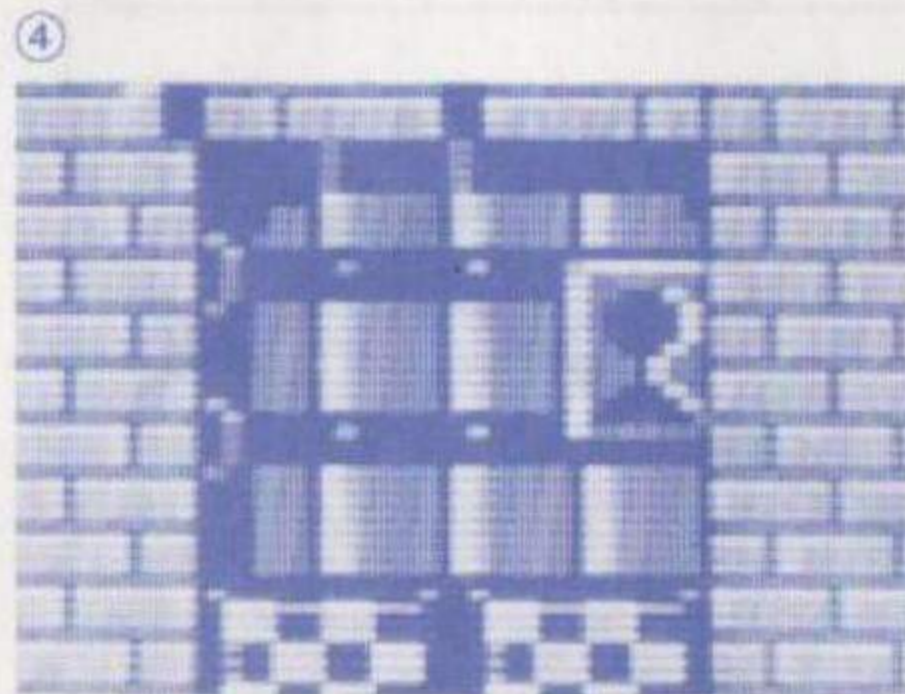
- ① **Puerta con ventanas:**
Tiendas.
- ② **Puerta sin ventanas:**
Algunas salas con arcas de tesoros u hospitales disponen de esta clase de puertas. Algunas puertas disponen de destinos inesperados.
- ③ **Puerta verde con un cierre:**
No puede abrirse sin llave. Una vez abierta, no necesita más la llave.
- ④ **Puerta roja con un cierre:**
No puede abrirse sin llave. Para poder abrirla tendrá que utilizar siempre la llave, incluso después de haber sido abierta una vez.



Porte

Per entrare dalle porte che troverete durante il gioco, mettetevi di fronte ad esse e premete il Pulsante-D. I diversi tipi di porte sono descritti sotto:

- ① **Porta con finestra:**
Negozio.
- ② **Porta senza finestra:**
Alcune stanze con i forzieri o ospedali hanno questo tipo di porta. Alcune porte conducono in luoghi inaspettati.
- ③ **Porta con serratura:**
Non può essere aperta senza chiave. Una volta aperta, la chiave non serve più.
- ④ **Porta rossa con serratura:**
Non può essere aperta senza chiave. Anche se la si è aperta, è sempre necessaria la chiave per riapirla.

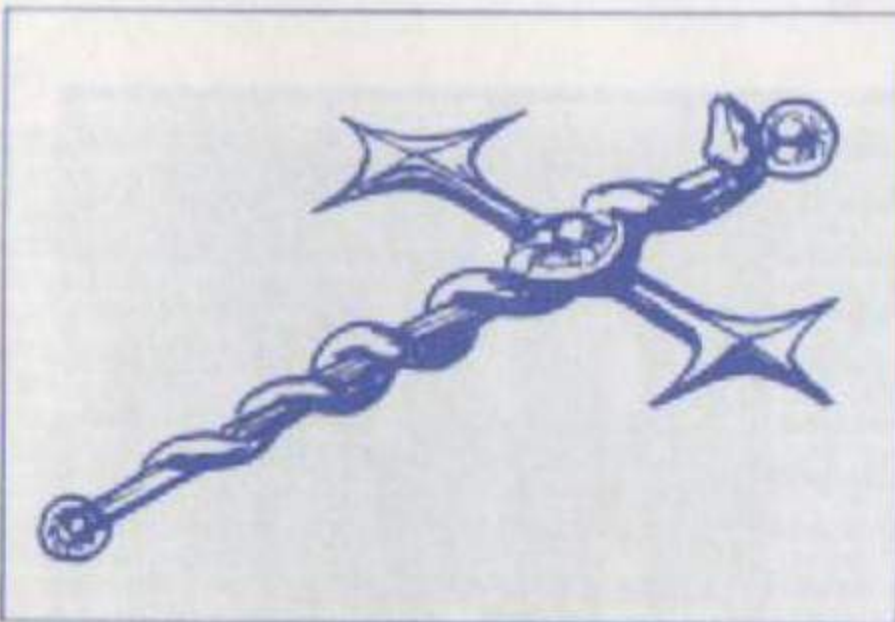


Items

Several important items are necessary to help Wonder Boy. You can get these by defeating creatures, finding them inside treasure chests, or by buying them in shops.

- ① **Salamander Cross:**
Restores Wonder Boy to human form.
- ② **Life Hearts:**
Increases life capacity by one heart. Hidden in seven treasure chests. (The first one is in the basement of the starting town.)
- ③ **Key:**
Every door with a lock can be opened with this key.

①

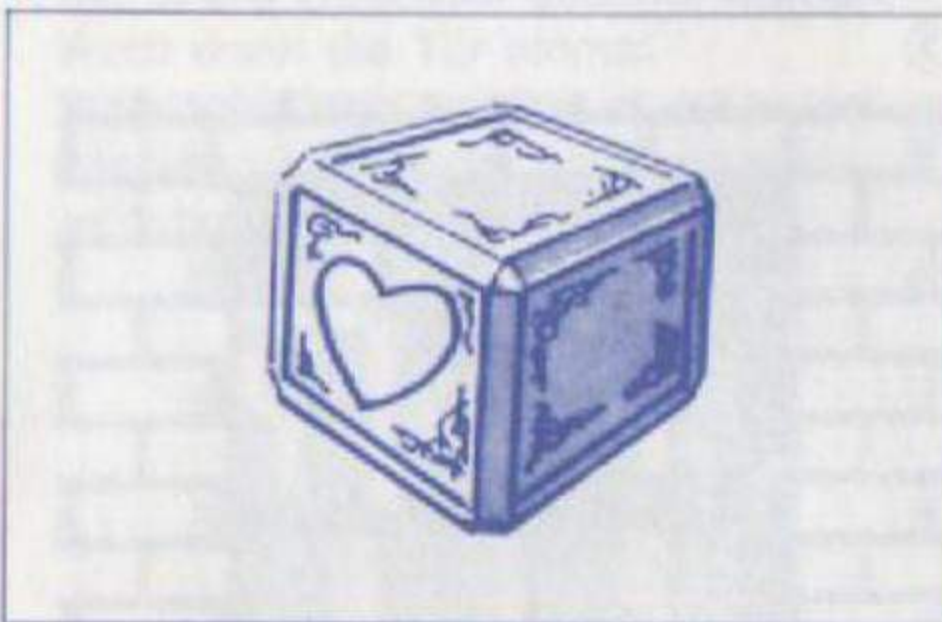


Gegenstände

Verschiedene wichtige Gegenstände sind erforderlich, um Wonder Boy zu helfen. Diese Gegenstände können Sie durch Besiegen von Kreaturen erhalten, in Schatzkisten finden, oder sie in Geschäften kaufen.

- ① **Salamanderkreuz:**
Hierdurch gewinnt Wonder Boy seine menschliche Gestalt zurück.
- ② **Lebensherz:**
Hierdurch wird die Lebenskapazität um ein Herz erhöht. Versteckt in sieben Schatzkisten. (Die erste Schatzkiste ist im Keller der Stadt, in der das Spiel beginnt.)
- ③ **Schlüssel.**
Mit diesem Schlüssel können alle verschlossenen Türen aufgeschlossen werden.

②

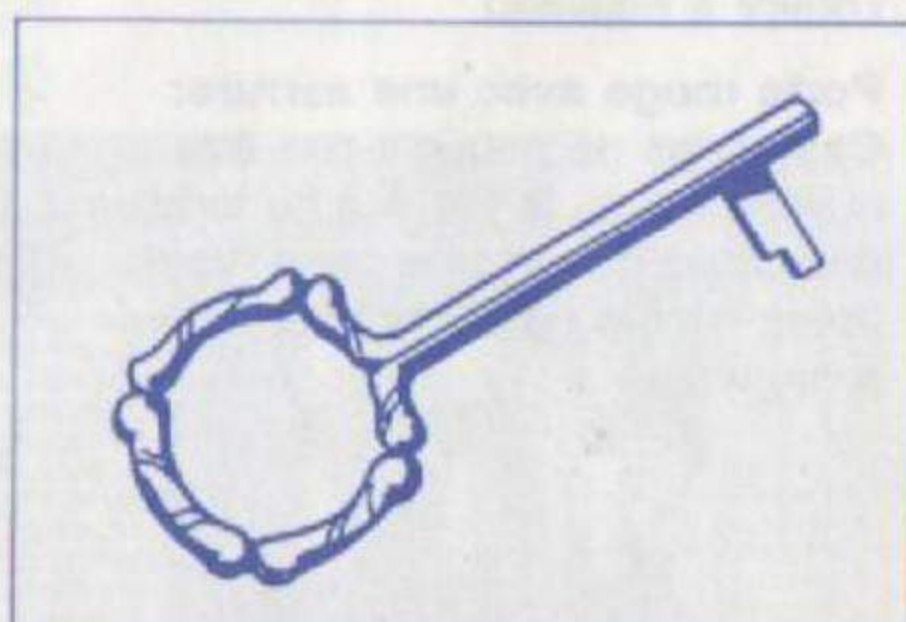


Saker

Det finns många viktiga saker som behövs för att kunna hjälpa Wonder Boy. Du kan få dessa genom att besegra monster, hitta dem i skattkistor eller köpa dem i affären.

- ① **Salamander korset:**
Ger Wonder Boy hans kropp tillbaka.
- ② **Life Heart:**
Ökar livskraften med ett hjärta. Finns gömda i sju skattkistor. (Den första finns i källaren i staden där du startar).
- ③ **Nyckel:**
Alla låsta dörrar kan öppnas med nyckeln.

③



Les objets

Certains objet importants sont indispensables pour aider Wonder Boy. Vous pouvez obtenir ces objets en étant vainqueur de certaines créatures, ou vous pouvez en trouver dans les coffres à trésor, ou encore vous pouvez en acheter dans les magasins.

- ① **Croix de la Salamander:**
Elle a le pouvoir de redonner à Wonder Boy sa forme humaine.
- ② **Cœurs de vie:**
Ils augmentent la capacité de vie de un cœur. Ils sont cachés dans sept coffres à trésor. (Le premier coffre se trouve dans les sous-sols de la ville de départ.)
- ③ **Clé:**
Toutes les portes ayant une serrure peuvent être ouvertes avec cette clé.



Itmes

Para ayudar a Wonder Boy necesita varios ítemes que podrá obtenerlos derrotando a los monstruos, encontrándolos en arcas de tesoros o comprándolos en tiendas.

- ① **Cruz de la Salamandea:**
Con esta cruz, Wonder Boy recupera su forma humana.
- ② **Corazones de vida:**
Aumentan la capacidad de vida en un corazón. Se encuentran escondidos en siete arcas de tesoros. (La primera de ellas se encuentra en el subterráneo de la primera ciudad.)
- ③ **Llave:**
Con esta llave podrá abrir cada una de las puertas con cierre.



Oggetti

Diversi oggetti importanti sono necessari per aiutare Wonder Boy. Potete ottenerli sconfiggendo i nemici, trovandoli nei forzieri o comprandoli nei negozi.

- ① **Croce Salamandra:**
Ridà la forma umana a Wonder Boy.
- ② **Cuori di vita:**
Aumentano la vita di un cuore. Sono nascosti in sette forzieri. (Il primo si trova nel sotterraneo della città di partenza.)
- ③ **Chiave:**
Apre tutte le porte con serrature.



④ **Thunder Saber:**
With this item, you can pulverize the Destructible Block.

⑤ **Magical Saber:**
In certain places, this sword can actually create stone blocks! You can't finish the game without it.

⑥ **Arms, Shields and Armor:**
There are numerous types of swords, shields, and armor available. Some give you increased life, make you impervious to lava or make charm, hearts and money easier to obtain!

④ **Donnersäbel:**
Mit diesem Säbel können zerstörbare Blöcke pulverisiert werden.

⑤ **Magischer Säbel:**
An einigen Stellen kann dieser Säbel tatsächlich Steinblöcke erzeugen! Ohne diesen Säbel kann das Spiel nicht beendet werden.

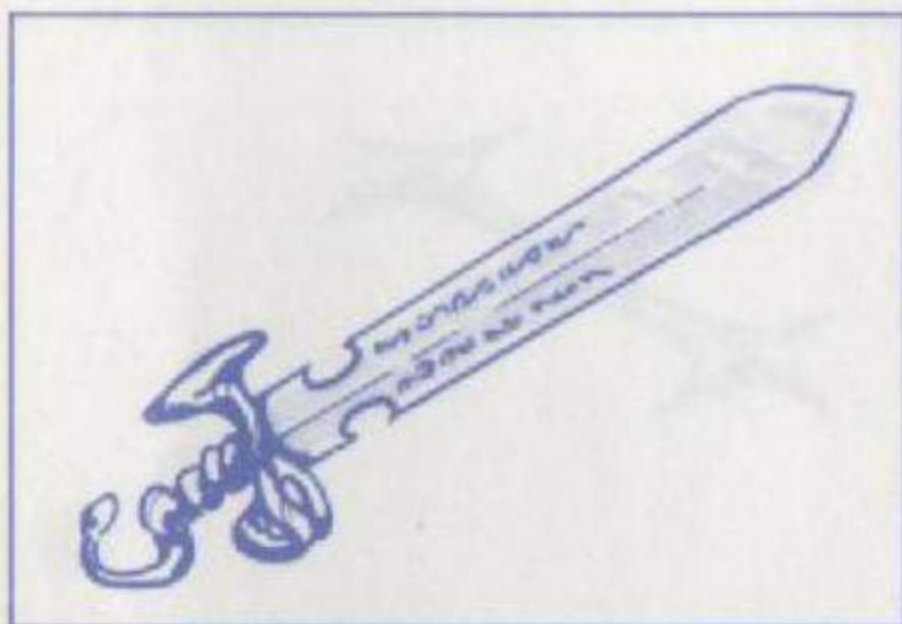
⑥ **Waffen, Schilde und Rüstungen:**
Es gibt verschiedene Arten von Schwertern, Schilden und Rüstungen. Einige erhöhen die Lebenskapazität, machen Wonder Boy unverwundbar gegen Lava, oder sie machen es einfacher, Charme, Herzen und Geld zu erhalten!

④ **Thunder Saber:**
Med denna, kan du pulverisera krossbara block.

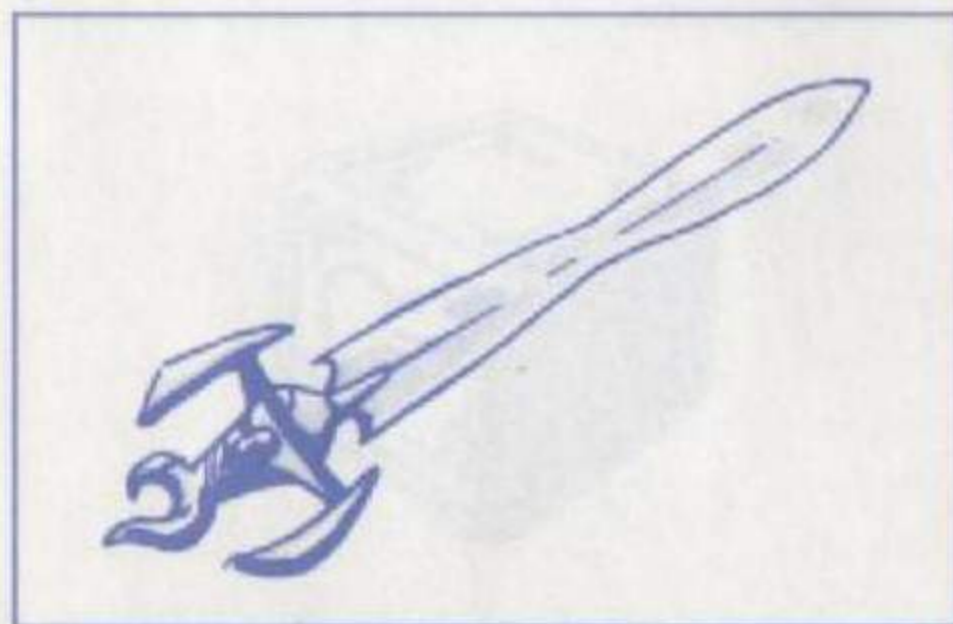
⑤ **Magical Saber:**
På vissa ställen kan denna faktiskt skapa stenblock! Nödvändig att ha!

⑥ **Arms, Shields and Armor (Beväpning):**
Det finns många olika beväpningar. Vissa ökar din livskraft, gör dig okänslig för lava eller gör det lättare att hitta pengar, hjärtan eller lyckostenar.

④



⑤



⑥



④ **Sabre de Tonnerre:**

Avec cet objet vous pouvez pulvériser les blocs destructibles.

⑤ **Sabre magique:**

Dans certains endroits, ce sabre peut même créer des blocs de pierre! Il n'est pas possible de finir une partie sans lui.

⑥ **Armes, boucliers et armures:**

Il y a de nombreux types d'épées, de boucliers et d'armures disponibles. Certains de ces objets augmentent votre vie, d'autres vous protègent contre la lave, d'autres encore rendent l'acquisition de pierres de charme, de cœurs, ou d'argent plus facile.

④ **Sable de las tormentas:**

Con este arma podrá pulverizar un bloque destructible.

⑤ **Sable mágico:**

En ciertos lugares, esta espada podrá crear bloques de piedra. No puede terminar el juego sin ella.

⑥ **Armas, escudos y armaduras:**

Existen numerosos tipos de espadas, escudos y armaduras disponibles. Algunos de ellos sirven para aumentar su vida, le harán invencible ante la lava o facilitarán la obtención de piedras encantadoras, corazones y dinero.

④ **Sciabola Fulmine:**

Con essa potete polverizzare i Blocchi Distruggibili.

⑤ **Sciabola Magica:**

In alcuni luoghi questa sciabola può creare blocchi di pietra. Non potete finire il gioco senza di essa.

⑥ **Armi, Scudi e Armature:**

Ci sono molti tipi di spade, scudi e armature. Alcuni vi aumentano la vita, vi rendono immune dalla lava o vi permettono di ottenere più facilmente gli incantesimi, i cuori e l'oro.



- ⑦ **Stone:**
Charm Stones. When the number of stones you have is small, you cannot buy certain equipment in the shop.
- ⑧ **Small Heart:**
Life is restored a little.
- ⑨ **Large Hearts:**
Life is restored the most.
- ⑩ **Medicine:**
Restores life when heart points reach zero. You can have a maximum of three medicines.

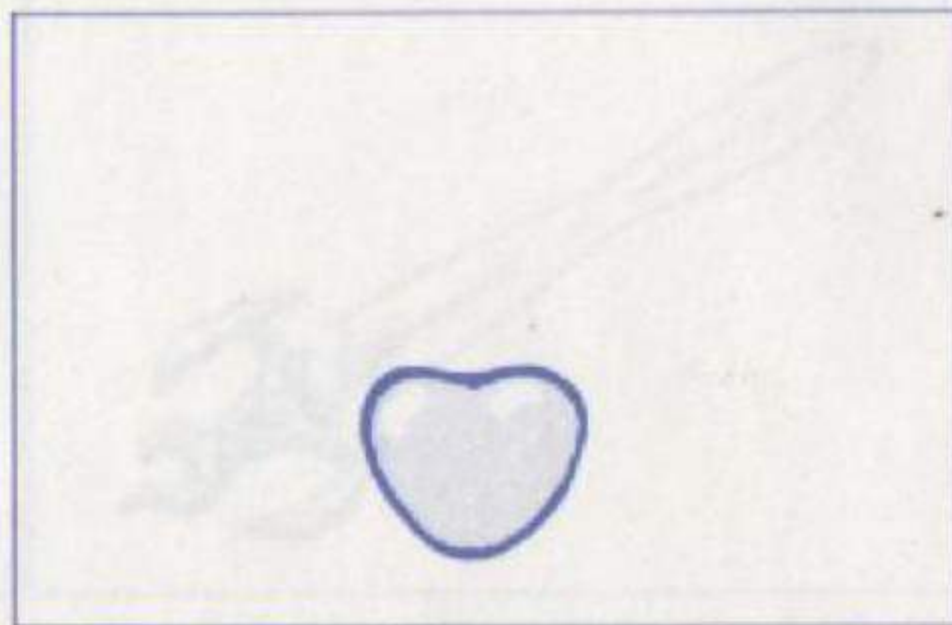
- ⑦ **Stein:**
Charmesteine. Wenn Sie nur wenige Steine haben, so können Sie bestimmte Ausrüstungsteile nicht im Geschäft kaufen.
- ⑧ **Kleines Herz:**
Die Lebenskraft wird etwas wiederhergestellt.
- ⑨ **Großes Herz:**
Die Lebenskraft wird weitgehend wiederhergestellt.
- ⑩ **Medizin:**
Hierdurch erfolgt Wiederbelebung, wenn die Herzpunkte zu Null werden. Wonder Boy kann maximal 3 Medizinen haben.

- ⑦ **Stone:**
Lyckosten. Har du för några stenar kan du nekas att handla vissa saker.
- ⑧ **Litet Hjärta:**
Återställer lite liv.
- ⑨ **Stort Hjärta:**
Återställer det mesta av livet.
- ⑩ **Medicin:**
Återger livet när livskraften tagit slut. Du kan ha max. 3 medicinflaskor.

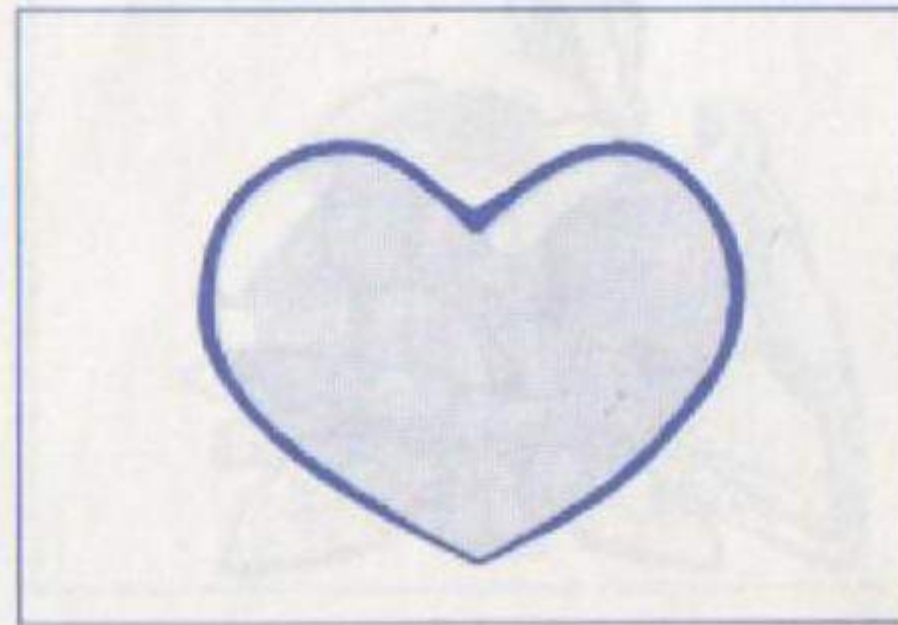
⑦



⑧



⑨



⑦ **Pierres:**

Pierres de charme. Lorsque le nombre de pierres que vous possédez est faible, il vous sera impossible d'acheter certains articles dans les magasins.

⑧ **Petits cœurs:**

Ils vous font récupérer un peu de vie.

⑨ **Grands cœurs:**

Ils vous font récupérer beaucoup de vie.

⑩ **Potion médicinale:**

Ces fioles vous permettent de récupérer un peu de vie quand vous n'avez plus de cœur. Vous pouvez posséder un maximum de trois fioles.

⑩



⑦ **Piedras:**

Piedras encantadoras. Cuando el número de piedras que le quedan es reducido no podrá comprar equipos en la tienda.

⑧ **Corazón pequeño:**

Recupera un poco de vida.

⑨ **Corazón grande:**

Recupera el máximo de vida.

⑩ **Medicina:**

Repone vida cuando los puntos de corazón alcanzan cero. Puede tener un máximo de tres medicinas.

⑦ **Pietre:**

Sono le Pietre degli Incantesimi. Se ne avete poche, non potete acquistare certi oggetti nei negozi.

⑧ **Cuore Piccolo:**

Ristabilisce un po' di vita.

⑨ **Cuore Grande:**

Ristabilisce quasi tutta la vita.

⑩ **Pozione:**

Ristabilisce la vita quando i punti dei cuori diventano zero. Potete averne un massimo di tre.



Weapon Items

To use weapon items, first select them from the Status Screen. Use them by pressing Button 2 and the D-Button down.

- ① **Fireball:**
Moves forward and damages any enemy it hits.
- ② **Arrow:**
Shoots straight up. Can hit any enemy overhead.
- ③ **Thunder:**
Damages all enemies on screen.
- ④ **Boomerang:**
Flies forward and returns.
- ⑤ **Tornado:**
Moves forward. Bounces back after hitting enemy and extinguishes itself.

①



Waffengegenstände

Zur Verwendung von Waffengegenständen müssen diese zuerst auf dem Zustandsbildschirm gewählt werden. Verwendung erfolgt durch Druck auf die Taste 2 und Drücken der D-Taste nach unten.

- ① **Feuerball:**
Bewegt sich nach vorn und fügt allen Feinden, die er trifft, Schaden zu.
- ② **Pfeil:**
Wird gerade nach oben geschossen. Kann alle Feinde über Wonder Boy treffen.
- ③ **Donner:**
Fügt allen Feinden auf dem Bildschirm Schaden zu.
- ④ **Boomerang:**
Filegt nach vorn und kehrt wieder zurück.
- ⑤ **Tornado:**
Bewegt sich vorwärts. Nachdem der Tornado auf einen Feind trifft, prallt er zurück und löst sich auf.

②



Specialvapen

För att använda specialvapen, väljer du dem först från statusmenyn. Använd dem med knapp 2 och S-knappen nedåt.

- ① **Eldboll:**
Rör sig framåt och skadar alla fiender framför dig.
- ② **Pil:**
Skjuter rakt upp och skadar fiender som finns ovanför dig.
- ③ **Blixt:**
Skadar alla fiender på spelscenen.
- ④ **Bumerang:**
Flyger framåt och återvänder sedan.
- ⑤ **Tornado:**
Rör sig framåt. Studsar tillbaka efter att ha träffat en fiende och förintar sig själv.

③



Les armes

Pour utiliser les armes, sélectionnez d'abord celle que vous voulez sur l'écran d'information. Utilisez-les en appuyant sur la Touche 2 et sur la Touche D, flèche bas.

- ① **Boule de feu:**
Se déplace vers l'avant et cause des dommages à tous les ennemis qu'elle touche.
- ② **Flèche:**
Tire tout droit et vers le haut. Peut toucher n'importe quel ennemi placé en hauteur.
- ③ **Tonnerre:**
Cause des dommages à tous les ennemis présents sur l'écran.
- ④ **Boomerang:**
Vole vers l'avant et revient au point de départ.
- ⑤ **Tornado:**
Se déplace vers l'avant. Remonte après avoir touché un ennemi et disparaît d'elle-même.



Items de armas

Para utilizar las armas, elíjalas primero de la pantalla de estado. Utilícelas pulsando el botón 2 y el botón D hacia abajo.

- ① **Bola de fuego:**
Se mueve hacia adelante y causa daños a cualquier enemigo que golpee.
- ② **Flecha:**
Sale derecha hacia arriba. Puede golpear a cualquier enemigo que se encuentre en una posición superior.
- ③ **Tormenta:**
Daña a todos los enemigos de la pantalla.
- ④ **Bumerang:**
Vuela hacia adelante y luego retrocede.
- ⑤ **Tornado:**
Se mueve hacia adelante. Rebota tras golpear a un enemigo y luego se apaga solo.



Armi

Per usare le armi, selezionatele prima dallo Schermo dello Stato. Usatele premendo il Pulsante 2 e il Pulsante-D giù.

- ① **Sfera di Fuoco:**
Si sposta in avanti danneggiando qualsiasi nemico che colpisce.
- ② **Freccia:**
Vola dritta in su. Può colpire qualsiasi nemico sovrastante.
- ③ **Fulmine:**
Danneggia tutti i nemici sullo schermo.
- ④ **Boomerang:**
Vola in avanti e torna.
- ⑤ **Tromba d'aria:**
Si sposta in avanti. Rimbalza indietro estinguendosi quando colpisce un nemico.

Enemy Creatures

Each type of creature's strength is determined by its color: red is weakest, green is strong, and blue is strongest.

- ① Hovering Smog
- ② Willow Wisp
- ③ Spark
- ④ Skeleton
- ⑤ Faerie
- ⑥ Skull
- ⑦ Master Skull
- ⑧ Air Giant
- ⑨ Master Skeleton



Feindliche Kreaturen

Die Stärke der einzelnen Kreaturtypen wird durch die Farbe bestimmt: Rot ist am schwächsten, grün ist stark, und blau ist am stärksten.

- ① Schwebender Rauchnebel
- ② Irrlicht
- ③ Funken
- ④ Skelett
- ⑤ Elf
- ⑥ Totenkopf
- ⑦ Meistertotenkopf
- ⑧ Luftriese
- ⑨ Meisterskelett



Fienden

Varje varelses styrka bestäms av dess färg. Röd är svag, grön är stark och blå är starkast.

- ① Hovering Smog
- ② Willow Wisp
- ③ Spark
- ④ Skeleton
- ⑤ Faerie
- ⑥ Skull
- ⑦ Master Skull
- ⑧ Air Giant
- ⑨ Master Skeleton

Les créatures ennemies

La force de chaque type de créature ennemie est déterminée par sa couleur: Les rouges sont faibles, les vertes sont fortes et les bleus sont encore plus fortes.

- ① Brouillard qui flotte
- ② Bulle à ailes
- ③ Etincelle
- ④ Squelette
- ⑤ Sorcière
- ⑥ Crane
- ⑦ Maître Crane
- ⑧ Géant de l'air
- ⑨ Maître squelette



Monstruos enemigos

La fuerza de cada tipo de monstruo se determina por su color: el rojo es el más débil, el verde es fuerte y el azul es el más fuerte.

- ① Niebla maligna
- ② Pequeño fantasma
- ③ Chispa
- ④ Esqueleto
- ⑤ Fantasma
- ⑥ Calavera
- ⑦ Calavera maestra
- ⑧ Gigante de aire
- ⑨ Esqueleto maestro

Nemici

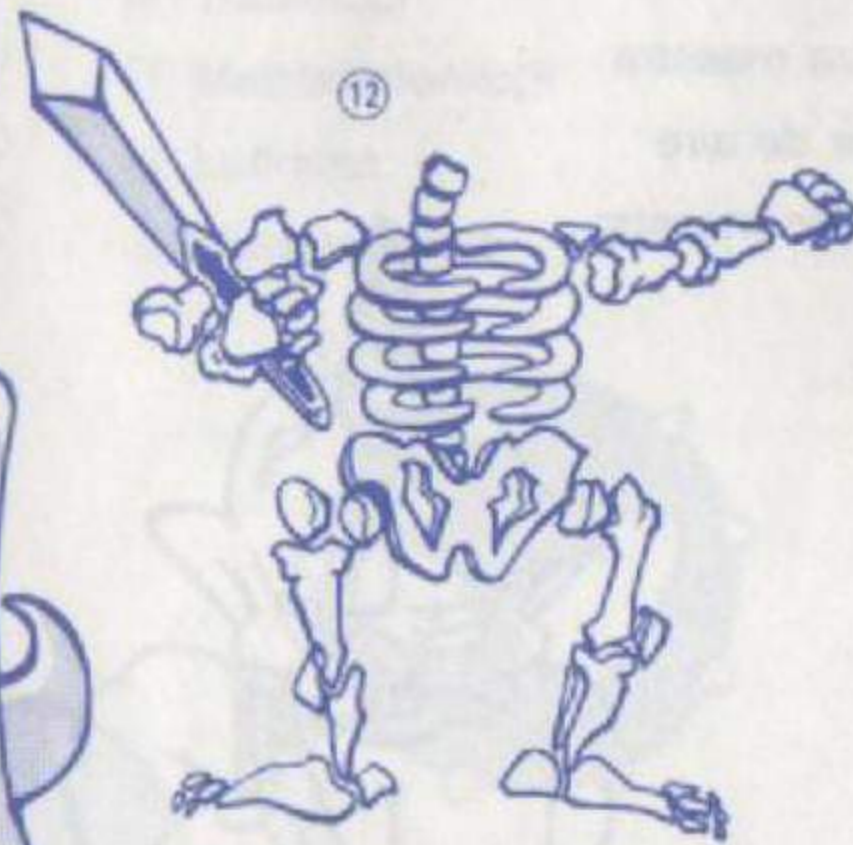
La forza di ogni nemico è determinata dal suo colore: quelli rossi sono i più deboli, i verdi forti e i blu i più forti di tutti.

- ① Nebbia Sospesa
- ② Fuoco Fatuo
- ③ Scintilla
- ④ Scheletro
- ⑤ Maga
- ⑥ Teschio
- ⑦ Capoteschio
- ⑧ Gigante d'Aria
- ⑨ Caposcheletro

- ⑩ Side Crawler
- ⑪ Shadow-Man
- ⑫ Wandering Bone
- ⑬ Giant Toad
- ⑭ Fuzzball
- ⑮ Ninja
- ⑯ Roper
- ⑰ Fire Octopus
- ⑱ Giant Bat

- ⑩ Krebs
- ⑪ Schattenmann
- ⑫ Wandernde Knochen
- ⑬ Riesenkröte
- ⑭ Flaumball
- ⑮ Ninja
- ⑯ Seeanemone
- ⑰ Feuerkraken
- ⑱ Riesenfledermaus

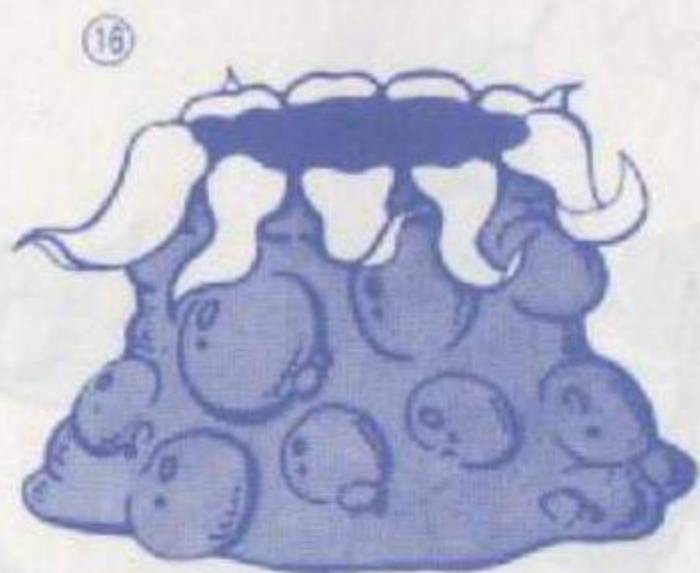
- ⑩ Side Crawler
- ⑪ Shadow-Man
- ⑫ Wandering Bone
- ⑬ Giant Toad
- ⑭ Fuzzball
- ⑮ Ninja
- ⑯ Roper
- ⑰ Fire Octopus
- ⑱ Giant Bat



- ⑩ Bête qui rampe sur le côté
- ⑪ Homme-Ombre
- ⑫ Os Errant
- ⑬ Crapaud géant
- ⑭ Boule flottante
- ⑮ Ninja
- ⑯ Chose visqueuse
- ⑰ Pieuvre de feu
- ⑱ Chauve-souris géante

- ⑩ Cangrejo
- ⑪ Hombre de las sombras
- ⑫ Esqueleto errante
- ⑬ Sapo gigante
- ⑭ Bola de fuego
- ⑮ Ninja
- ⑯ Cráter
- ⑰ Pulpo de fuego
- ⑱ Murciélago gigante

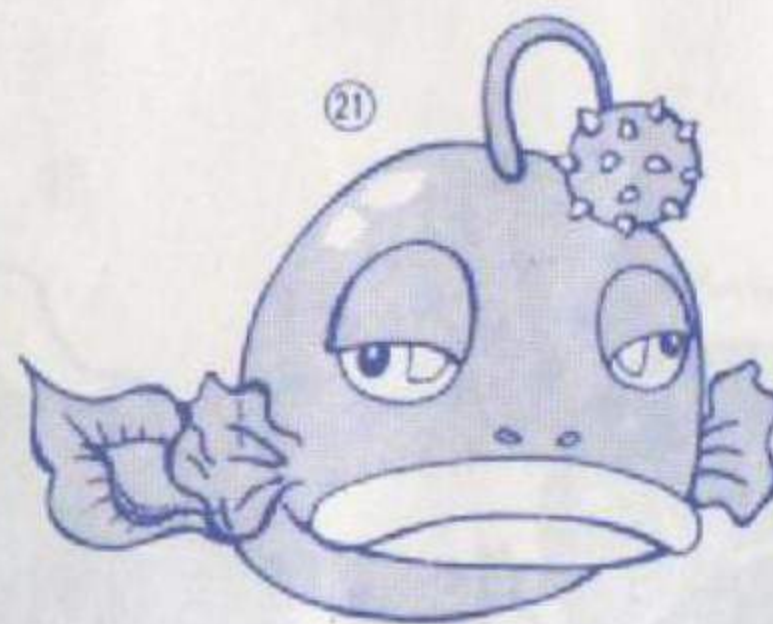
- ⑩ Gambero Laterale
- ⑪ Uomo Ombra
- ⑫ Ossa Vaganti
- ⑬ Rospo Gigante
- ⑭ Vescia Maggiore
- ⑮ Ninja
- ⑯ Orrore Viscido
- ⑰ Polpo di Fuoco
- ⑱ Pippistrello Gigante



- ⑲ Samurai
- ⑳ Goblin
- ㉑ Giant Fish
- ㉒ Fire Ant Lion
- ㉓ Fire Stone
- ㉔ Cyclops
- ㉕ Giant Cobra
- ㉖ Fire Flower
- ㉗ Falling Block

- ⑲ Samurai
- ⑳ Kobold
- ㉑ Riesenfisch
- ㉒ Feuerameisenlöwe
- ㉓ Feuerstein
- ㉔ Zyklop
- ㉕ Riesenkobra
- ㉖ Feuerblume
- ㉗ Herabfallender Block

- ⑲ Samurai
- ⑳ Goblin
- ㉑ Giant Fish
- ㉒ Fire Ant Lion
- ㉓ Fire Stone
- ㉔ Cyclops
- ㉕ Giant Cobra
- ㉖ Fire Flower
- ㉗ Falling Block



- ⑲ Samurai
- ⑳ Gobelin
- ㉑ Poisson géant
- ㉒ Lion fourmi de feu
- ㉓ Pierre de feu
- ㉔ Cyclope
- ㉕ Cobra géant
- ㉖ Fleur de feu
- ㉗ Rocher qui tombe

- ⑲ Samurai
- ⑳ Goblin
- ㉑ Pez gigante
- ㉒ Hormiga de fuego
- ㉓ Piedra de fuego
- ㉔ Cíclope
- ㉕ Cobra gigante
- ㉖ Flor de fuego
- ㉗ Bloque aplastante

- ⑲ Samurai
- ⑳ Spirito Maligno
- ㉑ Pesce Gigante
- ㉒ Formica Leone Ignea
- ㉓ Pietra Focaia
- ㉔ Ciclope
- ㉕ Cobra Gigante
- ㉖ Fiore Igneo
- ㉗ Blocco Cadente



⑲



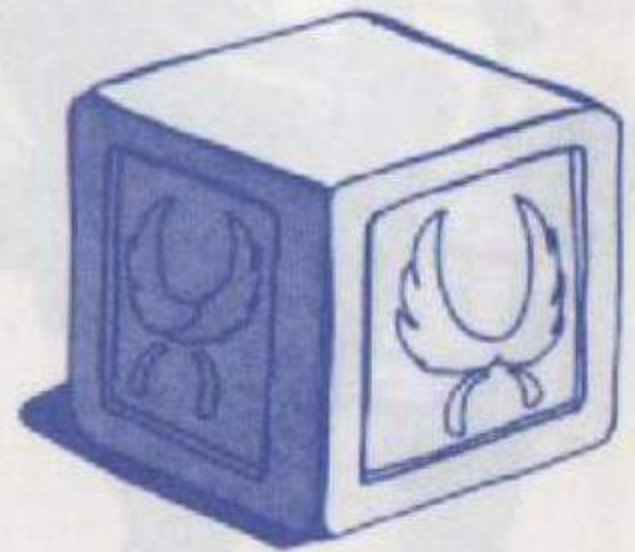
㉕



㉖



㉗



Boss Dragons

Each time you defeat a Boss Dragon, you will be cursed and your appearance will change.

- ① **MEKA Dragon:**
The dragon that got you into this mess to begin with.
- ② **Dragon Zombie:**
Lives on the top floor of the jungle tower.
- ③ **Daimyo Dragon:**
Lives deep inside a cave in a Japanese castle.



Boß-Drachen

Immer wenn Wonder Boy einen Boß-Drachen besiegt, wird er verflucht und sein Aussehen ändert sich.

- ① **MEKA-Drache:**
Mit diesem Drachen hat die ganze Sache angefangen.
- ② **Drachen-Zombie:**
Er lebt im obersten Geschoß des Dschungelturms.
- ③ **Daimyo-Drache:**
Er lebt tief in einer Höhle in einem japanischen Schloß.

Drak-Bossarna

Varje gång du besegrar en Drak-Boss, kastas en förbannelse och du ändrar skepnad.

- ① **MEKA Draken:**
Draken som drog in dig i detta elände.
- ② **Zombie-Draken:**
Lever högst upp i djungeltornet.
- ③ **Draken Daimyo:**
Bor djupt in i en grotta i ett japanskt slott.



Les Dragons

Chaque fois que vous réussissez à vaincre un Dragon, vous serez maudit et vous changerez de forme.

- ① **Dragon MEKA:**
Le premier dragon, celui qui est responsable de tous vos ennuis.
- ② **Dragon Zombie:**
Il habite au sommet de la tour de la jungle.
- ③ **Dragon Daimyo:**
Il vit au plus profond des caves d'un chateau japonais.

Jefes dragones

Cada vez que derrote a un jefe dragón será maldecido y su apariencia cambiará.

- ① **Dragón MEKA:**
El dragón que le metió en este lio.
- ② **Dragón zombie:**
Vive en el piso superior de la torre de la selva.
- ③ **Dragón daimyo:**
Vive en lo profundo de una cueva de un castillo japonés.



Capidraghi

Ogni volta che vincete un Capodrago, vi viene lanciata addosso una maledizione e cambiate forma.

- ① **Drago MEKA:**
Il drago che vi ha messo dall'inizio in questo guaio.
- ② **Drago Zombi:**
Vive al piano superiore della torre della giungla.
- ③ **Drago Daimyo:**
Vive in fondo ad una caverna di un castello giapponese.

④ **Mummy Dragon:**

A dragon that became a mummy in a pyramid. It has the magical power of turning its enemy into a mouse.

⑤ **Captain Dragon:**

A pirate once changed his appearance with black magic and now lives as a dragon in a sunken ship deep beneath the ocean waves.

⑥ **Vampire Dragon:**

You must defeat it to obtain the Salamander Cross and change back to human form.



④ **Mumien-Drache:**

Dieser Drache wurde in einer Pyramide zu einer Mumie. Er hat die magische Kraft, seine Feinde in Mäuse zu verwandeln.

⑤ **Kapitän-Drache:**

Ein Pirat, der einst sein Aussehen durch schwarze Magie veränderte. Er lebt nun als Drache in einem versunkenen Schiff tief unter der Meeresoberfläche.

⑥ **Vampir-Drache:**

Wonder Boy muß diesen Drachen besiegen, um das Salamanderkreuz zu erhalten, mit dem er seine menschliche Gestalt zurückgewinnen kann.

④ **Mumie-Draken:**

En drake som blev en mumie i en pyramid. Den har magisk kraft nog att förvandla fiender till möss.

⑤ **Drak-kaptenen:**

En pirat som en gång ändrade skepnad med svart magi. Lever nu som drake i ett sjunket skepp djupt under vågorna.

⑥ **Vampyr-Draken:**

Denna figur måste du besegra för att vinna Salamanderkorset och förvandla dig till människ igen.



④ **Dragon momie:**

Un dragon qui est devenu une momie dans une pyramide. Il a le pouvoir magique de transformer ses ennemis en souris.

⑤ **Dragon capitaine:**

Il y a longtemps c'était un pirate, il a changé de forme grâce à une potion magique et, maintenant qu'il est un dragon, il vit dans un bateau coulé sous l'océan.

⑥ **Dragon vampire:**

Vous devez le vaincre pour obtenir la croix de la salamandre et redevenir un être humain.

④ **Dragón momia:**

Un dragón que se convierte en momia en una pirámide. Tiene el poder mágico de convertir a sus enemigos en ratones.

⑤ **Dragón capitán:**

Fue un pirata, pero cambió su apariencia mediante magia negra y ahora vive como un dragón en un barco hundido profundamente bajo las olas del océano.

⑥ **Dragón vampiro:**

Debe derrotar a este dragón para obtener la Cruz de la Salamandra y recuperar la forma humana.

④ **Drago Mummia:**

Un drago diventato mummia in una piramide. Ha il potere magico di trasformare i suoi nemici in topi.

⑤ **Drago Capitano:**

Un pirata si cambiò forma un giorno con la magia nera, e ora vive come drago negli abissi dell'oceano in una nave affondata.

⑥ **Drago Vampiro:**

Dovete sconfiggerlo per ottenere la Croce Salamandra e riprendere la forma umana.



Helpful Hints

- If you see something interesting that you can't get to, think what shape would let you get there.
- Earn a lot of money to buy needed equipment by defeating creatures and finding treasure chests.
- Use the right kind of armor. For example, some armor does not get damaged in red lava, some can get you a lot of gold when you knock down an enemy, some give you a heart very easily and some let you breathe in water. Experiment! The name of the armor often gives you a clue to its use.
- Different weapons have special uses. Like armor, the name often gives a clue to the weapon's use.
- Find hidden doors by destroying blocks.
- Some rooms let you change appearances at will. This will make the game much easier.
- Watch the Demo Screen carefully. It has many hidden hints.

Hilfreiche Hinweise

- Wenn Sie etwas Interessantes sehen, es aber nicht erreichen können, so denken Sie darüber nach, in welcher Gestalt Wonder Boy an diesen Ort gelangen könnte.
- Verdienen Sie durch Besiegen feindlicher Kreaturen und Finden von Schatzkisten viel Geld, damit Sie erforderliche Ausrüstung kaufen können.
- Verwenden Sie die richtige Rüstung. Während eine Rüstung gegen glühende Lava schützt, verschafft eine andere Rüstung viel Geld beim Besiegen eines Feindes, und eine andere Rüstung kann Wonder Boy unter Wasser atmen lassen oder ihm einfach Herzen verschaffen. Experimentieren Sie! Der Name der Rüstung gibt oft einen Hinweis auf die Verwendung.
- Verschiedene Waffen haben besondere Verwendungen. Genau wie bei den Rüstungen gibt auch bei Waffen der Name oft einen Hinweis auf die Verwendung.
- Versteckte Türen können durch Zerstören von Blöcken gefunden werden.
- In einigen Räumen kann Wonder Boy sein Aussehen nach Belieben verändern. Dies macht das Spiel viel leichter.
- Sehen Sie sich den Demonstrationsschirm aufmerksam an. Er enthält viele versteckte Hinweise.

Speltips

- Ser du något intressant som du skulle vilja titta närmare på, men inte kan pga din skepnad, tänk då efter vilken skepnad som skulle kunna ta sig dit.
- Tjäna mycket pengar för att kunna köpa utrustning med, genom att besegra fiender och hitta skattkistor.
- Använd rätt rustning. T ex blir inte en del vapen skadade av röd lava, andra kan ge mycket guld när du besekrat en fiende, vissa ger hjärtan väldigt lätt och andra låter dig andas i vatten. Prova! Namnet på sakerna kan ge vissa ledtråder.
- Olika vapen har olika användningsområden. Precis som med rustningarna avslöjar ofta vapnets namn användningsområdet.
- Hitta gömda dörrar genom att krossa stenblock.
- Vissa rum tillåter dig att ändra skepnaden som du vill. Detta gör spelet mycket enklare.
- Titta på demonstrationen i början av spelet. Där finns många tips!

Quelques conseils utiles

- Si vous voyez quelque chose qui vous intéresse et que vous ne pouvez pas l'atteindre, pensez à quelle forme vous le permettrez.
- Essayez de gagner le plus d'argent possible pour acheter des équipements, en éliminant des créatures ennemies et en découvrant les coffres à trésor.
- Utilisez le type d'armure qui convient. Par exemple, certaines armures ne sont pas endommagées par la lave rouge, certaines autres vous permettent d'obtenir beaucoup d'or lorsque vous abattez un ennemi, certaines autres encore vous donnent facilement des cœurs, ou vous permettent de respirer sous l'eau. Faites des essais! Le nom de l'armure devrait vous servir d'indice pour savoir ce qu'elle peut faire.
- Certaines armes ont une utilisation spéciale. Comme pour les armures, leur nom devrait vous donner une idée.
- Trouvez les portes cachées en détruisant des blocs.
- Certaines salles vous permettent de changer de forme à volonté. Ce don rend le jeu beaucoup plus facile.
- Étudiez bien l'écran de démonstration. Il donne beaucoup d'indices cachés.

Sugerencias útiles

- Si encuentra algo que le interese y pueda obtenerlo, piense antes la forma que debe tomar para lograrlo.
- Gane todo el dinero posible para comprar equipos derrotando para ello a los monstruos y encontrando arcas de tesoros.
- Utilice el tipo adecuado de armadura. Por ejemplo, algunas armaduras no sufren daños en la lava ardiente, otras le permiten obtener mucho oro al derrotar a un enemigo, algunas le dan fácilmente un corazón y algunas otras le permiten respirar debajo del agua. Haga experimentos. El nombre de una armadura le da idea de cómo poder utilizarla.
- Diferentes armas tiene diferentes usos. Como las armaduras, el nombre le da una idea de cómo utilizar mejor las armas.
- Encuentre puertas escondidas destruyendo bloques.
- Algunas salas permiten que cambie su apariencia tal y como desee. Esto le facilitará mucho el juego.
- Observe cuidadosamente la pantalla de demostración. Tiene muchas sugerencias escondidas.

Suggerimenti utili

- Se vedete qualcosa di interessante che non potete raggiungere, pensate alla forma che ve la potrebbe rendere accessibile.
- Accumulate più oro possibile per acquistare l'attrezzatura necessaria, sconfiggerdo i nemici e trovando i forzieri.
- Usate il tipo di armatura adatta. Per esempio, alcune armature non vengono danneggiate dalla lava rossa, altre vi possono procurare molto oro quando abbattete i nemici, altre vi procurano facilmente un cuore ed altre ancora vi permettono di respirare sott'acqua. Fate degli esperimenti. Il nome dell'armatura vi può suggerire a che cosa serve.
- Le diverse armi hanno usi diversi. Come per le armature, spesso il nome è un indizio.
- Trovate le porte nascoste distruggendo i blocchi.
- Alcune stanze vi permettono di cambiare forma a piacere. Ciò facilita grandemente il gioco.
- Guardate attentamente lo schermo dimostrativo. Contiene molti indizi nascosti.

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

- ① Do not get wet!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!
 - When wet, completely dry before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.



BEHANDLUNG DER SEGA-CARD UND DER MEGA-CARTRIDGE

Die SEGA-CARD und die MEGA-CARTRIDGE sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!
- Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA-CARD kleben!
 - Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.

①



②



③



HUR DU SKÖTER SEGA CARD OCH CARTRIDGES

SEGA Card och Cartridges är endast avsedda till att användas tillsammans med Sega Master System.

Försiktighetsåtgärder

- ① Aktas för fukt och vatten!
 - ② Får ej vikas!
 - ③ Får ej utsättas för stötar!
 - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
 - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
 - ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
 - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Var speciellt försiktig med att inte göra åverkan på SEGA Card!
 - Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
 - Om spelet blir smutsigt—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
 - Efter användandet så lägg tillbaka spelet i fodralet.

MANIPULATION DE LA CARTE SEGA ET DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTE SEGA et la CARTOUCHE MEGA sont conçues exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
 - ② Ne pas plier!
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
 - ④ Ne pas mettre au soleil!
 - ⑤ Ne pas abîmer!
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- * Ne rien coller sur la carte SEGA!
 - Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.



MANEJO DE LA TARJETA SEGA Y EL CARTUCHO MEGA

La tarjeta SEGA y el cartucho MEGA están diseñados únicamente para el SEGA MASTER 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 o rayarlo!
 - ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - ⑦ ¡No exponerlo a líquidos corrosivos!
- * ¡Tener especial cuidado en no pegar nada en la tarjeta SEGA!
 - 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.

PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA SEGA CARD E MEGA CARTRIDGE

La SEGA CARD e la MEGA CARTRIDGE sono destinate esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Evitare i colpi violenti!
 - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
 - ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
 - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!
- * In particolare non attaccare niente alla SEGA CARD!
 - Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.

