



SEGA
GAME GEAR

Wonder Boy

The Dragon's Trap

672-0880-50

Mise en route

1. Installez votre Sega Game Gear System de la manière décrite dans ce mode d'emploi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez cette cartouche dans la console Game Gear.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche Sega.

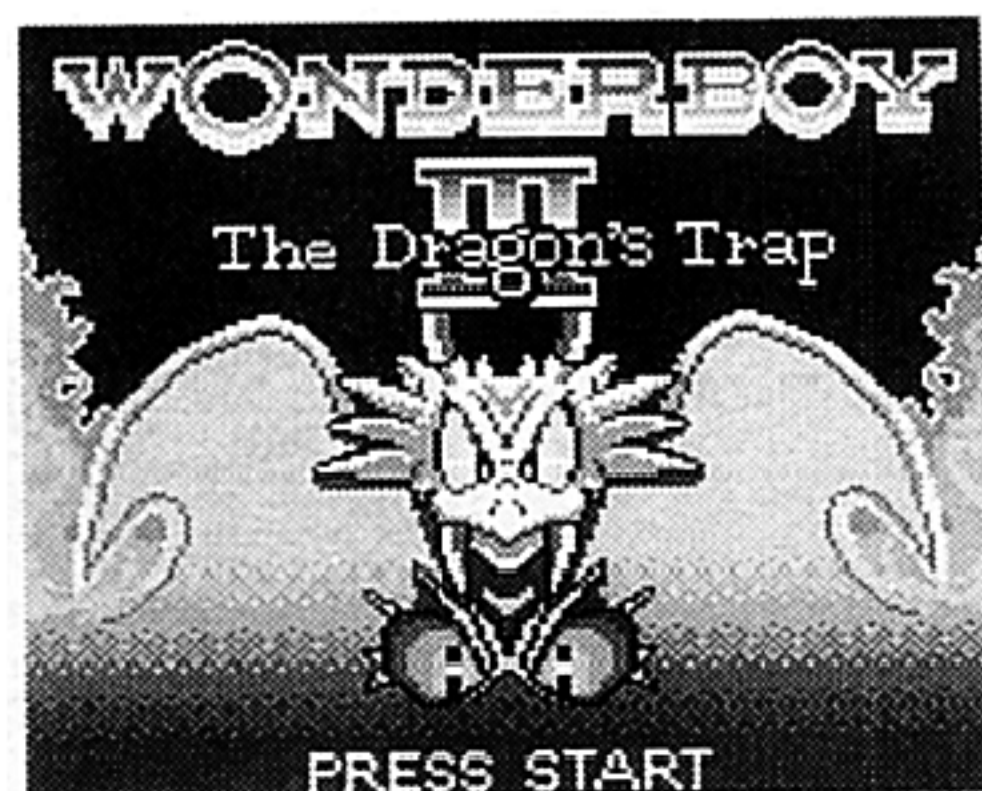
Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Installez la cartouche Sega



Malédiction!

Wonder Boy parcourait le Monster Land, à la recherche de trésors et de monstres à terrasser, lorsque cette créature du nom de Mecha Dragon lui jeta une malédiction! Maintenant, Wonder Boy a perdu sa forme humaine et a été changé en Homme-lézard. Il tient à retrouver son corps humain, plus que tous les trésors du monde!



La seule chose qui puisse lui redonner sa forme est la Salamander Cross (croix de la salamandre), un objet détenu par le Vampire Dragon qui vit au coeur de Monster Land. Pour la trouver, vous devez diriger Wonder Boy dans le désert, dans les cieux, dans un labyrinthe de tunnels souterrains...même sous l'océan! Et à chaque endroit, vous rencontrerez des monstres et des créatures qui vous bloqueront le passage, vous abattront et mettront fin à votre vie! Mais beaucoup de trésors et d'aventures vous attendent sur le chemin.

Regardez où vous marchez, et soyez toujours prêt au changement!

Prenez les Commandes!

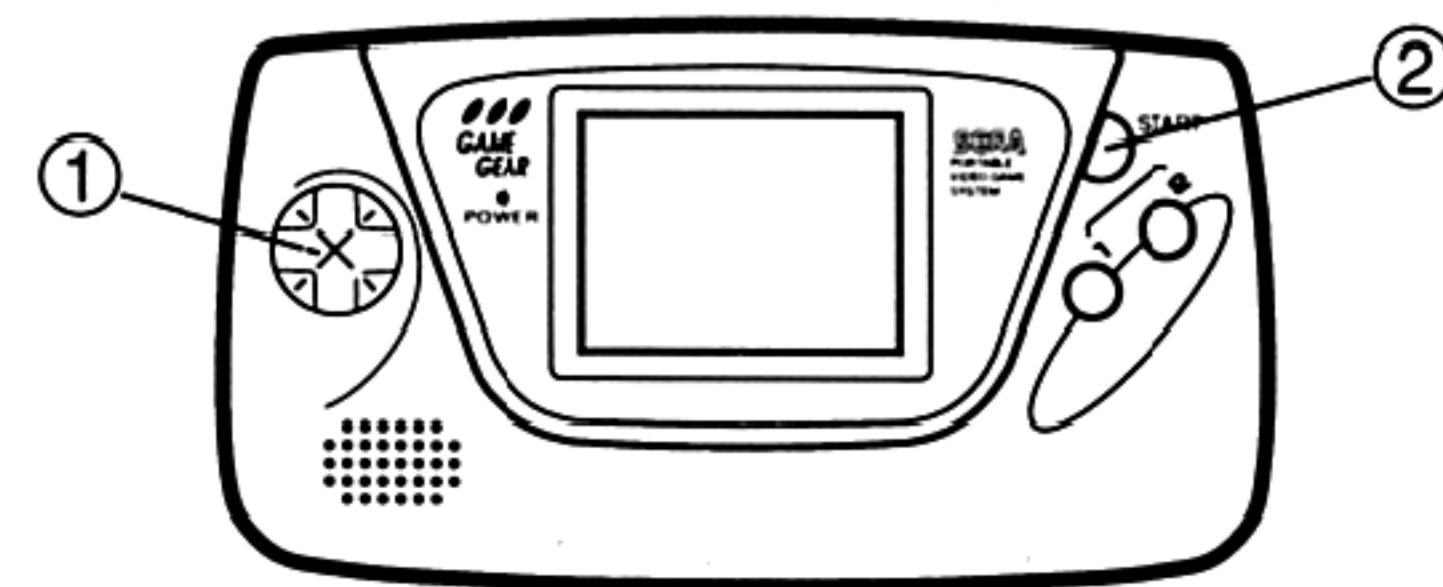
Avant d'envoyer Wonder Boy à l'aventure, apprenez les fonctions de chaque commande.

① Touche Directionnelle (Touche-D)

- Appuyez pour sélectionner un mode de jeu.
- Appuyez pour déplacer Wonder Boy à gauche, à droite, en haut ou en bas.
- Appuyez pour entrer votre mot de passe à l'écran de mot de passe (Password).
- Appuyez pour faire des sélections à l'écran des armes (Weapons) et à l'écran de statut (Status).
- Appuyez pour sélectionner les objets à l'écran de la boutique (Shopping).

② Touche Start

- Appuyez pour commencer le jeu.
- Appuyez pour accélérer l'introduction.
- Appuyez pour faire apparaître l'écran de statut (Status).
- Appuyez pour reprendre le jeu.



③ Bouton 1

- Appuyez pour attaquer avec l'épée dans la direction à laquelle Wonder Boy fait face, ou pour lancer des flammes (Homme-lézard).
- Appuyez pour passer de l'écran de statut (Status) à l'écran des armes (Weapons).
- Appuyez pour sortir d'une boutique, d'une église ou d'un hôpital.

④ Bouton 2

- Appuyez pour sélectionner votre mot de passe à l'écran de mot de passe (Password).
- Appuyez pour faire sauter Wonder Boy.
- Appuyez répétitivement pour faire voler l'homme-faucon (Hawk-Man) ou faire nager l'homme-piranha (Piranha-Man).
- Appuyez pour choisir des objets à l'écran de statut (Status) ou à l'écran des armes (Weapons).
- Appuyez pour faire des achats dans la boutique ou pour acheter des médicaments dans l'hôpital.

Début du Jeu

Lorsque vous allumez la console, l'écran de titre (Title) apparaît, suivi d'une démonstration. Appuyez sur la touche Start, et l'écran de sélection de jeu (Game Selection) apparaît. Si vous jouez pour la première fois, sélectionnez New Game (nouveau jeu) et appuyez sur la touche Start.

Faites avancer Wonder Boy dans les couloirs du château, en essayant de trouver votre chemin jusqu'au niveau inférieur. Dès que vous l'avez atteint, vous trouvez une porte au fond d'un couloir. Lorsque vous passez la porte, votre combat contre Mecha Dragon commence.

Si vous parvenez à défaire le dragon et à vous échapper du château lorsqu'il s'effondre jusqu'au sol, vous êtes amené jusqu'à la ville d'Alsedo. A partir de ce moment, toutes les aventures dans le jeu commenceront à Alsedo.



Votre Périple Commence

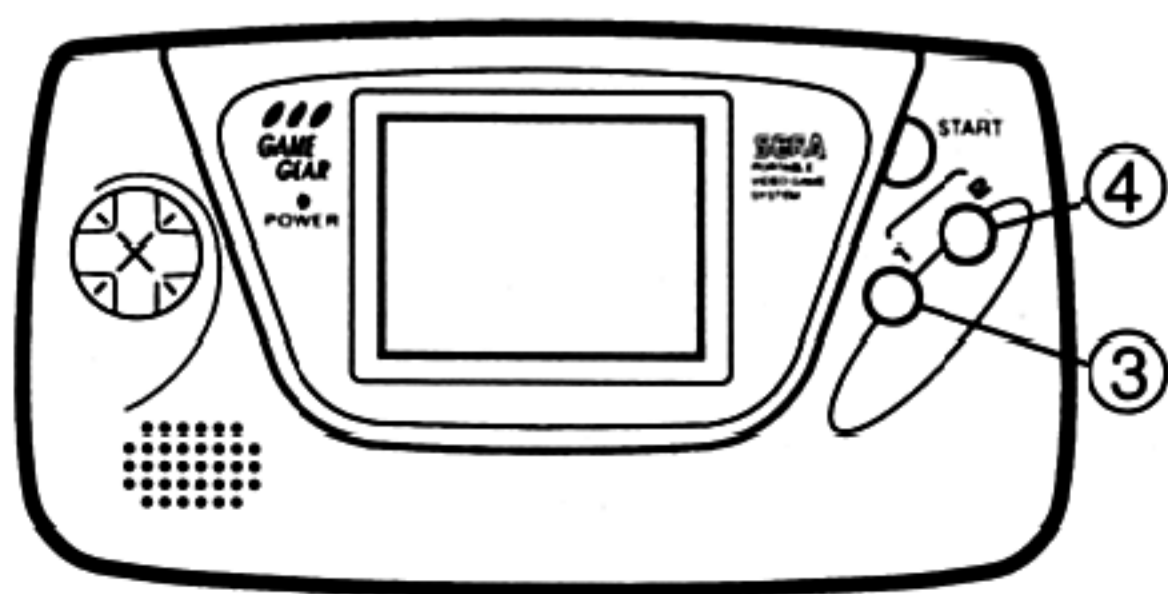
Vous commencez à Alsedo comme homme-lézard (Lizard-Man), envoyant des flammes pour abattre vos ennemis. A chaque créature abattue, des pièces d'or ou des objets magiques apparaissent, et vous pouvez les prendre en les touchant.

Vous devez explorer différentes régions pour trouver les indices visuels et les objets nécessaires pour terminer le jeu. A la fin de chaque région se trouve un dragon. Lorsque vous abattez le dragon, votre apparence et vos capacités de combat changent. Ces changements vous sont nécessaires pour finir le jeu.



Au cours du jeu, vous trouverez de nombreuses portes. Si vous appuyez sur la touche-D vers le haut lorsque vous vous tenez devant une porte, cette porte s'ouvre et vous pouvez entrer. Si c'est une boutique ou un hôpital, vous pouvez acheter des objets ou acheter des médicaments afin de restaurer votre vitalité, si vous avez assez d'argent!

Remarque: Si vous battez un Boss Dragon (dragon chef), le trésor du dragon jaillit d'une flamme bleue (la malédiction du dragon). Prenez autant d'or que vous pouvez avant que la malédiction ne vous touche et change votre apparence.



Lorsque votre apparence change, il en est de même de vos capacités. Les capacités sont mesurées de la manière suivante:

AP: Attack Points (points d'attaque). Plus la valeur est élevée, plus vous pouvez infliger de dégâts. Des armes différentes ont des valeurs différentes.

DP: Defense Points (points de défense). Plus la valeur est élevée, mieux vous êtes protégé des attaques. Des boucliers et des armures différents ont des valeurs différentes.

CP: Charm Points (points de charme). Cette valeur dépend des points accumulés pour les différentes apparences, types d'armure, et le nombre de Charm Stones (pierres de charme). Si cette valeur est faible, vous ne pouvez acquérir certains équipements dans la boutique.

Voici quelques formes que vous prendrez:

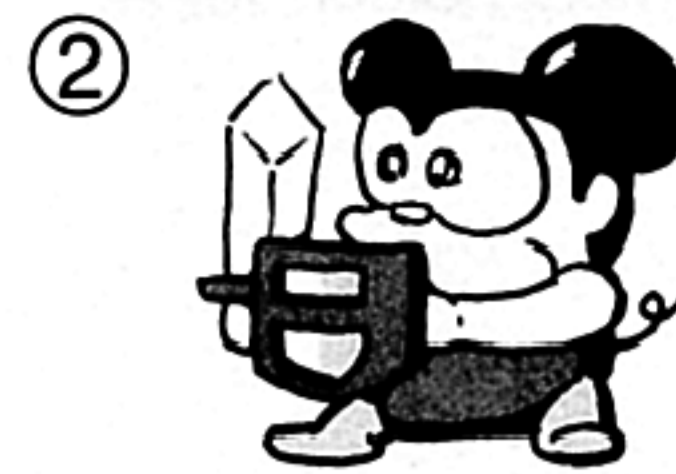
① **Lizard-Man (Homme-Lézard):**
AP: 0/DP: 0/CP: 0

L'homme-lézard (Lizard-Man) n'utilise pas d'épée, mais envoie des flammes à la place. Quand vous accumulez assez d'argent, il peut devenir plus fort si on l'arme avec les objets achetés. Lorsque vous attaquez un petit ennemi, appuyez sur le Bouton 1 tout en appuyant vers le bas avec le Touche-D.



② **Mouse-Man (Homme-Souris):**
AP: 60/DP: 20/CP: 40

La petite taille de l'homme-souris (Mouse-Man) lui permet de se rendre dans des endroits inaccessibles aux autres créatures. Il peut également marcher sur les murs et les plafonds faits de "blocs de souris". Pour que l'homme-souris (Mouse-Man) se colle aux murs ou aux plafonds, appuyez sur le Bouton 2 tout en appuyant sur la Touche-D vers la direction du mur où vous voulez que l'homme-souris aille.



③ **Piranha-Man (Homme-Piranha):** AP: 90/DP: 50/CP: 50

L'homme-piranha (Piranha-Man) peut nager librement dans l'eau. A cause de cela, certains endroits ne peuvent être pénétrés que par l'homme-piranha. Pour faire nager l'homme-piranha, appuyez sur le Bouton 2 répétitivement.



④ **Lion-Man (Homme-Lion):**
AP: 90/DP: 50/CP: 50

L'homme-lion (Lion-Man) est un farouche guerrier avec une portée d'épée plus grande que dans les autres formes.



⑤ **Hawk-Man (Homme-Faucon):**
AP: 30/DP: 10/CP: 20

L'homme-faucon (Hawk-Man) est capable de voler par dessus les obstacles, et il y a certains endroits qu'il est le seul à pouvoir atteindre. Cependant, il peut être blessé si ses ailes sont mouillées. Appuyez sur le Bouton 2 répétitivement pour faire voler l'homme-faucon.



Les Écrans du Jeu

- 1. Life (Vitalité):** indique le niveau de vitalité de Wonder Boy. Quand tous les coeurs rouges sont changés en noir, Wonder Boy perd une vie.
- 2. Medicine (Médicament):** Indique le nombre de médicaments que Wonder Boy a en sa possession.
- 3. Gold (Or):** La quantité d'or que Wonder Boy a actuellement en possession. Lorsqu'il prend de l'or, la valeur est affichée pendant quelques secondes.
- 4. Dragon HP (Points de Vie du Dragon):** Lorsque Wonder Boy affronte un des Boss Dragons (dragon chef), les points de vie restants du dragon sont affichés dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Vérifiez Votre Statut

L'écran de statut (Status) indique la forme dans laquelle vous êtes, vos points d'attaque et de défense, et combien de vitalité il vous reste. Il indique également combien d'objets magiques vous avez en votre possession. Faites apparaître cet écran en appuyant sur la touche Start. Utilisez la Touche-D pour sélectionner l'objet magique que vous désirez utiliser pendant le jeu, puis appuyez sur le Bouton 2 pour utiliser l'objet. Appuyez sur la touche Start pour reprendre le jeu. Jetez l'objet pendant le jeu en appuyant sur le Bouton 2 et sur la touche-D vers le bas.

Équipement

Il existe différents types d'épées, de boucliers et d'armures disponibles. Vous pouvez utiliser la plupart des équipements le nombre de fois que vous désirez. Lorsqu'un équipement est obtenu, son nom s'affiche dans les écrans d'équipement (Equipment), mais cela ne signifie pas que vous êtes en train de l'utiliser.

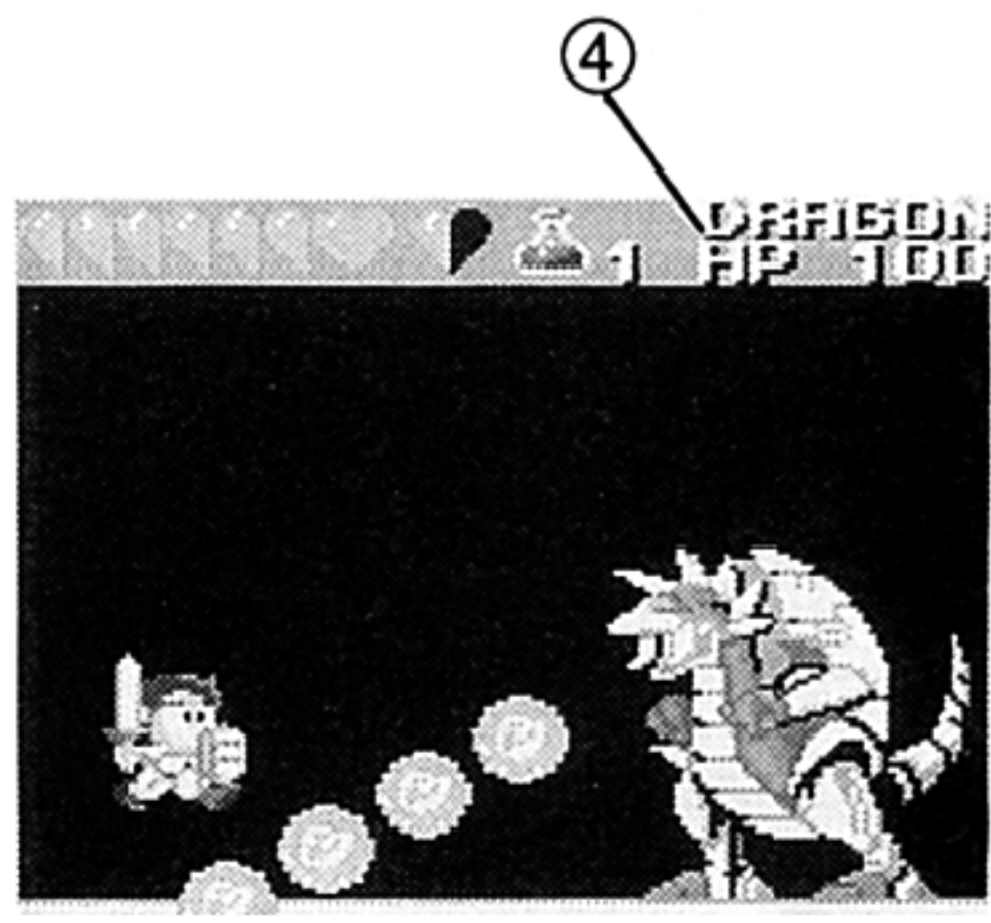
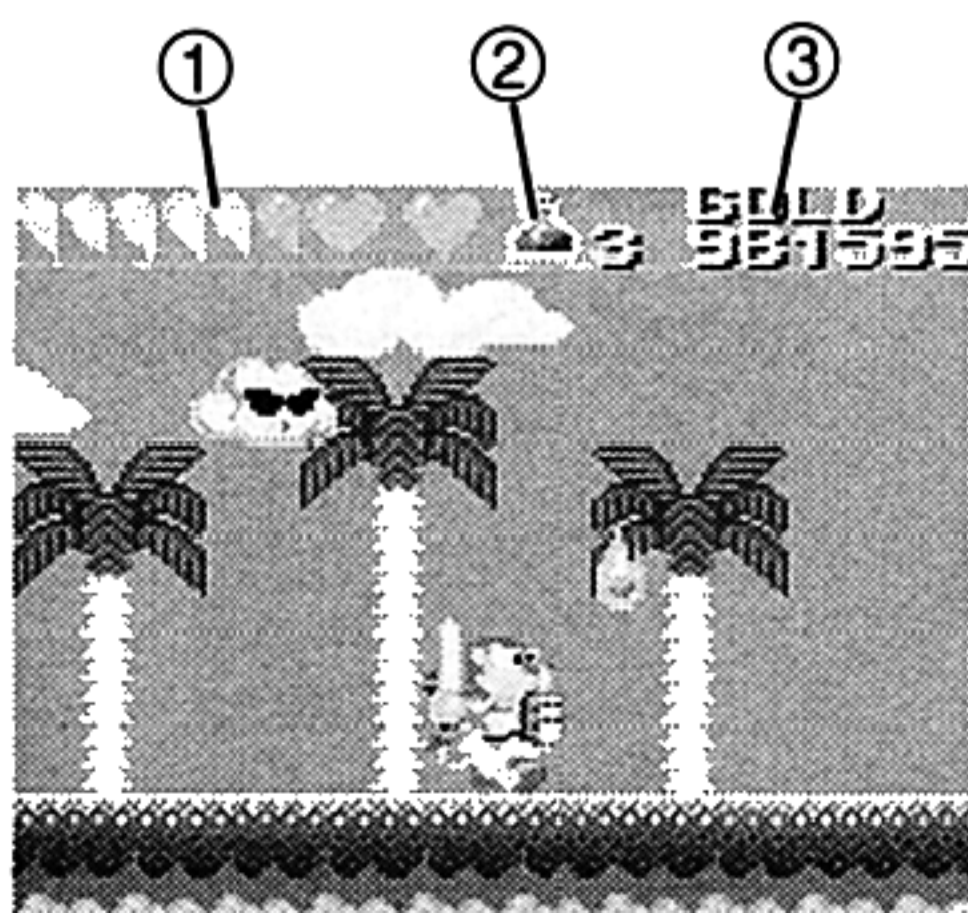
Pour utiliser un équipement particulier, sélectionnez-le avec le curseur et appuyez sur le Bouton 2. Sa couleur est changée en blanc pour indiquer que vous êtes maintenant en train de l'utiliser. Appuyez sur le Bouton 1 pour revenir à l'écran de statut (Status) et à nouveau sur le Bouton 1 pour revenir au jeu.

Or

Vous devriez faire beaucoup d'achats dans la boutique si vous espérez être assez fort pour battre tous vos ennemis. Mais vous ne pouvez pas faire d'achats si vous n'avez pas assez d'argent. Obtenez de l'or en abattant des créatures et en ouvrant les trésors.

Boutiques

Il y a beaucoup de boutiques disponibles à Alsedo, ou dans les cavernes ou les couloirs. Vous pouvez habituellement identifier une boutique par une porte avec une fenêtre, bien que certaines boutiques n'aient pas de fenêtre.



Vous verrez les marchandises affichées lorsque vous entrez dans la boutique. Placez le curseur sur l'objet que vous désirez, et le prix est affiché dans la fenêtre dans le coin inférieur gauche. Si le prix est en rouge, cela signifie que vous n'avez pas assez d'argent. Si un point d'interrogation est affiché sur le nom de la marchandise, cela signifie que vous n'avez pas assez de points de charme (Charm Points). Si c'est le cas, vous devez obtenir plus d'or et de pierres de charme (Charm Stones) avant d'entrer à nouveau dans une boutique.

Pour quitter la boutique, placez le curseur sur "Exit" (sortie), et appuyez sur le Bouton 2. Ou appuyez simplement sur le Bouton 1.

Hôpital

Ici, vous pouvez restaurer les coeurs de vitalité de Wonder Boy, si vous avez assez d'argent. Les hôpitaux sont peu nombreux et éloignés les uns des autres, donc souvenez-vous de leur emplacement.

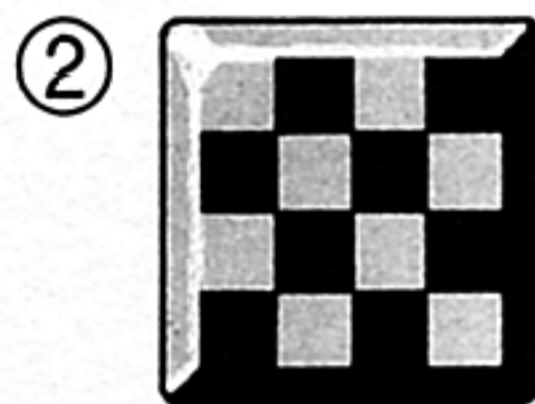
Vous pouvez acheter des soins de la même manière que vous achetez les objets dans la boutique. Si vous ne voulez pas être soigné ou si vous n'avez pas assez d'argent, placez le curseur sur "Exit" (sortie), et appuyez sur le Bouton 2. Ou appuyez simplement sur le Bouton 1.

Blocs Spéciaux

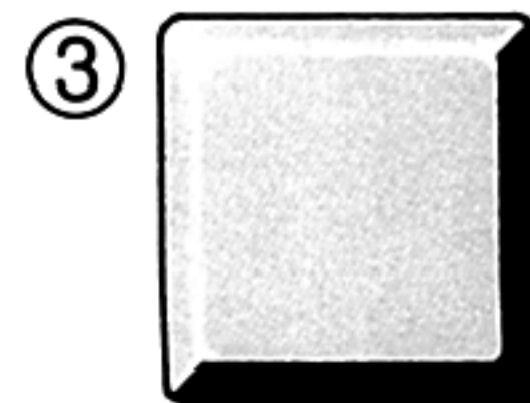
① **Bloc de Saut:** Lorsque vous marchez ou sautez sur ce bloc, il vous propulse en l'air.



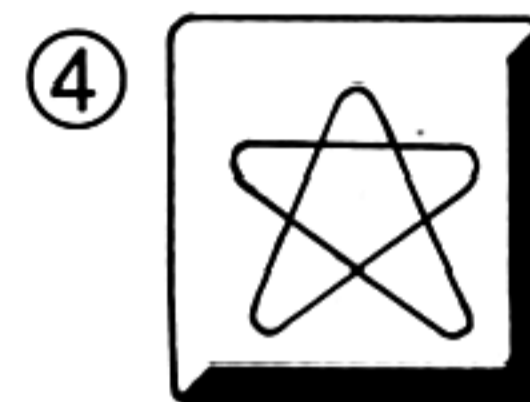
② **Blocs de Souris:** L'homme-souris (Mouse-Man) peut marcher sur les murs et les plafonds faits de ces blocs.



③ **Blocs Destructibles:** Ces blocs peuvent être changés ou détruits avec le sabre du tonnerre (Thunder Saber).



④ **Blocs Magiques:** Lorsqu'ils sont touchés par l'épée magique (Magic Sword), ils se changent en blocs destructibles, et révèlent certains objets lorsqu'ils sont détruits.



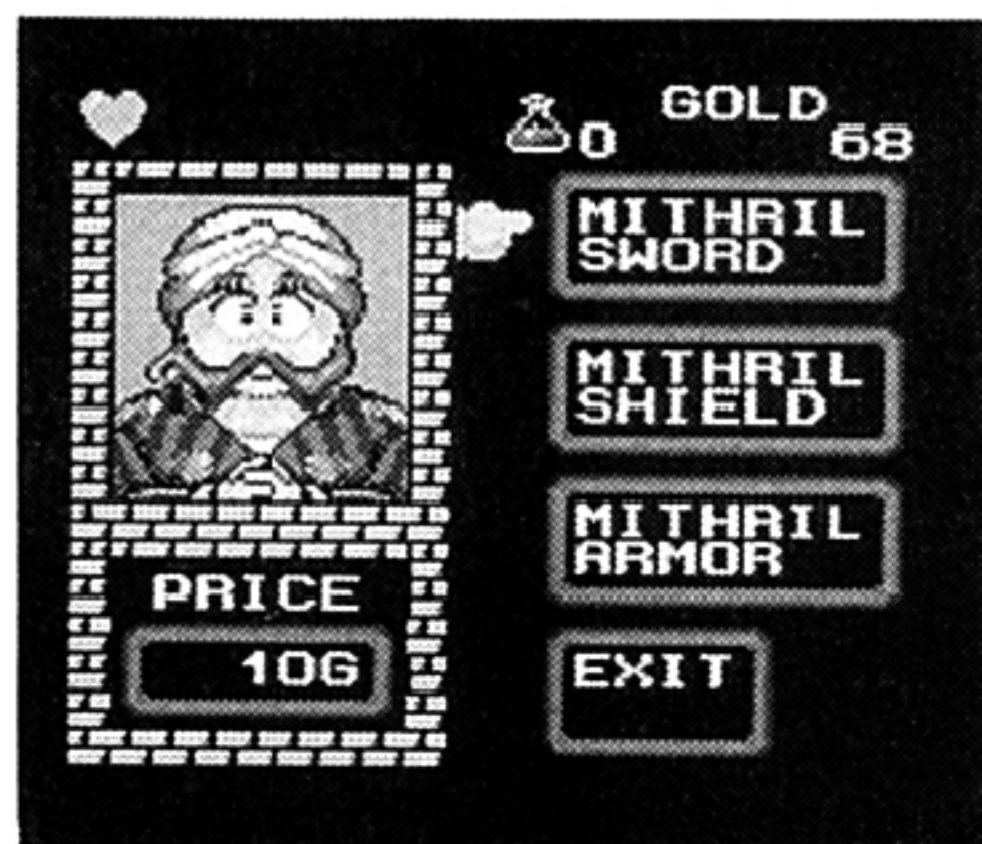
Portes

Portes avec fenêtre: Cette porte conduit à une boutique.

Portes sans fenêtre: Cette porte peut conduire à un hôpital, une boutique, ou une pièce avec un trésor...ou peut vous conduire à une destination inattendue.

Porte avec serrure verte: Cette porte ne peut pas être ouverte sans clé. Cependant, dès que vous la déverrouillez, vous n'avez plus besoin de le faire à nouveau.

Porte avec serrure rouge: Cette porte ne peut pas être ouverte ou réouverte sans clé.



Objets

Il y a plusieurs objets importants dont vous avez besoin pour aider Wonder Boy dans sa quête. Vous pouvez les obtenir en abattant des créatures, en ouvrant des trésors ou en les achetant dans les boutiques.

① **Key (Clé):** Chaque porte avec une serrure peut être ouverte avec cette clé.



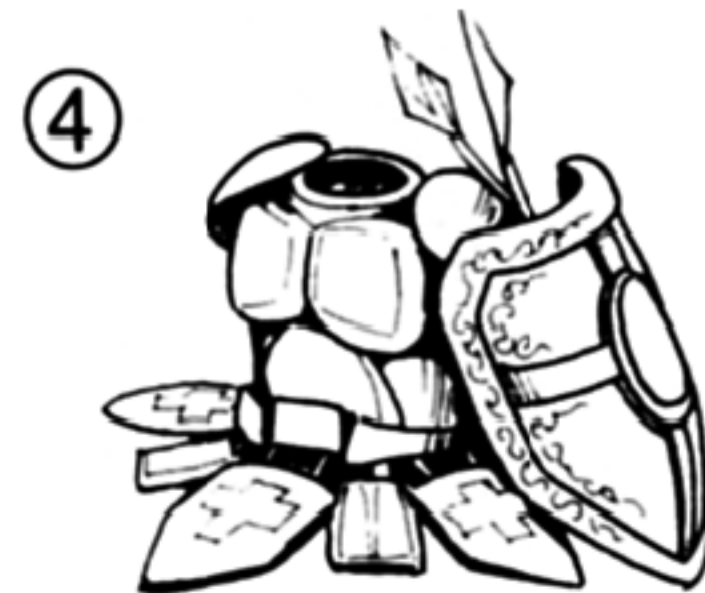
② **Thunder Saber (Sabre Tonnerre):** Utilisez cette arme pour vous frayer un chemin à travers des blocs destructibles.



③ **Magical Saber (Sabre Magique):** Dans certains endroits, cette épée peut véritablement créer des blocs de pierres. Vous ne pouvez pas finir le jeu sans elle.



④ **Arms (Armes), Shields (Boucliers) et Armor (Armure):** Il y a différents types d'épées, de boucliers et d'armures disponibles. Certains augmentent votre vitalité, certains vous rendent insensible à la lave, et d'autres rendent les charmes, les coeurs et l'argent plus faciles à obtenir.



⑤ **Charm Stone (Pierre de Charme):** Si vous en possédez assez, vous pouvez acheter certains équipement dans la boutique.



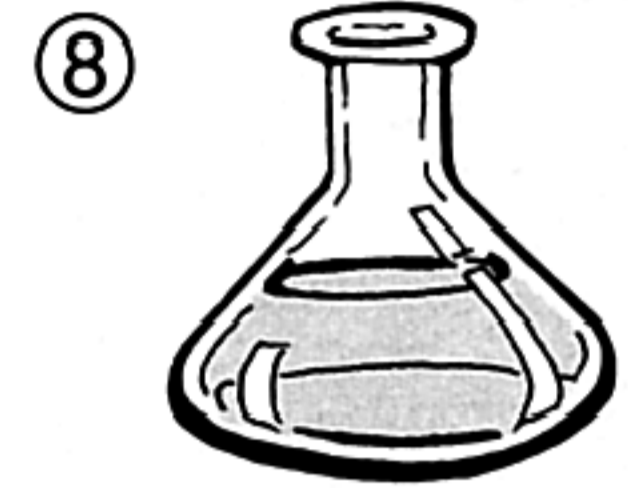
⑥ **Small Heart (Petit Coeur):** Cet objet restaure une partie de la vitalité de Wonder Boy.



⑦ **Large Heart (Grand Coeur):** Cet objet restaure beaucoup de la vitalité de Wonder Boy.



⑧ **Medicine (Médicament):** Cet objet restaure automatiquement la vitalité lorsque les points de coeur tombent à zéro. Vous pouvez avoir un maximum de trois médicaments.



Armes Magiques

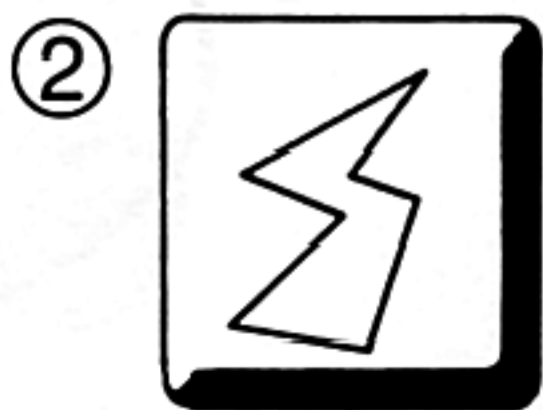
Vous pouvez seulement utiliser les objets magiques que vous avez obtenus des créatures ou des trésors, ou que vous avez achetés dans la boutique.

L'écran de statut (Status) vous indique quelle quantité de chaque arme vous possédez. Pour utiliser des armes magiques, sélectionnez-les d'abord à l'écran de statut (Status) en plaçant le curseur à côté d'elles et en appuyant sur le Bouton 2. Utilisez-les en appuyant sur le Bouton 2 et sur la Touche-D vers le bas.

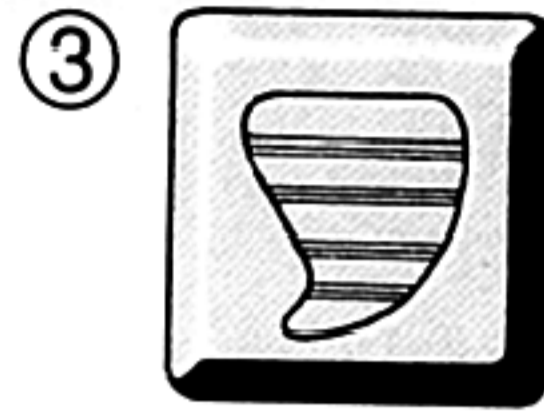
- ① **Fireball (Boule de Feu):** Elle rebondit en avant, blessant tout ennemi qu'elle touche.



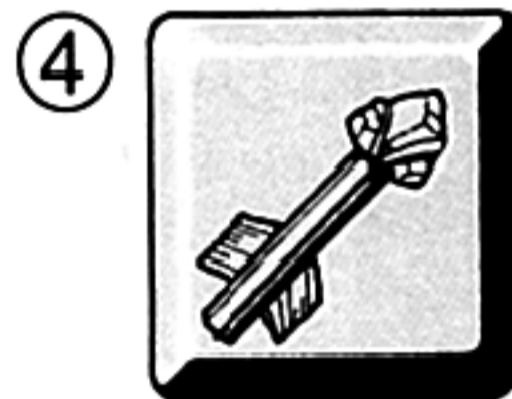
- ② **Thunder (Tonnerre):** Il blesse tous les ennemis à l'écran.



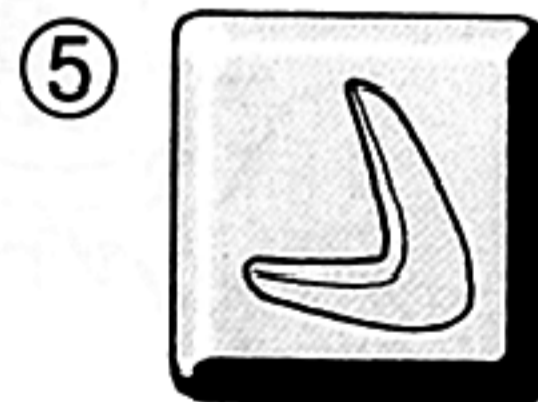
- ③ **Tornado (Tornade):** Elle rebondit en arrière après avoir touché l'ennemi, et disparaît.



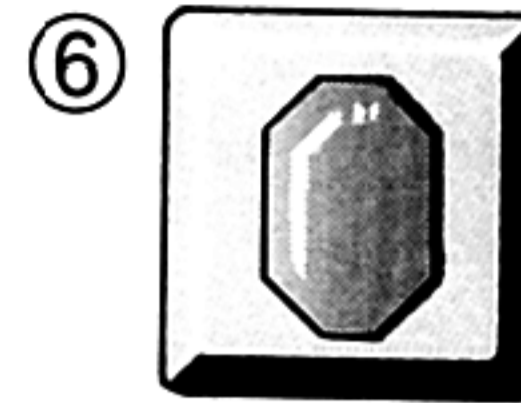
- ④ **Arrow (Flèche):** Elle est tirée tout droit, et c'est un bon moyen pour toucher les ennemis en l'air.



- ⑤ **Boomerang:** Il vole tout droit et revient à l'envoyeur.



- ⑥ **Stone (Pierre):** Si vous êtes piégé quelque part, utilisez une pierre de charme (Charm Stone) pour vous ramener à Alsedo.



Créatures Ennemies

Chaque type de créature ennemie possède ses propres talents diaboliques. Certains peuvent vous attaquer avec des épées, certains crachent du feu, certains tirent des flèches, et certains ont la possibilité de vous sauter dessus ou autour de vous. Toutes peuvent vous blesser simplement en vous touchant.

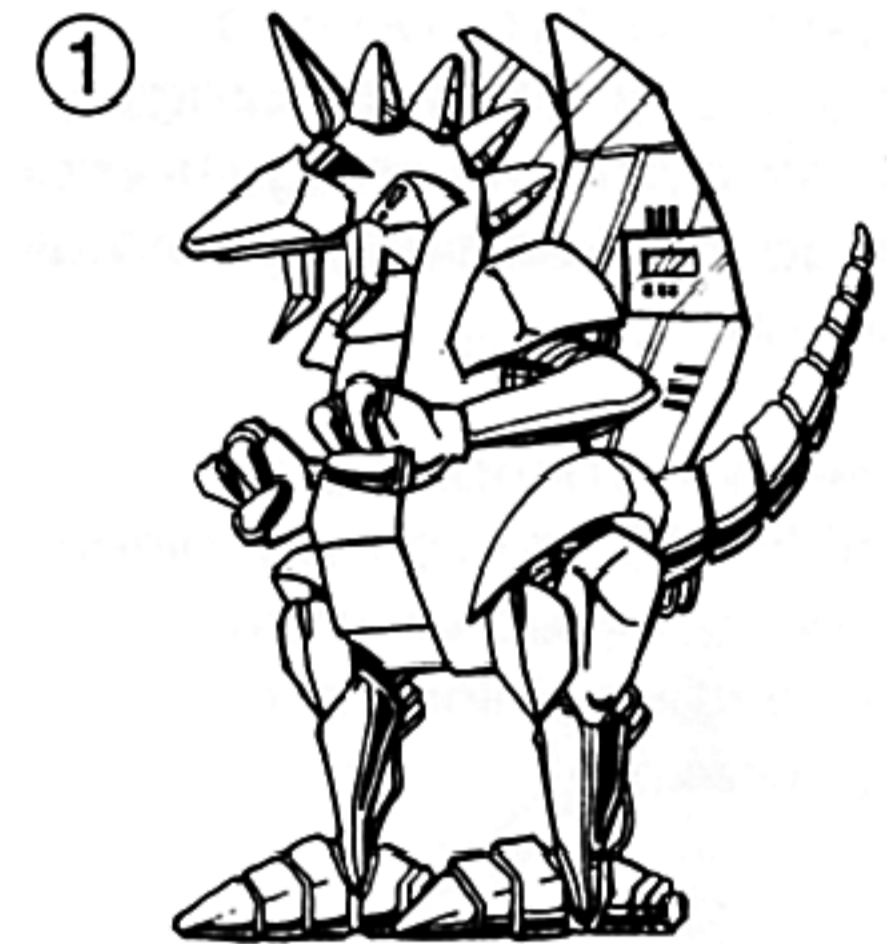
La force d'une créature est déterminée par sa couleur: les rouges sont plus faibles, les verts sont plus forts et les bleus sont les plus forts.

Chefs Dragons

Chaque fois que vous abattez un chef dragon (Boss Dragon), vous êtes maudit et votre apparence change.

- ① **Mecha Dragon**

Ce dragon est celui qui vous a entraîné dans cette histoire et vous l'affrontez en premier.



- ② **Dragon Zombie**

Ce dragon vit au dernier étage de la tour de la jungle.



③ Daimyo Dragon

Ce dragon vit au fond d'une grotte sous un château japonais.



⑤ Captain Dragon (Capitaine Dragon)

La magie noire a transformé cet ancien pirate en dragon, et il vit maintenant dans l'épave d'un navire au fond des mers.



④ Mummy Dragon (Dragon Momie)

Ce Dragon peut être trouvé dans une grande pyramide. Il a le pouvoir magique de changer son ennemi en souris.



⑥ Vampire Dragon

C'est le dragon à abattre pour obtenir la Salamander Cross (croix de la salamandre) et retrouver votre forme humaine.



Continuer à Jouer

Lorsque Wonder Boy a perdu toutes ses vies le jeu se termine. Mais si vous désirez poursuivre l'aventure, appuyez sur la touche Start à l'écran Continue (continuer). Vous recommencez à Alsedo avec les mêmes objets magiques que vous aviez avant. Vos points de coeur sont cependant réduits.

Mots de Passe

Les mots de passe vous permettent de revenir dans une partie, en gardant votre forme actuelle, l'or et toutes les armes et armures que vous possédez; même après votre mort et après que la console ait été éteinte. Vous pouvez obtenir les mots de passe dans l'église d'Alsedo. Notez-les soigneusement, puis appuyez sur le Bouton 1 pour quitter l'église. Tous les mots de passe que vous recevez peuvent être entrés.



Les mots de passe sont utilisés lorsqu'on commence à l'écran de titre (Title). Sélectionnez Continue (continuer) et appuyez sur la touche Start. Une ligne de mot de passe apparaît sur l'écran. Appuyez sur le Bouton 1 ou 2 pour faire défiler les caractères; de 0 à 9 et de A à Z. Lorsque le caractère que vous désirez est affiché, appuyez sur la touche-D vers la droite pour continuer avec le caractère suivant. Ne vous inquiétez pas si vous remarquez certaines lettres manquantes dans l'alphabet. Lorsque vous avez terminé de changer les caractères, appuyez sur la touche Start. Vous entrez à Alsedo avec tout ce que vous aviez sauf les objets magiques et les potions de vie.



Conseils au Voyageur

- Si vous voyez quelque chose d'intéressant que vous ne pouvez prendre sous votre forme actuelle, réfléchissez à la forme qui pourrait vous amener là.
- Gagnez beaucoup d'argent pour acheter les équipements nécessaires en abattant les créatures et en trouvant des trésors.
- Avant d'utiliser un objet magique sur vos ennemis, assurez-vous de vérifier l'écran de statut (Status) pour être sûr que vous utilisez l'objet voulu. Cela vous évitera de gaspiller vos objets, et pourra vous sauver la vie!
- Chaque armure a des propriétés spéciales. Par exemple, certains types d'armure ne sont pas endommagées dans la lave rouge, certaines peuvent vous rapporter beaucoup d'or lorsque vous abattez un ennemi, certaines offrent des coeurs de vitalité très facilement, et certaines vous permettent de respirer sous l'eau. A vous d'essayer! Le nom de l'armure donne souvent une indication sur la manière de l'utiliser.
- Des armes différentes ont des usages différents. Comme l'armure, le nom donne souvent un indice sur l'utilisation de l'arme.
- Trouvez les portes secrètes en détruisant des blocs et en cherchant le long des murs.
- Certaines pièces changent automatiquement votre apparence lorsque vous y entrez. Vous pouvez quitter et entrer à nouveau dans la pièce jusqu'à ce que vous soyez changé dans la forme que vous voulez. Cela rend le jeu bien plus facile.
- Regardez attentivement l'écran de démonstration (Demo). Il contient beaucoup d'indices cachés.

SEGA

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

ORIGINAL GAME ©SEGA/WESTONE 1989
REPROGRAMMED GAME © 1992 Sega Enterprises, Ltd. Printed in Japan