

WONDER BOY

REGLES DU JEU POUR
AMSTRAD

*Electric
Dreams*

S O F T W A R E

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT - CASSETTE

Modèle à cassette (CPC 464)

Appuyez simultanément sur CTRL et la petite touche ENTER.

Modèle à disquette avec magnétophone (CPC 6128)

Tapez **|** TAPE et frappez RETURN, puis appuyez simultanément sur CTRL et la petite touche ENTER.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT - DISQUETTE

Modèle à cassette avec unité de disquette (CPC 464)

Tapez la commande **|** DISC et frappez RETURN, ensuite tapez RUN "DISC suivi de RETURN.

Modèle à disquette (CPC 6128)

Tapez RUN "DISC puis frappez RETURN.

COMMANDES

1	VERSION A UN JOUEUR
2	VERSION A DEUX JOUEURS
DEL	ACTIVE/DESACTIVE LES EFFETS MUSICAUX
ESC	PAUSE
@	VERS LA GAUCHE
[	VERS LA DROITE
Q	POUR SAUTER
ESPACE	POUR COURIR PLUS VITE/SAUTER PLUS HAUT/LANCER LA HACHE

WONDER BOY a entrepris un long et dangereux voyage à la recherche de sa fiancée Tina qui a été enlevée par le maléfique KING. KING vit dans un endroit très éloigné auquel on ne peut accéder qu'en traversant sept territoires bizarres et traîtres. Chacun d'entre eux se compose de quatre terrains, eux-mêmes divisés en quatre zones. Lorsque vous atteignez la fin d'un territoire, vous devez vaincre l'ogre fou avant de pouvoir poursuivre.

En chemin, vous devez franchir de nombreux obstacles, dont des rochers et feux de camp, et détruire les abeilles, serpents, grenouilles meurtrières et autres créatures qui vous guettent. Lorsque vous rencontrez un oeuf géant, ouvrez-le sans plus attendre car il contient quelque chose pour vous aider, telle qu'une planche à roulettes ou une bonne fée qui vous protégera pendant une partie de la route.

ECRAN D'AFFICHAGE

Au sommet de l'écran figure le nombre de vies qu'il vous reste. Juste au-dessous se trouve une fenêtre qui contiendra la hache en pierre dès que vous l'aurez ramassée.

Juste à droite de cette fenêtre se trouvent trois icônes représentant les trois premiers terrains. Lorsque vous sortez d'un terrain, l'icône associée s'illumine. Une fois les trois icônes illuminées, l'écran défile pour révéler un nouveau terrain à traverser.

En haut et au centre de l'écran figurent votre score et le meilleur score obtenu jusqu'à présent. Au-dessous se trouve votre compteur d'énergie que vous pourrez stimuler en ramassant certains objets ou en terminant un terrain. Vous devez atteindre la fin du terrain avant que le compteur n'arrive à zéro. L'énergie qu'il vous reste à la fin d'un terrain est convertie en bonus.

WONDER BOY

ANLEITUNG FÜR
AMSTRAD/SCHNEIDER

*Electric
Dreams*

S O F T W A R E

LADEANLEITUNG - KASSETTE

Computer auf Kassettenbasis (CPC 464)

Gleichzeitig CTRL und die kleine ENTER-Taste drücken.

Computer auf Diskettenbasis mit angeschlossenem Kassettenrekorder (CPC 6128)

Die Anweisung | TAPE eingeben, mit RETURN abschließen, dann gleichzeitig CTRL und die kleine ENTER-Taste drücken.

LADEANLEITUNG - DISKETTE

Computer auf Kassettenbasis mit angeschlossenem Diskettenlaufwerk (CPC 464)

Die Anweisung | DISC eingeben, mit RETURN abschließen, dann eingeben: RUN "DISC und RETURN drücken.

Computer auf Diskettenbasis (CPC 6128)

RUN "DISC eingeben und RETURN drücken.

BEDIENUNG

1	1-SPIELER-SPIEL
2	2-SPIELER-SPIEL
DEL	MUSIK EIN/AUS
ESC	PAUSE
@	LINKS
[	RECHTS
Q	SPRUNG
LEERTASTE	SCHNELLER LAUFEN/HÖHER SPRINGEN/ AXT WERFEN

WONDER BOY zieht aus auf eine lange Reise voller Gefahren, mit dem Ziel, seine Freundin Tina zu befreien, die von dem bösen KING entführt worden ist. KING haust an einem weit abgelegenen Ort hinter sieben bizarren Regionen voller Geheimnisse und Tücken, mit jeweils 4 Landschaften, die wiederum aus 4 verschiedenen Teilgebieten bestehen. Am Schluß jeder Zone muß man ein verrücktes Scheusal besiegen, um zur nächsten Ebene hochzusteigen.

Der Weg ist voller Hindernisse; unser Held muß über Findlinge und loderne Feuer springen und sich zur Wehr setzen gegen böse Angreifer, von denen es nur so wimmelt: Bienen, Schlangen und Killerfrösche.

Es lohnt sich, sämtliche Rieseneier, denen man über den Weg läuft, zu knacken, da sie immer etwas Nützliches bergen - ein Skateboard oder eine gute Fee, die für eine Weile einen schützenden Einfluß ausübt.

Natürlich müssen Sie auch um Ihr leibliches Wohl besorgt sein und reichlich energiespendende Nahrung zu sich nehmen, exotische Früchte und andere, weniger exotische Fressalien!

BILDSCHIRMANZEIGE

In der linken oberen Ecke werden die noch verbleibenden Leben angezeigt. Direkt darunter ist ein Feld, in dem die Steinaxt sichtbar wird, wenn Sie sie in Ihren Besitz bringen.

Rechts daneben erkennen Sie drei Icons, welche die ersten drei Landschaften darstellen. Wenn Sie einen Landstrich erfolgreich hinter sich gebracht haben, leuchtet das entsprechende Icon. Wenn auch das letzte leuchtet, rollen diese drei Szenen aus dem Blickfeld, und es wird eine neue Landschaft eingeblendet, die es zu bewältigen gilt. In der Mitte oben sehen Sie Ihren Punktestand und den High Score. Darunter befindet sich die Vitalitäts-Anzeige, die man durch Einsammeln gewisser Objekte oder erfolgreiches Durchqueren einer Landschaft aufbessern kann. Auf jeden Fall muß es gelingen, ans Ende einer Landschaft zu gelangen, bevor die Vitalität auf Null absinkt. Überschüssige Vitalität nach Abschluß einer Landschaft wird in Bonuspunkte umgewandelt.