

Wonder Boy IIINederlandse handleiding

Vervloekt! Nadat hij de machtige MEKA draak heeft verslagen, ontdekt Wonder Boy tot zijn verschrikking dat er een afschuwelijke vloek over hem uit is gesproken door de bijna verslagen draak: Hij is veranderd in een Hagedis-Man!

Het enige ding dat hem nu nog kan redden is het Salamander Kruis. Een oude legende verteld dat dit magische kruis door de Vampier Draak diep in Monster Land is verborgen. Om het kruis te vinden en daarmee weer je normale vorm aan te nemen moet jij als Wonder Boy een lange reis maken door woestijnen, jungles, in de diepe blauwe zee en zelfs onder de grond! In alle gebieden moet je ook nog eens een keer een kwade draak verslaan!

Help Wonder Boy door Monster Land, maar bereid jezelf voor op een strijd met de meest gevaarlijke en dodelijke monsters die je ooit gezien hebt. Elke stap die je maakt kan je laatste zijn. Elke strijd kan de laatste keer zijn. Als belangrijkste, bereid je voor op alles!

Bedieningsinstructies:

Opstarten

1. Zorg dat de spelcomputer UIT staat.
2. Stop de Controller 1 in de 'Control 1' ingang voor een 1-speler spel. (Bij spellen voor 2 spelers, beide controllers aansluiten)
3. Schuif voorzichtig de spelcassette in de spelcomputer. Als je hem er op de juiste manier in doet, moet dat soepel gaan. (zie afb.pag.2)
4. Zet de spelcomputer AAN. Als je nu niets op je scherm ziet, kijk dan of de spelcassette er goed in zit en of de spelcomputer goed aangesloten is.

BELANGRIJK:

Let erop dat de spelcomputer UIT staat als je een spelcassette erin stopt of eruit haalt.

Zie ook de afbeelding op pagina 2 van het andere boekje.

De Besturing (afb.pag.6)

Leer eerst hoe je de controller moet gebruiken voor je begint met spelen.

1. Richtingtoets (R-toets)

Kies hiermee met het handje voorwerpen op het Status Scherm; Beweeg naar Links en Rechts; Bukken (alleen voor Leeuw-Man en Hagedis-Man); Ga een deur binnen door op Omhoog te drukken.

2. Knop 1

Val aan met je zwaard in de richting waarin Wonder Boy kijkt, of schiet vlammen (Hagedis-Man). Hiermee ga je ook terug van het Status Scherm naar het spel.

3. Knop 2

Springen. De gekozen dingen bevestigen.

R-toets Omlaag en Knop 2

Wapen Voorwerp schieten (Je moet het wapen eerst kiezen op het Status Scherm voor je het kunt gebruiken.)

Pauze Knop

(Op de Sega Spelcomputer)

Roept het Status Scherm. Pauze functie in de Drakenkamer.

Speciale bedieningen

Tegen een muur klimmen: Voor Muis-Man, druk op knop 2 en druk je op de R-toets in de richting van de muur. Je pakt de muur nu vast.

Tegen een muur of plafond lopen: Druk op de R-toets in de juiste richting.

Zwemmen: Voor Piranha-Man, druk snel op knop 2.

Vliegen: Voor Havik-Man, druk snel op knop 2.

Het spel starten

Als je voor de eerste keer speelt, moet je voor NEW GAME kiezen (als je per ongeluk CONTINUE kiest, moet je op reset drukken). Loop met Wonder Boy door het kasteel en probeer je weg te vinden naar het onderste level, naar het drakenhol. Aan het eind van de gang in de kelder is een deur. Als je door die deur gaat, begin je met je gevecht tegen de MEKA draak. Als het je lukt om de draak te verslaan en kun je op tijd ontsnappen uit het zelfvernietigende kasteel, ga he vanzelf door naar het dorp. Vanaf nu beginnen al je avonturen in dit dorp.

Als je tijdens het spel verslagen wordt, heb je twee keuzes. Je kunt kiezen door CONTINUING PLAY, waardoor je direct weer verder gaat met het spel en weer begint in het dorp (Zie Doorgaan Met Het Spel) of je kunt kiezen voor PASSWORD, waardoor je een andere keer door kunt gaan.

Paswoorden

Met een Paswoord kun je doorgaan met je spel als je verslagen bent en je het videospel UIT hebt gezet. Je houdt dan je vorm, hoeveelheid goud en alle wapens en pantsers die je had.

Je krijgt de paswoorden in de kerk in het dorp. Schrijf ze nauwkeurig over! De Paswoorden kun je weer gebruiken bij het Titelscherm. Kies dan CONTINUE en druk op knop 2. Als je dat hebt gedaan zie je een Paswoord kolom. Druk op Links en Rechts van de R-toets om de cursor over alle 14 karakters van de kolom te bewegen. Druk op Omhoog en Omlaag om de letters en cijfers van A-Z en 0-9 te laten veranderen. Schrik niet als er soms letter ontbreken in het alfabet. Alle paswoorden die je krijgt, kun je weer invoeren. Als je klaar bent, moet je de cursor op END zetten en op knop 2 drukken. Je begint dan weer in het dorp met alles wat je had behalve je magische voorwerpen en je levensdrankjes.

Het spel spelen

Het doel van Wonder Boy III is het vinden van het Salamander Kruis. Je begint in het dorp en moet daarna verschillende gebieden verkennen om aanwijzingen en voorwerpen te gaan zoeken die je nodig hebt om het spel af te maken. Aan het eind van elk gebied wacht een draak je op. Als je deze draken verslaat, verander je weer van uiterlijk en kun je ook beter vechten.

Accepteer deze veranderingen. Ze zijn leuk en je hebt ze nodig om het spel af te kunnen maken!

JE begint in het dorp als Hagedis-Man. Je spuwt vlammen om je vijanden te verslaan. Als je een vijand verslagen hebt, verschijnt er geld of een wapen. Pak dit op door het aan te raken.

Tijdens het spel kom je heel veel deuren tegen. Als je ervoor gaat staan en dan op Omhoog op de R-toets drukt, gaat de deur open en kun je kijken wat er binnen is. Als het een winkel of een ziekenhuis is, kun je er dingen kopen of je even laten behandelen om je weer helemaal beter te laten worden. Dan moet je wel genoeg geld hebben.

Let op: Als je een Draken Baas hebt verslagen, springt er goud uit een blauwe vlam. Pak zoveel mogelijk goud voordat je geraakt wordt door de blauwe vlam. Als je geraakt wordt door de blauwe vlam, verander je van uiterlijk.

Veranderingen (afb.pag.18,19)

Dit zijn de vormen waarin jij veranderd:

1. Bagedis-Man

AK: 0, VP: 0, OK: 0

Spuwt Vlammen. Als je goud veroverd kun je jezelf sterker maken door wapens te kopen. Als je een kleine vijand aan wilt vallen, moet je op knop 2 drukken als je op Omlaag op de R-toets drukt.

2. Muis-Man

AK: 60, VP: 20, OK: 40

Omdat hij een klein lichaam heeft, kan hij op plaatsen komen waar andere figuren niet kunnen komen. Hij kan ook tegen de muren en plafond oplopen als die gemaakt zijn van "Muizeblokken".

3. Piranha-Man

AK: 90, VP: 50, OK: 50

Kan in het water zwemmen. Daarom kan Piranha-Man op plaatsen komen waar anderen nooit kunnen komen.

4. Leeuw-Man

AK: 90, VP: 50, OK: 50

Een hele sterke. Hij valt aan door zijn zwaard in het rond te slingeren.

5. Havik-Man

AK: 30, VP: 10, OK: 20

Kan door de lucht vliegen (maar hij wordt wel gewond als zijn vleugels nat worden). Doordat hij kan vliegen kan ook hij op plaatsen komen waar andere figuren nooit kunnen komen.

Als je van vorm veranderd, veranderen ook je krachten. Op de volgende manier:

AK: Aanvals Kracht. Hoe hoger dit is hoe meer schade je de vijand aanbrengt. Verschillende zwaarden hebben verschillende punten.

VP: Verdedigings Punten. Als dit hoog is, kun je je beter verdedigen tegen aanvallen. Verschillende schilden en pantsers hebben verschillende punten.

OK: Overredings Kracht. Deze waarde hangt af van de hoeveelheid punten die je hebt, welke schilden je hebt en hoeveel Overredings Stenen je hebt. Als de waarde laag is, kun je in de winkels geen sterke wapens kopen.

Wat staat er op het scherm (afb.pag.22)

1. Leven. Hier staat hoe sterk Wonder Boy nog is. Als alle rode harten zwart zijn geworden, is het spel afgelopen.

2. Medicijn. Hier staat de hoeveelheid medicijn die Wonder Boy bij zich heeft.

3. Goud. Al het goud dat Wonder Boy bij zich heeft. Als je goud pakt, zie je de waarde even in beeld.

Levenspunten van de draak (Dragon HP): Hier staat hoe sterk de draak nog is. Je ziet het alleen als je aan het vechten bent met de draak.

Status Scherm (afb.pag.24)

Als je op de Pauze Knop drukt, zie je het Status Scherm. De voorwerpen die je ziet kun je bekijken en gebruiken met de R-toets en knop 2. Als je op knop 1 drukt ga je weer verder met het spel.

Arm.List: Hier staan de zwaarden die je hebt.

Shield List: Hier staan de schilden die je hebt.

Stone: Hier staat de hoeveelheid Overredings Stenen die je hebt (maximum 99).

Key: Opent gesloten deuren. Je kunt altijd maar één sleutel tegelijk hebben. Als je een sleutel hebt, hoeft je hem niet eerst te kiezen om een deur te openen.

Uitrusting

In het spel kun je verschillende soorten zwaarden, helmen en schilden krijgen. Je kunt je uitrusting altijd en onbepaald aan en uit doen. Als je een voorwerp hebt gekregen, zie je dat op het Voorwerpen Scherm. Als je het daar ziet moet je het nog wel kiezen om te gebruiken.

Om het voorwerp te gebruiken, moet je het kiezen met de cursor en daarna op knop 2 drukken. Het hokje wordt dan wit om te laten zien dat je het gekozen hebt. Druk een keer op knop 1 om terug te gaan naar het Status Scherm en druk nog een keer op knop 1 om verder te gaan met het spel.

Goud

Om al je vijanden te kunnen verslaan, moet je een heleboel dingen kopen in de winkels. Maar je moet wel eerst goud veroveren om de dingen te kunnen kopen. Je kunt dit goud verdienen door vijanden te verslaan of door schatkisten te openen.

Winkels (afb.pag.28)

In het dorp of de grotten kun je een heleboel winkels vinden. De meeste winkels kun je herkennen doordat ze een ruit in de deur hebben, maar sommige winkels hebben ook geen ruit.

Als je een winkel binnengaat, zie je alle koopwaar. Zet de cursor bij het voorwerp dat je wilt kopen en je ziet de prijs links onderin beeld. Als de prijs rood is, betekent dat dat jij niet genoeg goud hebt om het voorwerp te kopen. Als er een vraagteken verschijnt bij de naam van het voorwerp betekent dat dat jij niet genoeg overredingskracht hebt om het voorwerp te kopen. Dan moet je eerst weer verder gaan om meer goud en Overredings Stenen te veroveren voordat je weer probeert dingen te kopen.

Om de winkel te verlaten, moet je de cursor bij EXIT zetten en op knop 1 of 2 drukken of gewoon op knop 1 drukken.

Ziekenhuis

Als je genoeg goud hebt, kun je hier je levensmeter weer vullen. Er zijn maar een paar ziekenhuizen. Let dus goed op waar ze zijn.

Speciale Blokken

1. Sprong Blok. Een blok met een pijl. Als je op dit blok springt, wordt je hoog de lucht in gegooid.

2. Muis Blok. Een blok met hokjes. Als je Muis-Man bent, kun je via deze blokken langs de muren en het plafond klimmen.

3. Vernietigbare Blokken. Kunnen vernietigd worden met het Donder Zwaard.

Deuren (afb.pag.32,33)

Om door de deuren te gaan die je in het spel tegenkomt, moet je ervoor gaan staan en op Omhoog op de R-toets drukken. Je kunt verschillende deuren vinden:

1. Deuren met een ruit: Winkels
2. Deuren zonder een ruit: Sommige kamers met schatkisten of ziekenhuizen hebben zo'n deur. Andere deuren gaan naar onbekende bestemmingen.
3. Groene Deuren met een sleutelgat: Kunnen niet geopend worden zonder een sleutel. Als ze open zijn heb je geen sleutel meer nodig.
4. Rode deuren met een sleutelgat: Kunnen niet geopend worden zonder een sleutel. Als je er voor de tweede keer door wilt, heb je weer een sleutel nodig.

Voorwerpen (afb.pag.34,35,36,37,38,39)

Je hebt verschillende belangrijke voorwerpen nodig om Wonder Boy te helpen. Je kunt ze krijgen door vijanden te verslaan, schatkisten te openen of ze te kopen in de winkels.

1. **Salamanders Kruis:** Hiermee wordt Wonder Boy weer een normaal mens.
2. **Levens Harten:** Je krijgt er weer een hart bij op je levensmeter. Ze zijn verstopt in zeven schatkisten (De eerste is in een kelder in het eerste dorp.)
3. **Sleutel:** Elke deur met een slot kun je openen met deze sleutel.
4. **Donder Zwaard:** Met dit zwaard kun je sommige blokken vernietigen.
5. **Magisch Zwaard:** Op sommige plaatsen kun je met dit zwaard zelfs blokken maken! Je kunt het spel niet afmaken zonder dit zwaard.
6. **Wapens, Schilden en Pantser:** Er zijn een heleboel verschillende Zwaarden, Schilden en Pantser. Sommige versterken je leven, maken je onkwetsbaar voor lava of zorgen dat je de Overredings Stenen, Harten of Goud makkelijker kunt krijgen.
7. **Steen:** Overredings Steen. Als je te weinig stenen hebt, kun je bepaalde voorwerpen niet in de winkels kopen.
8. **Klein Hart:** Geeft je een beetje extra leven.
9. **Groot Hart:** Herstelt je leven een heleboel.

10. **Medicijn:** Herstelt je levensmeter als hij helemaal leeg is. Je kunt maximaal 3 medicijnen bij je hebben.

Wapens (afb.pag.40,41)

Om de wapens te kunnen gebruiken, moet je ze eerst kiezen op het Status Scherm. Gebruik ze daarna in het spel door op Omlaag op de R-toets en op toets 2 te drukken.

1. **Vuurbal:** Beweegt naar voren en vernietigd de vijand als hij hem aanraakt.
2. **Pijl:** Schiet recht omhoog. Vernietigd alle vijanden boven je.
3. **Donder:** Verwond alle vijanden op het scherm.
4. **Boemerang:** Vliegt naar voren en weer terug.
5. **Tornado:** Beweegt naar voren. Stuitert terug als hij een vijand raakt en lost dan op.

Dit zijn je vijanden (afb.pag.42,43,44,45,46,47)

De Kracht van elke vijand wordt bepaald door zijn kleur. Rood is de zwakste, Groen is sterk en Blauw is het sterkst.

1. Hoovering Smog
2. Willow Wisp
3. Spark
4. Skeleton
5. Faerie
6. Skull
7. Master Skull
8. Air Giant
9. Master Skeleton
10. Side Crawler
11. Shadow Man
12. Wandering Bone
13. Giant Toad
14. Puzzball
15. Ninja
16. Roper
17. Fire Octopus
18. Giant Bat
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

De Draken (afb.pag.48,49,50,51)

Elke keer als je een draak verslaat, wordt je vervloekt en verander je van uiterlijk.

1. **MEKA** Draak: Dit is de draak waarmee alle ellende begon.
2. **Draken Zombie**: Leeft op de bovenste verdieping van de Jungle Toren.
3. **Daiwoy** Draak: Leeft diep in een grot in een japans kasteel.
4. **Mummie** Draak: Een draak die een mummie werd in een pyramide. Met zijn magische kracht kan hij iedereen veranderen in een muis.
5. **Kapitein** Draak: Een piraat die ooit met zwarte magie zijn uiterlijk veranderde en nu in een gezonken schip diep onder in de zee leeft.
6. **Vampier** Draak: Je moet hem verslaan om het Salamander Kruis te pakken te krijgen om je menselijke vorm weer aan te nemen.