

Wonder BoyTM in Monster LandTM



SEGA[®]

Instructions de chargement:

Mise en marche

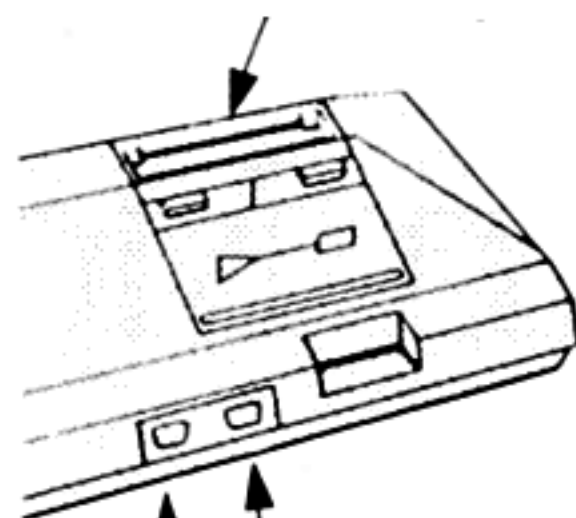
1. Confirmez que l'interrupteur d'alimentation est coupé (OFF).
2. Installez la cartouche GARÇON MERVEILLEUX™ au PAYS DES MONSTRES: la console (voir ci-après) comme expliqué dans votre manuel SEGA SYSTEM™.
3. Allumez (ON) l'interrupteur d'alimentation. Si rien n'apparaît sur l'écran, coupez (OFF) l'interrupteur, retirez la cartouche et insérez-la à nouveau.

IMPORTANT:

Confirmez toujours que la console est hors tension avant d'installer ou de retirer la Carte/Cartouche SEGA.™

Pour jouer seul: Appuyez sur la touche START sur le bloc de commande #1.

Insérez la cartouche Mega.



Bloc de commande #2

Bloc de commande #1

L'histoire du garçon merveilleux

Il y a bien longtemps de cela vivait un très jeune garçon qui s'appelait Bock Lee Temjin. Ses amis l'appelaient tout simplement Tom-Tom.

Un jour, lui et sa meilleure amie Tanya étaient en train de jouer quand le Méchant Roi vint, attrapa Tanya et l'emmena dans son royaume des Bois.

Tom-Tom fut très en colère. Il voulait récupérer Tanya. Et ainsi il se mit en route pour aller à sa recherche. Il voyagea dans des forêts profondes et des grottes sombres, et il traversa même des océans. Finalement, il trouva le royaume des Bois, il combattit contre le méchant Roi et le vainquit, et il récupéra son amie Tanya.

Le récit des exploits de Tom-Tom se répandit bientôt dans tout le Pays Merveilleux. Les gens étaient très fiers de lui et ils lui décernèrent le plus grand honneur qui existe: le nom légendaire de Garçon Merveilleux.

Le méchant Roi vaincu, le Pays Merveilleux retrouva sa petite vie paisible et calme.

Mais toutes les bonnes choses ont une fin.

L'histoire continue

Onze ans ont passé. Pendant plus de dix ans le royaume du Pays Merveilleux a été un vrai paradis. Les gens et les choses y vivaient en parfaite harmonie.

Et puis la paix fut rompue lorsqu'un féroce dragon crachant le feu et surgi de nulle part, prit le Pays Merveilleux à la tête d'une armée d'acolytes méchants et monstrueux. Le Pays Merveilleux sombra immédiatement dans le chaos le plus absolu. Les gens, ne sachant pas se défendre, furent vite maîtrisés et le royaume paisible et serein devint une terre de démons et de diables.

Le Pays Merveilleux était devenu un Pays de Monstres.

Frappés de terreur, les habitants étaient incapables de réagir. Mais ils se souvenaient d'un garçon courageux qui, des années auparavant, avait à lui seul sauvé la situation.

Viendrait-il à nouveau au secours du royaume?

“Le Garçon Merveilleux”, onze ans plus tard”

Le Garçon Merveilleux, maintenant adolescent, fut appelé. Se rendant compte qu’il était le dernier espoir du Pays Merveilleux, le Garçon Merveilleux se mit en route pour débarrasser le pays des démons et des monstres dans un voyage incroyable... et pour essayer de trouver et de détruire l’invincible dragon du mal, MEKA!



Les douze lieux du Pays des Monstres

Il y a douze lieux différents dans le Pays des Monstres à travers lesquels vous, qui êtes le Garçon Merveilleux, devrez voyager. Chaque lieu possède

sa beauté particulière, ses trésors précieux, ses sombres secrets et ses monstres hideux. Alors, attendez-vous absolument à tout. Et n’oubliez pas que vous avez fait serment de détruire le dragon!

- ① La Ville du Pays Merveilleux
- ② La Vallée de la Paix
- ③ Le Château du Magicien
- ④ La Ville de Baraboro
- ⑤ Le Désert de Mam
- ⑥ La Pyramide du Sphinx
- ⑦ Les Iles Pororo
- ⑧ Le Village des Cactus
- ⑨ La Ville flottante de Tonnovia
- ⑩ Le Château de Glace
- ⑪ Le Royaume sous-marin du silure
- ⑫ Le Labyrinthe sans fin

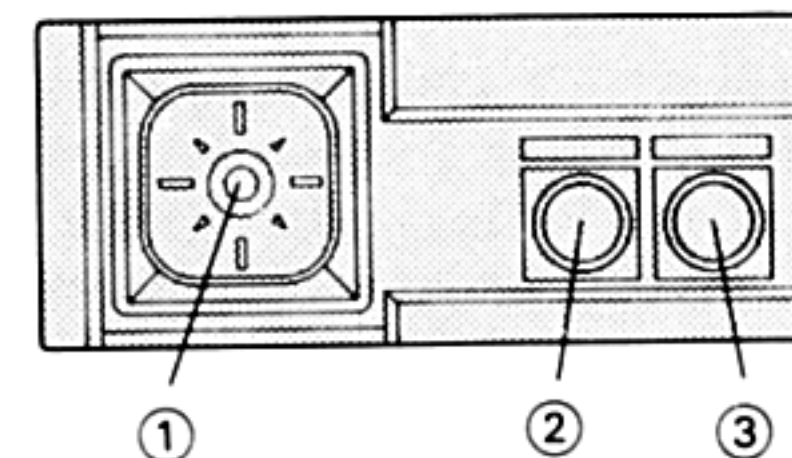


Mettez-vous aux commandes

- ① Touche de direction (Touche D)
- ② Touche (1)
- ③ Touche (2)

La touche de direction (Touche D)

- Quand vous appuyez sur le haut (UP):
Le Garçon Merveilleux frappe aux portes et entre. Le Garçon Merveilleux grimpe aux échelles.
- Quand vous appuyez sur le bas (DOWN):
Permet d'utiliser les bombes et les équipements magiques ou spéciaux.
Le Garçon Merveilleux descend les échelles.
- Quand vous appuyez à gauche (LEFT) ou à droite (RIGHT):
Permet de déplacer le Garçon Merveilleux dans cette direction.
Permet de choisir un objet dans une pièce.



Touche 1:

- Pour attaquer avec votre épée.
- Pour acheter un objet dans une pièce.

Touche 2:

- Pour faire sauter le Garçon Merveilleux.
- Pour passer rapidement l'histoire d'une pièce.

Touche de pause de la console:

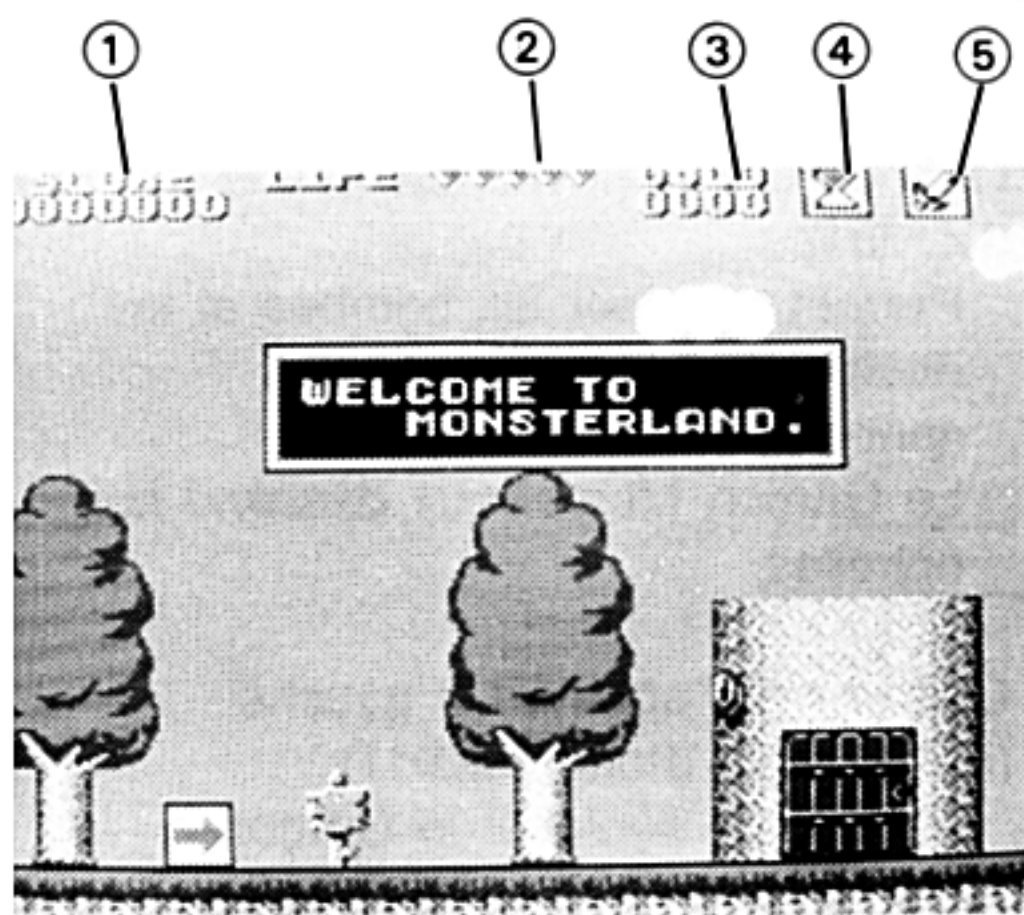
- Pour commuter de l'écran principal à l'écran d'état d'avancement.

Mise en route

Appuyez sur la Touche 1 pour commencer la partie.

Lorsque le jeu commence, vous voyez apparaître l'écran suivant:

- ① Score
- ② Compteur de coeurs de vie
- ③ Quantité d'or
- ④ Minuterie du sablier
- ⑤ Type d'arme

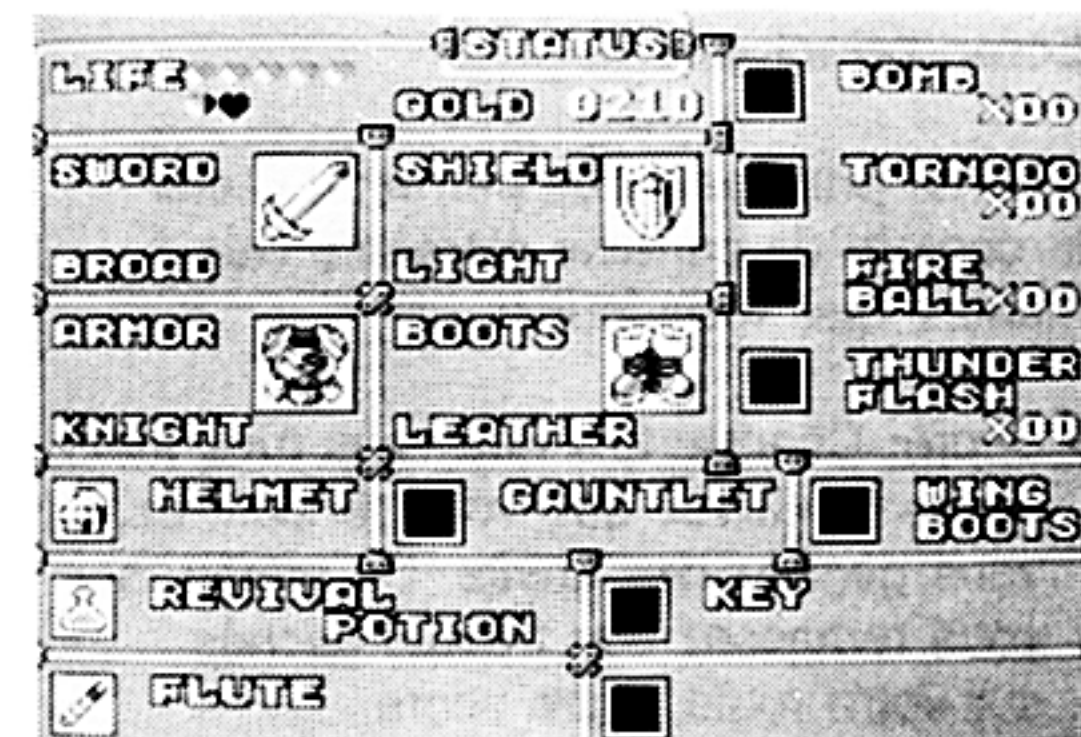


Ecran principal:

L'écran principal vous permet de tenir le compte de certains éléments clés à mesure que vous jouez:

- Score: Chaque fois que vous tuez les divers monstres que vous rencontrez, vous gagnez des points. De même, si vous ramassez des trésors cachés sur votre route, votre score augmente. Ces points sont importants parce que vous obtiendrez un cœur de vie supplémentaire quand votre score atteindra 100 000, 200 000, 300 000 et 400 000 points.
- Compteur de coeurs de vie: Les coeurs de vie indiquent la quantité d'énergie qui vous reste. Vous commencez la partie avec 5 coeurs rouges. Chaque fois que vous touchez un ennemi, que vous êtes touché ou que vous tombez dans la mer de lave ou la montagne d'aiguilles, vous perdez une partie de votre énergie. Quand tous vos coeurs de vie sont devenus noirs, la partie est terminée.
- Quantité d'or: C'est l'or qui est utilisé comme monnaie dans le Pays des Monstres. Si vous avez assez d'or, vous pourrez acheter les armes et les éléments magiques dont vous aurez besoin, ou même un supplément d'énergie pour les coeurs de vie. L'or est parfois caché. Cherchez-le dans les endroits inattendus.

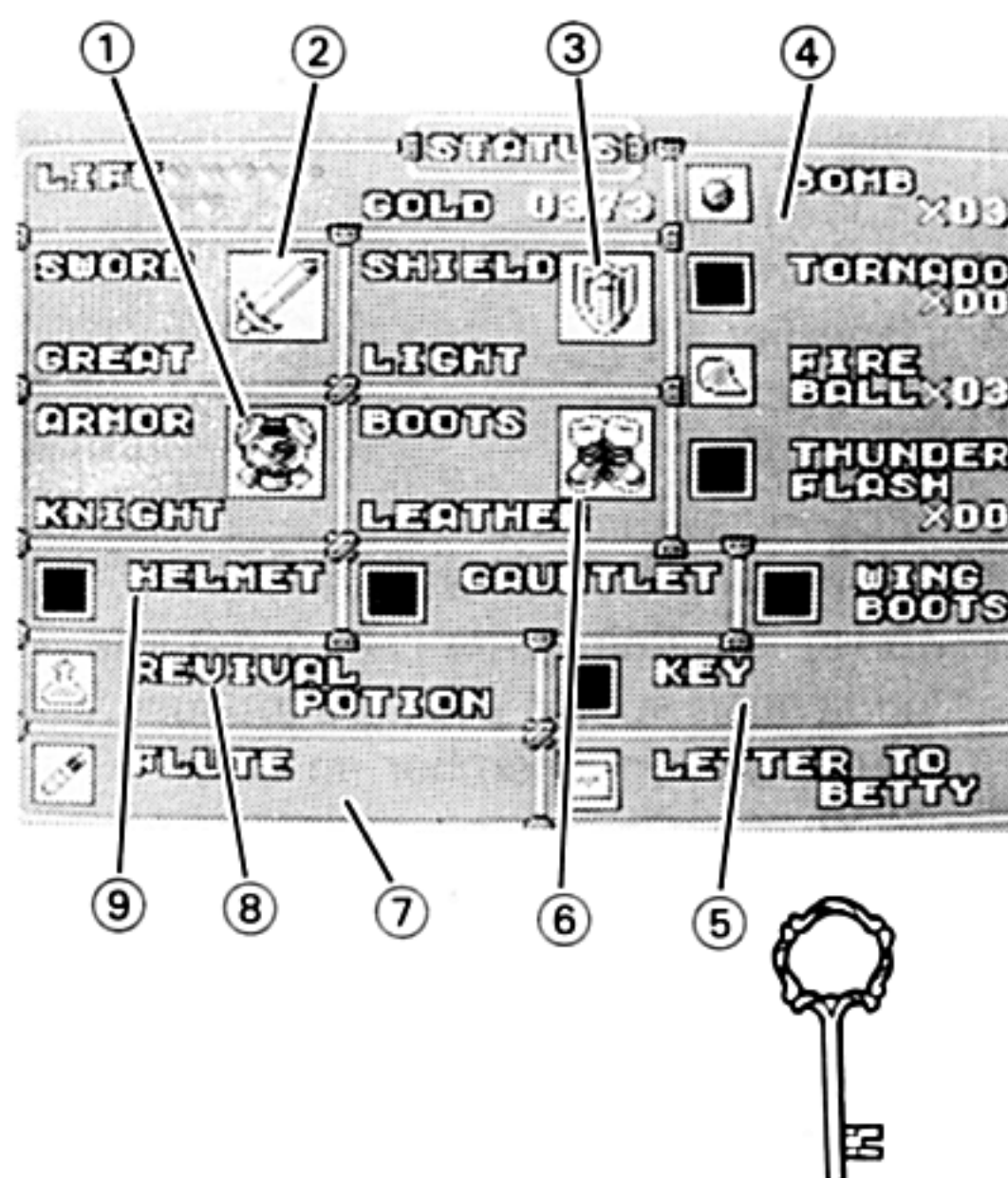
- Minuterie du sablier: Comme dans la vie réelle, la durée de vie accordée à chacun est limitée. Quand tout le sable est tombé de la partie supérieure à la partie inférieure du sablier, vous perdez un morceau de cœur de vie. Alors ne soyez pas trop lent! Le temps passe!
- Les différents types d'arme: Les numéros des différents types d'arme et des éléments magiques dont vous disposez sont affichés ci-dessous. L'écran d'état d'avancement indique les éléments dont vous disposez actuellement.



Ecran d'état d'avancement:

1. Vie
2. Epée large
3. Armure de chevalier
4. Bouclier léger
5. Bottes de cuir
6. Casque
7. Potion revitalisante
8. Rouleau à Catherine (quand cet objet apparaît sur la liste, c'est une indication subtile pour les joueurs qu'ils doivent chercher un objet "important").
9. Gant
10. Bombe
11. Tornade
12. Boule de feu
13. Eclair
14. Bottes ailées
15. Clé
16. Lettre à Betty (comme pour le rouleau à Catherine, le joueur avisé comprendra à demi-mots).

- ① Résistance de l'armure
- ② Puissance de l'épée
- ③ Résistance de bouclier
- ④ Armes magiques
- ⑤ Clé pour ouvrir la porte vers le lieu suivant.
- ⑥ Type des bottes
- ⑦ Objets spéciaux importants
- ⑧ Potion magique
- ⑨ Equipement spécial



Vous pourrez voir tous les objets qui sont en votre possession en faisant apparaître l'écran d'état d'avancement. Pour ce faire, appuyez sur la touche de pause de la console. Sur cet écran, vous verrez le type et la puissance relative de l'épée, du bouclier, de l'armure et des bottes actuellement en votre possession.

En outre, le nombre et le type des armes magiques (bombes, tornades, boules de feu et éclairs) ainsi que la présence de tout équipement spécial (casque, gant et bottes ailées) sont également indiqués.

Si vous possédez la potion revitalisante, la clé qui permet d'ouvrir la porte vers le lieu suivant, ou n'importe quel objet "spécial" dont vous avez besoin dans votre quête, ils sont affichés et indiqués en bas de l'écran d'état d'avancement.

La poursuite commence

Vous commencez la partie avec rien. Heureusement, les habitants de la ville sont de votre côté, de sorte que pour que vous commenciez avec une chance de vous en sortir, le maire du premier lieu vous remet une épée et une vieille potion qui est censée avoir le pouvoir de redonner la vie. C'est déjà quelque chose! Mais à partir de là, vous allez devoir gagner vous-même tout ce dont vous aurez besoin.

A mesure que vous progresserez dans les divers lieux, vous allez rencontrer des objets d'importance différente. Ce sont:

Les trésors

Le Garçon Merveilleux est récompensé chaque fois qu'il abat un ennemi. La façon dont il est récompensé varie, mais ce sera toujours par un trésor. Avec ces trésors, le Garçon Merveilleux pourra acheter des armes neuves et plus puissantes, des objets magiques et autres objets. En outre, des trésors secrets sont cachés tout le long de son chemin. Ces trésors sont décrits ci-dessous, mais il vous faudra trouver où ils sont.

① L'OR

Vous gagnez des pièces d'or quand vous tuez un monstre. Le bruit court que les habitants de la ville ont caché des réserves d'or supplémentaires sur le chemin, mais personne ne semble savoir où.



①

② LA CARAFE D'EAU EN OR

- 500 points

Quand certains soldats ennemis sont abattus, des objets spéciaux en or massif apparaissent. Mais il y a un truc pour les trouver; du moins c'est ce que l'on dit!

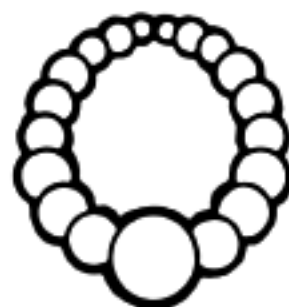


②

③ LES COLLIERS EN OR

- 1 000 points

On raconte que la déesse Amélian a laissé plusieurs de ses colliers près des monstres. Mais de quels monstres s'agit-il?



③

④ LA BALANCE EN OR

- 1 000 points

La vérité et la justice prévalent toujours. Où ont-ils bien pu cacher cette balance?



④

⑤ LE MIROIR EN OR

- 2 000 points

Miroir, miroir sur le mur, où es-tu caché? Personne ne veut le dire.



⑤

⑥ LA HARPE EN OR

- 5 000 points

La harpe joue un air merveilleux; certaines sont cachées à l'intérieur d'un garde-chiourme.



⑥

⑦ LA COURONNE D'OR

- 10 000 points

Ce n'est pas facile de trouver la couronne; on y perd deux fois la vie; cela en dit assez.



⑦

⑧ LES SABLIER

Des sabliers de gratification sont cachés dans plusieurs endroits du chemin très difficiles d'accès. Quand vous en trouvez un, le vôtre recommence automatiquement à zéro.



⑧

⑨ LES PETITS COEURS

Des cœurs de différentes dimensions sont également cachés le long de votre route. Si vous trouvez un petit cœur, votre vie se rallonge de ce montant.



⑨

⑩ LES GRPS CPEIRS

De temps en temps vous allez trouver un gros cœur dans votre quête. C'est l'objet le plus précieux car il signifie que votre vie va être réapprovisionnée à plein.



⑩

⑪ LE GANT - Coûte 20 pièces d'or.

Si vous trouvez le gant super dans un magasin, achetez-le parce qu'il multiplie par deux votre puissance de frappe pendant un certain temps.



⑪

⑫ LE CASQUE - Coûte 25 pièces d'or.

En coiffant le casque, vous doublez votre puissance de protection. Mais malheureusement, toutes les bonnes choses ont une fin, et le casque disparaît si vous êtes attaqué plusieurs fois.



⑫

⑬ LES BOTTES AILÉES -

Coûtent 30 pièces d'or.

Quand vous trouvez les bottes ailées dans un magasin, cela veut généralement dire que vous arrivez à une section difficile de votre voyage. Chaussez-les et vous volerez au-dessus des obstacles.



⑬

⑭ LA POTION REVITALISANTE -

Coûte 100 pièces d'or.

Si vous avez utilisé toute la potion qui vous a été donnée au début de la partie, vous pourrez vous en procurer d'autre dans certains magasins.

NOTE: Si vous avez déjà un flacon de potion, vous n'en verrez pas apparaître d'autre tant que votre flacon ne sera pas vide.



⑭

⑮ LA CAPE MYSTÉRIEUSE

Cet objet puissant ne s'achète pas dans les magasins, mais cela vaut la peine de le chercher parce qu'il vous rendra provisoirement invisible à tous les monstres mauvais.



⑮

⑯ LA LETTRE À CATHERINE

Certains objets ne peuvent être ni achetés ni trouvés sur le chemin. Ils vous seront donnés gratuitement. Mais par qui? Et qui est Cathy?



⑯

⑪ LA NOTE À BETTY

Betty est serveuse de bar, mais qui veut lui écrire?

Peut-être quelqu'un qui travaille en même temps qu'elle?



⑪

⑫ LA FLÛTE

Jouez un air dans un endroit dégagé, et écoutez l'air qui vous revient.



⑫

⑬ L'ÉTOILE AMULETTE

Vous aurez besoin de l'étoile; et nous pouvons vous dire ceci: vous aurez droit à un coup, mais faites bien attention de ne pas rater.



⑬

⑭ L'EMBLÈME DE HÉROS

Procurez-vous l'emblème le plus tôt possible; elle ne vient ni d'une femme ni d'un homme.



⑭

⑮ LA CLOCHE

Quand vous l'entendez qui tinte si mélodieusement, changez de direction.



⑮

⑯ LE RUBIS

Le rubis sera la lumière qui vous guidera, si du moins vous le laissez vous mener au combat!



⑯

LES PORTES, LES MAGASINS ET LES PIÈCES

La quête du Garçon Merveilleux, ce n'est pas seulement un chemin semé d'or, de trésors et de quelques monstres. Dans cette aventure, il y a différentes options que vous pourrez explorer.

Tout d'abord, il y a des dizaines de portes différentes que le Garçon Merveilleux peut ouvrir, franchir et examiner.

Certaines ouvrent des magasins où vous pourrez acheter des armes. D'autres ouvrent des pièces dans lesquelles le Garçon Merveilleux pourra recueillir des informations précieuses. Certaines sont des pièges qui abritent un adversaire puissant. D'autres encore sont invisibles et vous devrez les trouver par tâtonnements. D'autres enfin conduisent à l'étape suivante, mais vous ne pourrez les ouvrir qu'avec une clé spéciale qui est cachée quelque part dans le coin.

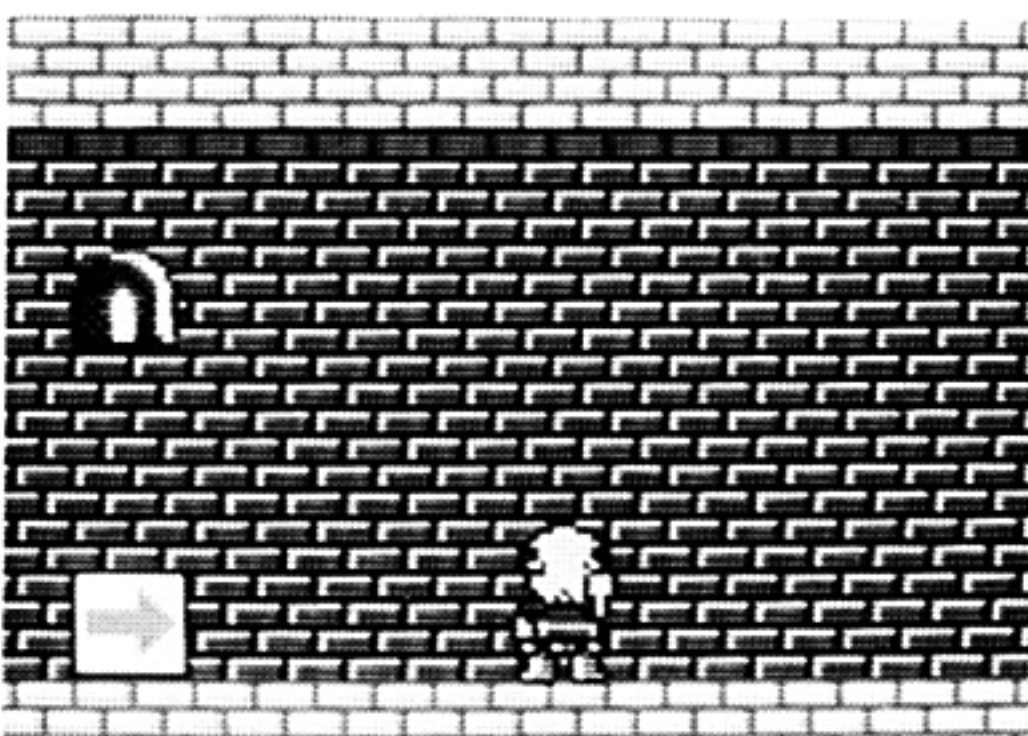
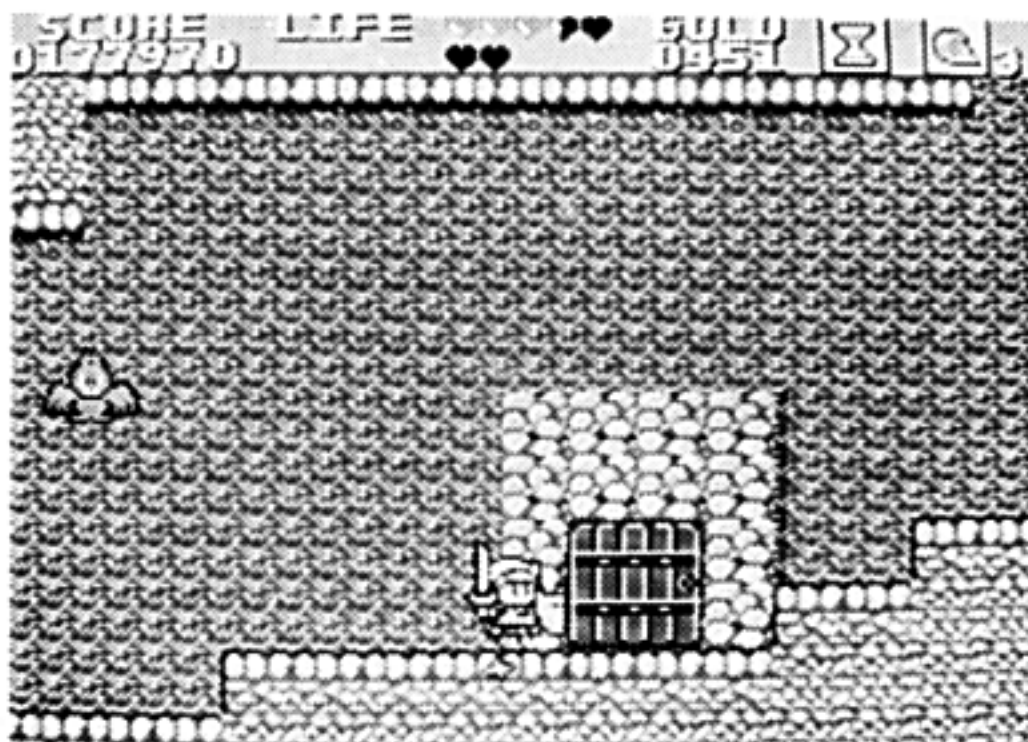
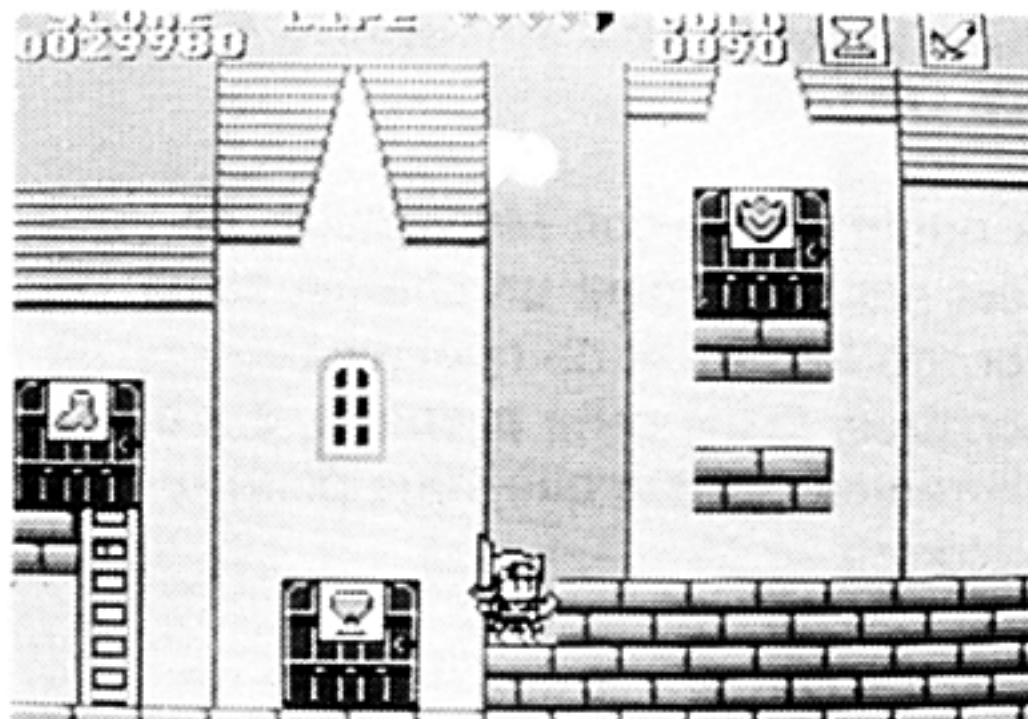
Les magasins

Dans tout le Pays des Monstres il y a des magasins où vous pourrez acheter beaucoup de trésors et d'armes. Au début de votre quête, les magasins sont très visibles. Ils ont de grandes portes de bois et sont surmontés d'enseignes. Dans ces lieux, le pouvoir et l'influence du dragon sont minimales, et les commerçants peuvent faire leurs affaires comme par le passé.

Mais à mesure que le Garçon Merveilleux avance dans le Pays des Monstres et se rapproche du dragon, les magasins deviennent de plus en plus difficiles à trouver, et la plupart n'ont que des portes en bois. Les commerçants, qui sont plus près du dragon, font attention à qui ils servent. En outre, certains magasins ont été pris par les chefs de zone du dragon et sont en réalité des pièges qui se referment sur les visiteurs sans méfiance.

Quand vous vous rapprochez encore davantage du dragon, les commerçants craignent pour leur vie. Ils font toujours leurs affaires, mais leurs portes sont complètement camouflées et invisibles. Seuls les clients habituels savent où se trouvent ces magasins.

Le Garçon Merveilleux doit trouver tous les magasins pour obtenir des armes plus puissantes.



Il y a quatre types de magasins:

① LE MAGASIN DE BOTTES

Ici, si le Garçon Merveilleux a amassé suffisamment d'or, il pourra se procurer des bottes qui lui permettront de sauter plus haut et de courir plus vite. Ces bottes sont:

Les bottes en tissu -

Elles coûtent 50 pièces d'or

Les bottes en cuir -

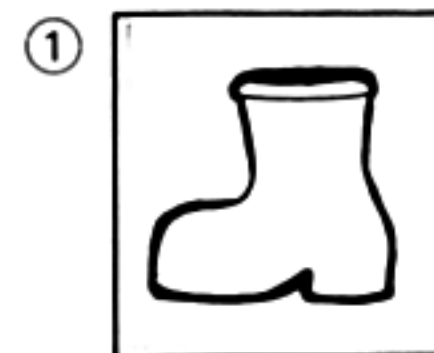
Elles coûtent 80 pièces d'or

Les bottes en céramique -

Elles coûtent 180 pièces d'or

Les bottes légendaires -

Elles coûtent 350 pièces d'or



② LE MAGASIN D'ARMURES

Dans ce magasin, vous pourrez vous procurer une armure ayant une plus grande puissance de protection. Plus l'armure est chère, moins le Garçon Merveilleux sera blessé quand il sera touché par le feu ennemi. Les différents types d'armure sont:

L'armure légère -

Coûte 40 pièces d'or

L'armure lourde -

Coûte 100 pièces d'or

L'armure de chevalier -

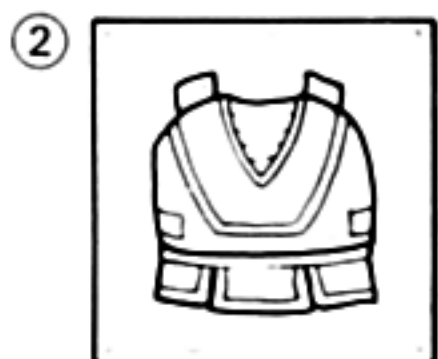
Coûte 150 pièces d'or

L'armure dure -

Coûte 360 pièces d'or

L'armure légendaire -

Coûte 540 pièces d'or



③ LE MAGASIN DE BOUCLIERS

Les boucliers protègent le Garçon Merveilleux des coups de feu directs de ses adversaires. A mesure que le Garçon Merveilleux progresse dans les différents lieux, l'ennemi devient plus fort et ses armes aussi. Le Garçon Merveilleux doit accroître la résistance de son bouclier pour pouvoir continuer à repousser le feu du monstre. Les différents boucliers qui existent sont:

Le bouclier léger -

Coûte 40 pièces d'or

Le bouclier de chevalier -

Coûte 120 pièces d'or

Le bouclier dur -

Coûte 250 pièces d'or

Le bouclier légendaire -

Coûte 350 pièces d'or



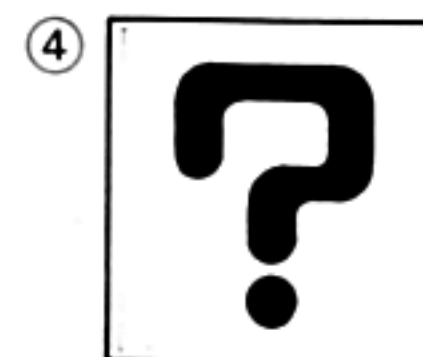
④ LE MAGASIN D'OBJETS MAGIQUES

Des armes spéciales et des objets magiques pourront être achetés à un prix relativement bas dans ces magasins. Ces objets pourront aider le Garçon Merveilleux dans son voyage à travers les couloirs ou dans sa lutte contre les chefs de zone. Les objets que vous pourrez acheter sont:

La bombe -

Coûte 10 pièces d'or

- Elle roule par terre et affaiblit tous les ennemis qu'elle touche.



La boule de feu -

Coûte 20 pièces d'or

- Elle vole dans les airs pour attaquer les monstres.



La tornade -

Coûte 30 pièces d'or

- Elle tournoie sur le sol, encerclant et attaquant l'ennemi.



L'éclair -

Coûte 50 pièces d'or

- C'est un charme puissant. Tous les ennemis qui se trouvent dans la partie supérieure de l'écran seront automatiquement affaiblis.

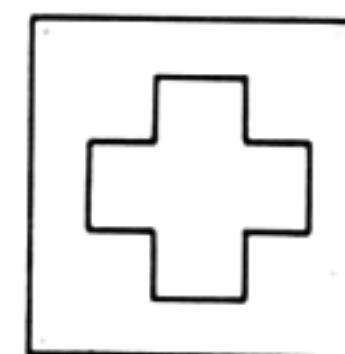


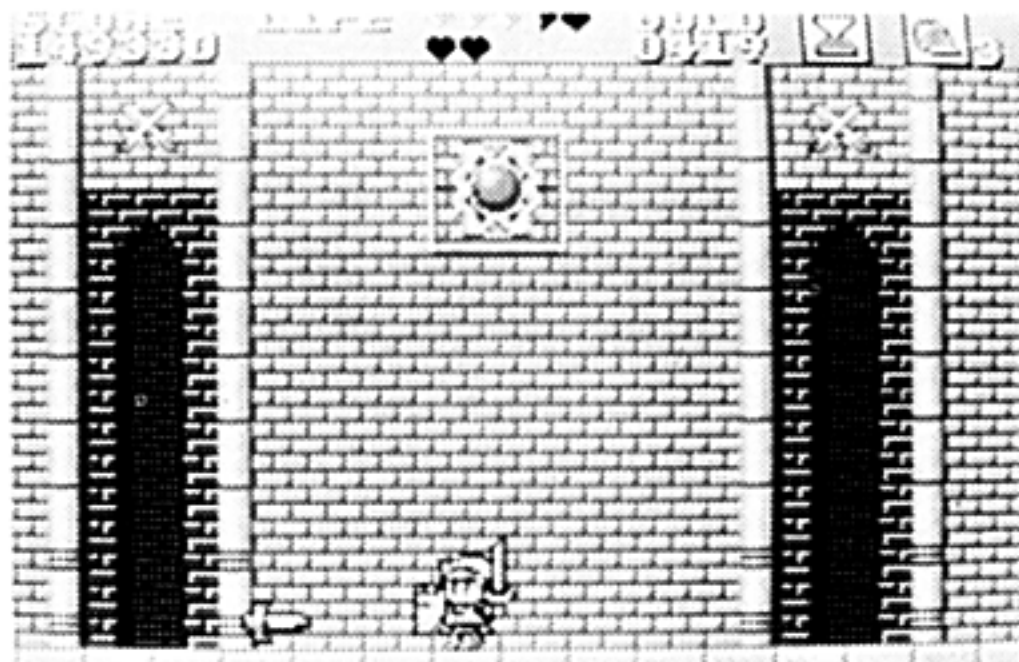
⑤ LES PIÈCES:

En plus des magasins, le Garçon Merveilleux peut entrer dans plusieurs types de pièces différentes. Dans ces endroits il pourra obtenir des informations ou une aide précieuses. Ces pièces comprennent:

- La taverne - On dit que le tavernier sait tout sur tout le monde. Prenez-y un verre ou deux et écoutez ce que le tavernier a à dire sur le Pays des Monstres.
- La salle de la diseuse de bonne aventure - Pendant que la diseuse de bonne aventure regarde dans sa boule de cristal, écoutez ce qu'elle a à dire! Elle pourra parfois vous prédire ce qui vous arrivera dans l'avenir!
- Hôpital - Si votre niveau 'énergie est bas, c'est à l'hôpital que vous devez aller. Pour quelques pièces d'or, vos coeurs de vie vont tous redevenir rouges. Et le sable de votre sablier reviendra à son niveau du début.

⑤

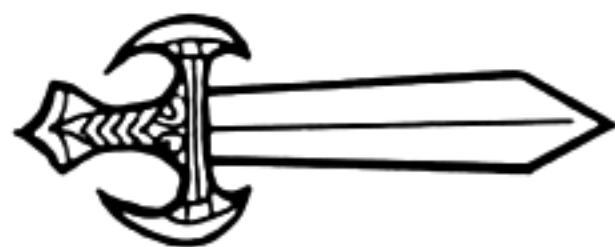




⑥ LES ZONES DES CHEFS:

Quelque part à chacune des étapes se trouve l'un des chefs acolytes du dragon. Si vous entrez dans sa pièce, la porte se verrouille automatiquement et vous ne pourrez pas en sortir tant que vous n'aurez pas vaincu le chef. Si vous gagnez la bataille, soit vous recevez la clé de la porte vers le lieu suivant avec de l'argent, soit vous obtenez une épée plus puissante. Les épées ne peuvent être obtenues qu'à la suite d'un combat avec l'un des chefs, et les différents types d'épée que vous pourrez recevoir sont:

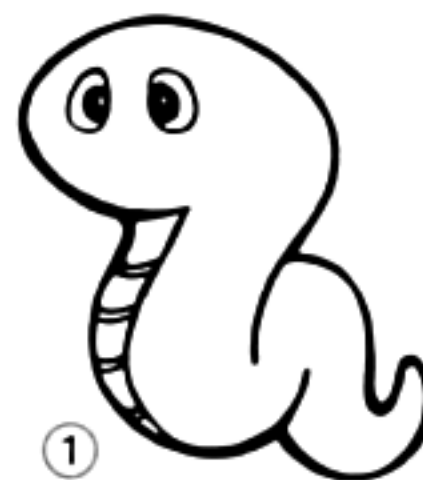
- L'ÉPÉE LARGE
- LA GRANDE ÉPÉE
- L'ÉPÉE EXCALLIBUR
- L'ÉPÉE LÉGENDAIRE



Découvrez l'ennemi

Dans le Pays des Monstres, vous avez peu d'amis mais de nombreux ennemis. Les différents types de monstres que vous allez rencontrer sont:

- ① SNAKE
200 points



- ② PYTHON
200 points



- ③ ANACONDA
200 points



- ④ MALKONID
200 points



- ⑤ GOBLET
300 points



- ⑥ GOBLINT
300 points



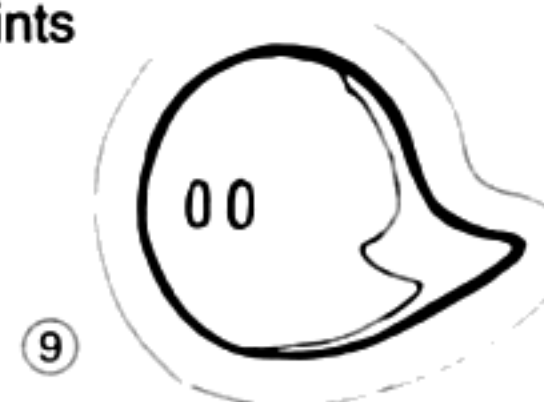
- ⑦ FANG BAT
300 points



- ⑧ VAMPIRE BAT
500 points



- ⑨ EEL WHIPS
200 points



⑩ GHOST
30 000 points



⑩

⑪ JELLYFISH
200 points



⑪

⑫ SNAPPER CRAB
500 points



⑫

⑬ ALLEE RAT
500 points



⑬

⑭ MASTER RAT
800 points



⑭

⑮ MADMAN
500 points



⑮

⑯ TARMAN
800 points



⑯

⑰ ROHPAH
500 points



⑰

⑱ OCTOPUS
500 points



⑱

Outre les monstres, le Dragon a recruté le plus puissant ennemi qui soit comme chef de la fin de chaque étape. Les monstres sont:

① DEATH MASTERS
2 000 points



①

② KING VAMPIRE
2 000 points



②

③ MASTER MYCONID
2 000 points



③

④ MINI-DEATH MASTER
1 000 points

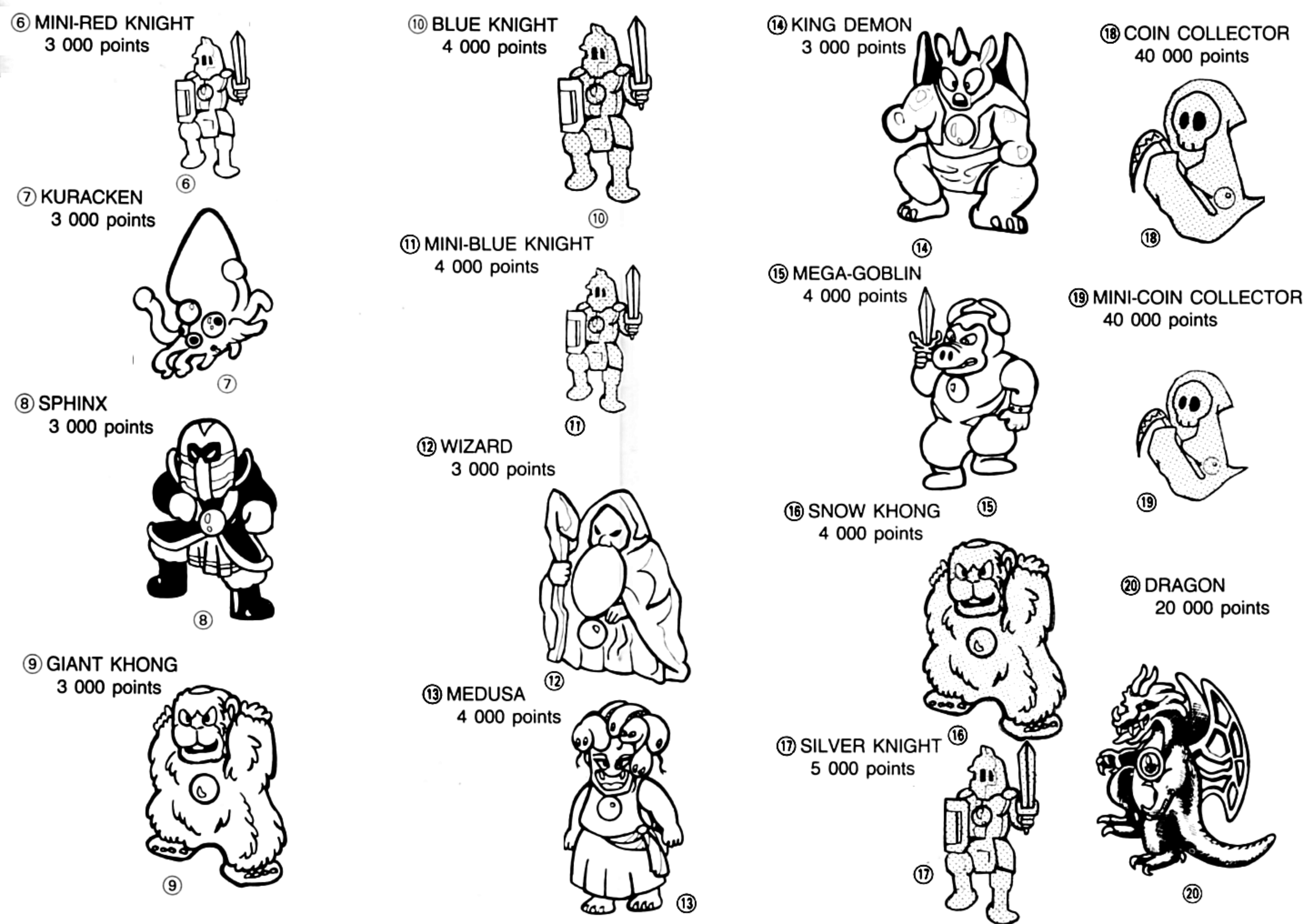


④

⑤ RED KNIGHT
3 000 points



⑤



Quelques conseils utiles

- On dit que l'argent pousse sur les arbres. Allez l'y cueillir!
- Tous les nuages ont une doublure en argent. Dans ce jeu, elle est en or.
- Si vous êtes à court de temps, arrêtez-vous dans une taverne. Le fil du temps s'inverse.
- Quand vous êtes au bar, consommez plutôt deux boissons qu'une.
- Si vous terminez une étape avec tous vos cœurs rouges, vous recevez 10 000 points supplémentaires.
- Regardez la couleur du point du chef de la fin de l'étape. Elle passe du bleu au vert, puis au jaune, à l'orange et enfin au rouge à mesure que vous luttez avec lui.
- Si la diseuse de bonne aventure vous dit qu'"il n'y a rien à dire", c'est que vous avez manqué une des étapes précédentes ou que vous avez oublié d'y faire quelque chose.

SEGA[®]

Printed in Japan