

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

SEGA®

WONDER BOY

**Para Commodore 64/128,
ZX Spectrum 48 K/128 K
y Amstrad**

PROEIN SOFT LINE
28001 Madrid
Velázquez, 10 - 5.º dcha.

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA DATASSETTE Y UNIDAD DE DISCOS COMMODORE

Unidad de discos Commodore 64/128

1. Enciende tu unidad de discos y ordenador.
2. Si usas un Commodore 128, escribe lo siguiente: GO 64 y pulsa «RETURN»; Y y pulsa «RETURN».
3. Inserta el disco en su unidad de discos con la etiqueta hacia arriba.
4. Conecta el joystick en el port 2.
5. Escribe LOAD «*», 8, 1 y pulsa «RETURN». Al cabo de un rato, el título aparecerá en la pantalla.

Datassette Commodore 64/128

1. Enciende tu ordenador. Si usas un Commodore 128, escribe lo siguiente: GO 64 y pulsa «RETURN»; Y y pulsa «RETURN».
2. Inserta la cassette Wonder Boy en tu datassette con la cara A hacia arriba, asegurándote de que esté completamente rebobinada.
3. Conecta el joystick en el port 2.
4. Mantén apretada la tecla SHIFT mientras pulsas RUN/STOP.

CONTROLES

- F1: un solo jugador.
- F3: dos jugadores.
- F5: conecta/desconecta la música.
- F7: pausa.
- Z: izquierda.
- X: derecha.
- =: salto.
- SPACE: más rápido / salto mayor / tirar el hacha.

Wonder Boy empieza en un viaje largo y peligroso, cuya última misión es rescatar a su novia, Tina, secuestrada por el malvado King. King vive en un lugar lejano, atravesando siete territorios desconocidos y peligrosos. Cada territorio está formado por cuatro zonas, y cada zona consiste en cuatro áreas. Cuando hayas llegado al final de cada territorio, tendrás que luchar contra un ogro enfurecido para llegar al siguiente nivel.

En el camino, salta por encima de varios objetos, incluyendo piedras y hogueras, y mata a atacantes inoportunos, tales como abejas, serpientes y sapos asesinos. En cuanto veas un huevo gigante, ábrelo, pues siempre guarda algo para ti, como un patin o un hada benéfica, que te protegerán por un rato.

No olvides aumentar tu fortaleza y sumar puntos extras comiendo frutas exóticas o cualquier bocado que encuentres.

DESCRIPCION DE LA PANTALLA

En el margen superior izquierdo de la pantalla se muestra el número de vidas. Justo debajo hay un recuadro que mostrará el hacha de piedra en el caso de que haya sido recogida.

A continuación, a la derecha del recuadro, hay tres figuras representando las primeras tres zonas; tras sobrepasar una zona, la figura respectiva se ilumina. Cuando la última de las tres figuras se ha iluminado, éstas se desplazarán a la izquierda para dar lugar a una nueva zona a sobrepasar.

En mitad de la parte superior se muestra tu puntuación y la máxima obtenida. Debajo de esto se encuentra el medidor de vitalidad, el cual puede ser incrementado recogiendo ciertos objetos o sobrepasando con éxito una zo-

na. Debes llegar al final de una zona para que se ponga a cero. Cualquier cantidad de vitalidad que sobre al final de una zona se convertirá en puntuación extra.

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA EL CASSETTE DEL ZX SPECTRUM 48 K/128 K

ZX Spectrum 48 K

1. Asegúrate de que la conexión EAR del Spectrum se halle conectada a la entrada EAR de la grabadora.

2. Inserta la cassette en la grabadora, con la cara A hacia arriba, y rebobinala hasta el principio.

3. Escribe LOAD **.

4. Pulsa la tecla ENTER.

5. Pulsa el botón PLAY en la grabadora.

6. Después de algunos segundos, el título debe aparecer seguido de una pantalla completa. Si no se sigue esta secuencia de carga, ajusta el volumen en la grabadora y repite todas las operaciones anteriores.

7. Sigue las instrucciones de la pantalla. Los diferentes niveles de juego se encuentran en la cara B de la cinta.

ZX Spectrum 128 K

1. Introduce la cassette en la grabadora, con la cara A hacia arriba, y rebobinala hasta el principio.

2. Selecciona el TAPE LOADER y aprieta la tecla PLAY en la grabadora.

3. Los cuatro niveles de juego se cargarán en la computadora desde la cara A.

CONTROLES

- 1: Un solo jugador.
- 2: Dos jugadores.
- ENTER: Pausa.
- O: Izquierda.
- P: Derecha.
- Q: Salto.

Cualquier tecla de la fila de abajo del teclado: correr más deprisa/mayor salto/arrojar hacha.

SYMBOL SHIFT y BREAK: recomenzar el juego.

El programa automáticamente busca joystick Sinclair y Kempston.

Wonder Boy empieza en un viaje largo y peligroso cuya última misión es rescatar a su novia, Tina, secuestrada por el malvado King. King vive en un lugar lejano, atravesando siete territorios desconocidos y peligrosos. Cada territorio está formado por cuatro zonas, y cada zona consiste en cuatro áreas. Cuando hayas llegado al final de cada territorio tendrás que luchar contra un ogro enfurecido para llegar al siguiente nivel.

En el camino, salta por encima de varios objetos, incluyendo piedras y hogueras, y mata a atacantes inoportunos, tales como abejas, serpientes y sapos asesinos. En cuanto veas un huevo gigante, ábrelo, pues siempre guarda algo para ti, como un patin o un hada benéfica, que te protegerán por un rato.

No olvides aumentar tu fortaleza y sumar puntos extras comiendo frutas exóticas o cualquier bocado que encuentres.

DESCRIPCION DE LA PANTALLA

En el margen superior izquierdo de la pantalla se muestra el número de vidas. Justo debajo hay un recuadro que mostrará el hacha de piedra en el caso de que haya sido recogida.

A continuación, a la derecha del recuadro, hay tres figuras representando las primeras tres zonas; tras sobrepasar una zona, la figura respectiva se ilumina. Cuando la última de las tres figuras se ha iluminado, éstas se desplazarán a la izquierda para dar lugar a una nueva zona a sobrepasar.

En mitad de la parte superior se muestra tu puntuación y la máxima obtenida. Debajo de esto se encuentra el medidor de vitalidad, el cual puede ser incrementado recogiendo ciertos objetos o sobrepasando con éxito una zona. Debes llegar al final de una zona para que se ponga a cero. Cualquier cantidad de vitalidad que sobre al final de una zona se convertirá en puntuación extra.

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA CASSETTE/UNIDAD DE DISCOS DEL AMSTRAD

Cassete Amstrad

Ordenador con cassette incorporado (como, por ejemplo, el CPC 464).

Aprieta simultáneamente la tecla CTRL y la pequeña de ENTER.

Ordenador con unidad de discos incorporada que usa una grabadora externa (como, por ejemplo, el CPC 6128).

Escribe ¡DISC (¡ se obtiene con [d] mayúscula) y a continuación pulsa RETURN, para después escribir RUN * DISC seguido de RETURN.

Unidad de discos Amstrad

Ordenador con cassette incorporado que usa una unidad de discos adicional (por ejemplo, el CPC 464).

Escribe ¡DISC (¡ se obtiene con [d] mayúscula) y a continuación pulsa RETURN, para después escribir RUN * DISC seguido de RETURN.

Ordenador con unidad de discos incorporada (como el CPC 6128).

Escribe RUN * DISC y pulsa RETURN.

CONTROLES

Acción joystick

- 1 solo jugador.
- 2 jugadores.
- Detener temporalmente el juego.
- Música encendida/apagada.
- Salto: hacia arriba.
- Correr a la derecha: hacia la derecha.
- Correr a la izquierda: hacia la izquierda.
- Arrojar piedra/hacha: botón de joystick.
- Correr más deprisa: botón de joystick.
- Salto alto: botón de joystick.

Teclado

- 1 solo jugador: 1.
- 2 jugadores: 2.
- Detener temporalmente el juego: ESC.
- Música encendida/apagada: DEL.
- Salto: Q o J.
- Correr a la derecha: [o X.
- Correr a la izquierda: [d] o Z.
- Arrojar piedra/hacha: barra espaciadora o SHIFT.

- Correr más deprisa: barra espaciadora o SHIFT.
- Salto alto: barra espaciadora o SHIFT.

Wonder Boy empieza en un viaje largo y peligroso cuya última misión es rescatar a su novia, Tina, secuestrada por el malvado King. King vive en un lugar lejano, atravesando siete territorios desconocidos y peligrosos. Cada territorio está formado por cuatro zonas y cada zona consiste en cuatro áreas. Cuando hayas llegado al final de cada territorio tendrás que luchar contra un ogro enfurecido para llegar al siguiente nivel.

En el camino, salta por encima de varios objetos, incluyendo piedras y hogueras, y mata a atacantes inoportunos, tales como abejas, serpientes y sapos asesinos. En cuanto veas un huevo gigante, ábrelo, pues siempre guarda algo para ti, como un patín o un hada benéfica, que te protegerán por un rato.

No olvides aumentar tu fortaleza y sumar puntos extras comiendo frutas exóticas o cualquier bocado que encuentres.

DESCRIPCION DE LA PANTALLA

En el margen superior izquierdo de la pantalla se muestra el número de vidas. Justo debajo hay un recuadro que mostrará el hacha de piedra en el caso de que haya sido recogida.

A continuación, a la derecha del recuadro, hay tres figuras representando las tres primeras zonas; tras sobrepasar una zona, la figura respectiva se ilumina. Cuando la última de las tres figuras se ha iluminado, éstas se desplazarán a la izquierda para dar lugar a una nueva zona a sobrepasar.

En mitad de la parte superior se muestra tu puntuación y la máxima obtenida. Debajo de esto se encuentra el medidor de vitalidad, el cual puede ser incrementado recogiendo ciertos objetos o sobrepasando con éxito una zona. Debes llegar al final de una zona para que se ponga a cero. Cualquier cantidad de vitalidad que sobre al final de una zona se convertirá en puntuación extra.

Envíenos esta hoja debidamente rellena y le informaremos de las novedades en software de **Activision**.

Diríjala en sobre franqueado y cerrado a:

PROEIN, S. A.

Velázquez, 10 - 5.º dcha.

28001 Madrid

NOMBRE _____

DIRECCION _____

CIUDAD Y CODIGO POSTAL _____