

SUPER WONDER BOY

**SPECTRUM, AMSTRAD,
COMMODORE**

WONDER BOY EN LA TIERRA DE LOS MONSTRUOS

¡Wonderboy ha vuelto! Esta vez como un adolescente aventurero que debe de matar al feroz Dragón MEKA, que lanza fuego por la boca, para que la paz vuelva a Wonderiand. La lucha tendrá lugar contra los monstruos más malvados que jamás se han conocido. Diabólicas anacondas, vampiros sedientos de sangre, fanáticos hombres de barro y esqueletos aullantes, por nombrar sólo a unos pocos. Recoge los tesoros que hay a lo largo del camino para que te den fortaleza y protegerte. Recoge las pociones reanimadoras para ayudar tu recorrido a través de cinco niveles; torbellinos para las grandes batallas y botas con alas para volar.

Tienes por delante el mayor desafío: una aventura de pesadilla de las fuerzas del bien contra las del mal. ¡Una vez más las gentes de Wonderland, amantes de la paz, dependen de SUPER WONDERBOY para ser liberadas de la garra opresora de MEKA y sus monstruos asesinos!

INSTRUCCIONES DE CARGA

C64 Cassette

Mete la cinta en tu cassette. Mantén apretada la tecla SHIFT y pulsa RUN/STOP.

C64 Disco

Mete el disco en la unidad. Teclea LOAD""",8,1 y después pulsa RETURN.

C128

Teclea GO64 y entonces pulsa RETURN. Teclea Y cuando la pantalla te lo indique y después RETURN. Sigue entonces las instrucciones apropiadas para el C64.

Spectrum Cassette

Mete la cinta en el cassette y teclea LOAD"". Pulsa entonces ENTER y luego PLAY en el cassette.

Amstrad Disco

Mete el disco en la unidad. Teclea RUN" DISC y pulsa ENTER.

CONTROLES

JOYSTICK	IZQUIERDA	IZQUIERDA
JOYSTICK	DERECHA	DERECHA
JOYSTICK	ARRIBA	ARRIBA
JOYSTICK	ABAJO	ABAJO
JOYSTICK	ABAJO + FUEGO	DISPARAR ARMA ESPECIAL
JOYSTICK	FUEGO	FUEGO
TECLADO	BARRA ESPACIADORA	ENTRAR POR UNA PUERTA
P	PAUSA	

En el Spectrum y Amstrad habrá que pulsar 1/2/3 para las opciones en las tiendas en vez de mover el cursor con el joystick y seleccionar con el botón de fuego como en todas las demás versiones.

CONTROLES DEL TECLADO EN EL SPECTRUM

Saltar hacia arriba: S

Izquierda: N

Derecha: M

Abajo: X

Arma especial: ABAJO y FUEGO

Fuego: CAPS SHIFT o SIMBOL SHIFT
Barra espaciadora: LLAMAR (SE USA PARA ENTRAR EN LAS PUERTAS).
P: PAUSA
Q: ABANDONAR.

DIFICULTADES DE CARGA

Estamos siempre intentando mejorar la calidad de nuestros productos y hemos empleado altos controles de calidad para ofrecerte este producto. Si tienes alguna dificultad mientras estás cargando, es más probable que se deba a un fallo que al producto en sí. Por ello te sugerimos que apagues el ordenador y vuelvas a repetir las instrucciones de carga cuidadosamente, comprobando que estás usando las instrucciones adecuadas para tu ordenador y software. Si continúas teniendo problemas, consulta el Manual de Usuario que acompaña a tu ordenador o pregunta a tu vendedor de software para que te aconseje. En el caso de que persistan las dificultades, y hayas comprobado todos los posibles defectos de carga, te sugerimos que devuelvas el juego al lugar donde lo adquiristes.

CREDITS

SUPERWONDERBOY™ and SEGA are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd. Japan © SEGA 1987, 1989.

Marketed and distributes by Activision (UK) Ltd.

C64 Music by: Jim Smat.

Amstrad/Spectrum sound fx by: David Whittaker.

Amiga/ST music by: Davis Whittaker.

Coding by: Images Design.

A Software Studios Productions.