Wonder Boy™
in Monster Land™



SEGA

The Wonder Boy Story

A long, long time ago there was a very young boy by the name of Bock Lee Temjin. His friends just called him Tom-Tom.

One day he and his best friend Tanya were playing when the evil King came, grabbed Tanya, and took her away to his woodland kingdom.

Tom-Tom was very angry. He wanted Tanya back, so he set off to rescue her. He looked everywhere. He traveled through deep forests, dark caves and even across oceans. Eventually he found the woodland kingdom, fought with and defeated the evil King, and rescued his girlfriend Tanya.

Word of Tom-Tom's daring and courageous adventure soon spread throughout Wonder Land. The people were very proud of him and gave Tom-Tom the highest honor of all the legendary name of Wonder Boy.

With the evil King defeated, Wonder Land returned to its original quiet and peaceful state.

But nothing lasts forever. . . . . .

Die Geschichte des Wunderknaben

Vor langer, langer Zeit lebte ein sehr junger Knabe mit dem Namen Bock Lee Temjin. Seine Freunde nannten ihn einfach Tom-Tom.

Eines Tages spielten er und seine beste Freundin Tanya, als der böse König kam, Tanya an sich riß und sie zu seinem bewaldeten Königreich mitnahm.

Tom-Tom war sehr zornig. Da er Tanya wiederhaben wollte, machte er sich auf den Weg, sie zu retten. Er suchte überall. Er reiste durch tiefe Wälder, dunkle Höhlen und selbst über Ozeane. Schließlich fand er das bewaldete Königreich, kämpfte mit und besiegte den bösen König und rettete seine Freundin Tanya.

Tom-Toms kühnes und tapferes Abenteuer wurde bald im ganzen Wunderland bekannt. Die Leute waren sehr stolz auf Tom-Tom, und sie erwiesen ihm die höchste Ehre von allen - durch Verleihung des legendären Namens Wunderknabe.

Nachdem der König besiegt war, kehrte im Wunderland wieder der sein ursprünglicher ruhiger und friedlicher Zustand ein.

The Story Continues

Eleven years have gone by. For over one decade the kingdom of Wonder Land was a paradise. Everyone and everything lived in harmony together.

The peace was broken when a ferocious fire breathing dragon appeared out of nowhere and took over Wonder Land with an army of evil, monsterous henchmen. Wonder Land was immediately thrown into utter chaos.
Not knowing how to fight, the people were quickly taken over and the tranquil and serene kingdom was transformed into a land of demons and devils.

Wonder Land was now a Monster Land.

The terror-stricken people could do nothing. But they remembered a brave lad who, years before, had single-handedly come to the rescue.

Would he help the kingdom again?

Die Geschichte geht weiter

Elf Jahre sind seither vergangen. Über ein Jahrzehnt lang war das Königreich Wunderland ein Paradies. Alle und alles lebten harmonisch zusammen.

Der Friede war zu Ende, als ein wilder, feuerspeiender Drachen aus dem Nichts auftauchte, und das Wunderland mit einer Armee von bösen, abscheulichen Helfershelfern besetzte. Im Wunderland herrschte sofort völliges Chaos.
Da die Leute nicht wußten, wie sie kämpfen sollten, wurden sie schnell besiegt, und das friedliche, ruhige Königreich wurde in ein Land von Dämonen und Teufeln verwandelt.

Das Wunderland war jetzt ein Land der Ungeheuer.

Die schreckerfüllten Leute konnten nichts tun. Sie erinnerten sich aber an einen tapferen Burschen, der ihnen allein zu Hilfe kam.

Würde er dem Königreich ernent helfen?

"Wonder Boy, eleven years later"

Wonder Boy, now a teenager, was summoned. Realizing that he was Wonder Land's last hope, Wonder Boy set out on an incredible journey to rid the country of the demons and monsters . . . and to somehow find and destroy the invincible, evil MEKA dragon!

Der Wunderknabe, elf Jahre später

Der Wunderknabe, jetzt ein Teenager, wurde um Hilfe gebeten. Da er klar erkannte, daß er die letzte Hoffnung des Wunderlandes war, machte sich der Wunderknabe zu einer unglaublichen Reise auf, um das Land von den Dämonen und Ungeheuern zu befreien . . . und um auf irgendeine Weise den unbesiegbaren, bösen Drachen MEKA zu finden und zu besiegen.





The Twelve Locations in Monster Land

There are twelve different locations in Monsster Land through which you, as Wonder Boy, must travel. Each location has its own special beauty, valuable treasures, deep dark secrets, and hideous monsters. So be prepared for anything and everything. And remember your vow to destroy the dragon!

① City of Wonder Land
② Valley of Peace
③ Wizard's Castle
④ City of Baraboro
⑤ Mam Desert
⑥ Pyramid of Sphinx
⑦ Pororo Islands
⑧ Village of Cacti
⑨ Floating city of Tonnovia
⑩ Ice Castle
⑪ Undersea Kingdom of Catfish
⑫ Labyrinth of No End

Die zwölf Orte im Land der Ungeheuer

Im Land der Ungeheuer gibt es zwölf verschiedene Orte, die Sie als Wunderknabe durchqueren müssen. Jeder Ort hat seine eigene besondere Schönheit, wertvolle Schätze, tiefe und dunkle Geheimnisse sowie scheußliche Ungeheuer. Sie müssen daher auf alles gefaßt sein. Außerdem sollten Sie Ihr Gelübde nicht vergessen, den Drachen zu zerstören!

① Stadt Wunderland
② Tal des Friedens
③ Burg des Zauberers
④ Stadt Baraboro
⑤ Wüste Mam
⑥ Sphinx-Pyramide
⑦ Pororo-Inseln
⑧ Dorf Cacti
⑨ Schwimmende Stadt Tonnovia
⑩ Eisburg
⑪ Untersee-Königreich Catfish
⑫ Labyrinth ohne Ende



Taking Control

① DIRECTIONAL BUTTON (D-Button)

② BUTTON 1

③ BUTTON 2

The Directional Button (D-Button)

- When Pushed UP:
  Wonder Boy knocks on door and enters inside.
  Wonder Boy climbs up ladder.

- When Pushed DOWN:
  To use bombs, magic or special equipment.
  Wonder Boy climbs down ladder.

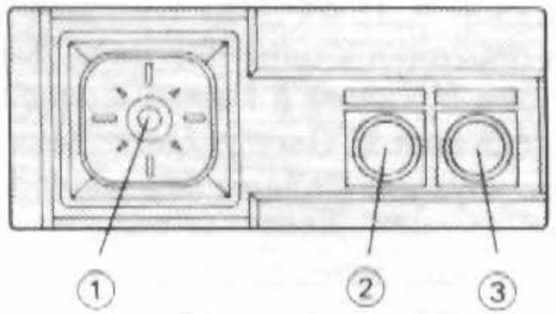
- When Pushed LEFT or RIGHT:
  To move Wonder Boy in that direction.
  To select from among various items in a room.

Steuerung

① Richtungstaste (D-Taste)

② TASTE 1

③ TASTE 2



Richtungstaste (D-Taste)

- Beim Drücken nach OBEN:
  Der Wunderknabe klopft an die Tür und tritt ein.
  Der Wunderknabe klettert die Leiter hinauf.

- Beim Drücken nach UNTEN:
  Zur Verwendung von Bomben, Wunderwaffen oder Sonderausrüstung.
  Der Wunderknabe klettert die Leiter hinunter.

- Beim Drücken nach LINKS oder RECHTS:
  Zum Bewegen des Wunderknaben in die betreffende Richtung.
  Zum Auswählen von verschiedenen Gegenständen in einem Raum.

Button 1:
- To attack with your sword.
- To buy an item in a room.

Button 2:
- To make Wonder Boy jump.
- To quickly skip through the story in a room.

Pause Button on Power Base:
- To switch from main screen to status screen.

Getting Started

Press Button 1 to start the game.
When the game begins, you will see this screen:

① Score
② Life Heart Meter
③ Amount of Gold
④ Hourglass Timer
⑤ Weapon Type

Taste 1
- Zum Angreifen mit dem Schwert.
- Zum Kaufen eines Gegenstandes in einem Raum.

Taste 2
- Um den Wunderknaben springen zu lassen.
- Zum schnellen Durchqueren eines Raums.

Pausentaste an der Power Base:
- Zum Umschalten vom Hauptschirmbild zum Zustandsschirmbild.

Spielbeginn

Die Taste 1 drücken, um mit dem Spiel zu beginnen.
Bei Spielbeginn sind die folgenden Einzelheiten auf dem Bildschirm zu sehen.

① Erzielte Punktzahl
② Lebensherzmesser
③ Goldmenge
④ Sanduhr-Zeitmesser
⑤ Waffenart



MAIN SCREEN:

On the main screen you can keep track of certain key items as you play the game:

- SCORE: As you defeat the various monsters you encounter you get points. Also if you pick up any hidden treasures along the way your score will increase. Points are important as you will get an additional Life Heart when your score reaches 100,000, 200,000, 300,000 and 400,000 points.

- LIFE HEART METER: The life hearts show the amount of energy you have left. You begin the game with 5 red hearts. Whenever you touch an enemy, get shot, or fall into the sea of lava or mountain of needles you will lose a portion of your energy. When all of your life hearts turn black, the game is over.

HAUPTSCHIRMBILD:

Auf dem Hauptschirmbild können Sie bestimmte wichtige Einzelheiten während des Spielens verfolgen:

- ERZIELTE PUNKTZAHL: Wenn Sie die verschiedenen Ungeheuer besiegen, die Ihnen begegnen, erhalten Sie Punkte. Außerdem erhöht sich Ihre Punktzahl, wenn Sie irgendwelche versteckte Schätze auf Ihrem Weg auflesen. Punkte sind wichtig, weil Sie ein zusätzliches Lebensherz erhalten, wenn Sie 100 000, 200 000, 300 000 und 400 000 Punkte erreichen.

- LEBENSHERZMESSER: Die Lebensherzen zeigen die Energiemenge an, die Ihnen noch zur Verfügung steht. Sie beginnen das Spiel mit 5 roten Herzen. Jedesmal wenn Sie einen Feind berühren, angeschossen werden oder in das Lavameer bzw. den Nadelberg fallen, verlieren Sie einen Teil Ihrer Energie. Wenn alle Ihre Lebensherzen schwarz werden, ist das Spiel zu Ende.

- AMOUNT OF GOLD: Gold is the type of money used in Monster Land. With enough money you can buy needed weapons, magic or even extra life heart energy. Some money is hidden. Look for it in unusual places.

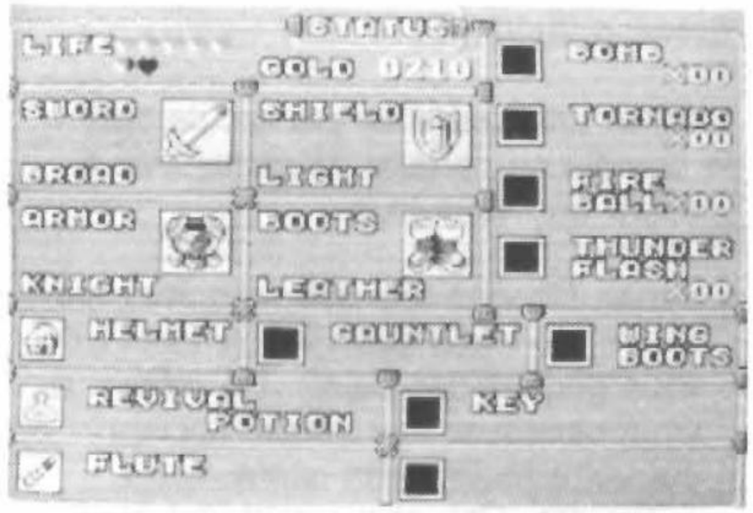
- HOURGLASS TIMER: Like in real life, everybody's 'sands of time' is limited. When all of the sand passes from the top to the bottom of the hourglass you will lose a part of a life heart. So don't move too slow! Time's a wastin'.

- TYPES OF WEAPONS: The number of different types of weapons and magics that you have are displayed here. The Status Screen shows the actual items which you have.

- GOLDMENGE: Gold ist das Zahlungsmittel, das im Land der Ungeheuer verwendet wird. Wenn Sie genügend Gold haben, können Sie benötigte Waffen, Wunderwaffen oder sogar zusätzliche Lenbensherzenergie kaufen. Ein Teil des Goldes ist versteckt. Suchen Sie nach ihm an ungewöhnlichen Plätzen.

- SANDUHR-ZEITMESSER: Wie im wirklichen Leben ist jedermanns "Zeitsand" beschränkt. Wenn der ganze Sand in der Sanduhr von oben nach unten gerieselt ist, verlieren Sie einen Teil eines Lebensherzens. Bewegen Sie sich daher nicht zu langsam! Zeit wird verschwendet.

- WAFFENARTEN: Die verschiedenen Waffenarten und Wunderwaffen, über die Sie verfügen, werden hier angezeigt. Das Zustandsschirmbild zeigt die tatsächlichen Gegenstände an, die Sie haben.

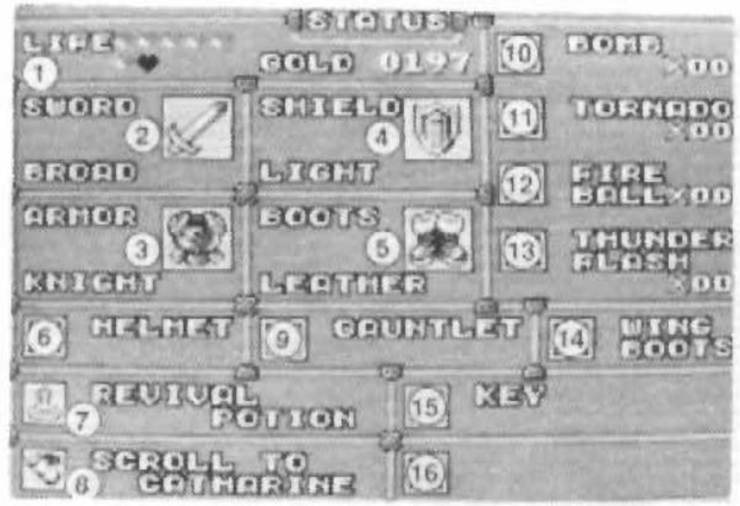


ZUSTANDSSCHIRMBILD:

1. Leben
2. Breites Schwert
3. Ritterrüstung
4. Lichtschild
5. Lederstiefel
6. Helm
7. Wiederbelebungstrank
8. Schriftrolle an Catherine (Durch Anzeigen dieses Gegenstandes werden die Spieler darauf aufmerksam gemacht, daß sie nach einem "wichtigen" Gegenstand suchen sollten.)
9. Panzerhandschuh
10. Bombe
11. Tornado
12. Feuerkugel
13. Blitzstrahl
14. Flügelschuhe
15. Schlüssel
16. Brief an Betty (Wie bei der Schriftrolle an Catherine erkennt der aufmerksame Spieler diesen feinen Fingerzeig.)

STATUS SCREEN:

1. Life
2. Broad Sword
3. Knight Armor
4. Light Shield
5. Leather Boots
6. Helmet
7. Revival Potion
8. Scroll to Catherine (by showing this listed item the game players will have a subtle hint as to an 'important' item they should look for).
9. Gauntlet
10. Bomb
11. Tornado
12. FireBall
13. Thunder Flash
14. Wing Boots
15. Key
16. Letter to Betty (like the scroll to Catherine, the sharp player will catch this subtle tip).

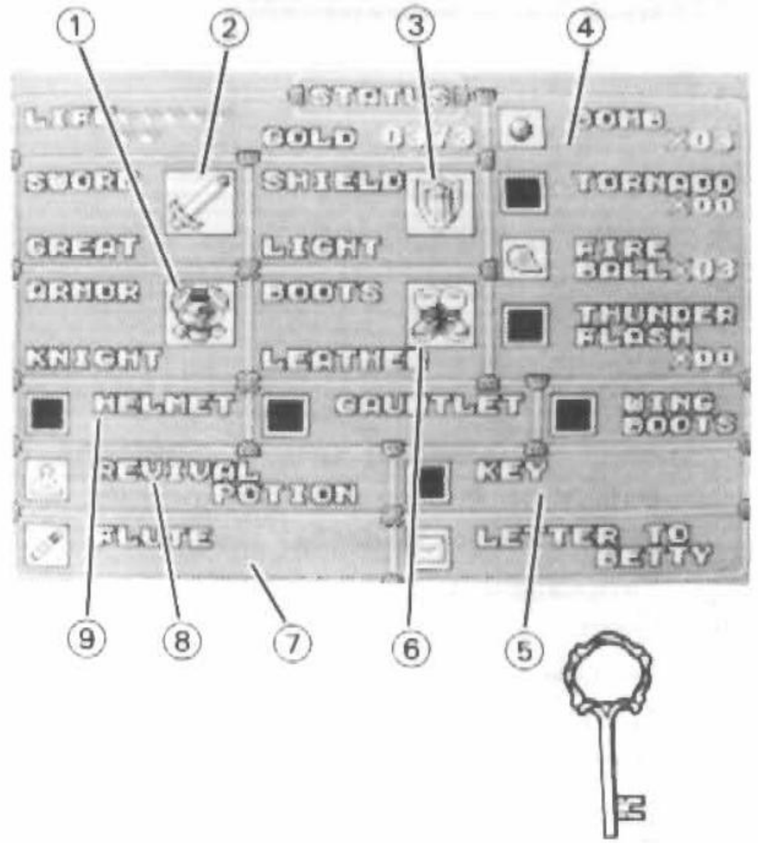


① Strength of Armor
② Strength of Sword
③ Strength of Shield
④ Magic Weapons
⑤ Key to Unlock Door to Next Location
⑥ Type of Boots
⑦ Special Items of Importance
⑧ Magic Potion
⑨ Special Equipment

You can see all of the items in your possession by calling up the Status Screen. This can be done by pressing the Pause Button on the Powe Base. In this screen you will see the specific type and relative strength of the sword, shield, armor and boots currently in your possession.
In addition, the number and types of Magic Weapons (Bombs, Tornados, FireBalls and Thunder Flashes) along with the presence of any Special Equipment (Helmet, Gauntlet Glove and Wing Boots) is also shown.
If you have the Revival Potion, the Key to unlock the door to the next location, or any 'special' item needed in your quest, they are displayed and listed on the bottom portion of the Status Screen.

① Rüstungsstärke
② Schwertstärke
③ Schildstärke
④ Wunderwaffen
⑤ Schlüssel zum Aufschließen der Tür zum nächsten Ort
⑥ Stiefelart
⑦ Wichtige Spezlalgegenstände
⑧ Zaubertrank
⑨ Sonderausrüstung

Sie können alle Gegenstände in Ihrem Besitz sehen, indem Sie das Zustandßchirmbild abrufen. Zum Abrufen drücken Sie die Pausentaste an der Power Base. Auf diesem Schirmbild sehen Sie die bestimmte Art und relative Stärke von Schwert, Schild, Rüstung und Stiefeln, die gegenwärtig in Ihrem Besitz sind.
Außerdem werden die Anzahl und Arten der Wunderwaffen (Bomben, Tornados, Feuerkugeln und Blitzstrahlen zusammen mit irgendeiner Sonderausrüstung Helm, Panzerhandschuh und Flügelstiefel) angezeigt.
Wenn Sie über den Wiederbelebungstrank, den Schlüssel zum Aufschließen der Tür zum nächsten Ort oder irgendwelche "spezielle" Gegenstände verfügen, die Sie bei Ihrem Kampf benötigen, werden diese am unteren Teil des Zustandsschirmbildes angezeigt und aufgeführt.



The Quest Begins

You begin the game with nothing. Fortunately the townspeople are on your side, so to start you off with a fighting chance, the Mayor of the first location will give you a sword and an ancient potion which is said to have the ability to revive a person's life. At least it's a start! But from there on, you're going to have to earn everything you will need.
As you proceed throuth the various Locations you will run across different items of importance. They include:

TREASURES:

Wonder Boy will get rewarded everytime he defeats an enemy. How he is rewarded varies but it will always be a treasure. With these treasures Wonder Boy can purchase new and more powerful weapons, magic and other items. In addition, hidden throughout the quest are secret treasures. The treasures are described below, but you'll have to fing out where they are.

Das Unterfangen beginnt

Sie beginnen das Spiel mit nichts. Glücklicherweise sind die Stadtleute auf Ihrer Seite. Damit Sie daher mit einer Erfolgschance beginnen können, gibt Ihnen der Bürgermeister des ersten Ortes ein Schwert und einen uralten Trank, dem man nachsagt, daß er Leute wiederbeleben kann. Dies ist wenigstens ein Anfang! Danach müssen Sie jedoch alles selbst verdienen, was Sie brauchen. Beim Durchqueren der verschiedenen Orte treffen Sie auf verschiedene wichtige Gegenstände. Dazu gehören:

SCHÄTZE:

Der Wunderknabe wird jedesmal dann belohnt, wenn er einen Feind besiegt. Wie er belohnt wird, ist unterschiedlich; hierbei handelt es sich jedoch stets um einen Schatz, Mit diesem Schätzen kann der Wunderknabe neue und stärkere Waffen, Wunderwaffen und andere Gegenstände kaufen. Außerdem sind über die ganze Strecke geheime Schätze versteckt. Die Schätze werden nachstehend beschrieben; Sie müssen jedoch ausfindig machen, wo diese sind.

① GOLD
Gold coins will be earned when a monster is killed. It is rumored that the townspeople hid extra gold along the path but nobody seems to know where.

② GOLD WATER JUG - 500 points
If certain enemy soldiers are defeated, special solid gold items will appear. But there is a trick to finding them; so we hear!

③ GOLD NECKLACE - 1,000 points.
The goddess of Amelian is said to have for certain left several of her necklaces near monsters. But which monsters could they be?

④ GOLDEN SCALE - 1,000 points
Truth and justice will always prevail. Where in the world have they hidden the scale?

⑤ GOLDEN MIRROR - 2,000 points
Mirror, mirror, on the walk, where are you hidden, no one will talk.

① GOLD
Goldmünzen werden verdient, wenn ein Ungeheuer getötet wird. Es geht das Gerücht, daß die Stadtleute entlang dem Weg zusätzliches Gold versteckten, aber niemand scheint zu wissen, wo es sich befindet.

② GOLDENER WASSERKRUG -
500 Punkte
Wenn bestimmte gegnerische Soldaten besiegt werden, erscheinen spezielle Gegenstände aus solidem Gold. Es ist jedoch ein Trick dabei, diese zu finden, wie man munkelt!

③ GOLDENE HALSKETTE -
1 000 Punkte
Der Göttin Amelian wird nachgesagt, mit Bestimmtheit mehrere ihrer Halskette in der Nähe von Ungeheuern zurückgelassen zu haben. Aber bei welchen Ungeheuern?

④ GOLDENE WAAGE -
1 000 Punkte
Wahrheit und Gerechtigkeit werden immer obsiegen. Wo in der Welt ist die Waage versteckt worden?

⑤ GOLDENER SPIEGEL -
2 000 Punkte
Spiegel, Spiegel, wo auf der Strecke bist du versteckt? Niemand spricht darüber.



①



②



③



④



⑤

⑥ GOLDEN HARP - 5,000 points
The harp plays a beautiful tune, some are hidden inside of a goon.

⑦ GOLDEN CROWN - 10,000 points
Finding the crown is really tough, kill one twice; said enough.

⑧ HOURGLASS
Hidden in several hard to reach places along the path are bonus hourglasses. Finding one will automatically start yours over from the beginning.

⑨ SMALL HEART
Hearts of different sizes are also hidden along your route. If you find a small heart your life will be extended by that amount.

⑩ LARGE HEART
Occasionally you will find a large heart in your quest. This item is most desirable as it means that you will have one full life replenished.

⑥ GOLDENE HARFE -
5 000 Punkte
Die Harfe spielt eine wohlklingende Melodie; einige sind in einem Helfershelfer versteckt.

⑦ GOLDENE KRONE -
10 000 Punkte
Das Auffinden der Krone ist wirklich schwierig und tödlich; das sagt alles.

⑧ SANDUHR
Bonus-Sanduhren sind an mehreren schwer zugänglichen Stellen entlang dem Weg versteckt. Wenn eine Sanduhr gefunden wird, beginnt die eigene Sanduhr von Anfang an zu laufen.

⑨ KLEINES HERZ
Herzen in verschiedenen Größen sind ebenfalls entlang Ihrer Route versteckt. Wenn Sie ein kleines Herz finden, wird Ihr Leben um jenen Betrag verlängert.

⑩ GROSSES HERZ
Gelegentlich werden Sie bei Ihrem Unterfangen ein großes Herz finden. Dieser Gegenstand ist äußerst wünschenswert, weil er bedeutet, daß Sie ein volles Leben wiedergewinnen.



⑥



⑦



⑧



⑨



⑩

⑪ GAUNTLET - Cost 20 Gold coins.
If you find the super Gauntlet Glove in a store, buy it as it will double your striking power for a while.

⑫ HELMET - Cost 25 Gold coins.
Using the Helmet doubles your protective capacity. All good things must come to an end though as the Helmet will disappear if you are attacked several times.

⑬ WING BOOTS - Cost 30 Gold coins.
When you find the Wing Boots in a store it usually means that you are coming up to a difficult section in your journey. Get them and they will let you fly over obstacles.

⑭ REVIVAL POTION - Cost 100 Gold coins.
If you have used the potion given to you in the beginning of the game, others are available in some of the shops.
NOTE: If you already have one potion, a second one will not appear until the first one is used.

⑪ PANZERHANDSCHUH -
Kostet 20 Goldmünzen.
Wenn Sie den Super-Panzerhandschuh in einem Laden finden, sollten Sie diesen kaufen, weil er Ihre Schlagkraft eine Zeitlang verdoppelt.

⑫ HELM -
Kostet 25 Goldmünzen.
Bei Verwendung des Helms verdoppelt sich Ihr Schutzvermögen. Alle guten Dinge müssen jedoch ein Ende nehmen, da der Helm verschwindet, wenn Sie mehrmals angegriffen werden.

⑬ FLÜGELSTIEFEL -
Kosten 30 Goldmünzen.
Wenn Sie die Flügelstiefel in einem Laden finden, bedeutet dies gewöhnlich, daß Sie einen schwierigen Abschnitt Ihrer Reise erreichen. Beschaffen Sie sich diese, damit Sie über Hindernisse fliegen können.

⑭ WIEDERBELEBUNGSTRANK -
Kostet 100 Goldmünzen.
Wenn Sie den Trank zu sich genommen haben, den Sie am Anfang des Spiels erhielten, sind andere Tränke in einigen der Läden erhältlich.
ZUR BEACHTUNG: Wenn Sie bereits einen Trank haben, erscheint ein zweiter Trank erst nach Verbrauch des ersten Tranks.


⑪


⑫


⑬


⑭

⑮ MYSTERIOUS MANTLE
This powerful item can not be purchased in a shop but it is worth looking for as it will temporarily make you invisible to all the evil monsters.

⑯ LETTER TO CATHERINE
Some items can neither be purchased nor found on the trail. Rather, they are freely given. But by whom? And who is Cathy?

⑰ NOTE TO BETTY
Betty tends bar but who wants to write to her? Perhaps someone who works the same time she does?

⑱ FLUTE
Play a tune at a spot with a view, listen now as it comes back to you.

⑲ STAR CHARM
The Star is needed, we'll tell you this, you'll get one try, you'd better not miss.

⑮ GEHEIMNISVOLLER UMHANG
Dieser mächtige Gegenstand kann nicht in einem Laden gekauft werden. Er ist es jedoch wert, gesucht zu werden, weil er Sie vorübergehend für alle bösen Ungeheuer unsichtbar macht.

⑯ BRIEF AN CATHERINE
Einige Gegenstände können weder gekauft noch auf der Strecke gefunden werden, sondern sie werden frei verschenkt. Aber von wem? Und wer ist Cathy?

⑰ MITTEILUNG AN BETTY
Betty ist Schankkellnerin. Wer aber will ihr schreiben? Vielleicht jemand, der zur gleichen Zeit arbeitet wie sie?

⑱ FLÖTE
Spielen Sie an einem Aussichtsplatz eine Melodie. Hören Sie dann, wie sie zu Ihnen zurückkommt.

⑲ STERNAMULETT
Der Stern wird zweifellos benötigt; Sie müssen ihn mit dem ersten Versuch erlangen, ohne dabei einen Fehler zu machen.


⑮


⑯


⑰


⑱


⑲

⑳ HERO'S EMBLEM
Get the emblem as soon as you can, it's not from a woman nor a man.

㉑ BELL
Hear it ring so soft so sweet, change directions with your feet.

㉒ RUBY
The Ruby will be your guiding light, if you let it lead you to a fight!

⑳ HELDENABZEICHEN
Erwerben Sie das Abzeichen so bald wie möglich; es ist weder von einer Frau noch einem Mann.

㉑ GLOCKE
Sie klingt so weich und lieblich. Ändern Sie die Richtungen mit Ihren Füßen.

㉒ RUBY
Ruby ist Ihr Leitlicht, das Sie zu einem Kampf führen wird!



⑳



㉑



㉒

DOORS, SHOPS AND ROOMS

There is more to Wonder Boy's quest than just a path with gold, treasures and a few monsters. In this adventure there are numerous options which are available for exploration.

First, there are dozens of different doors which Wonder Boy can open, enter and investigate.

Some are shops where weapons can be purchased.
Some are rooms where Wonder Boy can obtain valuable information.
Some are traps which contain a powerful opponent.
Some are invisible and must be discovered by trial and error. And some will be exits to the next round byt can only be opened with a special key which is hidden somewhere in the area.

TÜREN, LÄDEN UND RÄUME

Zum Unterfangen des Wunderknaben gehört mehr als nur ein Weg mit Gold, Sohätzen und einigen Ungeheuern. Bei diesem Abenteuer gibt es zahlreiche Optionen, die zur Erforschung verfügbar sind.

Zunächst sind Dutzende von verschiedenen Türen vorhanden, die der Wunderknabe öffnen, durchschreiten und untersuchen kann.

Es gibt Läden, in denen Waffen gekauft werden können.
Es sind Räume vorhanden, in denen der Wunderknabe wertvolle Information erhalten kann.
Außerdem gibt es Fallen, in denen sich ein starker Gegner befindet.
Einige Türen sind unsichtbar, und sie müssen durch Ausprobieren entdeckt werden.
Bei einigen Türen handelt es sich um Ausgänge zur nächsten Runde, die aber nur mit einem Spezialschlüssel geöffnet werden können, der irgendwo in der Gegend versteckt ist.

Shops

Throughout the Monster Land there are shops where many of the treasures and weapons can be purchased. In the beginning of the quest the shops are highly visible. They have large wooden doors and are marked with signs. In these locations the power and influence of the dragon is the weakest and the storekeepers can conduct business as they did in the past.

As Wonder Boy progresses through the Monster Land and gets closer to the dragon, the shops become harder to find and most only have wooden doors. Being closer to the dragon, the shopkeepers are careful about who they serve. In addition, some of the shops have been taken over by the dragon's area bosses and are really traps for unsuspecting visitors.

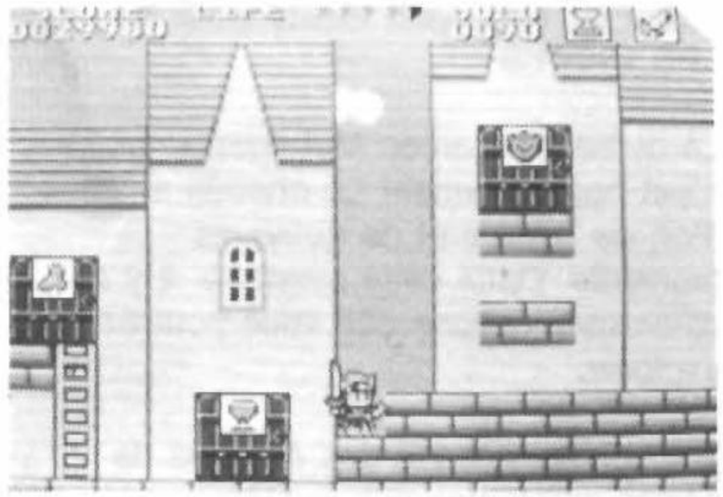
When one gets even closer to the dragon, the shopkeepers fear for their lives. They still conduct business but their doors are completely disguised and invisible. Only regular customers know where these shops are.
Wonder Boy must find all the shops in order to obtain more powerful weapons.

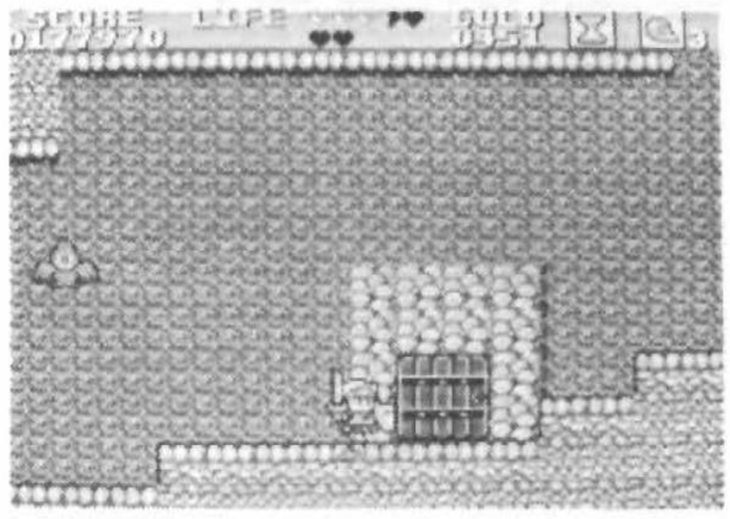
Läden

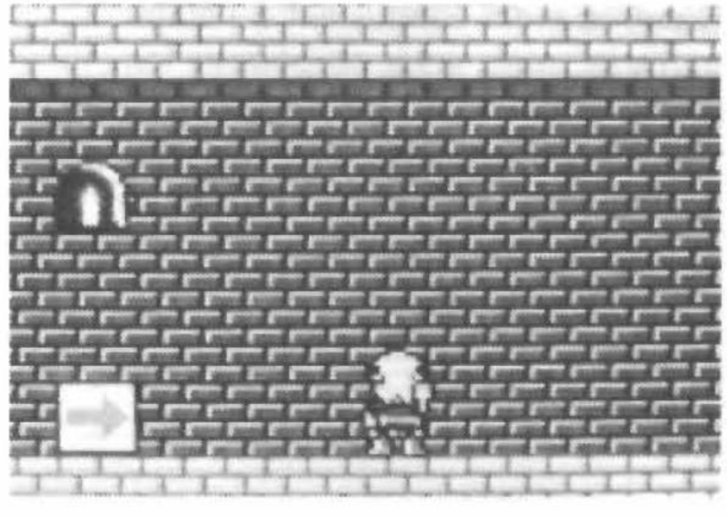
Im ganzen Wunderland gibt es Läden, in denen viele der Schätze und Waffen gekauft werden können. Am Anfang des Unterfangens sind die Läden deutlich sichtbar. Sie haben große Holztüren, und sie sind durch Zeichen gekennzeichnet. An diesen Orten sind die Kraft und der Einfluß des Drachens am sohwächsten, so daß die Ladenbesitzer ihre Geschäfte wie in der Vergangenheit betreiben können.

Während der Wunderknabe das Land der Ungeheuer durchquert und sich dem Drachen nähert, sind die Läden schwerer zu finden, und die meisten Läden haben nur Holztüren. In der Nähe des Drachens achten die Ladenbesitzer darauf, wen sie bedienen. Außerdem wurden einige der Läden von den Gebietsbossen des Drachens übernommen, und sie sind in Wirklichkeit Fallen für nichtsahnende Besucher.

In unmitelbarer Nähe des Drachens sind die Ladenbesitzer um ihr Leben besorgt. Sie tätigen immer noch Geschäfte, aber ihre Türen sind vollkommen verborgen und unsichtbar. Nur Stammkunden wissen, wo diese Läden sind.
Der Wunderknabe muß alle Läden finden, um stärkere Waffen zu erwerben.







There are four types of shops:

① BOOT SHOP:

Here, if Wonder Boy has accumulated enough gold, boots which allow higher jumping and faster running can be purchased. They include:

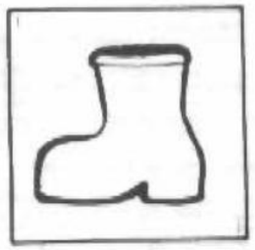
Cloth Boots	- Cost 50 G
Leather Boots	- Cost 80 G
Ceramic Boots	- Cost 180 G
Legend Boots	- Cost 350G

Es gibt vier Arten von Läden:

① STIEFELLADEN

Falls der Wunderknabe genügend Gold erworben hat, kann er hier Stiefel kaufen, mit denen der höher springen und schneller rennen kann. Dazu gehören:

Stoffstiefel	- Kosten 50 G.
Lederstiefel	- Kosten 80 G.
Keramikstiefel	- Kosten 180 G.
Legendenstiefel	- Kosten 350 G.

① 



② ARMOR SHOP

In this store armor with more protectibe power can be purchased. The more expensive the item the less damage Wonder Boy will incur when hit by enemy fire. The types of armor include:

Light Armor	- Cost 40 G
Heavy Armor	- Cost 100 G
Knight Armor	- Cost 150 G
Hard Armor	- Cost 360 G
Legend Armor	- Cost 540 G

② RÜSTUNGSLADEN

In diesem Geschäft kann Rüstung mit mehr Schutzvermögen gekauft werden. Je teurer der Gegenstand, desto leichter ist die Verletzung, die der Wunderknabe erleidet, wenn er von gegnerischem Feuer getroffen wird. Zu den Rüstungsarten gehören:

Leichte Rüstung	- Kostet 40 G.
Schwere Rüstung	- Kostet 100 G.
Ritterrüstung	- Kostet 150 G.
Harte Rüstung	- Kostet 360 G.
Legendenrüstung	- Kostet 540 G.

② 



③ SHIELD SHOP

Shields protect Wonder Boy from direct fire from his opponents. As Wonder Boy progresses through the different locations the enemy gets stronger and so does the enemy's weapons. Wonder Boy must increase his shield strength to continue to repell the monster's fire. The various shields availabele include:

Light Shield	- Cost 40 G
Kinght Shield	- Cost 120 G
Hard Shield	- Cost 250 G
Legend Shield	- Cost 350 G

③ SCHILDLADEN

Schilde schützen den Wunderknaben vor direktem Feuer von seinen Feinden. Während der Wunderknabe die verschiedenen Orte durchquert, wird der Feind stärker; auch Waffen des Feindes werden stärker. Der Wunderknabe muß seine Schildstärke erhöhen, um das Feuer der Ungeheuer laufend abweisen zu können. Zu den verschiedenen Schilden, die erhältlich sind, gehören:

Leichter Schild	- Kostet 40 G.
Ritterschild	- Kostet 120 G.
Harter Schild	- Kostet 250 G.
Legendenschild	- Kostet 350 G.

③





④ MAGICAL SHOP

Special weapons and magical spells can be purchased rather inexpensively here. These items can help Wonder Boy in his journey through the corridors or in his fight with the area boss. Items available for purchase include:

Bomb - Cost 10 G
Rolls along the ground and weakens any enemy it hits.

FireBall - Cost 20 G
Flies through the air to attack the monsters.

Tornado - Cost 30 G
It runs around on the ground encircling and attacking the enemy.

Thunder Flash - Cost 50 G
A strong spell. All the enemies in the upper part of the screen are automatically weakened by it.

④ ZAUBERLADEN

Spezialwaffen und Zauberbänne können hier recht preisgünstig gekauft werden. Diese Gegenstände können dem Wunderknaben bei seiner Reise durch Korridore oder bei seinem Kampf mit dem Gebietsboss helfen. Zu den käuflichen Gegenständen gehören:

Bombe - Kostet 10 G.
Rollt auf dem Boden dahin und schwächt jeden Feind, den sie trifft.

Feuerkugel - Kostet 20 G.
Fliegt durch die Luft, um die Ungeheuer anzugreifen.

Tornado - Kostet 30 G.
Wirbelt auf dem Boden herum, wobei der Feind eingekreist und angegriffen wird.

Blitzschlag - Kostet 50 G.
Ein starker Zauberbann. Alle Feinde im oberen Teil des Bildschirms werden durch diesen Bann automatisch geschwächt.











⑤ ROOMS:

In addition to the shops, Wonder Boy can enter several different types of rooms. In these areas he can get valuable information or assistance. These rooms include:

- TAVERN - It is said that bartenders know everything about everyone. Try a drink or two here and listen to what the bartender has to say about Monser Land.

- FORTUNE-TELLER'S ROOM - As the foutune-teller looks into her crystal ball, listen to what she has to say! Sometimes she can predict what will happen in the future!

- HOSPITAL - If your energy is running low, the hospital is the place to go. Pay a few Gold Coins and your life hearts will all be turned back to red. Also the sand in the hourglass will all be reset back to the beginning.

⑤ RÄUME:

Der Wunderknabe kann nicht nur die Läden, sondern auch mehrere verschiedene Arten von Räumen betreten. An diesen Plätzen kann er wertvolle Information oder Hilfe bekommen. Zu diesen Räumen gehören:

- SCHENKE - Es heißt, daß Schankkellner alles über jeden wissen. Nehmen Sie hier einen Drink oder zwei zu sich und hören Sie sich an, was der Schankkellner über das Land der Ungeheuer zu sagen hat.

- RAUM DER WAHRSAGERIN - Wenn die Wahrsagerin in ihre Kristallkugel blickt, hören Sie sich an, was sie zu sagen hat! Sie kann manchmal voraussagen, was sich in der Zukunft ereignet!

- KRANKENHAUS - Wenn Ihre Energie abnimmt, sollten Sie ins Krankenhaus gehen, Nachdem Sie einige Goldmünzen bezahlt haben, werden alle Ihre Lebensherzen wieder rot. Außerdem läuft der Sand in der Sanduhr wieder zum Anfang zurück.

⑤







⑥ BOSSES AREA:

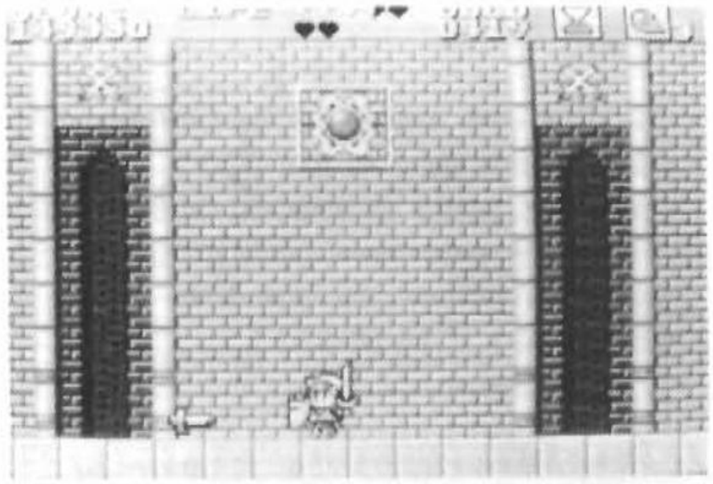
Somewhere in each round there is one of the Dragon's boss henchmen. If you enter this room the door automatically locks and you can't get out until he is defeated. If you win the battly, you will get either the key to the door to the next location along with money or you will get a more powerful sword. The swords can only be obtained from a battle with a boss and the various types you can get include:

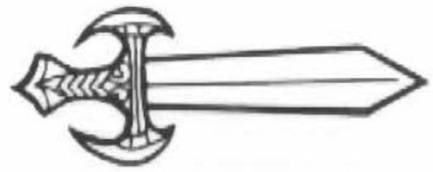
- BROAD SWORD
- GREAT SWORD
- EXCALLIBUR SWORD
- LEGEND SWORD

⑥ GEBIET DER BOSSE

Einer der Helfershelfer eines Bosses des Drachens befindet sich irgendwo in jeder Runde. Wenn Sie diesen Raum betreten, schließt sich die Tür automatisch ab, und Sie können erst dann wieder den Raum verlassen, nachdem Sie den Helfershelfer besiegt haben. Wenn Sie den Kampf gewinnen, bekommen Sie entweder den Schlüssel der Tür zum nächsten Ort zusammen mit Geld oder Sie erhalten ein stärkeres Schwert. Schwerter können nur durch einen Kampf mit einem Boss erworben werden; zu den verschiedenen Schwertarten, die Sie erhalten können, gehören:

- BREITES SCHWERT
- GROSSES SCHWERT
- EXCALLIBURSCHWERT
- LEGENDENSCHWERT





Know The Enemy

In Monster Land you have few friends but plenty of enemies. The various types of monsters which you will encounter include:

① SNAKE
200 points

② PYTHON
200 points

③ ANACONDA
200 points

④ MALKONID
200 points

⑤ GOBLET
300 points

⑥ GOBLIN
300 points

⑦ FANG BAT
300 points

⑧ VAMPIRE BAT
500 points

⑨ EEL WHIPS
200 points

Kennen Sie den Feind

Im Land der Ungeheuer haben Sie nur wenige Freunde, dafür aber viele Feinde. Zu den verschiedenen Arten von Ungeheuern, die Ihnen begegnen, gehören:

① SNAKE
200 Punkte

② PYTHON
200 Punkte

③ ANACONDA
200 Punkte

④ MALKONID
200 Punkte

⑤ GOBLET
300 Punkte

⑥ GOBLIN
300 Punkte

⑦ FANG BAT
300 Punkte

⑧ VAMPIRE BAT
500 Punkte

⑨ EEL WHIPS
200 Punkte



⑩ GOST
30,000 points

⑪ JELLYFISH
200 points

⑫ SNAPPER CRAB
500 points

⑬ ALLEE RAT
500 points

⑭ MASTER RAT
800 points

⑮ MADMAN
500 points

⑯ TARMAN
800 points

⑰ ROHPAH
500 points

⑱ OCTOPUS
500 points

⑩ GOST
30 000 Punkte

⑪ JELLYFISH
200 Punkte

⑫ SNAPPER CRAB
500 Punkte

⑬ ALLEE RAT
500 Punkte

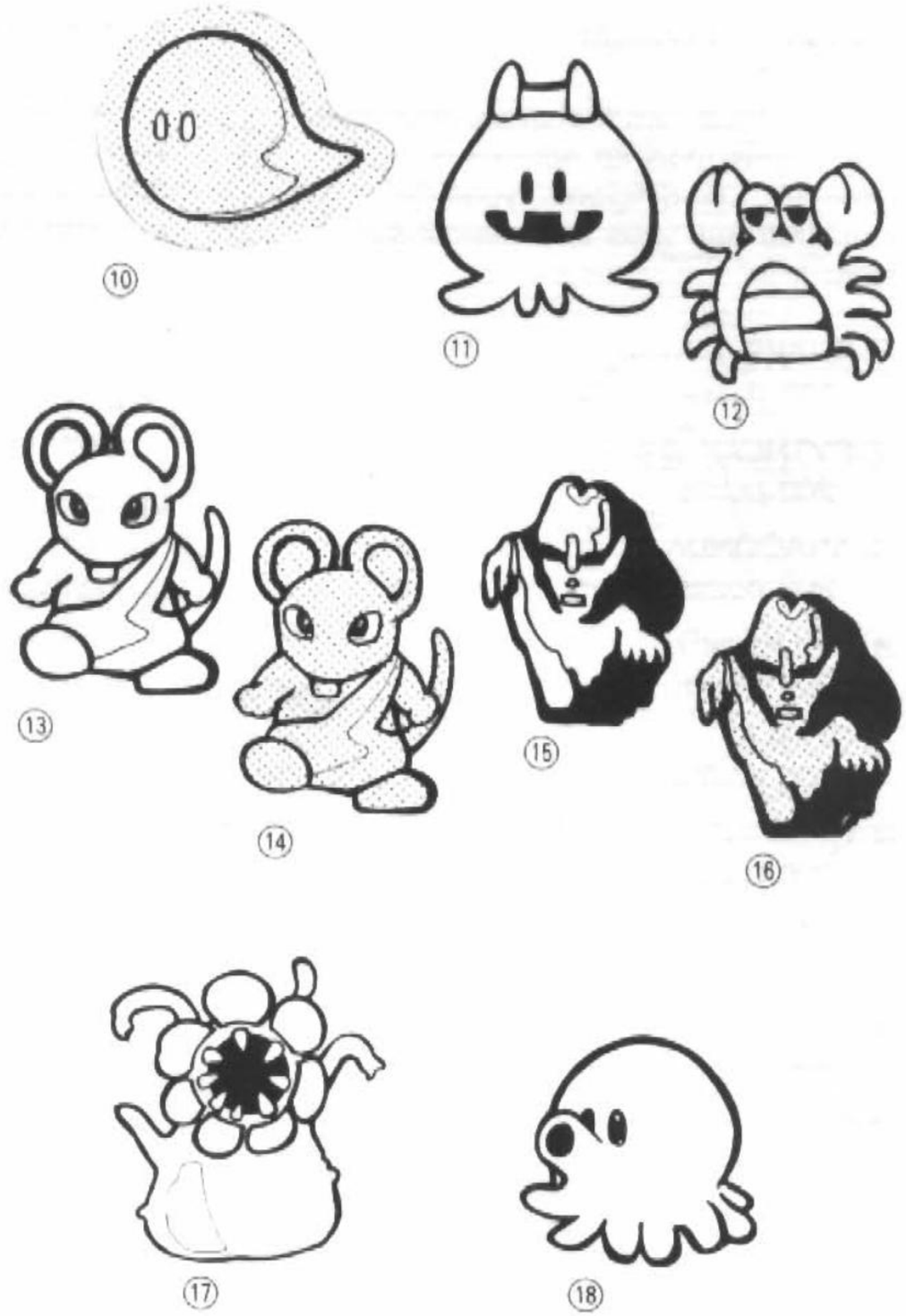
⑭ MASTER RAT
800 Punkte

⑮ MADMAN
500 Punkte

⑯ TARMAN
800 Punkte

⑰ ROHPAH
500 Punkte

⑱ OCTOPUS
500 Punkte



Besides the monsters, the Dragon has recruited the strongest enemy possible as its end of round bosses. They include:

① DEATH MASTERS
2,000 points

② KING VAMPIRE
2,000 points

③ MASTER MYCONID
2,000 points

④ MINI-DEATH MASTERS
1,000 points

⑤ RED KNIGHT
3,000 points

⑥ MINI-RED KNIGHT
3,000 points

⑦ KURACKEN
3,000 points

⑧ SPHINX
3,000 points

⑨ GIANT KHONG
3,000 points

⑩ BLUE KNIGHT
4,000 points

Außer den Ungeheuern hat der Drachen Ihren stärksten Feind in Form von Rundenende-Bossen rekrutiert. Dazu gehören:

① DEATH MASTERS
2 000 Punkte

② KING VAMPIRE
2 000 Punkte

③ MASTER MYCONID
2 000 Punkte

④ MINI-DEATH MASTERS
1 000 Punkte

⑤ RED KNIGHT
3 000 Punkte

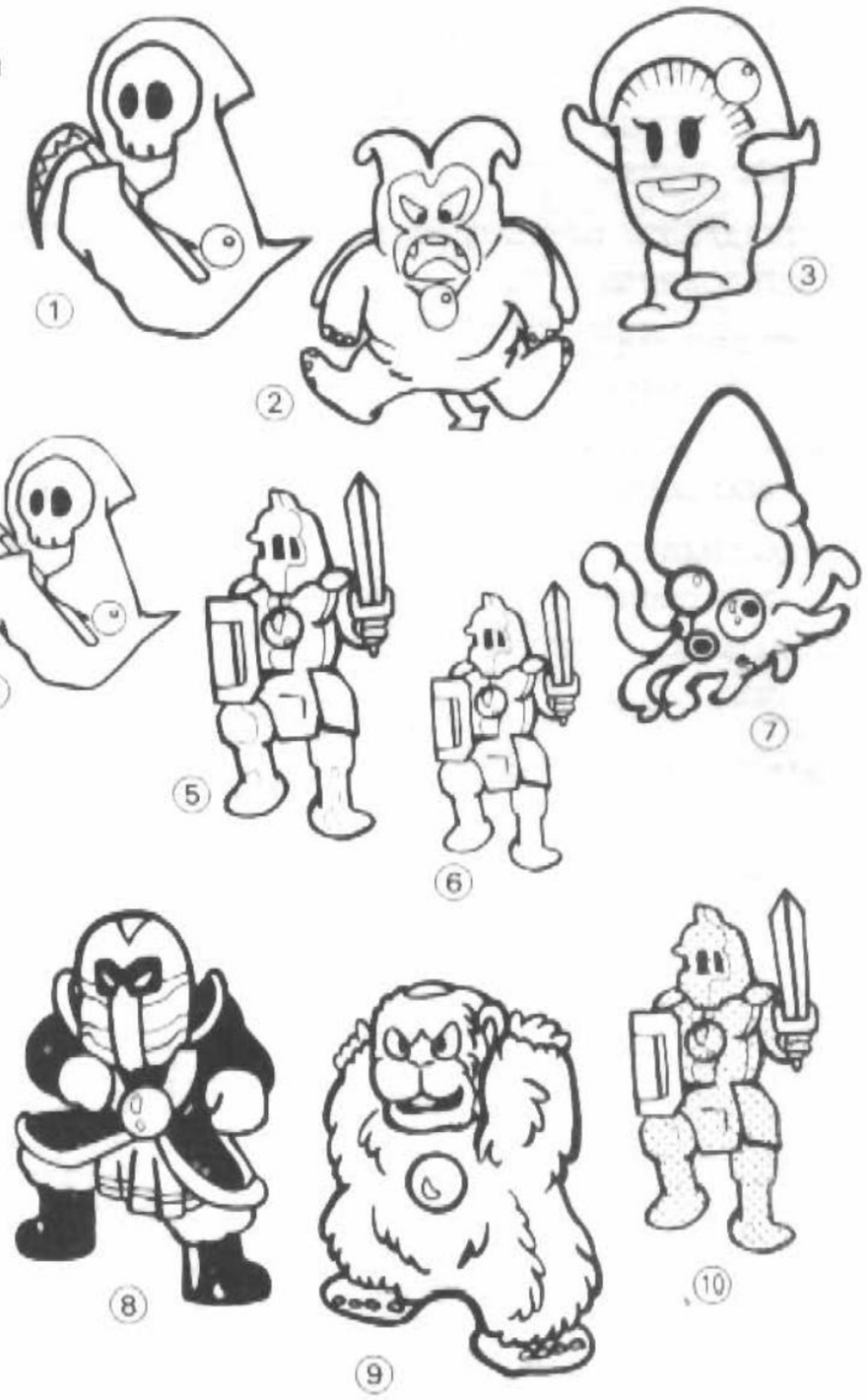
⑥ MINI-RED KNIGHT
3 000 Punkte

⑦ KURACKEN
3 000 Punkte

⑧ SPHINX
3 000 Punkte

⑨ GIANT KHONG
3 000 Punkte

⑩ BLUE KNIGHT
4 000 Punkte



⑪ MINI-BLUE KNIGHT
4 000 Punkte

⑫ WIZARD
4 000 Punkte

⑬ MEDUSA
3 000 Punkte

⑭ KING DEMON
4 000 Punkte

⑮ MEGA-GOBLIN
3 000 Punkte

⑯ SNOW KHONG
4 000 Punkte

⑰ SILVER KNIGHT
5 000 Punkte

⑱ COIN COLLECTOR
40 000 Punkte

⑲ MINI-COIN COLLECTOR
40 000 Punkte

⑳ DRAGON
20 000 Punkte

⑪ MINI-BLUE KNIGHT
4,000 points

⑫ WIZARD
3,000 points

⑬ MEDUSA
4,000 points

⑭ KING DEMON
3,000 points

⑮ MEGA-GOBLIN
4,000 points

⑯ SNOW KHONG
4,000 points

⑰ SILVER KNIGHT
5,000 points

⑱ COIN COLLECTOR
40,000 points

⑲ MINI-COIN COLLECTOR
40,000 points

⑳ DRAGON
20,000 points


⑪


⑫


⑬


⑭


⑮


⑯


⑰


⑱


⑲


⑳

Helpful Hints

- They say money grows on trees. Go for it!
- Every cloud has a silver lining. In this game they are golden.
- If you're running short of time, stop in a tavern. The sands of time reverse.
- While in the bar, have 2 drinks rather than just one.
- If you finish a round with all of your hearts red, you will get a 10,000 point bonus.
- Watch the color of the sopt on the end of the round boss. It will change from blue to green to yellow to orange and finally to red as you fight with it.
- If you are told in the fortune-teller's room that "THERE IS NOTHING TO SAY.", it is because you missed getting or doing something in an earlier round.

Nützliche Hinweise

- Man sagt, daß Geld auf den Bäumen wächst. Greifen Sie danach!
- Jedes Unglück hat auch sein Gutes. In diesem Spiel ist es goldfarben.
- Wenn die Zeit knapp wird, machen Sie in einer Schenke eine Pause. Der Zeitsand läuft zurück.
- Während Sie in der Bar sind, nehmen Sie 2 Drinks anstatt nur einen Drink zu sich.
- Wenn Sie eine Runde beenden und alle Ihre Herzen noch rot sind, erhalten Sie einen Bonus von 10 000 Punkten.
- Beobachten Sie die Farbe des Punktes am Rundenende-Boss, Wenn Sie mit ihm kämpfen, ändert sich die Farbe von Blau über Grün, Gelb und Orange schließlich in Rot um.
- Wenn Ihnen im Raum der Wahrsagerin mitgeteilt wird, daß es nichts zu sagen gibt "THERE IS NOTHING TO SAY", ist dies darauf zurückzuführen, daß Sie in einer früheren Runde versäumt haben, etwas zu erhalten oder zu tun.

SEGA

Printed in Japan