

# INSTRUCTION MANUAL



# MEGA DRIVE



# SEGA

## EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

### *PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE*

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

## EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie **SOFORT** das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

#### **VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG**

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhnen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

### **AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE**

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez **IMMÉDIATEMENT** cesser de jouer et consulter un médecin.

#### **PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO**

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### **ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA**

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de video o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa **INMEDIATAMENTE** la utilización del sistema y consulte a su médico.

#### **PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN**

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.

## **AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA**

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attaci o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso **IMMEDIATAMENTE** e consultate il vostro medico.

#### **PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO**

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.



## EPILEPSIVARNING

Läs igenom nedanstående varning innan du börjar använda detta TV-spelsystem eller innan du låter dina barn börja spela.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen ifråga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförluster) på grund av blinande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela.

Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta OMEDELBART spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, disorientering, ofrivillega rörelser eller krampryckningar.

### FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 – 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

## WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videogame één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

### VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

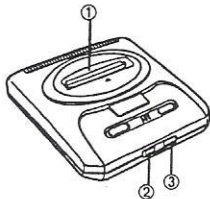
## STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Make sure the power is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power on, in a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

**Important:** Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge.

**Note:** This game is for one or two players.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



## VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Control Pad 2 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

**Wichtig:** Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

**Hinweis:** Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

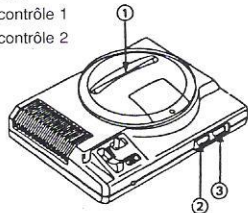
## MISE EN ROUTE

1. Installez votre Système Megadrive Sega de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1. Pour jouer à deux, branchez la Manette de contrôle 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

**Important :** Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

**Remarque :** Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1
- ③ Manette de contrôle 2



## INIZIARE

1. Montare il vostro sistema Sega Mega Drive come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Controllo 1. Per giochi a due giocatori, collegare anche il Controllo 2.
2. Assicurarsi che l'interruttore sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella consolle.
3. Accendere l'interruttore. In breve tempo apparirà la schermata del titolo.
4. Se la schermata del titolo non appare, spegnere l'interruttore. Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'interruttore.

**Importante:** Assicurarsi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia per Mega Drive o quando la si toglie.

**Nota:** Questo gioco è per uno o due giocatori.

- ① Cartuccia Sega
- ② Controllo 1
- ③ Controllo 2

## INICIO

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive como se describe el su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1. Para juegos de dos jugadores, conecte también el mando de control 2.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

**Importante:** Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

**Nota:** Este juego es para uno o dos jugadores.

- ① Cartucho Sega
- ② Mando de control 1
- ③ Mando de control 2

## FÖRBEREDELSE FÖR SPELSTART

1. Koppla ihop Sega Mega Drive-systemet på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1. Anslut också Kontrollplatta 2 för att kunna spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömmen är frånslagen. Sätt sedan i Segakassetten i Mega Drive-konsolen.
3. Slå på strömmen. Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömmen igen. Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan på strömmen igen.

**Viktigt:** Kontrollera alltid att strömmen är frånslagen innan du sätter i eller tar ut en kassett ur speldatom.

**OBS!** Detta spel är avsett för en eller två spelare.

- ① Sega-spelkassett
- ② Kontrollplatta 1
- ③ Kontrollplatta 2

## STARTEN

1. Sluit je Sega Mega Drive aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan. Sluit tevens bedieningsblok 2 aan indien er 2 spelers zijn.
2. Zet de Mega Drive uit. Stop nu de Sega cassette erin.
3. Zet de Mega Drive aan. Na een moment zie je het titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive weer uitzetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer aan.

**Let op:** Zorg ervoor dat de Mega Drive altijd uit staat als je er een cassette instopt of uithaalt.

**N.B.:** Dit is een spel voor één of twee spelers.

- ① Sega Cassette
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

**English 9**

---

**Deutsch 17**

---

**Français 26**

---

**Español 35**

---







**Nederlands 44**

---



## CONTENTS

- The Name's Mallard. Maui Mallard  
Get the Show on the Road  
Control Yourself  
How To Soothe An Itchy Trigger Finger  
Loot  
Notes on the Adventure  
Credits  
Warranty

IF LOST, PLEASE RETURN TO:				
	PHOTO			
NAME:	Maui Mallard			
ADDRESS:	Anywhere			
PHONE:	pager: 818-555-8912			
OCCUPATION:	Quack Detective			
BUS. #	see pager			
BUSINESS ADDRESS:	anywhere, anytime			
BLOOD TYPE:	RED			
FAVORITE FOOD:	spicy Chicken Quesadillas			
HOBBIES:	travel, reading, hunting			
PET PEEVES:	mudrakes in urban areas			
IN CASE OF ACCIDENT, CONTACT:				
NAME:	The High Mojo Sorceress			
PHONE:	1-800-FAZORGE			
ADDRESS:	Mojo Mansion			
THUMB	INDEX	MIDDLE	RING	PINKY
				



## From the Diary of Hernae

### Acolyte Sorceress to the Temple of Shabuhm Shabuhm

Legends foretell a time of strife, when Shabuhm Shabuhm, guardian of the gates of vile darkness, shall fall from his place of power. All hope for the island will rest with a wanderer, a reluctant hero caught up in the end of the world, poised to save it, or to condemn it for all time...

### THE NAME'S MALLARD. MAUI MALLARD



I arrived here a washed up shell of the duck I used to be. And I liked it just fine. I'd played the game, now I'd cashed in my chips and bought a one-way ticket to oblivion. It was time to crawl into a coconut shell and hide beneath a paper umbrella. Yes, oblivion was my kind of place. But *she* walked in the door and changed my life. Brother, she had gams up to her neck...

But enough about her. Let's talk about you. What do *you* think of her? No wait, let's talk about this journal you're holding in your hot little hands. On its pages you'll find my notes on File 35: The Case of the Missing Mojo. Believe me, everything I've written here is as true as the sky is blue, the grass is green and her hair that carried the soft scent of fresh wildflowers...oh, sorry.

So, as I prepare to board a ship that will take me away from the nightmare that has been my life, I take one last look through this chicken scratch (er, make that *mallard* scratch), and recall the frosty and ferocious foes I had to battle. From the vicious MudDrakes and their giant Frog God to the Witch Doctor and his powerful mojo spells, I can't help thinking that for a guy like me with a death wish this place was a dream come true. Maybe I'll stick aroun for a while after all...



We will know this wandering hero by his webbed feet, and by the strange weapon he bears: a gleaming tube launching a fearless variety of insect allies. They shall be named in accordance with the idiom of the day: firebug, lightning bug, bombardier beetle, and the hero will gather them in his travels across the land.

### GET THE SHOW ON THE ROAD

1. Make sure you have a control pad plugged into the one-player port on the front-left of the machine.
2. Insert the Maui Mallard cartridge into your Sega Mega Drive™ and turn the power on.
3. When the Maui Mallard title screen appears, press the START button on your controller. The START GAME/OPTION/PASSWORD menu appears.
4. Press the D-Pad UP or DOWN to highlight START GAME, then press START to begin playing.



### Options

If you'd like to set up options, highlight OPTIONS and press the START button. The options screen appears. D-Pad UP or DOWN to highlight an option, then RIGHT or LEFT to change it. When you're finished, press START.

### Difficulty

The Difficulty option lets you set the difficulty of the game.

- \* Practice starts you with 200 health points, four lives, and two continues.
- \* Normal starts you with 100 health points, three lives, and one continue.

- \* Hard starts you with 100 health points and three lives.

### Sound Test

Listen to all the different sounds in the game.

### Controls

Adjust the configuration of your control pad (in other words, change which actions are assigned to certain buttons).

### Passwords

To use a password, you must first get one by collecting treasures. If you'd like to use one, highlight PASSWORD and press START. To enter a password, D-Pad UP/DOWN to change a letter, then D-Pad RIGHT/LEFT to enter the letter and move to the next space. When you're finished, press START to go back to the START GAME/OPTIONS/PASSWORD menu.

### Getting Around

Shabuhm Shabuhm's a nice fellow, one you'd like to take home for dinner. he helped me out by giving me a few mojo tools, and I'm giving them to you.



Scroll Through Bugs (Button A)

Shoot Gun (Button B, when regular Maui)

Jump (Button C)

Run Right (D-pad)

Run Left (D-pad)

Switch Between Maui and Ninja Maui (Hold down Button A)

Swing Staff (Button B, when Ninja Maui)



Once in possession of these powerful weapons, the hero will have to learn to switch between them via a secret command which four sayers can only interpret as "By Tapping Button A". Using this command, the bugs can also be used in combination for still more powerful results. Mastering this technique will be critical to the hero's success.

### Health Meter

When this meter reaches zero, the game is over. The end of the road. Time for the big sleep.

### Maui's Ninja Meter

The numbers on this meter helped me keep track of my Maui health. When I collected Yin-Yang coins, I started building my ninja strength, and the picture of my head flashed between maui and Ninja Maui. When I had collected enough, I was able to switch between being Ninja Maui and Regular Maui as I needed to (see *Control Yourself*, to learn how to switch).

To boost your health, drink plenty of tropical punch. There's more about this special stuff under *Loot*.

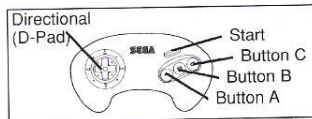
### CONTROL YOURSELF

You can change the controller configuration (in other words, which actions are assigned to which button) at the Options screen. You can access the Options screen by choosing **OPTIONS** at the beginning of each new game.

The hero shall also have the ability to climb all manner of hanging ropes, chains and vines in order to access remote areas, gather more of the elusive bugs, or thwart earthbound enemies who can only gape at the display of acrobatic finesse.

### Regular Maui

Jump (Button C)  
Run Right (D-Pad Right)  
Run Left (D-Pad Left)  
Duck (D-Pad Down)  
Shoot Forward (Button B)  
Shoot Up (D-Pad Up and Button B)  
Select Bugs for Bug Gun (Button A)  
Look Down, Grab Below (D-Pad Down)  
Look Up, Grab Above (D-Pad Up)]



### On Being a Ninja

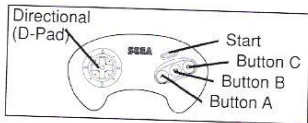
Detectives are sometimes like great chefs – we have to mix it up a little. But while cooks whip up soufflés, we have criminal cupcakes to contend with – like ninja clones, for example. I trained to be a ninja long before I was a detective. It helped me during Case 14: The Search for Sue Schee, just like it helped me on this case.

Among the hero's first trials is a battle through a wealthy palace rife with unleashed magic. Here, if the hero steps correctly upon bronze touchstones, the evil magic can actually help him by moving diabolical statues into strategic positions.



If you don't know much about being a ninja, take a gander at my scrawl below to learn how.

- Jump (Button C)
- Run Right (D-Pad Right)
- Run Left (D-Pad Left)
- Duck (D-Pad Down)
- Swing Staff (Button B)
- Shoot Up (D-Pad Up and Button B)
- Press and Hold to Change Into Regular Maui (Button A)
- Look Down, Grab Below (D-Pad Down)
- Look Up, Grab Above (D-Pad Up)]



Two helpful moves I learned during training were the Swing and the Wedge. The Swing let me slap my staff into a sparkling duck head and swing back and forth to get to new places. The Wedge taught me how to jump up and wedge my staff between walls to climb up. Here's how to do the moves:

**To swing from a sparkling duck head**, press Button C to jump, then Button B to place your staff in the swing.

**To climb by wedging your staff between walls**, press Button C to jump, then Button A to wedge the staff between walls that are close enough together.

### HOW TO SOOTHE AN ITCHY TRIGGER FINGER

No pearl-handled pistols here, mate. You've got a 1935 vintage Westchester Big Gun. And it works.

It fires bugs – Lightning bugs, Basic Bugs, and Fire bugs.



All bugs sleep in blue bug shells. You need those shells – get 'em at any cost. Each shell has a special marking to show you what kind of bugs are inside. Capture these blue bug shells to keep a good supply of ammo.



Basic Bugs



Bombardier Beetles



Lightning Bug



Fireball Bugs

The hero has a secret. His studies of the exotic art of combat have given him the ability to turn into a ninja. This ninja is said to have once possessed a thousand souls... until one was stolen. It is said that the ninja is in constant search of this missing soul, but until he finds it, he must gather the ancient yin yang medallions scattered about the island in order to transform.

Make sure you choose the right ammo for the job. Try all the different bugs and combinations to become familiar with their different strengths. This helps you get out of sticky situations.

### Combining Bugs for More Fire Power

You can scroll through all the different bugs by pressing A. After you scroll through the individual bugs, you can keep scrolling through bug combinations. Use these for a stronger blast to your enemy.

### Special Firefly Bug

You may come across a special bug shell that contains a Firefly. The Firefly isn't ammunition, but instead lights the way in dark corridors so that you can see where you are going. Look for the special platforms that show up by the Firefly's light.

### LOOT

#### Tropical Punch

This ain't no sissy drink. This is life-giving juice. Drink it when you find it to regain lost strength. A glass gives you a boost, the pitcher restores you to full health.







### Yin-Yang Coins

These Yin-Yang Coins were minted in 1100 BC. They were discovered by settlers in a cave on the North side of the island and scattered to the four corners to blanket the island with ninja protection. I picked some up on my travels and discovered a few things. The small ones give you a small power boost, the gold ones give you a full power boost, and the small red ones give you an extra combination move. If you run out of ninja power, you'll change back to Maui – like it or not.

### Golden Maui Token

Find a Golden Maui Token and get a life (oh, if only getting a life was that easy...).

Few have seen the hero turn into his ninja counterpart. Those who have describe a tornado of energy triggered by the invoking of the collected yin-yang power. Glyphs interpreted by the sayers translate strangely as "Press and Hold Button A after collecting yin-yangs".



### Mojo Doll

A Mojo Doll lets you continue playing after Maui has used up all his tries. The key word here is CONTINUE (hint, hint).



### Magical Shrunken Head

This Shrunken Head is a place marker. When you run out of health, you'll restart the level at the last shrunken head you passed.



### Treasure

Collect treasure to reveal passwords that let you skip ahead the next time you play.

### Zombie Powder Bag

Pick up this bag to increase your maximum health potential. Or don't.



### Golden Ticket

One golden ticket is hidden on each level – sometimes inside an enemy. Collect a ticket and finish the level to get to the bonus round.

### NOTES ON THE ADVENTURE

Here's the story. I had stumbled right onto the scene of a crime. And it hurt.

The idol of Shabuhm Shabuhm had been stolen and the islanders were willing to pay big bucks for its return. So I took the job, even though big bucks usually means big trouble.

You can't prepare yourself for danger – it comes to you suddenly, like a sneeze. But there are a few things you can do to up your chances of pulling through:

1. Stock up on ammo (bugs).
2. Stay cool with lots of Tropical Punch. If you don't know what I'm talking about, flip to the *Loot* section and read about it.
3. Don't die.

Oh yeah, the legend of Shabuhm Shabuhm says that if the idol isn't returned within three days, the whole island will go kaboom kaboom. So ya better step on it.

Look kid, I wish you luck. I really do. If you get into any trouble, just whistle. You know how to whistle, don't you? Just put your beak together and blow.

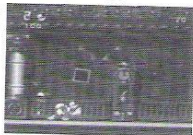
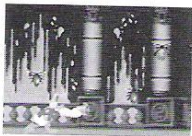
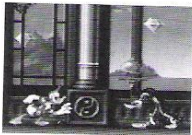


The ninja is said to have the power to swing from mystical sparkling blocks left throughout the island by our ancestors. Should the ninja staff strike one of these blocks, it will lock into place until the ninja dislodges it in order to proceed.

### Crackin' the Gate of the Mojo Mansion

So I walk into the creepiest place on the island, the Mojo Mansion, and find nothing. Nothing but spiders, an old butler, and enough gold to keep me in down for a decade.

As it turns out, there was more to this dump than meets the eye. I was jumped by a gang of spiders, and a coupla' a floatin' tiki heads spit some nuclear phlegm my way. I had to swing from chains and walk on ceiling fans to get outta the joint! Do the same and the Big Kahuna In The Sky might let you see tomorrow...



### 2. At the Ninja Training Grounds

All good detectives should be handy with a stick. My ninja finesse makes me just a little handier than most. Knowing my ninja abilities might be the difference between survival and a shady plot at the local cemetery, I unpacked my pyjamas and headed for the Ninja Training Grounds.

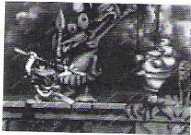


While I was there I sacked a straw training dummy or two. Then, wouldn't you know it, the first guy I met in the Training grounds was the local island witch doctor.

He was in a friendly mood, so he only swiped a couple of my remaining souls and used them to create an army of ninja clones for me to battle. I hate that.

Good luck getting through this place – you're gonna need it.

To learn more about ninja moves, see the *On Becoming a Ninja* section under *Control Yourself, Dollface*.



There have been reports of the ninja's little-known ability to climb up shafts of stone by wedging his staff into cracks in the rock. This action has been documented in the ancient texts as "Press Button A while jumping into a stone shaft".

### 3. MudDrake Mayhem

So I met these creatures called MudDrakes. Not a nice bunch. Banished to mud flats where nobody else is willing to live, they have chips on their shoulders the size of Morocco. Nice dental plan, though. Keep your eyes peeled for mud wasps, too. Oh, and something about the object of the MudDrakes' awe... a frog? I guess I'll find out soon enough.



In addition to the yin-yang power toasted throughout the island, the ninja is said to seek out mysterious red yin-yangs, which confer additional attack power to the hero. Each red yin-yang allows the ninja to attack an additional time in rapid success, making him progressively more powerful as he engages in his quest.

### 4. Sacrifice of Maui

Sardonic bitterness has been my only friend over these last years. And as I stand here on the edge of a volcano about to be tossed in, I just have to laugh at my present predicament. Passing the ritual of proof has proven me worthy of sacrifice. The MudDrakes are determined to keep this island from blowin' its lid one way or another. As I stand here singeing my tail feathers, I think about water. This is one duck that misses the ocean. But somehow I sense that I'll be slurping salt water soon.



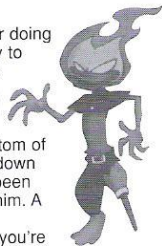
### 5. Test of Duckhood

The MudDrakes have a custom – their ritual of proof by which they test the purity of strangers they encounter. Judging by the looks of those MudDrakes, I'm not going to come out of this with all my feathers intact...

Sure, I make it look easy, but don't try this at home.

### 6. The Flying Duckman

I collect bugs and bogeymen. Not bones. After doing a little interim research, I learned the only way to get the idol back is to take the bones of some ancient native chief named Quackoo from his current resting place to a burial ground called the Realm of the Dead. One problem: his current resting place is on a boat... at the bottom of the ocean. Just my luck. Apparently he went down with the Flying Duckman years ago and has been pretty unhappy since. Can't say that I blame him. A watergrave is a lousy place to work on your tan. Moving around can be a little tricky when you're a few fathoms down. Shoot your bug gun to move in the *opposite* direction of firing. This will get you around a little quicker.



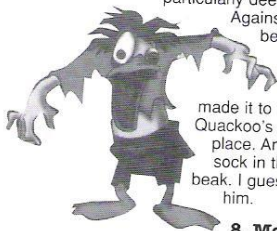
One of the most spectacular abilities of the ninja hero is said to be his teleport – a rapid dashing move which can outrace anything on the island. Using the teleport, the ninja can actually run across molten rock without falling in – provided the ninja has access to a suitable slope leading into the lava in order to build momentum. Our sayers may never decipher the command for the ninja teleport, which has thus far been translated as "Hold Button A and tap forward twice".



## 7. Realm of the Dead

First and last rule of ducktectivehood: Only take chances when you're paid to. I heard through the grapevine that the only way to get to the Realm is to find and jump into a particularly deep hole in the ground.

Against my better judgment (but because I'm getting paid several thousand clams) I do. It felt like I was falling forever. Once I made it to the bottom, I placed Quackoo's bones in their rightful place. And he thanked me with a sock in the eye and a right-left combo to my beak. I guess the stress of being dead really got to him.



## 8. Mojo Stronghold

After surviving a ten-foot spider with a bad attitude, a flock of MudDrakes, and Mojo Flame Spirits, I finally made it here and found the missing mojo idol. I hope you do the same. It's not over yet, though. You'll see... if you get there. So long, friend.



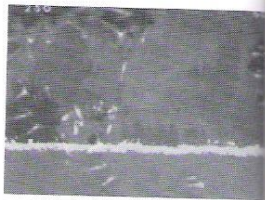
Witch Doctor

High Mojo Sorceress



## 9. Babaluan, Baby

This is a small place to take a break. The proprietors are pretty free with the party favors. Unfortunately, getting the goods is the easy part – getting out is another story.





## INHALT

Mein Name ist Mallard. Maui Mallard

Die Show kann beginnen


Bewahren Sie Haltung

So kann ein juckender Finger beruhigt werden

Beute

Hinweise zum Abenteuer

IF LOST, PLEASE RETURN TO:








PHOTO

NAME: Maui Mallard  
ADDRESS: Anywhere  
PHONE: pager: 818-555-8932  
OCCUPATION: Quack Detective  
BUS. # see pager  
BUSINESS ADDRESS: anywhere, anytime

BLOOD TYPE: RED  
FAVORITE FOOD: spicy Chicken Quesadillas  
HOBBIES: travel, reading, hunting  
PET PEEVES: mudtrakes in urban areas

IN CASE OF ACCIDENT, CONTACT:  
NAME: The High Mojo Sorceress  
PHONE: 1-800-FAZOWEE  
ADDRESS: Mojo Mansion

THUMB	INDEX	MIDDLE	RING	PINKY
				



17

## Anmerkungen zwi Akte 35:

17 **Der Fall der vezmißten Mojoes**

18 **Aus dem Tagebuch der Hernae**

19 **Meßdienerin und Zauberlehrling im Tempel von Shabuuhm Shabuuhm**

20

21

22

In den Sagen wird eine Zeit der Zwietracht prophezeit, in der Shabuuhm Shabuuhm, Hüter der Tore zur ewigen Dunkelheit, seine Machtstellung einbüßen wird. Die einzige Hoffnung der Insel wird auf einem Wandervogel ruhen, einem widerwilligen Helden, der in den Untergang der Welt verwickelt ist. In seiner Hand liegt es, die Welt zu retten oder sie für alle Zeit zu verdammen ...

## MEIN NAME IST MALLARD. MAUI MALLARD



Als ich hier ankam, war ich nur noch ein Schatten der Ente, die ich einmal war. Und ich fühlte mich ganz wohl dabei. Ich hatte das Spiel gespielt, jetzt hatte ich meinen Trenchcoat an den Nagel gehängt und eine einfache Fahrkarte ins Vergessen gekauft. Es wurde Zeit, in eine

Kokosnußschale zu kriechen und mich unter einem Papierschirmchen zu verstecken. Ja, die Vergessenheit war genau das richtige für mich. Aber dann stand sie plötzlich in der Tür und veränderte mein Leben. Mann, sie hatte Beine bis zum Hals ...

Aber mehr brauche ich über sie nicht zu sagen. Wir wollen mal von Ihnen reden. Was halten Sie von ihr? Nein, einen Moment, wir wollen lieber über dieses Tagebuch reden, das sich in Ihren zittrigen Händchen befindet. In ihm finden Sie meine Anmerkungen zur Akte 35: der Fall des vermißten Mojoes. Sie können mir glauben: Alles, was ich hier aufgeschrieben habe, ist so wahr wie der Himmel blau und das Gras grün ist, wie ihr Haar mich in den Duft frischer Wildblumen hüllte ... oh, Entschuldigung.



Bevor ich mich also auf das Schiff begeben, das mich aus diesem Alptraum, der bisher mein Leben war, entführen wird, durchblättere ich ein letztes Mal dieses Hühnergekrizel (äh, ich meine Entengekrizel) und erinnere mich an die eisigen und grimmigen Feinde, gegen die ich kämpfen mußte. Von den boshaften Schmutzperlen und ihrem riesigen Froschgötzen bis zum Hexendoktor und seinen kräftigen Mojo-Zaubersprüchen ... Ich bin fast davon überzeugt, daß dieser Ort für einen Typ wie mich, einen Typ mit einem Todestrieb, ein Traum war, der Wirklichkeit geworden ist. Vielleicht bleibe ich doch noch eine Weile hier ...

Wir werden diesen wandernden Helden an seinen Schwimmfüßen und an der seltsamen Waffe erkennen, die er mit sich herumträgt: ein leuchtendes Rohr, aus dem er eine furchtlose Vielfalt an Verbündeten aus dem Insektenreich abschießt. Sie werden Feuerwanze, Blitzwanze und Bombadierkäfer genannt, und der Held wird sie auf seiner Reise durch das Land sammeln.

### DIE SHOW KANN BEGINNEN

1. Stellen Sie sicher, daß Ihr Control Pad an den Einspieler-Control-Port vorne links am Gerät angeschlossen ist.
2. Stecken Sie das Maui Mallard-Modul in Ihr SEGA MEGA DRIVE ein, und schalten Sie das Gerät ein.
3. Wenn der Maui Mallard Titelbildschirm erscheint, drücken Sie die START-Taste auf Ihrem Control Pad. Das Menü SPIELBEGINN/OPTIONEN/PASSWORT (START GAME/OPTIONS/PASSWORD) erscheint jetzt auf dem Bildschirm.
4. Drücken Sie das Steuerkreuz HOCH und HINUNTER, um SPIELBEGINN (START GAME) zu markieren. Dann START drücken, um mit dem Spiel zu beginnen.



### Optionen

Wenn Sie Ihre Optionen einstellen möchten, OPTIONEN (OPTIONS) markieren und die START-Taste drücken. Jetzt erscheint der Bildschirm OPTIONEN (OPTIONS). Das Steuerkreuz HOCH und HINUNTER drücken, um die verschiedenen Optionen zu markieren, dann das Steuerkreuz nach RECHTS oder LINKS drücken, um sie zu verändern. Wenn alle Einstellungen vorgenommen worden sind, START drücken.

### Schwierigkeit

Über die Option Schwierigkeit kann der Schwierigkeitsgrad des Spiels eingestellt werden.

- \* Auf „Einfach“ (Practice) beginnen Sie mit 200 Lebenspunkten, vier Versuchen und zwei Fortsetzungen.
- \* Auf „Normal“ beginnen Sie mit 100 Lebenspunkten, drei Versuchen und einer Fortsetzung.
- \* Auf „Schwierig“ beginnen Sie mit 100 Lebenspunkten und drei Versuchen.

### Soundtest

Hier können Sie sich alle Soundeffekte aus dem Spiel anhören.

### Spielsteuerung

Sie können die Tastenbelegung Ihres Control Pads einstellen (mit anderen Worten: Sie können die Aktionen, die bestimmten Tasten zugewiesen sind, verändern).

### Paßwörter

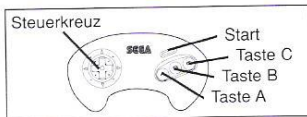
Ein Paßwort müssen Sie sich zuerst verdienen, indem Sie Schätze sammeln. Wenn Sie ein Paßwort verwenden möchten, markieren Sie PASSWORT (PASSWORD), und drücken Sie START. Ein Paßwort wird eingegeben, indem das Steuerkreuz HOCH/HINUNTER gedrückt wird, um einen Buchstaben zu ändern, dann nach RECHTS/LINKS, um den Buchstaben einzugeben und zur nächsten Stelle überzugehen. Wenn das Paßwort fertig ist, START drücken, um zum Menü SPIELBEGINN/OPTIONEN/PASSWORT zurückzukehren.



## Fortbewegung

Shabuhm Shabuhm ist ein netter Kerl. Jemand, den Sie zu sich nach Hause einladen würden. Er hat mir ein paar Mojo-Hilfsmittel gegeben, um es mir leichter zu machen, und die gebe ich jetzt an Sie weiter. Um die Hilfsmittel etwas näher zu erklären, habe ich einige für Sie aufgezeichnet:

- Käfer auswählen (Taste A)
- Mit Käferpistole schießen (Taste B, bei normalem Maui)
- Springen (Taste C)
- Nach rechts rennen (Steuerkreuz)
- Nach links rennen (Steuerkreuz)
- Wechsel zwischen Maui und Ninja-Maui (Taste A)
- Stab schwingen (Taste B, als Ninja-Maui)



Wenn der Held diese starken Waffen erst einmal besitzt, muß er lernen, per Geheimbefehl zwischen ihnen umzuschalten. Diesen Befehl können unsere Geschichtenschreiber nur als „Durch Drücken der Taste A“ auslegen. Mit diesem Befehl können die Käfer auch kombiniert werden, um noch verheerendere Resultate zu erzielen. Das Beherrschen dieser Technik ist für den Erfolg unseres Helden von entscheidender Bedeutung.

## Gesundheitsanzeige

Wenn dieser Zähler Null erreicht, ist das Spiel aus. Nichts geht mehr. Zeit für den großen Schlaf.

## Maui Ninja-Zähler

Anhand der angezeigten Ziffern auf diesem Zähler konnte ich meine Maui-Gesundheit immer im Auge behalten. Durch das Sammeln von Yin-Yang-Münzen konnte ich meine Ninja-Stärke aufbauen, und das Abbild meines Kopfes schwankte zwischen Maui und Ninja-Maui. Als ich genügend Yin-Yang-Münzen gesammelt hatte, konnte ich je nach Bedarf zwischen Ninja-Maui und Normal-Maui umschalten (siehe Bewahren Sie Haltung, wenn Sie wissen möchten, wie Sie umschalten können).

Trinken Sie reichlich von der Tropen-Bowle, um sich und Ihre Gesundheit zu stärken. Näheres über dieses wunderbare Gebräu finden Sie unter Beute.

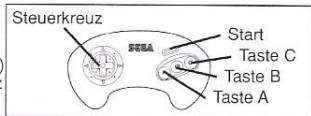
## BEWAHREN SIE HALTUNG

Sie können die Tastenbelegung Ihres Control Pads (mit anderen Worten: die Aktionen, die bestimmten Tasten zugewiesen sind) auf dem Optionsbildschirm verändern. Zum Bildschirm Optionen gelangen Sie, indem Sie vor jedem neuen Spiel OPTIONEN auswählen.

Unser Held wird auch über die Fähigkeit verfügen, an allen möglichen herabhängenden Seilen, Ketten und Ranken hochzuklettern, um entfernte Gegenden zu erreichen, in denen er mehr dieser scheuen Käfer fangen oder erdgebundene Gegner ausschalten kann, denen angesichts Maui's akrobatischer Eleganz schlicht die Spucke wegbleibt.

## Normaler Maui

- Springen (Taste C)
- Nach rechts laufen  
(Steuerkreuz nach RECHTS)
- Nach links laufen (Steuerkreuz  
nach LINKS)
- Ducken (Steuerkreuz  
HINUNTER)
- Nach vorne schießen (Taste B)
- Nach oben schießen (Steuerkreuz HOCH und Taste B)
- Käfer für Käferpistole auswählen (Taste A)
- Nach unten sehen, nach unten greifen (Steuerkreuz HINUNTER)
- Nach oben sehen, nach oben greifen (Steuerkreuz HOCH))



## Was es heißt, ein Ninja zu sein

Manchmal sind Detektive wie berühmte Köche – wir müssen alles ein bißchen vermischen. Während Köche jedoch Soufflés hinaubern, müssen wir Detektive uns mit kriminellen Früchtchen abgeben, wie zum Beispiel den Ninja-Clones. Als ich Detektiv wurde, hatte ich schon längst eine Ninja-Ausbildung hinter mir. Sie ist mir im Fall 14 „Die Suche nach Sue Schee“, doch sehr zugute gekommen, und sie wird mir auch helfen, diesen Fall zu lösen.

Zu den ersten Abenteuern, die der Held bestehen muß, gehört sein unkämpfter Weg durch einen prächtigen Palast, in dem es vor entfesselten Zaubern nur so sprüht. Wenn der Held hier richtig auf die bronzenen Pflastersteine tritt, kann ihm der böse Zauber sogar dabei helfen, teuflische Statuen in strategische Positionen zu rücken.

Wenn Sie nicht viel darüber wissen, wie man sich als Ninja verhält, werfen Sie einen Blick nach unten auf mein Entengekritzel, und Sie lernen, was Sie wissen müssen.

- Springen (Taste C)
- Nach rechts laufen (Steuerkreuz nach RECHTS)

- Nach links laufen  
(Steuerkreuz nach LINKS)
- Ducken (Steuerkreuz  
HINUNTER)
- Nach vorn schießen (Taste B)
- Nach oben schießen  
(Steuerkreuz HOCH und  
Taste B)



- Käfer für die Käferpistole auswählen (Taste A)
- Nach unten sehen, nach unten greifen (Steuerkreuz HINUNTER)
- Nach oben sehen, nach oben greifen (Steuerkreuz HOCH))

Zwei hilfreiche Bewegungen, die ich in meiner Ninja-Ausbildung gelernt habe, sind der Schwinger und der Keil. Mit dem Schwinger konnte ich meinen Stab in einen funkelnden Entenkopf verwandeln und mich vor- und zurückschwingen, um neue Orte zu erreichen. Der Keil zeigte mir, wie ich hochspringen, meinen Stab zwischen Wänden einkeilen und an ihm hochklettern konnte. So können Sie es mir gleichtun:

Wenn Sie von einem funkelnden Entenkopf schaukeln möchten, Taste C drücken und springen. Dann Taste B drücken, um Ihren Stab in den Schwinger zu halten.

Wenn Sie mit Hilfe Ihres Stabs zwischen Wänden hochklettern möchten, Taste C drücken, springen und dann Taste A drücken. Damit klemmen Sie Ihren Stab zwischen zwei Wänden fest, die dicht genug beieinander stehen.

## SO KANN EIN JUCKENDER FINGER BERUHIGT WERDEN

Hier gibt es keine Pistolen mit Perlmuttergriff, mein Freund. Sie besitzen eine alte 1935er Westchester Käferpistole. Und sie funktioniert sogar.



Aus ihr werden Käfer abgeschossen – Blitzwanzen, normale Wanzen und Feuerwanzen.

Alle Käfer schlafen in blauen Käferschalen. Sie brauchen diese Schalen – sammeln Sie sie, was immer es auch kosten mag. Jede Schale ist durch eine besondere Markierung gekennzeichnet, um anzuzeigen, welche



Art von Käfer sich darin verbirgt. Fangen Sie diese blauen Käferschalen, damit Sie immer über ausreichend Munition verfügen.



normale Wanzen



Bombadierkäfer



Blitzwanzen



Feuerwanzen

Der Held hütet ein Geheimnis. Sein Studium exotischer Kampfkünste hat ihm die Fähigkeit verliehen, sich in einen Ninja zu verwandeln. Man erzählt sich, daß dieser Ninja einst tausend Seelen hatte ... bis eine gestohlen wurde. Man erzählt sich auch, daß der Ninja auf rastloser Suche nach dieser fehlenden Seele ist und daß er, bis er sie gefunden hat, die uralten Yin-Yang-Münzen sammeln muß, die über die ganze Insel verstreut sind, damit er sich verwandeln kann.

Versuchen Sie, die richtige Munition für Ihr Ziel auszuwählen. Probieren Sie alle verschiedenen Käfer und Kombinationen aus, um sich mit ihren verschiedenen Stärken vertraut zu machen. Mit ihrer Hilfe können Sie heikle Situationen meistern.

### Größere Schießkraft, wenn mehrere Käfer verwendet werden

Sie können die verschiedenen Käfer durchlaufen, indem Sie Taste A drücken. Im Anschluß an die einzelnen Käfer werden Käferkombinationen ausprobiert. Diese können verwendet werden, um stärkere Gegner zu bekämpfen.

### Spezial-Glühwürmchen

Es kann gut sein, daß Sie auf eine besondere Schale treffen, die ein Glühwürmchen enthält. Ein Glühwürmchen ist keine Munition, sondern ein Leuchtkäfer, der dunkle Korridore erleuchtet, damit Sie sehen können, wo es langgeht. Achten Sie auf besondere Plattformen, die am Licht der Glühwürmchen zu erkennen sind.

## BEUTE

### Tropen-Bowle

Dies ist kein Getränk für Waschlapen, sondern ein lebensspendendes Gebräu. Trinken Sie es, wenn Sie spüren, daß Ihre Kräfte nachlassen. Ein Glas kräftigt Sie, der Krug verleiht Ihnen volle Lebenskraft.



### Yin-Yang-Münzen

Diese Yin-Yang-Münzen wurden im Jahre 1100 v.Chr. geprägt. Sie wurden von Siedlern in einer Höhle im Norden der Insel entdeckt und in alle vier Richtungen verstreut, um die Insel mit dem Schutz der Ninja zu bedecken. Im Laufe meiner Reisen habe ich einige dieser Münzen entdeckt und etwas über sie herausgefunden. Die kleinen Münzen verleihen Ihnen ein geringes Maß an Kraft, die Goldmünzen volle Lebenskraft und die kleinen roten Münzen eine zusätzliche Kombinations-Bewegung. Wenn Sie Ihre Ninja-



Kraft vollends verbraucht haben, verwandeln Sie sich wieder in einen schlichten Maui – ob es Ihnen paßt oder nicht.

### Goldene Maui-Marken

Finden Sie goldene Maui-Marken und verlängern Sie Ihr Leben (ach, wenn es doch nur so einfach wäre ...).



Nur wenige haben beobachtet, wie der Held sich in sein Ninja-Gegenstück verwandelt. Jene, die es erleben konnten, sprachen von einem Tornado aus Energie, ausgelöst durch das Beschwören der angestauten Yin-Yang-Kraft. Die von den Geschichtenschreibern übersetzten Hieroglyphen besagen seltsamerweise "Nach dem Einsammeln der Yin-Yangs Taste A drücken und niederhalten".

## Mojo-Puppe

Mit einer Mojo-Puppe kann das Spiel fortgesetzt werden, selbst wenn Ihnen kein Versuch mehr zur Verfügung steht. Das Schlüsselwort heißt hier FORTFAHREN (CONTINUE, Wink mit dem Zaunpfahl ...).



## Magischer Schrumpfkopf

Dieser verzauberte Schrumpfkopf ist ein Wegzeichen. Wenn Ihre Gesundheit nachläßt, können Sie dort wieder in das Spiel einsteigen, wo Sie den letzten Schrumpfkopf passiert haben.

## Schätze

Sammeln Sie diese Schätze, und Sie werden Paßwörter entdecken, mit denen Sie beim nächsten Spiel mit Riesenschritten vorankommen.



## Zombie-Pulver

Heben Sie diese Tasche auf, und Sie erlangen volle Gesundheit. Oder auch nicht.



## Goldener Gutschein

Auf jeder Spielstufe ist ein goldener Gutschein versteckt, manchmal in einem Gegner. Finden Sie einen Gutschein, und Sie können nach Abschluß dieses Levels eine Bonusrunde antreten.

## HINWEISE ZUM ABENTEUER

Dies ist also die ganze Geschichte. Ich war unfreiwillig in ein Verbrechen verwickelt worden. Und das tat weh!

Das Götzenbild Shabuhm Shabuhm war gestohlen worden, und die Inselbewohner waren bereit, für seine Rückgabe richtig zu zahlen. Also übernahm ich die Aufgabe, auch wenn echte Kohle im allgemeinen echten Ärger bedeutet.

Man kann sich nicht auf Gefahren vorbereiten – sie tauchen plötzlich und ohne Vorwarnung auf, wie das Niesen. Man kann allerdings etwas tun, um seine Überlebenschancen zu verbessern:

1. So viel Munition (Käfer) wie möglich sammeln.
2. Einen klaren Kopf behalten und Tropen-Bowle in Unmengen trinken. Wenn Sie nicht wissen, wovon ich rede, lesen Sie unter Beute nach.
3. Keinen Versuch verlieren.

Ach ja, die Legende des Shabuhm Shabuhm besagt auch, daß, wenn da Idol nicht innerhalb von drei Tagen zurückgebracht wird, die ganze Insel explodieren wird. Also los, nur keine Zeit verlieren.

Hören Sie zu, mein Freund, ich wünsche Ihnen viel Glück. Ehrlich. Wenn Sie in Schwierigkeiten geraten, pfeifen Sie einfach. Sie können doch pfeifen, oder? Es geht ganz einfach: Sie spitzen Ihren Schnabel und pusten.

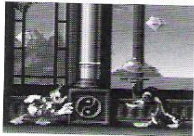
Man sagt, daß die Ninja über die Kraft verfügen, sich von mystischen, funkelnden Blöcken zu schwingen, die von unseren Vorfahren auf der ganzen Insel verstreut hinterlassen wurden. Wenn ein Ninja-Stab gegen einen dieser Blöcke schlägt, sitzt er dort fest, bis er vom Ninja gelöst wird, damit der seine Reise fortsetzen kann.

## 1. So öffnen Sie das Tor zum Mojo-Haus

So wanderte ich also durch den gruseligsten Ort der Insel, dem Mojo-Haus, und konnte nichts finden. Nichts als Spinnen, einen alten Butler und genug Gold, um mich zehn Jahre mit Daunen zu versorgen.

Und dann stellte sich heraus, daß an diesem Dreckloch mehr dran war, als man zunächst vermutet hätte. Ich wurde von einer Bande Spinnen angegriffen, und ein paar schwebende Tiki-Köpfe spuckten strahlenden Atomschleim in meine Richtung. Ich mußte mich an Ketten entlangschwingen und auf Deckenfächern laufen, um dem Laden heil zu entkommen! Tun Sie es mir gleich, und der große Kahuna im Himmel ist Ihnen vielleicht auch gnädig ...





## 2. Auf dem Ninja-Trainingsgelände

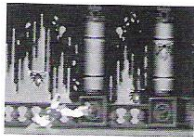
Alle guten Detektive sollten mit einem Stock umgehen können. Dank meiner Ninja-Eleganz bin ich etwas gewandter als die meisten anderen Detektive. Da ich wußte, daß meine Ninja-Künste den Unterschied zwischen Überleben und einem schattigen Plätzchen auf dem hiesigen Friedhof ausmachen können, packte ich meinen Schlafanzug aus und begab mich schnurstracks zum Ninja-Trainingsgelände.

Dort legte ich mich dann gleich mit ein paar Strohhattrappen an. Es ist kaum zu glauben, aber der erste Typ, den ich auf dem Trainingsgelände antraf, war der ansässige Hexendoktor der Insel.

Er hatte gute Laune und klaute mir nur zwei meiner verbleibenden Seelen, die er in eine Armee Ninja-Clones verwandelte. Ich mußte sie auch noch bekämpfen. Das ist doch wirklich das Letzte!

Viel Glück beim Durchqueren dieses Geländes – Sie werden es brauchen.

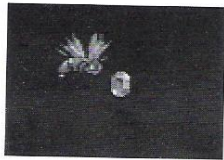
Mehr über die Ninja-Bewegungen können Sie im Abschnitt Was es heißt, ein Ninja zum sein unter Bewahren Sie Haltung nachlesen.



Es wird von der wenig bekannten Fähigkeit des Ninjas berichtet, einen Steinschacht zu erklimmen, indem er seinen Stab in Felsspalten rammt. Diese Aktion wird in uralten Texten belegt, wie etwa „Taste A drücken und gleichzeitig in einen Steinschacht springen“.

## 3. Schmutzterpel

Ich traf also auf diese Kreaturen, die sich Schmutzterpel nannten. Keine nette Bande. An die Schlammseen verbannt, wo sonst niemand leben will, sind diese Kerle extrem gereizt, mit Schultern von der breite Marokkos. Aber schöne Zähne haben sie. Halten Sie auch nach Schlammwespen Ausschau. Ach, und noch etwas über den Schrecken der Schmutzterpel ... ein Frosch? Ich denke, Sie werden's schon selbst herausfinden.



Es wird von der wenig bekannten Fähigkeit des Ninjas berichtet, einen Steinschacht zu erklimmen, indem er seinen Stab in Felsspalten rammt. Diese Aktion wird in uralten Texten belegt, wie etwa „Taste A drücken und gleichzeitig in einen Steinschacht springen“. Zusätzlich zur Yin-Yang-Kraft, die auf der ganzen Insel zu finden ist, erzählt man sich, daß der Ninja nach roten Yin-Yangs sucht, die dem Helden eine noch größere Angriffskraft verleihen. Jedes rote Yin-Yang ermöglicht es dem Ninja, ein weiteres Mal in schneller Folge anzugreifen, wodurch er auf seiner Suche zunehmend stärker wird.



#### 4. Das Opfer des Maui

Süßsante Bitterkeit war in den vergangenen Jahren mein einziger Freund. Und jetzt, wo ich am Rande eines Vulkans stehe, in den ich in wenigen Augenblicken geworfen werde, kann ich über mein derzeitiges Dilemma nur lachen. Durch Bestehen des Beweisrituals habe ich mich als würdiges Opfer erwiesen. Die Schmutzerpel sind fest entschlossen, zu verhindern, daß diese Insel in die Luft fliegt, egal, um welchen Preis. Und wie ich hier stehe und mir meine Schwanzfedern versenke, denke ich an Wasser. Im diesem Augenblick bin ich nichts weiter als eine Ente, die das Meer vermißt. Aber irgendwie spüre ich, daß ich schon bald Meerwasser schlürfen werde.



#### 5. Prüfung des Entenhelden

Die Schmutzerpel haben einen Brauch – ihr Beweisritual, mit dem sie die Ehrlichkeit von Fremden messen, die ihnen begegnen. Dem Aussehen dieser Schmutzerpel nach zu urteilen werde ich dieser Prüfung nicht entkommen, ohne ein Bündel Federn einzubüßen ...

Klar, es sieht so einfach aus, wie ich das mache. Versuchen Sie es aber bloß nicht selbst!



#### 6. Der fliegende Enterich

Ich sammle Käfer und Ekelerrregendes. Keine Knochen. Nach einigen Untersuchungen konnte ich jedoch ermitteln, daß meine einzige Chance, das Götzenbild zurückzubekommen, darin besteht, die Knochen eines alten Eingeborenenhäuptlings namens Quackoo aus seiner derzeitigen Grabstätte, dem Reich der Toten, zu finden. Es gibt da nur ein Problem: Quackoos derzeitige Grabstätte befindet sich auf einem Boot ... auf dem Meeresgrund. Ist das nicht wieder mal typisch? Angeblich sank er vor vielen Jahren mit dem fliegenden Enterich und ist seitdem nicht besonders glücklich. Das kann man ihm ja auch nachfühlen. Ein wässriges Grab ist ein elender Ort, um sich Sonnenbräune zu holen.



Man kann sich auch schlecht bewegen, wenn man sich etliche Meter unter Wasser befindet. Schießen Sie Ihre Käferpistole ab, um sich in die entgegengesetzte Richtung vom Schuß zu bewegen. Auf diese Weise geht's ein bißchen schneller voran.

Zusätzlich zur Yin-Yang-Kraft, die auf der ganzen Insel zu finden ist, erzählt man sich, daß der Ninja nach roten Yin-Yangs sucht, die dem Helden eine noch größere Angriffskraft verleihen. Jedes rote Yin-Yang ermöglicht es dem Ninja, ein weiteres Mal in schneller Folge anzugreifen, wodurch er auf seiner Suche zunehmend stärker wird.



## 7. Im Reich der Toten

Die oberste Regel des Detektivdaseins: Gehen Sie nur dann ein Risiko ein, wenn Sie dafür bezahlt werden. Mir ist zu Ohren gekommen, daß es nur einen einzigen Weg ins Totenreich gibt: Man muß ein besonders tiefes Loch in der Erde finden und hineinspringen. Wider besseren Wissens (und weil ich mit

mehreren tausend Miesmuscheln bezahlt werde) opferte ich mich. Mein

Sturz schien kein Endeanehmen. Als ich unten ankam, legte ich die Knochen des großen

Quackoo an ihren rechtmäßigen Ort.

Und er dankte es mir mit einem Schlag aufs Auge und einem Rechts-links-Haken auf meinen Schnabel. Ich kann mir das nur so erklären, daß der Streß, tot zu sein, ihm plötzlich zuviel geworden war.



## 8. Mojo-Festung

Nachdem ich eine drei Meter große Spinne mit schlechten Manieren, einen Haufen Schmutzperle und Mojo-Feuergeister überlebt hatte, kam ich endlich hier an und fand das vermißte Mojo-Götzenbild. Ich hoffe, Ihnen ist es auch gelungen. Noch ist das Spiel jedoch nicht aus. Sie werden's schon sehen ... wenn Sie jemals ankommen. Bis bald, mein Freund.



High Mojo Sorceress

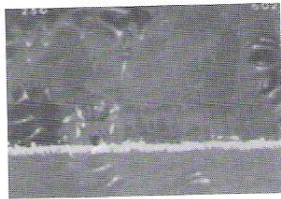


Witch Doctor



## 9. Babaluau, Baby

Dies ist ein kleiner Ort zum Ausruhen. Die Besitzerin ist sehr großzügig, was Partyzeug angeht. Die Sachen zu bekommen, ist überhaupt nicht schwierig – hier wieder herauszukommen, ist eine ganz andere Geschichte.



## TABLE DES MATIERES

Mon Nom est Mallard, Maui Mallard

Allons-y


Contrôle-toi

Comment calmer une Gachette facile

Butin

Notes sur l'aventure

IF LOST, PLEASE RETURN TO:








PHOTO

**NAME:** Maui Mallard  
**ADDRESS:** Anywhere  
**PHONE:** pager: 818-555-8932  
**OCCUPATION:** Quack Detective  
**BUS. #** see pager  
**BUSINESS ADDRESS:** anywhere, anytime

**BLOOD TYPE:** RED  
**FAVORITE FOOD:** spicy Chicken Quesadillas  
**HOBBIES:** travel, reading, hunting  
**PET PEEVES:** mudrakes in urban areas

**IN CASE OF ACCIDENT, CONTACT:**  
**NAME:** The High Mojo Sorceress  
**PHONE:** 1-800-KAZOOWEE  
**ADDRESS:** Mojo Mansion

THUMB	INDEX	MIDDLE	RING	PINKY
				



26

Notes sur le Fieluier 35

L'affaire du Mojo Disparu

27

Extrait du Journal de Hernae

28

Sorcière acolyte au Temple de Shabuhm Shabuhm

29

La légende prédit une ère de conflits lorsque Shabuhm Shabuhm, gardien des portes des Ténèbres infernales, descendra de son royaume. Tout l'espoir de l'île reposera sur un vagabond, un héros malgré lui, entraîné dans la fin du monde, prêt à le sauver ou à le condamner pour toujours ...

30

31

## MON NOM EST MALLARD - MAUI MALLARD

Je n'étais plus qu'un pauvre canard lessivé. Et j'aimais ça. J'avais joué le jeu ; il était temps d'encaisser ma prime et de m'offrir un aller simple pour faire le vide. C'était le moment de ramper sous une coque de noix de coco et de se planquer sous un parasol en papier. Ce faire le vide était devenu vital. Mais elle a passé la porte et a changé ma vie. Mon vieux, elle avait des pattes d'un longueur...

Mais assez parlé d'elle. Parlons de toi. Qu'est-ce que tu penses d'elle ? Non, attends, parlons plutôt de ce journal que tu tiens dans tes petites mains fébriles. Dans ces pages, tu trouveras mes notes sur le Dossier 35 : l'Affaire du Mojo Disparu. Crois-moi, tout ce que j'ai écrit ici est aussi vrai que le ciel est bleu, l'herbe est verte et ses cheveux qui dégageaient le doux parfum de fleurs sauvages ... oh pardon.

Donc ... Alors que je me prépare à embarquer sur un bateau qui m'emmènera loin du cauchemar qu'a été ma vie, je me remémore pour une dernière fois ces combats de coqs (heu, disons plutôt combats de canards), et je me souviens des

ennemis féroces que j'ai dû combattre. De la vicieuse tribu des MudDrakes vénérant leur monstrueux Dieu-Crapaud jusqu'au Sorcier Mojo et ses terribles incantations vaudou, je ne peux pas m'empêcher de penser que pour un type comme moi, casse-cou et désabusé, cet endroit était un rêve devenu réalité. Après tout, je devrais peut-être trainer encore quelques temps dans les environs ...

On reconnaîtra ce héros vagabond à ses pieds palmés et à l'arme étrange qu'il porte: un tube brillant qui lance un grand nombre d'insectes alliés intrépides. Ils seront nommés en fonction de l'idiome du jour: pyromane, luciole, scarabée bombardier et le héros les rassemblera dans ces voyages à travers ce pays.

### ALLONS-Y

1. Assure-toi d'avoir branché une manette sur le port pour un joueur, à gauche sur l'avant de la machine.
2. Place la cartouche Maui Mallard dans ta console Sega Mega Drive et mets l'interrupteur sur la position ON.
3. Quand l'écran-titre Maui Mallard apparaît, appuie sur le bouton START sur ta manette. Le menu START GAME/ OPTIONS/ PASSWORD apparaît.
4. Appuie sur le Bouton Directionnel EN HAUT ou EN BAS pour choisir START GAME, puis appuie sur START pour commencer à jouer.



### Options

Si tu veux changer les paramètres des options, sélectionne OPTIONS et appuie sur le bouton START. L'écran des Options apparaît. Appuie sur le Bouton D EN HAUT ou EN BAS pour choisir une option, puis à DROITE ou à GAUCHE pour la changer. Quand tu as fini, appuie sur START.

### Difficulté

L'option Difficulté te permet de choisir le niveau de difficulté du jeu.

- \* Avec Facile, tu commences avec 200 points de santé, quatre vies et deux prolongations.
- \* Avec Normal, tu commences avec 100 points de santé, trois vies et une prolongation.
- \* Avec Difficile, tu commences avec 100 points de santé et trois vies.

### Essai Sonore

Ecoute tous les différents bruitages du jeu.

### Commandes

Ajuste la configuration de ta manette (en d'autres mots, ajuste la fonction de chaque bouton).

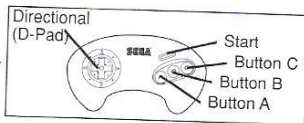
### Mots de passe

Pour utiliser un mot de passe, tu dois d'abord en trouver un en ramassant des trésors. Si tu veux en utiliser un, choisis PASSWORD et appuie sur START. Pour entrer un mot de passe, appuie sur le Bouton-D EN HAUT/ EN BAS pour changer une lettre, puis le Bouton D à DROITE/GAUCHE pour entrer la lettre et te déplacer à l'espace suivant. Quand tu as fini, appuie sur START pour revenir au menu START GAME/ OPTIONS/PASSWORD.

### Pour t'en sortir

Shabuhm Shabuhm est un type sympa, le genre de personne que tu aimerais inviter à manger chez toi. Il m'a dépanné en me donnant quelques outils mojo et je te les donne. Voilà quelques uns de mes dessins pour les expliquer.

- Scroll Through Bugs (Button A)
- Shoot Gun (Button B, when regular Maui)
- Jump (Button C)
- Run Right (D-pad)
- Run Left (D-pad)
- Switch Between Maui and Ninja Maui (Hold down Button A)
- Swing Staff (Button B, when Ninja Maui)



Une fois en possession de ces armes puissantes, le héros devra apprendre à passer de l'une à l'autre grâce à une commande secrète que nos conteurs ne peuvent interpréter que par "Taper légèrement sur le bouton A". Avec cette commande, les insectes peuvent être utilisés ensemble pour des résultats encore plus puissants. La maîtrise de cette technique sera cruciale pour la réussite du héros.

### Baromètre de la Forme

Quand ce baromètre atteint zéro, la partie est terminée. C'est la fin du voyage. C'est l'heure du gros dodo.

### Baromètre de Maui Ninja

Les chiffres sur ce baromètre m'ont permis de contrôler ma forme Maui. Après avoir ramassé des pièces Yin-Yang, j'ai commencé à développer ma force Ninja et l'image de ma tête clignotait entre Maui et Maui Ninja. Après en avoir ramassés suffisamment, je pouvais passer du Maui Ninja au Maui normal s'il le fallait (voir la rubrique "Contrôle-toi" pour savoir comment faire la manipulation).

Pour te donner un coup de fouet, bois beaucoup de punch tropical. Il y a plus d'informations sur ce brevage particulier dans la rubrique "Butin".

### CONTROLE-TOI

Tu peux changer la configuration de ta manette (en d'autres mots, la fonction de chaque bouton) à l'écran des Options. Tu peux obtenir l'écran des Options en choisissant OPTIONS au début de chaque partie.

Le héros aura également la capacité de grimper à toutes sortes de cordes, chaînes et lianes pour atteindre des endroits inaccessibles, rassembler encore plus d'insectes insaisissables ou contrecarrer des ennemis non-volants qui ne peuvent que regarder bouche bée tant de talent acrobatique.



## Maui Normal

- Saut: (Bouton C)
- Courir vers la droite (Bouton D, Droite)
- Courir vers la gauche (Bouton D, Gauche)
- Canard (Bouton D, en Bas)
- Coup de pied en avant (Bouton B)
- Coup de pied en l'air (Bouton D en Haut et Bouton B)
- Choisir Insectes pour Arme à Insectes (Bouton A)
- Regarder vers le bas, saisir en-dessous (Bouton D, EN BAS)
- Regarder vers le haut, saisir au-dessus (Bouton D, EN HAUT)



## Etre un Ninja

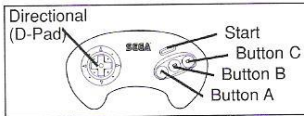
Nous, détectives, sommes parfois comme des grands chefs ... il nous faut mettre la main à la pâte. Mais pendant que les chefs cuisinent des soufflés, nous, nous cuisinons des criminels, comme les clones Ninja par exemple. Je me suis entraîné pour devenir Ninja bien avant d'être détective. Cela m'a servi dans le Cas 14: L'Enquête Sue Schee, de la même façon que cela m'a été utile sur notre affaire.

Parmi les premières missions du héros, il y a une bataille dans un somptueux palais possédé par une magie déchainée. Dans cette épreuve, si le héros monte sur les bonnes dalles du bronze, la magie noire pourra en fait l'aider en déplaçant des statues diaboliques jusqu'à des endroits stratégiques.

Si tu ne sais pas ce que c'est que d'être Ninja, jette un coup d'oeil à mon gribouillage ci-dessous pour en apprendre plus.

- Saut (Bouton C)
- Courir vers la droite (Bouton D, droite)
- Courir vers la gauche (Bouton D, gauche)
- Canard (Bouton D, en Bas)
- Bâton pour se balancer (Bouton B)

- Coup de pied en l'air (Bouton D, en Haut et Bouton B)
- Appuie et maintiens pour te changer en Maui Normal (Bouton A)
- Regarder vers le bas, saisir en dessous (Bouton D, en Bas)



Regarder vers le haut, saisir en haut (Bouton D, en Haut)

Les deux techniques utiles que j'ai apprises pendant ma formation sont le Swing et le Wedge. Le Swing me permet de frapper avec mon bâton dans une tête de canard étincelante et de me balancer en avant et en arrière pour aller atteindre de nouveaux lieux. Le Wedge quant à lui m'a appris à sauter en l'air et à coincer mon bâton entre les murs pour grimper. Voilà comment réaliser ces techniques:

Pour te balancer à partir d'une tête de canard brillante, appuie sur le bouton C puis sur le bouton B pour balancer ton bâton.

Pour grimper en coinçant ton bâton entre les murs, appuie sur le bouton C pour sauter, puis sur le bouton A pour coincer le bâton entre les murs qui sont suffisamment rapprochés.

## COMMENT CALMER UNE GACHETTE FACILE

Pas de pistolets avec des crosses en perles ici, mon gars. Tu as une véritable carabine Westchester de 1935 avec comme munition des insectes. Et ça marche.



Tous les insectes dorment dans des coquilles bleues. Tu as besoin de ces coquilles — prends-les coûte que coûte. Chaque coquille possède un signe particulier pour te montrer quel genre d'insecte est à l'intérieur. Récupère ces coquilles bleues pour garder une réserve de munitions.

Basic Bugs



Bombardier Beetles



Lightning Bug



Fireball Bugs



Le héros a un secret: Ses recherches sur l'art du combat exotique lui ont donné le pouvoir de se changer en Ninja. Il est dit de ce Ninja qu'il possédait jadis mille âmes ... Jusqu'au jour où l'une d'entre elles lui fut volée. Il est en permanence à la recherche de cette âme perdue mais, avant qu'il ne la trouve, il doit rassembler des médaillons antiques Yin-Yang qui sont éparpillés autour de l'île, pour pouvoir se transformer.

Prends garde de choisir les bonnes munitions pour ce boulot. Essaie tous les insectes et les combinaisons pour te familiariser avec leurs différentes forces. Cela te permettra de te sortir de situations difficiles.

### Créer des combinaisons avec les différents insectes pour avoir une puissance de tir encore plus grande

Tu peux visualiser tous les insectes en appuyant sur A. Après avoir fait cette manipulation, tu peux également faire défiler toutes les différentes combinaisons. A toi de t'en servir pour donner un coup plus violent à ton ennemi.

### Luciole Spéciale

Tu découvriras peut-être une coquille spéciale qui contient une luciole. Cette luciole n'est pas une munition. Elle te servira à éclairer ton chemin dans les couloirs sombres. Tu pourras ainsi voir où tu vas. Cherche les plates-formes spéciales qui apparaissent grâce à l'éclairage de la luciole.

### BUTIN

#### Punch Tropical

C'est pas une boisson pour les mauviettes. C'est un jus qui donne de l'énergie. N'hésite pas à boire dès que tu en trouves afin de récupérer ta force perdue. Un verre te donne un coup de fouet, le pichet te redonne toute ta santé.



#### Pièces Yin-Yang



Ces pièces ont été frappées en 1.100 avant J. Elles furent découvertes par des colons dans une grotte au nord de Shabuhm Shabuhm et furent éparpillées aux quatre coins pour envelopper de la protection Ninja. J'en ai ramassé au cours de mes voyages et j'ai fait quelques découvertes. Les petites pièces te redonnent un peu de pouvoir, quant aux petites pièces rouges, elles t'offrent un coup à combinaison. Si tu n'as plus de pouvoir Ninja, tu redeviendras Maui – que ça t'plaise ou non.

#### Pièce Maui Dorée

Trouve une pièce Maui Dorée et tu obtiendras une vie (oh, si seulement c'était si facile de se refaire une santé ... )

Peu de personnes ont déjà vu le héros se transformer en Ninja. Ceux qui ont eu la chance de le voir, le décrivent comme une tornade d'énergie déclenchée par l'invocation du pouvoir Yin-Yang. "Les inscriptions" interprétées par les conteurs se traduisent étrangement par "Appuie sur Bouton A et maintiens-le enfoncé après avoir ramassé des pièces Yin-Yangs".

### Marionnette Mojo

Une marionnette Mojo te permet de continuer à jouer lorsque Maui a épuisé toutes ses vies. Le mot clé ici est CONTINUE (astuces, astuces ...)



### Tête Réduite Magique

Cette Tête Réduite est la marque d'un lieu. Lorsque tu n'as plus de santé, tu recommences le niveau à la dernière Tête Réduite que tu as passée.



### Trésor

Ramasse des trésors pour découvrir les mots de passe qui te permettront de reprendre le jeu où tu le souhaites.



### Sac de Poudre Zombie

Ramasse ce sac pour augmenter ton baromètre de vie. Ou bien tant pis.



### Ticket Doré

Un ticket doré est caché à chaque niveau – parfois à l'intérieur d'un ennemi. Prends un ticket et finis le niveau pour obtenir la partie Bonus.



### NOTES SUR L'AVENTURE

Voilà l'histoire. Je suis tombé en plein sur le lieu d'un crime. Et ça fait mal.

L'idole de Shabuhm Shabuhm avait été volée et les indigènes de l'île étaient prêts à mettre le paquet pour la récupérer. J'ai donc accepté le boulot, bien que d'habitude beaucoup d'argent annonce beaucoup d'ennuis.

Tu ne peux pas prévoir le danger – ça arrive tout d'un coup, comme un éternuement. Mais il y a certaines choses que tu peux faire pour augmenter les chances de t'en sortir:



1. Fais un plein de munitions (insectes).
2. Reste cool en buvant beaucoup de Punch Tropical. Si tu ne sais pas de quoi je parle, reporte-toi à la rubrique "Butin".
3. Ne meurs pas.

Ah oui, la légende de Shabuhm Shabuhm raconte que si l'idole n'est pas retrouvée dans trois jours, toute l'île sera détruite. Alors tu ferais mieux d'être dépêché.

Ecoute gamin, je te souhaite bonne chance. Sincèrement. Si tu es dans le pétrin, siffle. Tu sais siffler n'est-ce pas? tu fermes tout simplement ton bec et tu souffles.

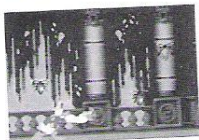
On dit que le Ninja a le pouvoir de se balancer entre des blocs mystiques étincelants qui ont été dispersés dans toute l'île par nos ancêtres. Si le bâton du Ninja frappe sur l'un de ces blocs, il s'y bloque jusqu'à ce que le Ninja le dégage pour pouvoir continuer sa progression.

### Fracturer les portes du Manoir Mojo

Donc j'entre dans l'endroit le plus effrayant de l'île, le Manoir Mojo, et je ne trouve rien. Rien que des araignées, un vieux maître d'hôtel et suffisamment d'or pour rester à flots pendant des décennies.

En fin de compte, ce trou me réservait encore bien des surprises. Je me suis fait agresser par une bande d'araignées et des zombies ont voulu me rôter avec des torches. Il a fallu que je me balance de chaîne en chaîne et que je grimpe au plafond sur des ventilateurs pour m'échapper de cette baraque! Fais-en autant et le Grand Kahuna, dans le ciel, te laissera la vie sauve.





## 2. Au Terrain d'entraînement des Ninjas

Tout bon détective devrait savoir se servir d'un bâton. Mon adresse en tant que Ninja me permet d'être un peu plus efficace que la moyenne.

Sachant que mes compétences de Ninja seront peut-être ce qui fera la différence entre la survie et une place ombragée dans le cimetière du coin, j'ai déballé mon pyjama et je suis allé au Terrain d'entraînement des Ninjas.

Pendant que j'étais là-bas, j'ai saccagé quelques mannequins d'entraînement. Puis, figure-toi, le premier type que j'ai rencontré au terrain d'entraînement des Ninjas, c'était le sorcier Mojo.

Comme il était de bonne humeur, il m'a simplement piqué quelques unes des âmes qu'il me restait et il les a utilisées pour créer une armée de clones Ninja afin que je les combatte. J'ai horreur de ça.

Bonne chance pour traverser cet endroit ... tu vas en avoir besoin.

Pour en savoir plus sur les coups Ninja, se reporter à la rubrique "Devenir un Ninja" dans "Contrôle-toi".



Il y a des rumeurs sur l'aptitude peu connue du Ninja, à se hisser dans des puits de pierres en coinçant son bâton dans les fissures de la roche. Cette action a été décrite dans les textes anciens par "Appuie sur Bouton A pendant que tu sautes dans un puits de pierres".

## 3. Pagaille dans la Tribu des MudDrake

J'ai donc rencontré ces créatures que l'on appelle MudDrakes. Des personnes pas très fréquentables. Exilés dans des marécages où personne d'autre ne veut vivre, ils en veulent à tout le monde. Belle dentition quand même! Fais attention aux "guêpes de boue". Oh et à propos du totem des MudDrake ... un crapaud? Je suppose que tu le sauras bien assez tôt.



En plus du pouvoir Yin-Yang qui se trouve dans toute l'île, on dit que le Ninja recherche des mystérieuses forces Yin-Yangs rouges qui donnent au héros encore plus de puissance dans ses attaques. Chaque Yin-Yang rouge permet au Ninja d'attaquer une fois de plus en succession rapide, le rendant ainsi encore plus puissant lorsqu'il se lance dans sa quête.



#### 4. Sacrifice de Maui

L'amertume sardonique a été ma seule compagne pendant ces dernières années. Et alors que je me tiens au bord d'un volcan dans lequel je ne vais pas tarder à tomber, il ne me reste plus qu'à rire de cette situation délicate. En effet, le rituel des MudDrakes m'a révélé bon pour le sacrifice. Ils sont donc déterminés à garder le secret de cette île coûte que coûte. A l'instant même où mes plumes commencent à sentir le roussi, je pense à de l'eau. C'est un canard qui se languit de l'océan. Mais, je ne sais pas pourquoi, je sens que je vais boire la tasse prochainement.



#### 5. Le Test du Canard Truand

Les MudDrakes ont une coutume – le rituel de la preuve par lequel ils testent l'innocence des étrangers qu'ils rencontrent. Si j'en juge par leurs regards, je ne vais pas m'en sortir avec toutes mes plumes intactes ...

Bien sûr, ça à l'air d'être facile en me regardant, mais n'essaie pas de faire ça à la maison.



#### 6. La Canaravelle Fantôme

Je ramasse des insectes et des croque-mitaines, pas des os. Après avoir mené ma petite enquête, j'ai découvert que la seule manière de récupérer l'idole de Shabuhm Shabuhm, c'était de prendre les os d'un ancien chef indigène nommé Quackoo, de les transporter jusqu'au cimetière du Royaume des Morts. Le problème: l'endroit où il repose se trouve sur un bateau ... au fond de l'océan. C'est bien ma veine. Apparemment, il a coulé avec le Canaravelle Fantôme il y a des années et est plutôt déçu depuis lors. Je le comprends. Une tombe humide c'est un endroit pourri pour travailler son bronzage.



Se déplacer peut être difficile dans les grands fonds. Tire avec ton arme à insectes pour te déplacer dans la direction opposée à celle du tir. Cela te permettra d'avancer un peu plus vite.

Il paraît que le pouvoir le plus spectaculaire du Ninja, c'est la téléportation ... un déplacement ultra rapide qui laisse sur place toute forme de vie sur l'île. Le Ninja peut en fait courir sur de la roche en fusion sans s'enfoncer dedans – pourvu qu'il puisse accéder à la pente adéquate qui le conduise à la lave pour prendre son élan. Nos conteurs ne déchiffreront peut-être jamais la commande pour la téléportation du Ninja qui a été traduite par "maintiens bouton A et frappe légèrement deux fois vers l'avant".

## 7. Royaume des Morts

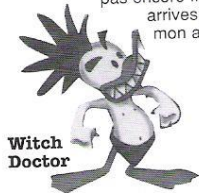
Avant tout, la règle des détectives: ne prends des risques que si tu es payé pour ça. J'ai entendu dire que la seule façon d'arriver au royaume, c'était de trouver un trou dans le sol qui est particulièrement profond et de sauter dedans. Contre tout mes principes (mais parce qu'on me paie plusieurs milliers de palourdes) je

l'ai fait. Je suis tombé comme si j'allais jamais arrêter. Une fois arrivé au fond, j'ai placés les os de Quackoo sur leur lieu légitime. Et il m'a remercié avec une beigne dans la figure et un cambo gauche-droite dans le bec. Ça doit être le stress d'être mort.



## 8. La Forteresse Mojo

Après avoir survécu à une araignée à dix pattes dotée d'un sale caractère, à une volée de MudDrakes et aux Esprits des Flammes Mojo, je suis enfin arrivé ici et j'ai trouvé l'idole Mojo volée. J'espère que tu feras la même chose. Mais c'est pas encore fini. Tu verras ... si tu arrives jusque là. A bientôt, mon ami.



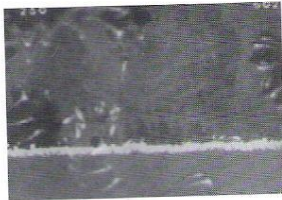
Witch Doctor



High Mojo Sorceress

## 9. Babaluau, Bébé

C'est un bon coin pour faire une pause. Les propriétaires sont assez généreux en petits cadeaux. Malheureusement, obtenir les bonnes choses c'est facile ... sortir de là, c'est une autre histoire.



## INDICE

Me llamo Mallard, Maui Mallard

Empieza la función







Contrólate

Cómo calmar un dedo disparador impaciente

Botín

Notas sobre la aventura

IF LOST, PLEASE RETURN TO:

	PHOTO			
NAME:	Maui Mallard			
ADDRESS:	Anywhere			
PHONE:	pager: 818-555-8932			
OCCUPATION:	Quack Detective			
BUS #	see pager			
BUSINESS ADDRESS:	anywhere, anytime			
BLOOD TYPE:	RED			
FAVORITE FOOD:	spicy Chicken Quesadillas			
HOBBIES:	travel, reading, hunting			
PET PEEVES:	mudrakes in urban areas			
IN CASE OF ACCIDENT, CONTACT				
NAME:	The High Mojo Sorceress			
PHONE:	1-800-KAZOWEE			
ADDRESS:	Mojo Mansion			
THUMB	INDEX	MIDDLE	RING	PINKY
				



35  
36  
37  
38  
39  
40

## Notas sobre el expediente 35 El caso del Mojo desaparecido

### Del diario de Hernae

### Aprendiz de hechicera del templo de Shabuhm Shabuhm

Las leyendas auguran tiempos de adversidad, cuando Shabuhm Shabuhm, guardián de las puertas de la vil oscuridad, caiga del poder. Todas las esperanzas de la isla estarán en manos de un héroe errante y desgastado, atrapado en el fin del mundo, destinado a salvarlo, o a condenarlo para la eternidad ...

### ME LLAMO MALLARD, MAUI MALLARD.

Cuando llegué aquí apenas se reconocía en mí al pato que había sido. Me encontraba bien. Había acabado el juego, cobré lo ganado y compré un billete de ida al olvido. Había llegado la hora de subirme a una cáscara de coco y



esconderme bajo un paraguas de papel. Sí, el olvido era el lugar para mí. Pero ella llegó un día y cambió mi vida. Amigo, las piernas le llegaban al cuello.

Pero basta ya de hablar de ella, hablemos de ti. ¿Qué te parece ella? No, espera, hablemos del diario que sostienes ansioso en tus manos. En sus páginas encontrarás mis notas sobre el Expediente 35: el caso del Mojo perdido.

Créeme, todo lo que he escrito es tan cierto como que el cielo es azul, la hierba es verde y su pelo, que esparcía el suave olor de frescas flores silvestres ... ¡vaya, perdona!

Así, cuando me dispongo a subirme a un barco que me alejará de la pesadilla que ha sido mi vida, doy un último vistazo a estos garabatos y recuerdo los terribles y feroces enemigos a los que tuve que enfrentarme. Desde los

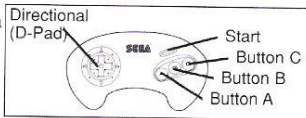


malvados MudDrakes y su gigante Frog God al Witch Doctor y sus poderosos maleficios mojo. No puedo evitar pensar que para un personaje como yo, con deseos de muerte, es un lugar de ensueño. A lo mejor no me iré tan deprisa ...

Se conocerá a este héroe errante por sus pies palmeados y por la extraña arma que empuña: un tubo deslumbrante que lanza todo tipo de temerarios insectos aliados, a los que se nombrará según el dialecto del momento: mosca de fuego, mosca relámpago, escarabajo bombardero, y suppress que el héroe irá reuniendo en sus viajes por todo el país.

### EMPIEZA LA FUNCION

1. Comprueba que tengas el mando de control debidamente enchufado en el conector para un solo jugador de la parte anterior izquierda de la máquina.
2. Inserta el cartucho Maui Mallard en tu Sega Mega Drive y ponlo en marcha.
3. Cuando aparezca la pantalla de título de Maui Mallard, pulsa el botón START del controlador. Aparecerá el menú de COMIENZO DEL



JUEGO/OPCIONES/CONTRASEÑA (START GAME/OPTIONS/PASSWORD).

4. Pulsa el botón direccional ARRIBA o ABAJO para seleccionar COMIENZO DEL JUEGO (START GAME) y luego pulsa START para empezar a jugar.

### Opciones

Si quieres definir alguna opción, selecciona OPCIONES (OPTIONS) pulsa el botón START para que aparezca la pantalla de opciones. Pulsa el botón direccional ARRIBA o ABAJO para seleccionar una opción, luego DERECHA o IZQUIERDA para cambiarla. Cuando hayas acabado pulsa START.

### Nivel de dificultad

Esta opción te permite definir el nivel de dificultad del juego.

Fácil – te permite empezar con 200 puntos de salud, cuatro vidas y continuaciones.

Normal – te permite empezar con 100 puntos de salud, tres vidas y continuación.

Difícil – te permite empezar con 100 puntos de salud y tres vidas.

### Prueba de sonido

Escucha todos los sonidos diferentes del juego.

### Controles

Ajusta la configuración del mando de control (es decir, cambia las acciones que se asignan a cada botón).

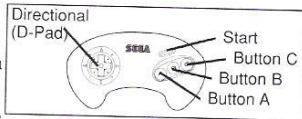
### Contraseñas

Para emplear una contraseña primero tienes que obtenerla recogiendo tesoros. Si deseas emplear una, selecciona CONTRASEÑA (PASSWORD) y pulsa START. Para introducir una contraseña, pulsa el botón direccional ARRIBA/ABAJO para cambiar cada letra, luego DERECHA/IZQUIERDA para introducirla y pasar al siguiente espacio. Cuando hayas acabado pulsa START para volver al menú de COMIENZO DEL JUEGO, OPCIONES, CONTRASEÑA.



### Para moverse

Shabhum Shabhum es un chico encantador, de esos que invitarías a cenar a tu casa. Una vez me sacó de un apuro enseñándome varios movimientos mojo, y ahora yo te los enseño a ti. Estos dibujos sirven para entenderlos.



- Scroll Through Bugs (Button A)
- Shoot Gun (Button B, when regular Maui)
- Jump (Button C)
- Run Right (D-pad)
- Run Left (D-pad)
- Switch Between Maui and Ninja Maui (Hold down Button A)
- Swing Staff (Button B, when Ninja Maui)

Una vez se haga con estas potentes armas, el héroe tendrá que aprender a pasar de una a otra por medio de una orden secreta que nuestros sabios solamente pueden interpretar como "Pulsando el botón A". Por medio de esta orden también se pueden hacer combinaciones de insectos para lograr resultados aun más demoledores. El dominio de estas técnicas será crucial para el éxito del héroe.

### Contador de salud

Cuando este contador llega a cero el juego termina. Es el final del camino, el acabose.

### Contador Maui Ninja

Los números de este contador me permitían saber cómo andaba de salud Maui. Recogiendo monedas Yin Yang empecé a acumular fuerzas ninja, y entre Maui y Maui Ninja aparecía dibujada mi cabeza. En cuanto tuve suficientes monedas ya podía pasar de ser Maui Normal a ser Maui Ninja cuando me hiciera falta (ver Contróláte para saber cómo pasar de uno a otro).

Lo mejor para tu salud es que bebas mucho ponche tropical. En Botín descubrirás más cosas sobre este especial brebaje.

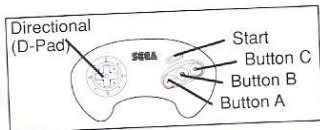
### CONTROLATE

Puedes cambiar la configuración del panel de controles (es decir, puedes cambiar las acciones asignadas a cada botón) en la pantalla de Opciones. Para acceder a la pantalla de Opciones debes elegir OPCIONES (OPTIONS) al principio de cada nueva partida.

El héroe también será capaz de subir por todo tipo de cuerdas, cadenas y lianas para acceder a lugares remotos, capturar más de esos esquivos insectos o frustrar los planes de sus enemigos terrestres, que tienen que conformarse con admirar su destreza acrobática.

## Mauí Normal

- Saltar (Botón C)
- Correr a la derecha (Botón D derecha)
- Correr a la izquierda (Botón D izquierda)
- Agacharse (Botón D abajo)
- Disparar hacia delante (Botón B)
- Disparar hacia arriba (Botón D arriba y Botón B)
- Seleccionar insectos para Pistola de Insectos (Botón A)
- Mirar abajo, coger de abajo (Botón D abajo)
- Mirar arriba, coger de arriba (Botón D arriba)



## Para ser Ninja

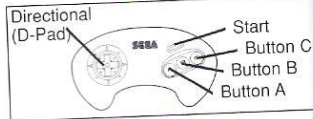
A veces los detectives son como los grandes chefs, tienen que mezclar bien las cosas. Pero mientras los chefs se dedican a los souffles, nosotros tenemos que hacer frente a todo tipo de recetas criminales, como clones ninja, por ejemplo. Me entrené para ser ninja mucho antes de ser detective. Y me sirvió de mucho en el Caso 14: en busca de Sue Schee, igual que me ayudó en este caso.

Entre las primeras pruebas que debe superar el héroe está una batalla en un lujoso palacio plagado de salvajes trucos de magia. Si el héroe pisa correctamente las piedras con un toque de bronce, la magia maléfica puede llegar a ayudarlo haciendo que las diabólicas estatuas se muevan a posiciones estratégicas.

Si no sabes mucho sobre ser ninja, echa un vistazo a mis anotaciones y aprenderás.

- Saltar (Botón C)
- Correr a la derecha (Botón D derecha)
- Correr a la izquierda (Botón D izquierda)
- Agacharse (Botón D abajo)
- Golpe lateral con el bastón (Botón B)
- Disparar hacia arriba (Botón D arriba y Botón B)

- Pulsar y mantener pulsado para volver a ser Mauí Normal (Botón A)
- Mirar abajo, coger de abajo (Botón D abajo)
- Mirar arriba, coger de arriba (Botón D arriba)



Dos movimientos muy útiles que aprendí en los entrenamientos son el balanceo y la cuña. En el caso del balanceo bastaba con dar con el palo a una cabeza de pato centelleante para balancearme hacia delante y hacia atrás para ir de un sitio a otro. La cuña me servía para saltar y meter el palo entre las paredes para subirlas. Así se hacen estos movimientos:

Para balancearse desde una cabeza de pato centelleante, pulsa el Botón C para saltar y luego el Botón B para colocar el palo en posición de balanceo.

Para subir una pared haciendo cuña con el palo, pulsa el Botón C para saltar y luego el Botón A para meter el palo entre paredes que estén lo bastante juntas.

## COMO CALMAR UN DEDO DISPARADOR IMPACIENTE

Aquí no hay pistolas con puño de nácar, amigo. Lo que tienes es una Pistola de Insectos Westchester de 1935, y funciona.

Dispara insectos – moscas relámpago, moscas normales y moscas de fuego.



Todas los insectos duermen dentro de unos caparazones azules. Vas a necesitar esos caparazones, ¡consíguelos como sea! Cada caparazón tiene una marca especial según el tipo de insecto que contiene. Captura todas los caparazones que puedas para estar bien provisto de municiones.



Basic Bugs



Bombardier Beetles



Lightning Bug



Fireball Bugs

El héroe tiene un secreto. Su estudio de las artes exóticas de combate le ha dado la capacidad de transformarse en ninja. Se dice que este ninja tuvo en su tiempo mil almas ... hasta que le robaron una. Y se dice también que el ninja busca sin cesar esta alma que le falta, pero que hasta que la encuentre debe ir recogiendo los antiguos medallones de Yin Yang repartidos por toda la isla para poder transformarse.

Asegúrate de elegir la munición adecuada para el trabajo. Prueba todos los insectos y combinaciones para familiarizarte con su fuerza. Te ayudará a salir de las situaciones más comprometidas.

### Combinación de insectos para mayor potencia de disparo

Puedes seleccionar cualquiera de los insectos pulsando A. Después de ver todos los insectos por separado puedes seguir seleccionando combinaciones de insectos que te servirán para aplastar con más fuerza a tu enemigo.

### Luciérnaga especial

Es posible que te encuentres con un caparazón de insecto especial que contiene una luciérnaga. Esta no sirve como munición, pero sí para iluminar el camino de pasillos oscuros para que puedas ver a dónde vas. Busca las plataformas especiales que se ven junto a la luz de la luciérnaga.

## BOTIN

### Ponche tropical

No es una bebida para endebles, es un elixir que da vida. Bébetelo cuando lo encuentres para recuperar la energía perdida. Con un vaso recuperarás parte de tu salud, con una jarra la recuperarás toda.



### Monedas Yin Yang

Estas monedas Yin Yang se acuñaron en el año 1100 a.C. y fueron descubiertas por los colonizadores en una cueva del norte de la isla. Estos las esparcieron a lo largo y ancho de la isla para cubrirla de protección ninja. Recogí unas cuantas durante mis viajes y descubrí algo sobre ellas. Las más pequeñas te dan algo de fuerza, las de oro te dan mucha fuerza y las pequeñas y rojas te dan un movimiento combinado adicional. Si te quedas sin fuerza ninja, volverás a ser Maui, te guste o no.



### Ficha Maui de oro

Encuentra una ficha Maui de oro y obtendrás una vida (¡como si conseguir una vida fuera tan fácil ... !)



Pocos han visto al héroe convertirse en su versión ninja. Los que lo han presenciado hablan de un tornado de energía desencadenado por la invocación del poder Yin Yang acumulado. Los jeroglíficos interpretados por los sabios se traducen, de forma extraña, en: "Pulsar y mantener pulsado el botón A después de recoger Yin Yangs".

## Muñeco Mojo

El muñeco Mojo te permite seguir jugando después de que Maui haya agotado todas sus posibilidades. En este caso la palabra clave es CONTINUAR (es una pista).



## Cabeza reducida mágica

Esta cabeza reducida es un marcador de recorrido. Cuando se te agote la salud volverás a empezar en el nivel de la última cabeza reducida que hayas pasado.



## Tesoro

Colecciona tesoros para descubrir la contraseña que te dejará salir con ventaja la próxima vez que juegues.



## Bolsa de polvo de zombie

Coge esta bolsa para aumentar al máximo tu potencial de salud. O no lo hagas.



## Billete de oro

En cada nivel se esconde un billete de oro, a veces dentro del enemigo. Recoge el billete y termina el nivel para pasar a la ronda de puntos extra.

## NOTAS SOBRE LA AVENTURA

Esta es la historia. Me tropecé de lleno con la escena de un crimen, y eso duele.

Alguien había robado el ídolo de Shabhum Shabhum y los isleños estaban dispuestos a pagar mucho dinero a quien lo recuperara. Así que me apunté al trabajo, aunque sé que mucha pasta suele significar muchos problemas.

Uno no puede prepararse para el peligro, llega de improvisado, como un estornudo. Pero si hay algunas cosas que puedes hacer para tener más probabilidades de salir adelante:

1. Cárgate de municiones (insectos).
2. Mantén la calma y refréscate con el ponche tropical. Si no sabes qué es va vuelve a la sección Botín y entérate.
3. No te mueras.

Ah, sí, la leyenda de Shabhum Shabhum dice que si el ídolo no vuelve en un plazo de tres días, la isla entera saltará por los aires. Mejor que te des prisa.

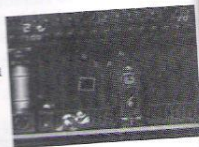
Mucha suerte chico, te la deseo de veras. Si te metes en un embrollo no tienes más que silbar. Sabes silbar ¿verdad? Sólo tienes que juntar el pico y soplar.

Se cuenta que el ninja tiene el poder de avanzar balanceándose desde místicos bloques incandescentes que nuestros antepasados dejaron por toda la isla. Si el bastón del ninja golpea uno de estos bloques, éste queda inmovilizado hasta que el ninja lo desbloquee para seguir avanzando.

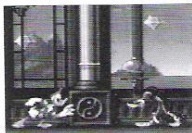
## 1. Dentro de la Mansión Mojo

Así que entré en el lugar más cutré de la isla, la Mansión Mojo, y no encontré nada. Nada excepto arañas, un viejo mayordomo y suficiente oro como para tumbarme a la bartola toda una década.

Pero resulta que había más de lo que parecía en este antro. Primero me asaltó una pandilla de arañas y un par de estrambóticas cabezas me escupieron una asquerosa gelatina nuclear. Tuve que saltar de cadena en cadena y pasar sobre los ventiladores del techo para salir del turgurio. Haz lo mismo y, con suerte, Big Kahuna In The Sky te dejará volver a ver salir el sol mañana ...







## 2. En el campo de entrenamiento de los Ninja

Todo buen detective debe dominar el uso de los palos. Mi perfeccionamiento ninja me hace un pelín más diestro que los demás. Sabiendo que mis habilidades ninja podrían marcar la diferencia entre la supervivencia y una triste parcela en el cementerio del pueblo, saqué el pijama de la maleta y me dirigí al campo de entrenamiento de los Ninja.

Ahí me cargué algún que otro muñeco de paja como entrenamiento y, ¡qué sorpresa!, el primer tipo que me encuentro en el campo de entrenamiento es el hechicero de la isla.

Como aquel día estaba de buenas se limitó a quitarme un par de almas de las que me quedaban para crear un ejército de clones ninja a los que tenía que derrotar. Me pone enfermo que me hagan eso.

Buena suerte para salir de aquí, te hará falta. Si quieres saber más sobre movimientos ninja, pásate a la sección Para ser ninja en Contróláte.



Se dice que el ninja tiene la habilidad, poco conocida, de subir por túneles de piedra metiendo su palo en las grietas de la roca. Esta acción se ha documentado en las escrituras antiguas como "Pulsa el Botón A a la vez que te metes en un túnel de piedra".

## 3. MudDrake Mayhem

Y así conocí a estos bichos llamados MudDrakes, que la verdad, no son muy simpáticos. Ocultos en barrizales donde nadie quiere vivir, tienen un mal humor que no pueden con él. Y bonitos dientes, sí señor. Abre bien los ojos para ver llegar también a las avispas del barro. Ah, y hay algo a lo que los MudDrakes tienen un temor reverencial ... ¿una rana? Supongo que no tardaré en saberlo.



Además del poder yin yang repartido por toda la isla, se cuenta que el ninja busca unos misteriosos yin yangs rojos que confieren poderes de ataque adicionales al héroe. Cada yin yang rojo permite al ninja atacar una vez más en rápida sucesión, lo que le hace progresivamente más poderoso en su empeño.

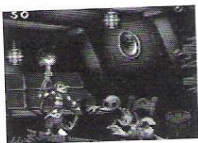
#### 4. Sacrificio de Maui

La sarcástica amargura ha sido mi única amiga en estos últimos años. Ahora que me encuentro al borde de un volcán a punto de achicharrarme, no puedo sino reirme de mi actual apuro. Pasar el ritual de la prueba ha resultado ser digno de sacrificio. Los MudDrakes están resueltos a evitar que la isla salte por los aires de un modo u otro. Y aquí, con las plumas de la cola chamuscadas, me da por pensar en el agua. Cuánto echo de menos el océano. Pero, no sé por qué tengo la impresión de que pronto estaré sorbiendo agua salada.

#### 5. La prueba del pato

Los MudDrakes tienen una costumbre: el ritual con el que ponen a prueba la pureza de los extraños que se encuentran. A juzgar por el aspecto de estos MudDrakes, no voy a salir de ésta con las plumas intactas.

Sí, sí, parece fácil, pero no lo intentes en casa.



#### 6. El Flying Duckman

Colecciono duendes e insectos. No, huesos. Tras algunas indagaciones supe que la única forma de conseguir recuperar el idolo es llevar los huesos de un antiguo jefe nativo llamado Quackoo de su actual lugar de descanso a un cementerio conocido como el Reino de los Muertos. Sólo hay un pequeño problema: su actual lugar de descanso es un barco ... en el fondo del mar. Me tenía que pasar a mí. Por lo visto se hundió con el Flying Duckman hace años y desde entonces ha sido bastante infeliz. No me extraña, la verdad. Una tumba de agua no es el lugar ideal para ponerse moreno.

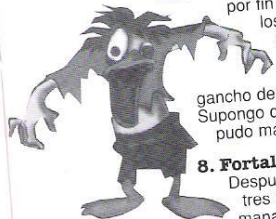
Moverse a varias brazas de profundidad tiene su truco. Dispara la pistola de insectos y avanzarás en la dirección opuesta al disparo. Así te moverás algo más rápido.



Se cuenta que una de las habilidades más espectaculares del héroe ninja es su teleporte, un rápido y elegante movimiento con el que ganaría en velocidad a cualquier cosa móvil de la isla. Gracias al teleporte el ninja puede llegar a correr sobre roca fundida sin caerse en ella, siempre que una pendiente adecuada. Le lleve a la lava a gran velocidad. Es posible que nuestros sabios no lleguen nunca a descifrar la orden para el teleporte ninja, que hasta la fecha se ha traducido como "Mantén pulsado el Botón A y pulsa dos veces hacia delante".

## 7. El Reino de los Muertos

Primera y última regla del detectivismo: arriésgate sólo cuando te paguen. Me enteré por ahí de que la única forma de llegar al Reino es encontrar en el suelo un hoyo profundo en particular y meterse en él. Contra lo que me dictaba el sentido común (pero como me pagaban varios miles) me metí. La caída me pareció infinita. Cuando



por fin llegué al fondo coloqué los huesos de Quackoo en su debido lugar, y el tipo me lo agradeció con un puñetazo en el ojo y un gancho derecho en todo el pico. Supongo que el estrés de estar muerto al final pudo más que él.



## 8. Fortaleza de los Mojo

Después de haber sobrevivido a una araña de tres metros con muy mal carácter, a una manada de MudDrakes y a los Mojo Flame Spirits, por fin llegué y encontré el ídolo mojo perdido. Espero que tú también lo consigas. Pero no te creas que aquí se acaba. Ya lo verás ... si es que llegas. Hasta la vista, amigo.



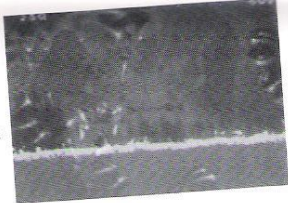
Witch Doctor



High Mojo Sorceress

## 9. Babalauau, baby

En este pequeño lugar te podrás tomar un respiro. Los propietarios son bastante animados para las fiestas. Desgraciadamente, conseguir los suministros es de lo más fácil ... salir de aquí ya es otra historia.





## INHOUDSOPGAVE

Mijn naam is Mallard, Maui Mallard






De show kan beginnen

Zelfbeheersing

Hoe een jeukende vinger op de trekker tot rust gebracht kan worden

Buit

Aantekeningen over het avontuur

IF LOST, PLEASE RETURN TO:				
	PHOTO			
NAME:	Maui Mallard			
ADDRESS:	Anywhere			
PHONE:	paper: 818-555-8932			
OCCUPATION:	Quack Detective			
BUS. #	see paper			
BUSINESS ADDRESS:	anywhere, anytime			
BLOOD TYPE:	RED			
FAVORITE FOOD:	spicy Chicken Quesadillas			
HOBBIES:	travel, reading, hunting			
PET PEEVES:	mudrakes in urban areas			
IN CASE OF ACCIDENT, CONTACT:				
NAME:	The High Mojo Sorceress			
PHONE:	1-800-KAZDNEE			
ADDRESS:	Mojo Mansion			
THUMB	INDEX	MIDDLE	RING	PINKY
				



44

**Aantekening over Dossier 35** Het geval van de vermiste **Mojo**

45

**Uit het dagboek van Hernae**

46

**Assistent-tovenares in de tempel van Shabuhm Shabuhm**

47

De legende voorspelt een tijd van onenigheden, wanneer Shabuhm Shabuhm, de bewaker van de poorten der boosaardige duisternis zijn plaats op de troon der macht kwijt zal raken. Dan zal een zwerver de enige hoop zijn voor dit eiland, een onwillige held, die betrokken raakt bij het einde van de wereld, die klaar staat om de wereld te redden of voor alle eeuwigheid te veroordelen . . .

48

49

## MIJN NAAM IS MALLARD, MAUI MALLARD

Toen ik hier kwam was ik niet meer dan de lege huls van de eend die ik vroeger ooit was. En dat was me goed genoeg. Ik had gegokt, en nu ging ik het tijdelijke met het eeuwige verwisselen, met een enkele reis naar de vergetelheid. Het was hoog tijd om in een kokosnotedop te kruipen en mij onder een papieren parasol te verbergen. Ja hoor, de vergetelheid stond mij wel aan. Maar toen verscheen zij op het toneel, en op slag werd alles anders. Mensenkinderen, wat een mond . . .



Maar nu heb ik genoeg over haar gepraat. Laten we het over jou hebben. Hoe vind jij haar? Bij nader inzien, laten we het over het dagboek hebben dat je in je hete handjes houdt. Daar vind je mijn aantekeningen over Dossier 35: Het geval van de vermiste Mojo. Geloof mij maar, wat ik hier opgeschreven heb is waar, zo waar als de hemel blauw is, zo waar als het gras groen is en zo waar als haar haar de zachte geur van veldbloemen . . . oh, sorry.

Dus nu sta ik op het punt om aan boord van het schip te gaan dat mij ver van de nachtmerrie zal brengen, de nachtmerrie die ik mijn leven genoemd heb; ik werp nog een laatste blik op dit kippenhok (of liever gezegd, dit eendehok); ik herinner mij de ijskoude en woedende





vijanden tegen wie ik moest vechten. Van de kwaadaardige MudDrakes en hun reusachtige Frog God, tot de Witch Doctor en zijn krachtige toverspreuken. Ik weet zeker dat dit net de juiste plaats was voor iemand met een doodsverlangen, zoals ik. Misschien kan ik beter nog een beetje langer blijven ...

Wij kunnen onze zwervende held herkennen aan de zwemvliezen tussen zijn tenen en aan het vreemde wapen dat hij bij zich heeft: een glanzende buis, die hij gebruikt om een groot aantal verschillende bondgenoten, in de vorm van onervaaarde insecten, te lanceren. Wij zullen hun de naam geven die hun volgens het spraakgebruik van de tijd toekomt: glimworm, bliksemvlieg, bombardier-kever en de held zal ze gedurende zijn omzwervingen door het land verzamelen.

## DE SHOW KAN BEGINNEN.

1. Zorg dat je een control pad in het contact voor één speler steekt, links aan de voorkant van de machine.
2. Doe de Maui Mallard cassette in je Sega Mega Drive en schakel de stroom aan.
3. Wanneer het titelscherm voor Maui Mallard verschijnt, moet je de START knop op de control pad indrukken. Het menu voor SPEL STARTEN/OPTIES/WACHTWOORD verschijnt.
4. Druk op OP of NEER op de richtingstoets om START GAME te laten oplichten, druk dan op START en het spel kan beginnen.



## Opties

Als je de opties wilt instellen, moet je OPTIES laten oplichten en START indrukken. Het Optiescherm verschijnt. Kies een optie door op de richtingstoets OP of NEER te drukken en dan op LINKS of RECHTS om een andere optie te kiezen. Wanneer je klaar bent START indrukken.

## Moeilijkheid

Met de Moeilijkheid optie kun je de moeilijkheid van het spel instellen.

- \* Met Makkelijk krijg je 200 gezondheidspunten, vier levens en twee herhalingen.
- \* Met Normaal krijg je 100 gezondheidspunten, drie levens en één herhaling.
- \* Met Moeilijk krijg je 100 gezondheidspunten en drie levens.

## Geluidstest

Luister naar alle verschillende geluiden van het spel.

## Controleknoppen

Als je wilt kun je de manier waarop de verschillende knoppen op bevelen reageren veranderen.

## Wachtwoorden

Om een wachtwoord te gebruiken moet je er eerst één krijgen door schatten te verzamelen. Als je een wachtwoord wilt gebruiken, moet je WACHTWOORD laten oplichten en START indrukken. Om een wachtwoord in te voeren moet je met behulp van OP/NEER op de richtingstoets een letter veranderen, dan met behulp van LINKS/RECHTS op de richtingstoets de letter invoeren en naar de volgende letter gaan. Als je klaar bent moet je START indrukken om weer op het menu voor SPEL STARTEN/OPTIES/WACHTWOORD te komen.



### Op weg

Shabuhm Shabuhm is een heel aardige kerel, iemand die je graag te eten zou vragen. Hij heeft mij geholpen met een paar mojo-hulpmiddelen, en die geef ik nu aan jou door. Ik heb er een paar getekend om ze te verklaren.



- Scroll Through Bugs (Button A)
- Shoot Gun (Button B, when regular Maui)
- Jump (Button C)
- Run Right (D-pad)
- Run Left (D-pad)
- Switch Between Maui and Ninja Maui (Hold down Button A)
- Swing Staff (Button B, when Ninja Maui)

Als onze held deze krachtige wapens eenmaal in zijn bezit heeft moet hij leren om ze om beurten op te pakken en neer te leggen door middel van een geheim bevel, dat onze wijzen alleen maar als volgt kunnen interpreteren: "Door toets A in te drukken". Met behulp van dit bevel is het ook mogelijk om de insecten te gebruiken om de resultaten nog krachtiger te maken. Het beheersen van deze techniek is van kritiek belang voor het succes van onze held.

### Gezondheidsmeter

Wanneer deze meter op nul komt is het spel voorbij. Het doek valt. Tijd om voor eeuwig te gaan slapen.

### Maui's Ninja Meter

Met de nummers op deze meter kan ik bijhouden hoe gezond Maui is. Toen ik Yin-Yang munten verzamelde begon mijn ninja kracht toe te nemen, en de afbeelding van mijn hoofd ging steeds heen en weer tussen Maui en Ninja Maui. Toen ik genoeg had kon ik van Ninja Maui in Regular Maui veranderen wanneer ik maar wilde (zie CONTROL YOURSELF (ZELFBEHEERSING), waar je kunt leren hoe je moet veranderen).

Om gezonder te worden moet je zo veel mogelijk tropisch vruchtesap drinken. In LOOT (BUIT) kun je meer te weten komen over dit speciale spul.

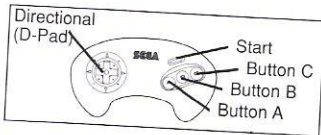
### ZELFBEHEERSING

Als je wilt kun je op het Optiescherm de manier waarop de verschillende knoppen op bevelen reageren veranderen. Je kunt op het Optiescherm komen door aan het begin van ieder spel OPTIES te kiezen.

Onze held zal ook in staat gesteld worden om in allerlei hangende touwen, kettingen en lianen te klimmen om afgelegen gebieden te bereiken, de moeilijker te vinden insecten te vangen, of de aan de aarde gebonden tegenstanders te ontwijken, die met open mond blijven staan om dit vertoon van acrobatische finesse te bewonderen.

## Regular Maui

- Springen (Toets C)
- Naar rechts rennen (Richtingstoets rechts)
- Naar links rennen (Richtingstoets links)
- Duiken (Richtingstoets neer)
- Vooruit schieten (Toets B)
- Omhoog schieten (Richtingstoets OP en Toets B)
- Insekten kiezen voor Insekten-schieter (Toets A)
- Naar beneden kijken, iets op de grond grijpen (Richtingstoets NEER)
- Naar boven kijken, iets omhoog grijpen (Richtingstoets OP).



## Het Leven van de Ninja

Een detective is soms net als een beroemde kok – we moeten alles een beetje door elkaar doen. Maar terwijl de kok een soufflé opklopt, zitten wij met misdadige soezen opgescheept – zoals ninja clonen, om maar een voorbeeld te noemen. Lang voordat ik detective werd heb ik getraind om ninja te worden.

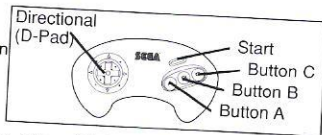
Dat heeft mij erg geholpen in Geval 14: De jacht op Sue Schee, net zoals het mij bij dit geval geholpen heeft.

De eerste verzoeking die onze held moet ondergaan is de tocht door een weelderig paleis vol geheime toverkrachten. Als onze held erin slaagt om op de juiste manier op bronzen toetsstenen te gaan staan, dan kan de kwade magie hem juist helpen door de duivelse standbeelden in een strategische positie te plaatsen.

Als je niet veel van het leven van de ninja af weet, kunnen mijn krabbels je misschien een beetje helpen.

- Springen (Toets C)
- Naar rechts rennen (Richtingstoets rechts)
- Naar links rennen (Richtingstoets links)
- Duiken (Richtingstoets neer)
- Vooruit schieten (Toets B)
- Omhoog schieten (Richtingstoets OP en Toets B)

- Op Toets A drukken en vasthouden om in een Normale Maui te veranderen (Toets A)
- Naar beneden kijken, iets op de grond grijpen (Richtingstoets NEER)
- Naar boven kijken, iets omhoog grijpen (Richtingstoets OP).



Twee nuttige zetten die ik gedurende mijn training geleerd heb zijn de Slinger en de Wig. Met de Slinger kan ik mijn staf in een glinsterende eendekop slaan, waarna ik heen en weer kan slingeren om zo op allerlei nieuwe plaatsen te komen. Met de Wig leerde ik omhoog te springen en mijn staf tussen twee muren te klemmen en zo omhoog te klimmen. Zo kun je de verschillende zetten doen:

- Om van een glinsterende eendekop te slingeren moet je toets C indrukken om te springen en dan je staf in de slinger plaatsen – toets B.
- Om omhoog te klimmen door je staf tussen twee muren te klemmen moet je toets C indrukken om te springen en dan toets A om de staf tussen twee muren te klemmen die dicht genoeg bij elkaar zijn.

## HOE EEN JEUKENDE VINGER OP DE TREKKER TOT RUST GEBRACHT KAN WORDEN

Hier hebben we geen met parelmoer ingelegde pistolen, vriendje. Je hebt een Westchester Insektenschieter uit 1935, en hij werkt.

Hij vuurt insecten af – Bliksemvliegen, Elementaire vliegen en glimwormen.



Alle insecten slapen in blauwe insectengranaten. Die granaten moet je kost wat kost te pakken zien te krijgen. Elke granaat heeft een speciaal teken dat aangeeft wat voor insecten erin zitten. Vang deze blauwe insectengranaten om genoeg ammunitie te hebben.



Basic Bugs



Bombardier Beetles



Lightning Bug



Fireball Bugs

Onze held heeft een geheim. Dankzij zijn studie van de exotische vechtkunst is hij in staat om zich in een ninja te veranderen. Men zegt dat deze ninja vroeger duizend zielen had ... totdat er een gestolen werd. Men zegt dat de ninja steeds op zoek is naar de missende ziel, maar totdat hij hem vindt moet hij de oude yin yang medailles verzamelen die over het hele eiland verspreid liggen om te kunnen transformeren.

Zorg dat

je de juiste ammunitie hebt voor het karwei. Probeer al de verschillende insecten en combinaties om vertrouwd te raken met hun verschillende sterkten. Daardoor zal het je lukken uit een aantal moeilijke situaties te ontsnappen.

### Insekten combineren voor extra kracht

Je kunt door de verschillende soorten insecten bladeren door A in te drukken. Nadat je door de verschillende soorten insecten gebladerd hebt, kun je door combinaties van insecten bladeren. Je kunt ze gebruiken om meer kracht te hebben bij het opblazen van je tegenstanders.

### Speciale gloeiworm

Soms vind je een granaat met een gloeiworm erin. De gloeiworm is geen ammunitie, maar in plaats daarvan verlicht hij de donkere gang, zodat je kunt zien waar je naar toe gaat. Let op de speciale platforms die je bij het licht van de gloeiworm kunt zien.

### BUIT

#### Tropische vruchtendrank

Dit is geen kinderdrankje, dit is het sap des levens. Drink het wanneer je het vindt om verloren sterkte te herwinnen. Een glas geeft je nieuwe kracht, met de hele kan wordt je weer helemaal gezond.



#### Yin-Yang munten

Deze Yin-Yang munten werden in 1100 voor Christus geslagen. Ze zijn ontdekt door kolonisten in een spelonk aan de noordkant van het eiland; ze werden naar alle vier hoeken verspreid om het eiland ninja bescherming te geven. Gedurende mijn rondreizen heb ik er een paar gevonden en heb ik het een en ander ontdekt. De kleine munten maken je een beetje sterker, de gouden munten geven je een hele kracht-boost en de kleine rode munten geven je een extra combinatie-zet. Als je ninja-kracht op



is, wordt je weer in Maui veranderd, of je dit nu leuk vindt of niet.

#### Gouden Maui Munt

Als je een Gouden Maui Munt vindt, krijg je een extra leven, (oh, ik wou dat het zo gemakkelijk was om een leven te krijgen ...)



Slechts een paar mensen hebben gezien hoe onze held zich in zijn ninja evenbeeld verandert. Diegenen die het gezien hebben beschrijven hoe er een tornado van energie losbreekt als de bijeenvergaarde yin yang kracht plotseling vrijgemaakt wordt. De tekens die door de ziensers geïnterpreteerd zijn kunnen vreemd genceg vertaald worden als: "Druk toets A in en houd hem vast na yin yangs gevonden te hebben."



## Mojo pop

Als je een Mojo pop hebt kun je doorgaan met spelen nadat Maui al zijn beurten verspeeld heeft. Het belangrijke woord is: doe verder (subtiele aanwijzing!)



## Magisch Gekrompen Hoofd

Het Gekrompen Hoofd wordt gebruikt om een plaats te markeren. Als je al je gezondheid opgebruikt hebt zul je op het niveau beginnen waar je het laatste gekrompen hoofd gezien hebt.



## Schatten

Vergaar de schatten om het wachtwoord te weten te komen waarmee je de volgende keer dat je speelt een heel aantal niveaus kunt overslaan.

## Zombie Poederzak

Pak deze zak op om je maximum gezondheidspotentieel te vergroten. Of je kunt het ook laten natuurlijk.



## Gouden kaartje



Op elk niveau is een gouden kaartje verborgen – soms binnen in een tegenstander. Als je een kaartje krijgt en het niveau voltooid krijg je een bonusronde.

## AAANTEKENINGEN OVER HET AVONTUUR

Dit is het verhaal. Ik was toevallig tijdens de uitvoering van een misdaad terecht gekomen. En het deed pijn.

Het afgodsbeeld van Shabuhm Shabuhm was gestolen en de eilandbewoners waren bereid om een hele hoop geld te betalen om het terug te krijgen. Daarom was ik bereid het werk aan te nemen, hoewel een hele hoop geld meestal ook een hele hoop moeilijkheden met zich mee brengt.

Het is onmogelijk om je op het gevaar voor te bereiden – het overrompelt je plotseling, net als een niesbui. Maar er zijn een paar dingen die je kunt doen om de kansen op overleven te vergroten.



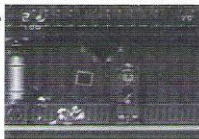
1. Ammunitie inslaan (insekten).
2. Blijf koel met hopen Tropische Vruchtendrank. Als je niet weet wat dat is dan moet je het hoofdstuk over Buit nog eens doorlezen.
3. Voorkomen dat je sterft.

Oh, en dan nog iets, volgens de legende van Shabuhm Shabuhm zal het hele eiland opgeblazen worden als het afgodsbeeld niet binnen drie dagen teruggevonden wordt. Dus je moet wel een beetje opschieten. Wel, jong mens, ik wens je het allerbeste, echt, dat meen ik. Als je ooit in moeilijkheden geraakt, hoef je alleen maar te fluiten. Jij kunt toch wel fluiten? Je hoeft je snavel alleen maar op elkaar te doen en blazen.

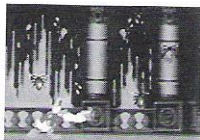
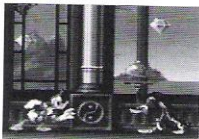
Men zegt dat de ninja in staat is om van een aantal mystieke glinsterende blokken te slingeren die onze voorouders over het hele eiland verspreid hebben. Als de ninja staaf één van deze blokken aanraakt, blijft het muurvast zitten, totdat de ninja het weer los maakt om zijn tocht voort te zetten.

## 1. DE DEUR VAN HET MOJO HUIS OPENBREKEN

Ik raak op de griezeligste plaats op het hele eiland verzeild, in het Mojo huis, en wat vind ik? Niets, helemaal niets. Alleen maar spinnen en genoeg goud om een eend tien jaar lang van dons te voorzien.



Het bleek dat er meer bij deze puin hoop te kijken kwam dan je eerst zou denken. Een troep spinnen legde een hinderlaag voor mij en een paar zwevende godenbeeldjes belagden mij met atoom-speeksel. Ik zag mij genoodzaakt om met behulp van kettingen en via de ventilatoren aan het plafond te ontsnappen. Als jij dat ook probeert, krijg je morgen misschien de Big Kahura in the Sky te zien ...



## 2. OP HET NINJA TRAININGSVELD

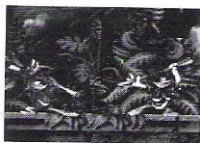
Alle goede detectives moeten met een stok kunnen omgaan. Dankzij mijn ninja finesse ben ik daar vrij bedreven in. Omdat ik weet dat mijn ninja-vaardigheden het verschil tussen overleven en een schaduwwijk plekje op het plaatselijke kerkhof kunnen betekenen, had ik mijn pyjama uitgepakt om naar het Ninja Trainingsveld te gaan.

Tijdens mijn verblijf daar heb ik een paar strooien trainingspoppen om zeep gebracht. En tot mijn grote verbazing was de eerste persoon die ik daar ontmoette de toverdokter van het eiland.

Hij was in een goed humeur, en daarom ging hij er slechts met een paar van mijn overgebleven zielen vandoor; hij gebruikte ze om een heel leger ninja-klonen te maken tegen wie ik het op moest nemen. En daar heb ik toch zo'n hekel aan.

Ik wens je het allerbeste om hier doorheen te komen. Je zult het best wel nodig hebben.

Om nog meer over ninja technieken te weten te komen, zie de paragraaf: Zo word je een ninja in: Meer zelfbeheersing, poppekopje.



Er zijn geruchten over de niet zo bekende bekwaamheid van de ninja om langs stenen pilaren omhoog te klimmen door zijn staf in scheuren in de rotsen te klemmen. In de oude geschriften wordt deze actie als volgt beschreven: "Druk op toets A terwijl je langs een stenen schacht omhoog springt".

## TRAMMELANT MET DE MUDDRAKES

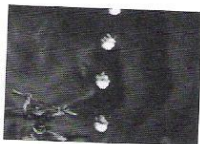
Ik kwam deze vreemde schepsels, de MudDrakes, tegen. Geen aardig stel wezens. Zij zijn naar moddervlakten verbannen waar niemand anders wil wonen. Ze hebben een enorm minderwaardigheidscomplex. Niet zulke gekke tanden. Wees ook op je hoede voor modderwespen. En weet je waar de MudDrakes doodsbang voor zijn ... kikkers! Waarschijnlijk zal ik terzijnetijd hier wel meer over te weten komen.



Behalve de yin yang munten die over het hele eiland verspreid liggen, moet de ninja ook proberen de mysterieuze rode yin yangs te vinden, die de held extra aanvalskracht geven. Elke rode yin yang stelt de held in staat om bliksemsnel een extra tegenstander aan te vallen, waardoor hij steeds meer macht krijgt terwijl hij zijn tocht voortzet.

#### 4 DE OPOFFERING VAN MAUI

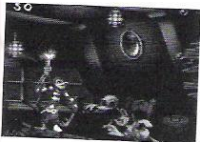
Sardonische bitterheid is gedurende de afgelopen jaren mijn enige vriend geweest. Terwijl ik hier aan de rand van een vulkaan sta en er elk ogenblik in geslingerd kan worden, moet ik wel even lachen over mijn hachelijke toestand. Aan het ritueel van bewijs voorbijgaan is een waardige opoffering gebleken. De MudDrakes zijn vast besloten om dit eiland op de een of andere manier in evenwicht te houden. Terwijl ik hier sta worden mijn staartveren geschroeid, en ik droom over water. Ik mis de oceaan meer dan ik kan zeggen. Maar toch weet ik zeker dat ik binnen niet al te lange tijd het zoute water weer zal proeven.



#### 5. DE EENDELIJKHEID OP DE PROEF GESTELD

Er heerst een gewoonte bij de MudDrakes – hun ritueel waarbij ze de zuiverheid van vreemdelingen die ze tegen komen op de proef stellen. En als ik die MudDrakes zo op de keper beschouw, dan zullen mijn veren heel wat te verduren krijgen ...

Als ik het doe lijkt het heel gemakkelijk, maar je moet dit niet zelf proberen.



#### 6. DE VLIEGENDE EENDEMAN

Ik verzamel insecten en monsters, geen beenderen. Na een beetje research kwam ik te weten dat de enige manier om het afgodsbeeld terug te krijgen is om de beenderen van de een of andere inboorling met de naam Quackoo van zijn huidige rustplaats te halen en naar een begraafplaats te brengen die het Rijk der Doden heet. Het probleem is, dat zijn beenderen op het ogenblik op een boot van de eeuwige rust genieten, en dat die boot op de bodem van de oceaan ligt. Het blijkt dat hij gezonken is toen de Vliegende Eendeman jaren geleden schipbreuk leed en dat hij sindsdien nooit helemaal de oude geworden is. En dat is ook helemaal niet verwonderlijk. Een waterig graf is niet de beste plaats om lekker bruin te worden.



De voortbeweging kan soms nog al wat problemen met zich mee brengen als je honderden meters onder het oppervlak bent. Vuur je insecten pistool af om je in de tegenovergestelde richting voort te bewegen. Op die manier gaat het allemaal een beetje vlugger.

Naar zeggen is een van de meest spectaculaire vaardigheden van de ninja zijn vermogen om te teleporteren – dankzij deze bekwaamheid kan hij het qua snelheid tegen iedereen in het eiland opnemen. Met behulp van de teleport kan de ninja over gesmolten rots rennen zonder erin te vallen – als hij tenminste een geschikte helling kan vinden zodat hij genoeg snelheid krijgt om over de lava te vliegen. Onze zieners zullen waarschijnlijk nooit in staat zijn om het bevel voor de ninja teleport te ontcijferen, maar tot nu toe is het vertaald als: "Houdt toets A vast en tik tweemaal op voorwaarts".





## 7. HET RIJK DER DODEN

De eerste en laatste regel voor detectives: Loop alleen risico's als je ervoor betaald wordt. Ik heb een gerucht gehoord dat de enige manier waarop je in het Rijk kunt komen is door een zeer diep gat in de grond te vinden en erin te springen. Tegen beter weten in (maar omdat ik er een paar duizend schelpen voor krijg), sprong ik erin. Het voelde net alsof ik eeuwig zou blijven vallen.

Toen ik eenmaal op de bodem van het gat aan kwam legde ik

Quackoo's beenderen waar ze hoorden. En hij bedankte mij door mij een blauw oog te geven en mij een rechts-linkse op de snavel te slaan. Waarschijnlijk was de stress van het dood zijn toch te veel voor hem geworden.



## 8. MOJO VESTING

Na een drie meter dikke spin met een problematische attitude, een vlucht MudDrakes en Mojo Flame Spirits te hebben overleefd, ben ik hier toch eindelijk aangekomen; eindelijk heb ik het missende afgodsbeeld opgespoord. Ik hoop dat jij het ook klaarspeelt. Maar dan ben je er nog niet klaar mee. Wacht maar ... als je er ooit komt. Tot ziens vriend.



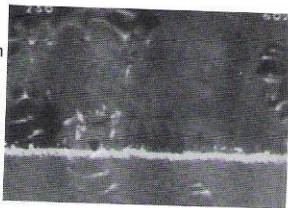
High Mojo Sorceress



Witch Doctor

## 9. Babaluau, Baby

Deze plaats is eigenlijk veel te klein voor een vakantie. De eigenaars zijn wel erg royaal met extra's. Jammer genoeg is het vrij gemakkelijk om te pakken te krijgen waar je op uit bent, maar eruit komen is nog weer iets heel anders.





53

## HANDLING THIS CARTRIDGE

This cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.

### For proper Usage

- ① Do not immerse in water!
  - ② Do not bend!
  - ③ Do not subject to any violent impact!
  - ④ Do not expose to direct sunlight!
  - ⑤ Do not damage or disfigure!
  - ⑥ Do not place near any high temperature source!
  - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
  - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
  - After use, put it in its case.
  - Be sure to take an occasional recess during extended play.

**WARNING:** For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



## HANDBABUNG DER KASSETTE

Diese Kasette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.

### Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
  - ② Nicht knicken!
  - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
  - ④ Nicht directem Sonnenlicht aussetzen!
  - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
  - ⑥ Vor Hitze schützen!
  - ⑦ Nicht mit Verdüner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
  - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
  - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
  - Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

**Warnung:** Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigungen der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospiele auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.



## MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Megadrive est conçue exclusivement pour le Système Sega Megadrive.

### Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller.
  - ② Ne pas plier.
  - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
  - ④ Ne pas exposer au soleil.
  - ⑤ Ne pas abîmer.
  - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
  - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.
- Si votre cartouche eset mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
  - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
  - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
  - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

**Avertissement:** Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irréremédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

## MANEJO DEL CARTUCHO

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive.

### Para un mejor uso

- 1 ¡No mojarlo!
- 2 ¡No doblarlo!
- 3 ¡No darle golpes violentos!
- 4 ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- 5 ¡No dañarlo ni rayarlo!
- 6 ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- 7 ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpiolo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- \* Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

**Aviso:** Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los videojuegos en televisores de proyección de grandes pantallas.



## USO DELLA CARTUCCIA

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il sistema Mega Drive Sega.

### Per un uso appropriato

- 1 Non bagnarla!
- 2 Non piegarla!
- 3 Evitare i colpi violenti!
- 4 Non esporla alla luce diretta del sole!
- 5 Non danneggiarla o deformarla!
- 6 Non lasciarla vicino a fonti di calore!
- 7 Non esporla a solventi, benzina, ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- \* Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

**Attenzione:** Per i proprietari di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.



## HANTERING AV SPELKASSETTEN

Denna spelkassett går bara att använda i Segas speldator Mega Drive.

### Hantera kassetten försiktigt

- 1 Undvik att spilla vatten på den!
  - 2 Försök inte böja eller bryta den!
  - 3 Utsätt den inte för våld eller kraftiga stötar!
  - 4 Lägg den inte direkt i solen!
  - 5 Försök inte öppna den eller ta sönder den!
  - 6 Lägg den inte vid ett element eller på andra varma platser!
  - 7 Låt den inte komma i kontakt med thinner, bensin eller andra lösningsmedel.
- Om kassetten råkar bli blöt så torka av den ordentligt innan du använder den igen.
  - Om kassetten blir smutsig så torka rent den med en mjuk trasa droppad i vatten med lite diskmedel i.
  - Lägg tillbaka kassetten i sin ask när du spelat färdigt.
  - \* Spela inte för länge åt gången, utan ta en paus då och då.

**Varning:** Gäller dig som har en projektor-TV. Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller fosforfläckar på bildskärmen. Undvik att spela TV-spel på en projektor-TV i storformat för ofta eller för länge.



## BEHANDELING VAN DE CASSETTE

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive System.

### Voor juist gebruik

- 1 Maak hem niet nat!
  - 2 Buig hem niet!
  - 3 Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
  - 4 Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
  - 5 Beschadig of verbuig hem niet!
  - 6 Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
  - 7 Maak hem niet schoon met verdunner, benzine, enz.
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
  - Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
  - Bewaar hem in zijn doos.
  - \* Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

**Waarschuwing:** Voor eigenaars van projectietelevisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectietelevisies.



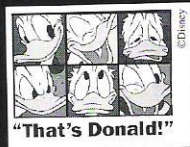
Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.  
Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unauthorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.  
Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.  
La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.  
La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.  
Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.  
Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law.  
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice  
it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076;  
Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong  
No. 88-4302; Singapore No. 88-155.

©1995 Sega Enterprises, Ltd.

672-2833-50



©The Walt Disney Company