



**INSTRUCTION  
MANUAL**

# QUACKSHOT

STARRING DONALD DUCK

**SEGA**

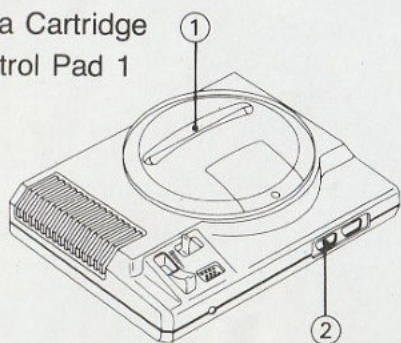
## Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive/Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

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

**Note:** This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



## Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive/Genesis-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein Netzschalter auf ON. Kurz darauf erscheint automatisch der Titelschirm.
4. Falls der Titelschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus Netzschalter auf OFF. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

**Wichtig:** Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

**Hinweis:** Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1

## Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

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

**Remarque:** Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1

## Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive/Genesis como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga el OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

**Importante:** Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

**Nota:** Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

## Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Mega Drive/Genesis come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

**Importante:** Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

**Nota:** Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1

## Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Mega Drive/Genesis. Anslut styrplatta 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge. Sätt därefter i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

**Viktigt!** Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

**OBS!** Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Segas spelkassett
- ② Styrplatta 1

## Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive/Genesis aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Mega Drive/Genesis UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Mega Drive/Genesis AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive/Genesis weer UIT zetten. Kijk goed na 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/Genesis altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

**N.B.:** Dit is een spel voor één speler.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1

## Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmäsi käyttöohjekirjasen ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään.
2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei ilmesty esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

**Tärkeää:** Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

**Huom:** Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

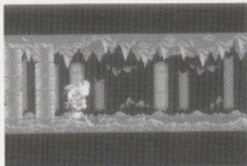
- ① Sega-kasetti
- ② Säätölaippa 1

## A Treasure Hunt Across the Continents!

While Uncle Scrooge naps, Donald Duck is flipping through some old books in the library.

Waaack! Out falls a strange piece of paper from one of the books. It's a long-lost message from King Garuzia, the old-time ruler of the Great Duck Kingdom. He's hidden his most prized possession somewhere on earth. And he's left a map that leads to its whereabouts!

"I could be rich! Richer than Uncle Scrooge," Donald thinks to himself. But Big Bad Pete and his Ducky Gang are lurking outside the window. They're about to snatch the map, but Donald dashes away, safe for the moment.



## Schatzsuche auf allen Kontinenten

Während Onkel Dagobert ein Nickerchen hält, blättert Donald Duck durch ein paar alte Bücher in der Bibliothek seines Onkels.

Wutsch! Plötzlich fällt ein merkwürdig aussehendes Stück Papier zwischen den Buchseiten heraus. Es ist die langgesuchte Aufzeichnung von König Garuzia, dem antiken Herrscher des Großen Entenkönigreichs. Der König hat sein wertvollstes Besitzgut irgendwo auf der Erde versteckt. Und er hat einen Lageplan hinterlassen, der aufzeigt, wo dieser Schatz zu finden ist!

"Das könnte mich reich machen! Reicher als Onkel Dagobert", überlegt Donald. Aber der große böse Pete und seine Entenbande lauern bereits draußen vor dem Fenster, und warten nur darauf Donald die Karte zu entreißen. Doch Donald macht sich blitzartig davon und bringt sich und die Karte in Sicherheit.

## Une chasse au trésor à travers les continents!

Tandis que l'oncle Picsous fait une sieste, Donald feuillète des vieux livres dans la bibliothèque.

Ouaaaah! Un morceau de papier étrange tombe de l'un des livres. C'est un message perdu depuis longtemps du roi Garuzia, l'ancien souverain du royaume Great Duck. Il a caché son trésor quelque part sur la terre et il a laissé une carte qui y conduit!

"Je vais devenir riche! Plus riche que l'oncle Picsous", songe Donald. Mais Big Bad Pete et son gang Ducky rôdent près de la fenêtre. Ils sont prêts à s'emparer de la carte mais Donald s'enfuit à toute vitesse.

## A la caza del tesoro a través de continentes

Mientras tío Scrooge dormita, el Pato Donald ojea rápidamente algunos viejos libros de la librería.

¡Cuack! De uno de los libros cae un extraño papel. Es el mensaje, largo tiempo perdido, del rey Garuzia, el anciano gobernante del Reino del Gran Pato. Escondió su tesoro máspreciado en algún sitio de la tierra y dejó un mapa para poder encontrarlo.

"Podría ser rico, mucho más rico que el tío Scrooge", piensa Donald. Pero el malvado Pete y su banda de patos le observan a través de la ventana. Tratan de quitarle el mapa pero Donald logra evitarlo. Por el momento no hay peligro.

## Caccia al tesoro attraverso i continenti!

Mentre lo zio Paperone sta facendo un pisolino, Paperino sta sfogliando alcuni vecchi libri in biblioteca.

Waaack! Esce fuori un pezzo di carta da uno dei libri. È un messaggio per lungo tempo dimenticato dal re Garuzia, il vecchio regnante del regno di Great Duck. Egli ha nascosto i suoi averi più preziosi in qualche luogo nel mondo, e ha lasciato una mappa che porta in qualche luogo segreto!

“Potrei essere ricco! Più ricco di zio Paperone”, pensa tra sè e sè Paperino. Ma Big Bad Pete e la sua banda stanno spiando dalla finestra. Stanno per rubare la mappa, ma Paperino scivola via, salvo per il momento.

## En skattjaht världen över!

Farbror Joakim tar sig en tupplur medan Kalle Anka bläddrar igenom gamla böcker i biblioteket.

Kvack! Ett mystiskt papper faller ut ur en av böckerna. Det är ett länge försvunnet meddelande från Kung Garuzia, den förre härskaren över Stora Ankrike. Han har gömt några av sina mest värdefulla egendomar någonstans på jorden och han har lämnat efter sig en karta som visar vägen till skatten!

“Jag skulle kunna bli rik! Rikare än Farbror Joakim,” tänker Kalle tyst för sig själv. Men Svarte Petter och hans Skumrashgäng står på lur utanför fönstret. Det är nära att de lyckas stjåla kartan, men Kalle kommer undan och är säker för ögonblicket.

## Op Jacht naar de Schat door alle Werelddelen!

Terwijl Oom Dagobert een dutje doet, zit Donald Duck een paar oude boeken in de bibliotheek door te snuffelen.

Oeps! Opeens valt er een eigenaardig stuk papier uit één van de boeken. Het is een boodschap, die lang geleden verloren is gegaan. Hij is van Koning Garuzia, de vroegere heerser van het Machtige Duck Koninkrijk. Hij heeft zijn meest waardevolle bezittingen ergens op aarde verstopt. En hij heeft een kaartje achtergelaten met de plek van de verborgen schat!

“Ik kan een rijke man worden! Rijker dan Oom Dagobert,” denkt Donald bij zichzelf. Maar de Zware Jongens staan buiten door het raam naar binnen te gluren. Ze proberen het kaartje te grijpen, maar Donald weet op tijd weg te komen. Voorlopig is het kaartje veilig.

## Aarteiden Etsintä Eri Maanosissa!

Roope sedän torkkuessä Aku selaillee vanhoja kirjoja kirjastossa.

Kvaak! Yhden kirjan välistä putoaa omituinen paperin palanen. Se on kauan kateissa ollut viesti Kuningas Garuzialta, muinaiselta Suuren Ankkakuningaskunnan hallitsijalta. Hän on kätkenyt kaikkein arvokkaimman aarteensa jonnekin maapallolla. Ja hän jätti kartan, joka ohjaa sen luokse!

“Minusta voi tulla rikas! Rikkaampi kuin Roope setä,” Aku ajattelee itseksään. Mutta Iso Paha Petteri ja hänen joukkionsa vaanivat ikkunan ulkopuolella. He ovat kaappaamassa kartan, mutta Aku pyrkii pois ja on turvassa hetkellisesti.

"Donald, you're late!" Daisy scolds. "But Daisy, something fabulous is waiting for me!" Donald squawks. "If I can find it, it will be a terrific surprise for you. I'll tell you all about it when I get back!"

If he comes back! Donald has no idea what dangers surround the hunt for the Great Duck Treasure. He only knows that he'll do anything to find it...

## Take Control

### ① D (Directional) Button

- Changes your selections on the pre-game screens.
- Moves the flag on the Map screen.
- Moves Donald on the game screens.
- Moves the brackets on the Weapons/Items screen.



"Donald, wo warst du wieder so lange!", schimpft Daisy. "Ruhig Blut Daisy, etwas Wunderbares wartet auf mich", quakt Donald. "Und wenn ich es aufspüren kann, wird es eine Wahnsinns-Überraschung für dich sein. Ich erzähle dir alles ganz genau, wenn ich wieder zurück bin!"

Aber wird er zurückkommen? Donald ahnt nicht, mit welchen Gefahren die Suche nach dem Großen Entenschatz verbunden ist. Er weiß nur, daß er alles tun wird, um den Schatz zu finden...

## Spielsteuerung

### ① Richtungstaste (Taste D)

- Drücken Sie diese Taste, um eine getroffene Wahl auf den Vorspielbildern zu ändern.
- Drücken Sie diese Taste zur Steuerung der Flagge auf dem Landkartenbild.
- Drücken Sie diese Taste, um Donald auf den Spielbildern zu steuern.
- Drücken Sie diese Taste zur Steuerung der Klammer auf dem Waffen-/Gegenstandsbild.

"Donald, tu es en retard!" lui reproche Daisy. "Mais, Daisy, quelque chose de fabuleux m'attend!" rouspète Donald. "Si je le trouve, tu seras surprise. Je te raconterai tout à mon retour!"

S'il revient jamais! Donald n'a aucune idée des dangers qui entourent la chasse au trésor de Great Duck. Mais il est déterminé à tout pour le trouver...

## Aux commandes!

### ① Touche D (directionnelle)

- Change vos sélections sur les écrans précédents la partie.
- Déplace le drapeau sur l'écran de la carte.
- Déplace Donald sur les écrans de jeu.
- Déplace les accolades sur l'écran des armes/objets.

"Donald, llegas tarde", le riñe Daisy. "Pero Daisy, tengo algo fabuloso. Si lo encuentro te llevarás una sorpresa muy agradable. Te lo contaré cuando vuelva".

Si vuelve. Porque Donald no tiene ni la menor idea de los peligros que le acechan en la caza del tesoro del Gran Pato. Sólo sabe que hará todo lo posible por encontrarlo...

## Toma de control

### ① Botón D (direccional)

- Cambia las pantallas previas al juego que usted ha elegido.
- Mueve la bandera de la pantalla del mapa.
- Mueve a Donald por las pantallas de juego.
- Mueve los corchetes de la pantalla de armas/ítems.

“Paperino, sei in ritardo!” rimprovera Paperina. “Ma Paperina, qualcosa di meraviglioso sta aspettandoti!” urla Paperino. “Se lo posso trovare, sarà una sorpresa grandiosa per te. Ti racconterò tutto quando torno!”

Se ritorna! Paperino non ha idea di quali pericoli lo stanno aspettando nella caccia al tesoro di Great Duck. Sa solo che deve tentare qualcosa per trovarlo. . .

## Presa dei comandi!

### ① Tasto di direzione (Tasto D)

- Cambia le selezioni nello schermo pre-gioco.
- Muove la bandiera allo schermo della mappa.
- Muove Paperino agli schermi del gioco.
- Muove le cornici allo schermo delle armi/elementi.

“Kalle, du är sen!” skäller Kajsa. “Men Kajsa, någonting helt underbart ligger och väntar på mig!” skriar Kalle. “Det kommer att vara en perfekt present till dig, om jag bara kan hitta det. Jag kommer att berätta allt när jag kommer tillbaka!”

Om han kommer tillbaka vill säga! Kalle har ingen aning om vilka faror som väntar i jakten på den Stora Ankskatten. Allt han vet är att han kommer att göra allt han kan för att hitta den. . .

## Ta kontrollen!

### ① Styrkulan D (riktkulan)

- Vicka styrkulan D för att välja bland valen på valmenyerna, före spelstart.
- Vicka styrkulan D för att flytta flaggan på skattkartan.
- Vicka styrkulan D för att förflytta Kalle i olika riktningar (pilarnas riktningar) under spelets gång.
- Vicka styrkulan D för att flytta markören på valmenyn för vapen och föremål.

“Donald, je bent te laat!” Verwijt Katrien hem. “Maar Katrien, er ligt iets fantastisch op mij te wachten!” Kwaakt Donald. “Als ik het kan vinden, zal het een enorme verrassing voor je zijn. Als ik terugkom zal ik je er alles over vertellen!”

Als hij terugkomt! Donald heeft er geen idee van wat voor een gevaar er op hem liggen te wachten tijdens zijn jacht naar de Grote Duck Schat. Hij weet alleen maar dat hij er alles voor over heeft om die schat te vinden. . .

## De Besturing!

### ① R (Richting) Toets

- Verandert je keuzes op schermen die je te zien krijgt voordat het spel begint.
- Beweegt de vlag op het Kaart scherm.
- Beweegt Donald op de spelschermen.
- Beweegt de haakjes op het Wapens/Voorwerpen scherm.

“Aku, olet myöhässä!” lines moittii. “Mutta lines, jokin suuremoinen odottaa minua!” Aku vaakkuu. “Jos onnistun löytämään sen, koet ihanan yllätyksen. Kerron sinulle kaiken, kun palaan takaisin!”

Jos hän palaa takaisin! Akulla ei ole aavistustakaan vaaroista, jotka vaanivat Suuren Anka-Aarteen etsinnässä. Hän tietää ainoastaan, että hän tekee mitä tahansa löytääkseen sen . . .

## Ota Ohja Käsiisi!

### ① D (Suunta) Näppäin

- Muuttaa valintasi ennen-peliäruuduissa.
- Liikuttaa lippua Karttaruudussa.
- Liikuttaa Akua peliruuduissa.
- Liikuttaa sulkuja Ase/Tavara ruudussa.

## ② Start Button

- Closes the pre-game screens.
- Starts the game from the Map screen.
- Takes you to the Weapons/Items screen.
- Closes the Weapons/Items screen.

## ③ Button A (Dash Button)

- Speeds Donald up.

## ④ Button B (Shot Button)

- Shoots Donald's weapon.

## ⑤ Button C (Jump Button)

- Makes Donald jump.
- Chooses something on the Weapons/Items screen.

## ③, ④, ⑤ Button A, B or C

- Advances through the story screens.
- Advances through the speech boxes.

## ② Starttaste

- Drücken Sie diese Taste zum Entfernen der Vorspielbilder.
- Drücken Sie diese Taste, um das Spiel vom Landkartenbild an zu starten.
- Drücken Sie diese Taste zum Abrufen des Waffen-/Gegenstandsbilds.
- Drücken Sie diese Taste zum Entfernen des Waffen-/Gegenstandsbilds.

## ③ Taste A (Eiltaste)

- Drücken Sie diese Taste, damit sich Donald beeilt.

## ④ Taste B (Schießtaste)

- Drücken Sie diese Taste, um mit Donalds Waffe zu schießen.

## ⑤ Taste C (Sprungtaste)

- Drücken Sie diese Taste, wenn Donald springen soll.
- Drücken Sie diese Taste zur Wahl einer Waffe oder eines Gegenstands auf dem Waffen-/Gegenstandsbild.

## ③, ④, ⑤ Taste A, B oder C

- Drücken Sie eine dieser Tasten, um die Spielgeschichte zu durchlaufen.
- Drücken Sie eine dieser Tasten zum Durchlaufen der Sprechkästen.

## ② Touche Start

- Eteint les écrans précédents la partie.
- Commence la partie à partir de l'écran de la carte.
- Fait apparaître les écrans d'armes/objets.
- Eteint les écrans d'armes/objets.

## ③ Touche A (Touche de fuite)

- Accélère la rapidité de Donald.

## ④ Touche B (Touche de tir)

- Permet à Donald de tirer.

## ⑤ Touche C (Touche de saut)

- Permet à Donald de sauter.
- Effectue des sélections sur l'écran d'armes/objets.

## ③, ④, ⑤ Touche A, B ou C

- Font défiler les écrans relatant l'histoire.
- Font défiler les cases de dialogue.

## ② Botón de inicio del juego

- Cierra las pantallas previas al juego.
- Da comienzo al juego desde la pantalla del mapa.
- Le lleva a la pantalla de armas/ítemes.
- Cierra la pantalla de armas/ítemes.

## ③ Botón A (movimiento rápido)

- Donald se mueve con mayor velocidad.

## ④ Botón B (disparo)

- Donald dispara sus armas.

## ⑤ Botón C (salto)

- Donald salta.
- Elige algo de la pantalla de armas/ítemes.

## ③, ④, ⑤ Botón A, B o C

- Para avanzar por las pantallas de la historia.
- Para avanzar por las cajas de conversaciones.



## ② Tasto di inizio (Start)

- Chiude gli schermi pre-gioco.
- Inizia il gioco dallo schermo della mappa.
- Vi porta allo schermo delle armi/elementi.
- Chiude lo schermo delle armi/elementi.

## ③ Tasto A (Tasto di corsa)

- Aumenta la velocità di Paperino.

## ④ Tasto B (Tasto di sparo)

- Fa sparare le armi di Paperino.

## ⑤ Tasto C (Tasto di salto)

- Fa saltare Paperino.
- Per scegliere qualcosa dallo schermo delle armi/elementi.

## ③, ④, ⑤ Tasto A, B o C

- Per avanzare attraverso gli schermi della storia.
- Per avanzare attraverso le scatole di conversazione.

## ② Startknappen (START)

- Tryck på startknappen för att bläddra igenom de olika valmenyerna före spelstart.
- Tryck på startknappen för att börja spela när du befinner dig på skattkartan.
- Tryck på startknappen för att ta dig till valmenyn för vapen och föremål.

- Tryck på startknappen för att flytta markören på valmenyn för vapen och föremål.

## ③ Knappen A (fartknappen)

- Tryck på knapp A för att öka farten.

## ④ Knappen B (skjutknappen)

- Tryck på knapp B för att skjuta.

## ⑤ Knappen C (hoppknappen)

- Tryck på knapp C för att få Kalle att hoppa.
- Tryck på knapp C för att mata in dina val på valmenyerna.

## ③, ④, ⑤ Knapparna A, B och C

- Tryck på knapparna A, B eller C för att bläddra igenom berättelsescenerna.
- Tryck på knapparna A, B eller C för att bläddra igenom talrutorna.

## ② Start Toets

- Sluit de schermen die je te zien krijgt voordat het spel begint.
- Start het spel vanaf het Kaart scherm.
- Laat het Wapens/Voorwerpen scherm verschijnen.
- Sluit het Wapens/Voorwerpen scherm.

## ③ Toets A (Sprint Toets)

- Donald gaat sneller lopen.

## ④ Toets B (Schiet Toets)

- Laat Donald met zijn wapen schieten.

## ⑤ Toets C (Spring Toets)

- Laat Donald springen.
- Kiest iets uit op het Wapens/Voorwerpen scherm.

## ③, ④, ⑤ Toets A, B of C

- Hiermee loop je door de verhaalschermen heen.
- Hiermee loop je door de tekstvakjes heen.

## ② Aloitusnäppäin

- Sulkee ennen-peliä-ruudut.
- Alkaa pelin Karttaruudusta.
- Vie sinut Ase/Tavara ruutuun.
- Sulkee Ase/Tavara ruudun.

## ③ Näppäin A (Syöksynäppäin)

- Kiihdyttää Akun vauhtia.

## ④ Näppäin B (Ampumanäppäin)

- Laukaisee Akun aseensa.

## ⑤ Näppäin C (Hyppynäppäin)

- Saa Akun hyppäämään.
- Valitsee jotain Ase/Tavara ruudusta.

## ③, ④, ⑤ Näppäimet A, B tai C

- Etenee kertomusruutujen läpi.
- Etenee puhelaatikoiden läpi.

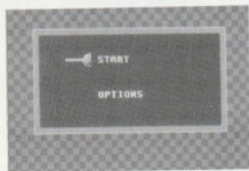
## Getting Started

Watch Donald tiptoe through the creepy underground caverns of the Aztec ruins. Continue watching to see other dangerous places Donald will explore. Press Start at the Title screen, or whenever you're ready to go on.

Next, the Game Select screen appears. Press Start to go on to the story screens, or press the D-Button DOWN to Option and press Start to see the Option screen.

## The Option Screen

Press the D-Button UP or DOWN to move from one option to the next. Press LEFT or RIGHT to change the settings.



## Vorbereitung

Schauen Sie sich Donald an wie er sich seinen Weg durch die schaurigen Höhlen der Azteken-Ruinen bahnt, während noch zahlreiche andere geisterhafte und gefährvolle Plätze auf ihn warten. Drücken Sie die Starttaste nach Erscheinen des Titelsbilds, oder wann immer Sie bereit sind, Ihren Weg fortsetzen.

Anschließend erscheint das Spielwahlbild. Drücken Sie die Starttaste nach Erscheinen der Spielgeschichtenbilder, oder rufen Sie das Spieloptionsbild ab indem Sie den Cursor durch Drücken der Richtungstaste nach unten auf "OPTIONS" führen und anschließend die Starttaste drücken.

## Spieloptionsbild

Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um den Cursor von einer Spieloption zur anderen zu steuern. Drücken Sie die Richtungstaste zum Ändern der Einstellungen dann nach rechts oder links.

## Préparatifs

Regardez Donald avancer sur la pointe des pieds dans les cavernes souterraines effrayantes des ruines Aztèques. Continuez à regarder tandis que Donald explore d'autres endroits dangereux. Appuyez sur la touche Start sur l'écran de jeu ou quand vous êtes prêts à commencer la partie.

Ensuite, l'écran de sélection de jeu apparaît. Appuyez sur la touche Start pour passer aux écrans relatant l'histoire ou appuyez vers le BAS sur la touche D jusqu'à l'inscription Option et appuyez sur la touche Start pour faire apparaître l'écran des options.

## L'écran des options

Appuyez vers le HAUT ou le BAS sur la touche D pour déplacer le curseur d'une option à l'autre. Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE pour modifier les réglages.

## Inicio del juego

Observe cómo camina de puntillas Donald por las horripilantes cavernas de las ruinas aztecas. Fíjese también en los peligrosos lugares que va a explorar Donald. Presione el botón de inicio al aparecer la pantalla del título, o cuando usted esté listo para jugar.

Luego aparece la pantalla para seleccionar el juego. Presione ahora el botón de inicio para pasar a las pantallas de la historia, o presione el botón D hacia abajo hasta llegar a las opciones y luego presione el botón de inicio para pasar a la pantalla de opciones.

## La pantalla de opciones

Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para pasar de una opción a la siguiente. Presiónelo hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar los ajustes.

## Preparativi

Guardate Paperino avanzare in punta di piedi attraverso le caverne sotterranee delle rovine Atzeche. Continuate a guardare per vedere altri posti pericolosi che Paperino esplorerà. Premete Start allo schermo del titolo o in qualsiasi momento siete pronti a partire.

Dopo, appare lo schermo di selezione gioco. Premete Start per andare agli schermi della storia o premete il tasto D DOWN per le opzioni e premete Start per vedere lo schermo delle opzioni.

## Schermo delle opzioni

Premete il tasto D UP o DOWN per muoverti da una opzione a quella seguente. Premete LEFT o RIGHT per cambiare le regolazioni.

## Spelstart

Se hur Kalle smyger sig fram i Aztec-ruinernas läskiga underjordiska hålör. Försätt titta för att se de andra farliga platserna som Kalle kommer att utforska. Tryck på startknappen när rubriksenen visas, eller när som helst när du känner dig redo att fortsätta vidare.

Efter det visas valmenyn GAME SELECT. Tryck på startknappen om du vill fortsätta vidare till berättelsescenerna eller vicka styrkulan D nedåt, för att flytta markören till ordet OPTIONS, och tryck sedan på startknappen för att se valmenyn OPTIONS.

## Valmenyn OPTIONS

Vicka styrkulan D uppåt eller nedåt för att flytta markören mellan de olika valen. Vicka styrkulan D åt höger eller åt vänster för att växla mellan valens olika alternativ.

## Spelstart

Volg Donald als hij op zijn tenen door de griezelige ondergrondse ruimtes van de ruïnes van de Azteken sluipt. Ga door om de andere gevaarlijke plaatsen te zien die Donald zal gaan onderzoeken. Druk op de Start Toets bij het zien van het Titelscherm, of eerder als je denkt dat je er klaar voor bent.

Daarna verschijnt het Spel Keuzescherm. Druk op de Start Toets om door te gaan naar de verhaalschermen of druk de R-toets OMLAAG naar "Options" en druk op de Start Toets om het Optie scherm te zien.

## Het Optie Scherm

Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om van de ene optie naar de andere te gaan. Druk de R-toets naar LINKS of naar RECHTS om de instelling te veranderen.

## Valmistautuminen

Katso, kuinka Aku varvastaa Atzecin raunioiden kammottavien maanalaisten luolien läpi. Jatka katselemista ja näet muita vaarallisia paikkoja, joita Aku tutkii. Paina Aloitusta Otsikkoruudussa tai milloin tahansa, kun olet valmis jatkamaan.

Seuraavaksi Pelin Valintaruutu tulee näkyviin. Paina Aloitusta jatkaaksesi kertomusruutuihin tai paina D-Näppäintä ALAS Valinnan kohdalle ja paina Aloitusta nähdäksesi Valintaruudun.

## Valintaruutu

Paina D-Näppäintä YLÖS tai ALAS siirtyäksesi vaihtoehdosta toiseen. Paina VASEMMALLE tai OIKEALLE vaihtaaksesi säätöjä.

## Sound Test

Listen to the musical themes for each *QuackShot* level.

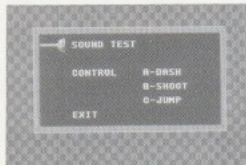
## Control

Set the functions of Buttons A, B and C. You can choose any one of five settings. If you don't change the settings, the controls will be:

<b>Button A</b>	Dash
<b>Button B</b>	Shoot
<b>Button C</b>	Jump

## Exit

Press Start at this option to go back to the Game Select screen. Then press Start again to go on to the story screens.



## Sound Test

Hören Sie sich die Musiktitel für jeden Spielabschnitt einmal probeweise an.

## Control

Stellen Sie die Funktionen der Tasten A, B und C ein. Hierzu stehen fünf verschiedene Einstellungen zur Wahl. Falls Sie die Einstellungen nicht ändern möchten, haben die Tasten folgende Funktionen:

<b>Taste A</b>	Beeilen (DASH)
<b>Taste B</b>	Schießen (SHOOT)
<b>Taste C</b>	Springen (JUMP)

## Exit

Führen Sie den Cursor auf diese Spieloption, und drücken Sie die Starttaste, um zum Spielwahlbild zurückzukehren. Drücken Sie die Starttaste dann noch einmal, um die Spielgeschichtenbilder abzurufen.

## Essai sonore

Ecoutez les thèmes musicaux de chaque niveau QuackShot.

## Commandes

Réglez les fonctions des touches A, B et C. Choisissez l'un des cinq réglages. Si vous ne modifiez pas les réglages, les commandes sont les suivantes:

<b>Touche A</b>	Fuite
<b>Touche B</b>	Tir
<b>Touche C</b>	Saut

## Sortie

Appuyez sur Start sur cette option pour revenir à l'écran de sélection de jeu. Appuyez de nouveau sur Start pour aller aux écrans relatant l'histoire.

## Prueba de sonido

Escuche los temas musicales para cualquier nivel de QuackShot.

## Control

Ajuste las funciones de los botones A, B y C. Podrá elegir un cualquiera de los cinco ajustes. Si cambia los ajustes, los controles serán:

<b>Botón A</b>	Avance rápido
<b>Botón B</b>	Disparo
<b>Botón C</b>	Salto

## Salida

Presione ahora el botón de inicio para volver a la pantalla de selección de juego. Luego, presione de nuevo el botón de inicio para pasar a las pantallas de la historia.

## Prova suono

Ascoltate i diversi temi musicali per ogni livello di QuackShot.

## Comando

Regolare le funzioni dei tasti A, B e C. Potete scegliere una qualsiasi delle cinque regolazioni. Se non cambiate le regolazioni, i comandi saranno:

<b>Tasto A</b>	Corsa
<b>Tasto B</b>	Sparo
<b>Tasto C</b>	Salto

## Uscita

Premete Start a questa opzione per ritornare allo schermo di selezione gioco. Premete quindi Start di nuovo per andare agli schermi della storia.

## Ljudtest SOUND TEST

Lyssna på bakgrundsmusiken till de olika spelettapperna.

## Styrplattans funktioner CONTROL

Bestäm funktionerna för de olika knapparna A, B och C på styrplattan. Du kan välja mellan fem olika kombinationsmöjligheter. Om du låter kontrollerna vara som de är kommer funktionerna att vara enligt följande:

<b>Knappen A</b>	Kalle rör sig snabbare
<b>Knappen B</b>	Kalle avfyrar sitt vapen
<b>Knappen C</b>	Kalle hoppar

## Utgång EXIT

Tryck på startknappen, när du markerat ordet EXIT, för att återvända till valmenyn GAME SELECT. Tryck sedan på startknappen för att gå vidare till berättelsescenerna.

## Sound Test (Geluidstest)

Luister naar de muzikale herkenningmelodietjes van elk Quackshot level.

## Control (De Instelling)

Stel de functies van de Toetsen A, B en C in. Je kunt één van de vijf instellingen kiezen. Als je de instelling niet verandert, blijven de functies hetzelfde:

<b>Toets A</b>	Sprint
<b>Toets B</b>	Schiet
<b>Toets C</b>	Spring

## Exit

Druk bij deze optie op de Start Toets om terug te gaan naar het Speel Keuze scherm. Druk daarna nog een keer op Start om verder te gaan naar de verhaalschermen.

## Äänitesti

Kuuntele jokaisen Kvaak-ammuksen tason musiikkiteemoja.

## Ohjaus

Määrittää Näppäinten A, B ja C toiminnot. Voit valita minkä tahansa viidestä säädöstä. Ellet vaihda säätöjä, toiminnot ovat:

<b>Näppäin A</b>	Syöksy
<b>Näppäin B</b>	Ampuminen
<b>Näppäin C</b>	Hyppy

## Uloskäynti

Paina Aloitusta tässä valinnassa palataksesi takaisin Pelin Valintaruutuun. Paina sitten Aloitusta uudelleen jatkaaksesi kertomusruutuihin.

## The Story Screens

Read the story to find out how Donald discovered the map to the Great Duck Treasure, and made his first escape from Big Bad Pete and the Ducky Gang. Press Button A, B or C to go through the screens, or press Start to skip the story and go on to the Map screen.

## Flying Off to Adventure!

The Map screen lets you choose your next destination. Press the D-Button LEFT, RIGHT, UP or DOWN to move the flag to a spot on the map. Then press Start to fly off to that place with Donald's nephews Huey, Dewey and Louie as your pilots.



## Spielgeschichtenbilder

Lesen Sie sich die Spielgeschichte durch, die erzählt, wie Donald den Lageplan des Großen Entenschatzes fand und ihn vor dem großen bösen Pete und seiner Entenbande in Sicherheit brachte. Drücken Sie die Taste A, B oder C zum Durchlaufen der Spielgeschichtenbilder, oder drücken Sie die Starttaste, um die Spielgeschichte zu überspringen und die Weltkarte abzurufen.

## Auf ins Abenteuer!

Auf dieser Weltkarte können Sie Ihr nächstes Reiseziel wählen. Drücken Sie die Richtungstaste nach rechts oder links bzw. nach oben oder unten, um die Flagge (Cursor) auf die gewünschte Stelle auf der Karte zu führen. Drücken Sie dann die Starttaste, um mit Donalds Neffen Trick, Trick und Track als Piloten zu dem gewählten Land zu fliegen.

## Les écrans de l'histoire

Lisez l'histoire pour apprendre comment Donald a découvert la carte au trésor de Great Duck et comment il a échappé à Big Bad Pete et son gang. Appuyez sur la touche A, B ou C pour faire défiler les écrans ou appuyez sur la touche Start pour passer l'histoire et aller directement à l'écran de la carte.

## En avant pour l'aventure!

L'écran de la carte vous permet de choisir votre destination. Appuyez vers la GAUCHE, la DROITE, le HAUT ou le BAS pour déplacer le drapeau sur un point de la carte. Ensuite, appuyez sur la touche Start, pour vous envoler vers cette destination avec les neveux de Donald, Riri, Fifi et Loulou comme pilotes.

## Pantallas de la historia

Lea la historia para encontrar cómo Donald descubrió el mapa del tesoro del Gran Pato y se escapó por primera vez del malvado Pete y de la banda Ducky. Presione el botón A, B o C para avanzar por las pantallas, o presione el botón de inicio para omitir la historia y pasar a la pantalla del mapa.

## A la aventura

La pantalla del mapa le permite elegir su siguiente destino. Presione el botón D hacia la izquierda, derecha, arriba o abajo para mover la bandera hasta un punto del mapa. Luego presione el botón de inicio para volar hasta ese lugar con los sobrinos de Donald, Huey, Dewey y Louie como sus pilotos.

## Gli schermi della storia

Leggete la storia per capire come Paperino ha trovato la mappa del tesoro di Great Duck e come sia riuscito a scappare per la prima volta da Big Bad Pete e dalla banda di Ducky. Premete il tasto A, B o C per guardare agli schermi o premete Start per saltare la storia e andare direttamente allo schermo della mappa.

## Andate verso l'avventura!

Lo schermo della mappa vi lascia scegliere la prossima destinazione. Premete il tasto D LEFT, RIGHT, UP o DOWN per muovere la bandiera su un punto nella mappa. Premete quindi Start per andare in quel posto con i nipoti di Paperino, Qui, Quo e Qua come piloti.

## Berättelsescenerna

Läs berättelsescenerna för att få reda på hur Kalle hittade kartan till den Stora Anskatten och hur han lyckades undkomma Svarte Petter och Skumrashänget. Tryck på knapp A, B eller C för att bläddra igenom berättelsescenerna eller tryck på startknappen för att hoppa över berättelsen och fortsätta till skattkartan.

## Iväg till äventyret!

På skattkartan kan du välja vart du vill åka härnäst. Vicka styrkulan D åt höger eller åt vänster, uppåt eller nedåt, för att flytta flaggan till olika ställen på kartan. Tryck sedan på startknappen för att mata in ditt val och flyg iväg, med Knatte, Fnatte och Tjatte vid spakarna.

## De Verhaalschermen

Lees het verhaal om erachter te komen hoe Donald het kaartje van de Grote Duck Schat ontdekte en hoe hij voor de eerste keer aan de Zware jongens wist te ontsnappen. Druk op Toets A, B of C om door de schermen heen te lopen, of druk op de Start Toets om het verhaal over te slaan en verder te gaan naar het Kaart scherm.

## Vlieg er op uit!

Het Kaart scherm laat je je volgende bestemming kiezen. Druk de R-toets naar LINKS, naar RECHTS, OMHOOG of OMLAAG om de vlag naar een plaats op de kaart te bewegen. Druk daarna op de Start Toets om naar die plaats toe te vliegen, met Donald's neefjes Kwik, Kwek en Kwak als jullie piloten.

## Kertomusruudut

Lue kertomus saadaksesi selville, kuinka Aku löysi Suuren Anka-Aarteelle vievän kartan ja kuinka hän pakeni ensimmäistä kertaa Isoa Paha Petteriä ja Anka joukkiota. Paina Näppäintä A, B tai C mennäksesi ruutujen läpi tai paina Aloitusta hypätäksesi kertomuksen yli ja jatkaaksesi Karttaruutuun.

## Lennä Seikkailuun!

Karttaruudussa voit valita seuraavan kohteeksi. Paina D-Näppäintä VASEMMALLE, OIKEALLE, YLÖS tai ALAS siirtääksesi lippua tiettyyn kohtaan kartalla. Paina sitten Aloitusta lentääksesi sinne pilotteina toimivien Akun veljenpoikien Tupun, Hupun ja Lupun kanssa.

At first, you can only choose one of three spots, Duckburg, Mexico, or Transylvania. But this is a treasure hunt! You and Donald are about to encounter mystifying adventures and treacherous, tricky foes. You'll find clues, tools and keys that will lead you around the world, to even more exotic lands!

If this is the first time Donald is gallivanting into danger, take him to Duckburg.

Zunächst stehen erstmal nur drei Länder zur Wahl: Duckburg, Mexico oder Transylvania. Bedenken Sie, daß Sie sich nicht auf Urlaub dorthin begeben, sondern auf Schatzsuche! Sie und Donald werden aufregende Abenteuer erleben und hinterhältigen, heimtückischen Feinden begegnen. Unterwegs stoßen Sie auf Werkzeuge, Hinweise und Schlüssel, die Sie in alle Herrenländer führen werden — eins exotischer als das andere!

Falls Sie Donald zum ersten Mal in die Welt hinausschicken, sollten Sie ihn zunächst mal nach Duckburg führen.

Au début, vous avez le choix entre trois destinations uniquement, Duckburg, Mexico ou la Transylvanie. Mais c'est une chasse au trésor! Vous et Donald allez vivre des aventures mystérieuses et rencontrer des ennemis perfides. Vous allez trouvé des indices, des outils et des clés qui vous mèneront autour du monde, vers des destinations encore plus exotiques!

Si c'est la première aventure de Donald, emmenez-le à Duckburg.

Al principio sólo podrá elegir uno de estos tres destinos: Duckburg, México o Transilvania. Pero esto no es un viaje, es una peligrosa aventura. Usted y Donald se enfrentarán a enemigos traidores y astutos. Encontrará pistas, herramientas y llaves que le guiarán por todo el mundo, incluyendo las tierras más exóticas.

Si esta es la primera vez que Donald corre peligros, llévelo a Duckburg.



Per prima cosa, potete solo scegliere uno dei tre obiettivi, Duckburg, Messico o Transilvania. Ma questa è una caccia al tesoro! Voi e Paperino state andando incontro ad avventure mitiche e nemici pericolosi e astuti. Troverete indizi, oggetti e chiavi che vi porteranno attorno al mondo, nelle terre più esotiche!

Se è la prima volta che fate correre a Paperino dei rischi, portatelo a Duckburg.

Första gången har du bara tre olika ställen på kartan att välja mellan: Duckburg, Mexico eller Transilvania. Men det här är en skattjakt! Du och Kalle kommer att vara med om många mystiska äventyr och träffa på förrådiska, luriga fiender. Du kommer att hitta ledtrådar, verktyg och nycklar som kommer att leda dig världen runt, till ännu mer exotiska platser!

När Kalle är på väg att möta faran för första gången är det bäst du tar honom till Duckburg.

In het begin kun je maar uit drie plaatsen kiezen: Duckburg, Mexico of Transilvania. Maar dit is een jacht naar een schat! Jij en Donald staan op het punt om verwarrende avonturen mee te maken en listige, valse vijanden te ontmoeten. Je zult aanwijzingen, gereedschap en sleutels vinden die je rond de wereld zullen leiden, naar landen die nog vreemder zijn!

Als dit de eerste keer is dat Donald zich aan al die gevaren blootstelt, ga dan met hem naar Duckburg.

Aluksi voit valita ainoastaan yhden kolmesta kohteesta, Ankkalinnan, Meksikon tai Transylvanian. Mutta tämä on aarteen etsintää! Sinä ja Aku tulette kohtaamaan mystisiä seikkaluja ja petollisia, salakavaliala vihollisia. Löydät johtolankoja, työkaluja ja avaimia, jotka ohjaavat sinua ympäri maailmaa, jopa kaikkein eksoottisimpiin maihin saakka!

Jos tämä on ensimmäinen kerta, kun Aku on syöksymässä vaaraan, vie hänet Ankkalintaan.

## Donald's Moves

Get movin' the minute Donald hops off the plane.

Control Pad Buttons	Actions
D-Button	Press LEFT or RIGHT to walk in those directions. Press DOWN to duck. Press UP or DOWN to climb or descend ladders.
Button A (or your Dash Button)	Press along with the D-Button to quick-step across high-danger spots.
Button B (or your Shot Button)	Shoot your weapon. Press along with the D-Button UP to shoot at enemies above you.
Button C (or your Jump Button)	Press to jump. Press along with the D-Button DOWN + LEFT or RIGHT to slide left or right.

## Donalds Bewegungen

Bringen Sie Donald in Gang sobald er aus dem Flugzeug steigt.

Steuerpult-tasten	Funktionen
Richtungstaste	Nach rechts oder links drücken, um in diese Richtungen zu laufen und nach unten, damit sich Donald niederduckt. Nach oben oder unten drücken, um auf Leitern zu klettern bzw. herabzusteigen.
Taste A (oder Ihre Eiltaste)	Zusammen mit der Richtungstaste drücken, um gefährliche Plätze im Eilschritt zu verlassen.
Taste B (oder Ihre Schießtaste)	Zum Abfeuern Ihrer Waffe drücken. Gleichzeitig die Richtungstaste nach oben drücken, um auf von oben angreifende Feinde zu schießen.
Taste C (oder Ihre Springtaste)	Zum Springen drücken. Gleichzeitig die Richtungstaste nach unten + rechts oder links drücken, um nach links oder rechts zu rutschen.

## Les mouvements de Donald

Commencez à bouger dès que Donald descend de l'avion.

Touches du bloc de commande	Actions
Touche D	Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE pour marcher dans ces directions. Appuyez vers le BAS pour vous baisser. Appuyez vers le HAUT ou le BAS pour monter ou descendre des échelles.
Touche A (ou touche de fuite)	Appuyez en même temps que sur la touche D pour avancer rapidement dans les zones très dangereuses.
Touche B (ou touche de tir)	Pour tirer avec votre arme. Appuyez en même temps vers le HAUT sur la touche D pour tirer sur les ennemis au dessus de vous.
Touche C (ou touche de saut)	Appuyez pour sauter. Appuyez en même temps vers le BAS + la GAUCHE ou la DROITE pour glisser vers la gauche ou la droite.

## Movimientos de Donald

Póngase en movimiento tan pronto como Donald baje del avión.

Botones de control	Acciones
Botón D	Presiónelo hacia la izquierda o hacia la derecha para andar en esa dirección. Presiónelo hacia abajo para agacharse. Presiónelo hacia arriba o hacia abajo para subir o bajar escaleras.
Botón A (avance rápido)	Presiónelo junto con el botón el botón D para atravesar rápidamente puntos peligrosos.
Botón B (disparo)	Dispara sus armas. Presione este botón y el botón D hacia arriba para abatir a los enemigos que se encuentren sobre usted.
Botón C (salto)	Presiónelo para saltar. Presione este botón y el botón D hacia abajo y hacia la izquierda o derecha para deslizarse hacia la izquierda o hacia la derecha.

## Le mosse di Paperino

Continue a muovervi quando Paperino si butta dall'aereo.

<i>Tasti della pulsantiera di comando</i>	<i>Azioni</i>	<i>Kontrollerna på styrplattan</i>	<i>Vad Kalle gör</i>
Tasto D	Premere LEFT o RIGHT per camminare in quelle direzioni. Premere DOWN per immergersi. Premere UP o DOWN per salire o scendere le scale.	Styrkulan D	Vicka styrkulan D åt höger eller åt vänster för att gå i de riktningarna. Vicka styrkulan nedåt för att ducka. Vicka styrkulan D uppåt eller nedåt för att klättra uppför eller nedför stegar.
Tasto A (o il vostro tasto di corsa)	Premerlo con il tasto D per passare velocemente attraverso i punti molto pericolosi.	Knappen A (eller fartknappen)	Tryck på knapp A, samtidigt som du vickar på styrkulan D, för att snabbt ta dig förbi särskilt farliga områden.
Tasto B (o il vostro tasto di sparo)	Fa sparare le vostre armi. Premerlo con il tasto D UP per sparare ai nemici sopra di voi.	Knappen B (eller skjutknappen)	Tryck på knapp B för att avfira ditt vapen. Tryck på knapp B, samtidigt som du vickar styrkulan D uppåt, för att skjuta på fiender ovanför dig.
Tasto C (o il vostro tasto di salto)	Premerlo per saltare. Premerlo con il tasto D DOWN + LEFT o RIGHT per scivolare a sinistra o destra.	Knappen C (eller hoppknappen)	Tryck på knapp C för att hoppa. Tryck på knapp C, samtidigt som du vickar styrkulan D nedåt, åt vänster eller nedåt, åt höger för att glida åt vänster eller åt höger.

## Kalles rörelser

Börja skattjakten så fort Kalle hoppat av planet.

## De Bewegingen van Donald

Kom in beweging zodra Donald van het vliegtuig springt.

<i>Controller Toetsen</i>	<i>Acties</i>	<i>Ohjauslaipan Näppäimet</i>	<i>Toiminnot</i>
R-toets	Druk deze naar LINKS of RECHTS om in deze richting te lopen. Druk deze OMLAAG om te duiken. Druk deze OMHOOG of OMLAAG om ladders te beklimmen of af te dalen.	D-Näppäin	Paina VASEMMALLE tai OIKEALLE kävelläksesi näihin suuntiin. Paina ALAS kumartuaksesi. Paina YLOS tai ALAS kiivetäksesi tai laskeutuaksesi portaita.
Toets A (of je Sprint Toets)	Druk hierop tegelijk met de R-toets om supersnel hele gevaarlijke gebieden heen te komen.	Näppäin A (tai Syöksynäppäimesi)	Paina yhdessä D-Näppäimen kanssa kiitääksesi vaarallisten paikkojen läpi.
Toets B (of je Schiet Toets)	Schiet met je wapen. Druk hierop tegelijk met de R-toets om vijanden boven je te beschieten.	Näppäin B (tai Ampumänäppäimesi)	Laukaisee aseesi. Paina samalla D-Näppäintä YLOS ampuaksesi yläpuolellasi olevia vihollisia.
Toets C (of je Spring Toets)	Druk hierop om te springen. Druk tegelijk de R-toets OMLAAG + naar LINKS of RECHTS om naar links of rechts te glijden.	Näppäin C (tai Hyppynäppäimesi)	Paina hypätäksesi. Paina samalla D-Näppäintä ALAS + VASEMMALLE tai OIKEALLE liukuaksesi vasemmalle tai oikealle.

## Akun Liikkeit

Lähde liikkeelle heti, kun Aku hyppää koneesta.

## Quack Attack!

If things don't go just right, Donald's gonna get mad. Then watch out! Donald's Quack Attack will bowl over anybody in his way. What terrific power! But it only lasts for a few moments before Donald returns to his usual mood — just incredibly feisty.

**Note:** Donald has a Quack Attack when his Temper gauge fills up.

## The Game Screen

Donald may be impatient, but he also has to be cautious. Ducky Gangsters could pop out from anywhere, along with some very tricky inhabitants of the strange lands Donald will visit.

Watch the bottom of the game screen to keep an eye on how Donald is doing.

## Quack-Attacke

Manchmal, wenn nicht alles so läuft wie es laufen soll, wird Donald wütend. Und dann heißt es in Deckung gehen. Mit einer seinen Quack-Attacken fegt Donald alles und jeden aus dem Weg. Ja, enorme Kräfte entwickelt er dann! Doch der Wutausbruch dauert immer nur einen Moment lang, bis sich Donald wieder beruhigt hat. Er ist eben nur ein bißchen jähzornig.

**Hinweis:** Ein Quack-Attacke steht jedesmal bevor, wenn Donalds Launenmesser sich auffüllt und ihm sozusagen die Galle überläuft.

## Bildschirmanzeigen

Donald mag zwar ungeduldig sein, aber er muß sich trotzdem zur Vorsicht zwingen. Entenhafte Ganoven können jeden Moment von überall her auftauchen, womöglich noch zusammen mit einigen übelgesinnten Einwohnern des jeweiligen Land, in dem sich Donald gerade aufhält.

Werfen Sie während des Spiels stets einen Blick auf die Anzeigen am unteren Bildschirmrand, um zu sehen wie Donald vorankommt.

## Attaque Quack!

Si les choses vont mal, Donald s'énerve. Et attention, l'attaque Quack de Donald renverse tout le monde sur son passage. Quelle force incroyable! Cependant, cette attaque ne dure pas longtemps car donald retrouve vite son humeur habituelle — c'est juste un accès de colère.

**Remarque:** Donald a une attaque Quack quand sa jauge de caractère est remplie.

## Ecran de jeu

Donald est impatient mais il doit cependant être prudent. Les gangsters Ducky peuvent apparaître n'importe où, ainsi que des habitants fourbes des territoires étranges que Donald traverse.

Observez le bas de l'écran de jeu pour voir comment Donald se porte.

## El ataque de "patitis"

Si las cosas no salen como es de esperar, Donald se enfadará muchísimo. Ande con cuidado. El ataque del "patitis" destruirá todo lo que encuentre en su camino. Es un poder terrorífico. Menos mal que sólo dura unos momentos y luego Donald vuelva a ser el de siempre.

**Nota:** Donald tiene un ataque de "patitis" cuando se llena su medidor de genio.

## La pantalla del juego

Donald quizá sea impaciente, pero también debe ser muy precavido. La banda de pistoleros Ducky puede aparecer por cualquier sitio, junto con los astutos habitantes de otras extrañas tierras que Donald visitará.

Observe la parte inferior de la pantalla del juego para saber qué tal se defiende Donald.

## Attacco Quack

Se le cose non vanno per il verso giusto, Paperino va fuori di testa. State attenti! L'attacco Quack di Paperino farà saltare chiunque si trovi nella sua strada. Che potere terribile! Ma dura solo per pochi minuti prima che Paperino ritorni al suo essere normale — solo incredibilmente felice.

**Nota:** Paperino ha un attacco Quack quando il suo misuratore di temperamento si riempie.

## Lo schermo del gioco

Paperino può essere impaziente, ma deve anche essere cauto. I gangster Ducky possono saltare fuori da ogni parte insieme ad alcuni abitanti pericolosi delle strane terre che Paperino visiterà.

Guardate sul fondo dello schermo di gioco per tenere gli occhi su cosa sta facendo Paperino.

## Kvackanfall!

När saker och ting inte går precis som de skall blir Kalle arg. Se upp! Kalles kvackanfall drabbar alla som kommer i hans väg. Vilken suverän styrka! Men styrkan varar bara i några ögonblick innan Kalle åter är på sitt vanliga humör — bara otroligt lättretad.

**OBS!** Kalle får ett kvackanfall när hans humörmätare är full.

## Spelbilden

Det kan hända att Kalle är otålig, men han får inte glömma att vara försiktig. Någon ur Skumrashgänget kan plötsligt dyka upp var som helst ifrån, tillsammans med några av de luriga innevånarna i de konstiga land Kalle kommer att besöka.

Håll ett öga i bildskärmens nederkant för att hålla reda på hur det går för Kalle.

## Kwaak Aanval!

Als alles niet helemaal naar zijn zin gaat, wordt Donald razend. Kijk dan maar uit! Als hij kwaad wordt werpt hij iedereen die in zijn buurt komt omver. Wat een enorme kracht! Maar het duurt maar heel even voordat Donald zijn normale humeur weer terug gevonden heeft — hij is gewoon ontzettend snel geïrriteerd.

**Let op:** Donald krijgt een Kwaak Aanval als zijn humeur-meter vol is.

## Wat Staat er op het Scherm

Donald mag dan ongeduldig zijn, hij moet ook ontzettend voorzichtig zijn. De Zwarte Jongens kunnen overal opduiken, samen met een paar hele gemene inwoners van de verre vreemde landen die Donald bezoekt.

Let op de onderkant van het scherm om in de gaten te houden hoe Donald ervoor staat.

## Kvaak Kohtaus!

Elleivät asiat suju pilkulleen, Aku suuttuu. Pidä varasi! Akun Kvaak Kohtaus vyöryy kaikkien hänen tiellään olevien yli. Mikä uskomaton voima! Mutta kestää ainoastaan hetken ennen kun Akun tavanomainen mieliala — ärhäkkyys — palaa.

**Huom:** Aku saa Kvaak Kohtauksen hänen Malttimittansa täytyessä.

## Peliruutu

Voi olla, että Aku on kärsimätön, mutta hänen täytyy myös olla varovainen. Ankkagangstereita samoin kuin Akun vierailmien omiusten maiden salakavalia asukkeja voi tupsahtaa paikalle mistä tahansa.

Pidä silmällä Peliruudun alalaitaa tietääksesi miten Akulla menee.

### ① Power Gauge

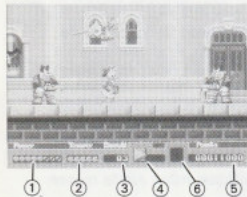
Starts out with 5 of its 8 circles powered up, but decreases as Donald is hit. Restore the Power Gauge by grabbing Food items.

### ② Temper Gauge

Starts out empty but increases each time Donald grabs a Red-Hot Chili Pepper. When the Temper Gauge is full, Donald has a Quack Attack!

### ③ Tries Left

Starts out with 3 tries. When Donald's Power Gauge empties, he loses 1 try. When all his tries are gone, the game ends.



### ① Power

Diese Anzeige ist Donalds Energiemesser, der zunächst fünf Kreise zeigt und abnimmt, wenn Donald von einem Feind getroffen wird. Füllen Sie den Energiemesser wieder auf, indem Sie Nahrungsmittel-Gegenstände ansammeln.

### ② Temper

Diese Anzeige ist Donalds Launenmesser, der zunächst leer ist und sich jedesmal, wenn Donald eine feurige Paprikaschote aufgreift, etwas auffüllt. Ist der Launenmesser bis zum Rand aufgefüllt, hat Donald die Nase voll und holt wütend zu einer Quack-Attacke aus!

### ③ Restliche Versuche

Diese Anzeige zeigt zunächst drei Versuche an. Wenn Donalds Energiemesser leer ist, verliert er 1 Versuch. Bei Verlust aller Versuche, endet das Spiel.

### ① Jauge de puissance

Au départ, la jauge a 5 cercles sur 8 énergétisés mais qui diminuent quand Donald est touché. Rétablissez le niveau de la jauge de puissance en prenant des objets de nourriture.

### ② Jauge de caractère

Au début, la jauge est vide mais elle se remplit à chaque fois que Donald prend un piment rouge. Quand la jauge de caractère est pleine, Donald a une attaque Quack!

### ③ Essais restants

Vous commencez avec trois essais. Lorsque la jauge de puissance de Donald est vide, il perd un essai. Quand il n'a plus d'essai, la partie est terminée.

### ① Medidor de potencia

El juego empieza con 5 de los 8 círculos repletos de potencia, pero ésta disminuye a medida que sus enemigos van haciendo blanco en él. Reponga el medidor de potencia tomando ítemes de comida.

### ② Medidor de genio

Empieza estando vacío pero va llenándose cada vez que Donald toma una guindilla. Cuando se llena el medidor de genio, Donald sufre un ataque de "patitis".

### ③ Intentos

El juego comienza con 3 intentos. Cuando se vacía el medidor de potencia de Donald se pierde un intento. El juego termina cuando se acaban los intentos.

① **Misuratore di potenza**  
Inizia con 5 degli 8 cerchi alimentati di potere, ma diminuisce quando Paperino viene colpito. Ripristinate il misuratore di potenza prendendo gli elementi cibo.

② **Misuratore di temperamento**  
Inizia vuoto ma aumenta ogni volta che Paperino raccatta un peperoncino rosso. Quando il misuratore di temperamento è pieno, Paperino ha un attacco Quack!

③ **Prove rimaste**  
Si inizia con 3 prove. Quando il misuratore di potere di Paperino è vuoto, perdetevi una prova. Quando sono finite tutte e tre, il gioco finisce.

① **Styrkemätaren POWER**  
Vid spelstarten är fem av styrkemätarens åtta enheter laddade, men det minskar allt eftersom Kalle blir träffad. Ät mat för att fylla upp styrkemätaren.

② **Humörmätaren TEMPER**  
Humörmätaren är tom när spelet börjar men fylls upp till en del varje gång Kalle äter en spansk peppar. När humörmätaren är full får Kalle ett raserianfall, ett kvackanfall!

③ **Antal försök DONALD**  
Du börjar med tre försök. Kalle har förbrukat ett försök varje gång hans styrkemätare blir tom. När alla försök är slut, är spelet slut.

① **Kracht Meter**  
Als je begint zijn er vijf (van de acht) rondjes gevuld, maar dit aantal neemt af als Donald geraakt wordt. Herstel de Kracht Meter door Voedsel Voorwerpen te pakken.

② **Humeur Meter**  
Als je begint is deze leeg, maar elke keer als Donald een rode Spaanse peper pakt neemt de meter toe. Als de Humeur Meter gevuld is, krijgt Donald een Kwaak Aanval!

③ **Overgebleven Kansen**  
Je begint met drie kansen. Als de Kracht Meter leeg is verliest hij één kans. Als hij al zijn kansen gebruikt heeft, is het spel afgelopen.

① **Voimamitta**  
Alussa viisi kahdeksasta ympyrästä on täytetty voimalla, mutta tämä vähenee joka kerta kun Akuun osuu. Täytä Voimamittaa kahmaisemalla Ruokatavaroita.

② **Malttimitta**  
Alussa tyhjä, mutta täyttyy joka kerta, kun Aku kahmaisee Tulipunaisen Chilippuurin. Malttimittaan täytyttyä Aku saa Kvaak Kohtauksen!

③ **Jäljellä Olevat Yritykset**  
Alussa on kolme yritystä. Akun Voimamittaan tyhjennyttyä hän menettää yhden yrityksen. Kun kaikki hänen yrityksensä on käytetty, peli loppuu.

**④ Weapons and Ammo Left**

Shows the weapon Donald is currently using. Plungers have unlimited ammo, but the Popcorn Shooter and Bubblegum Shooter run out. Get more popcorn by picking up Corn items. Find Gyro Gearloose to load up on Bubblegum wads, or pick up gum in various places during your treasure search.

**⑤ Points**

Your score so far in the game. Earn points by thnking bad guys and grabbing Money Bags.

**⑥ Flag Signal**

Flashes when Donald is near a checkpoint where he can call for his airplane.

**④ Waffen- und Munitionsvorrat**

Diese Anzeige zeigt an, welche Waffe Donald zur Zeit mit sich trägt. Handkanonen haben einen unbegrenzten Munitionsvorrat, während die Munition von Popcorn- und Bubblegum-Schießern früher oder später verbraucht ist. Holen Sie sich neues Popcorn, indem Sie Popcorn-Gegenstände sammeln. Suchen Gyro Gearloose, um Ihren Bubblegum-Munitionsvorrat aufzustoeken, oder sammeln Sie einfach Kaugummi während Ihrer Schatzsuche auf.

**⑤ Punkte**

Diese Anzeige zeigt im Verlauf des Spiels Ihren jeweiligen Punktestand an. Verdienen Sie sich zusätzliche Punkte, indem Sie Gangster über den Haufen schlagen oder schießen und sich Geldbeutel greifen.

**⑥ Flaggenzeichen**

Diese Anzeige blinkt, wenn Donald sich in der Nähe eines Kontrollpunktes befindet, von dem aus er sein Flugzeug rufen kann.

**④ Armes et munitions restantes**

Indique l'arme que Donald est en train d'utiliser. Les ventouses ont des munitions illimitées mais pas les tireurs de popcorn et de bulles de chewing gum. Obtenez plus de popcorn en prenant du maïs. Trouvez le Gyroscope pour charger la bourre de chewing gum ou prenez du chewing gum sur votre chemin à la course au trésor.

**⑤ Points**

Votre score jusqu'à maintenant. Gagnez des points en renversant des bandits et en prenant des sacs d'argent.

**⑥ Signal de drapeau**

Clignote quand Donald est près d'un point de contrôle d'où il peut appeler son avion.

**④ Armas y municiones**

Muestra el arma que está utilizando Donald. La munición de los artilugios no tiene límites, pero la de la pistola de palomitas de maíz y la de la pistola de chicle sí. Tome más palomitas de maíz recogiendo ítemes de maíz. Busque Gyro Gearloose para cargar chicle o tome el chicle de varios lugares mientras busca el tesoro.

**⑤ Puntos**

Su puntuación del juego. Gane puntos derrotando enemigos y tomando bolsas de dinero.

**⑥ Señal de bandera**

Parpadea cuando Donald se encuentra cerca de un punto de control donde pueda pedir que venga el avión.



④ **Armi e munizioni rimaste**  
Mostra l'arma che Paperino sta usando ora. Gli stura-lavandini hanno un numero illimitato di munizioni, ma lo sputa popcorn e lo sputa chewingum finiscono. Ottenete più popcorn raccogliendo gli elementi Corn. Trovate Gyro Gearloose per caricare chewingum o raccogliete gomme in diversi posti durante la vostra caccia al tesoro.

⑤ **Punti**  
Il vostro punteggio durante il gioco. Acquisite punti distruggendo nemici e prendendo le borse di soldi.

⑥ **Segnale con bandiera**  
Lampeggia quando Paperino si trova in un posto vicino a dove può chiamare il suo aereo piano.

④ **De wapen och den ammunition som finns kvar**  
Tecknet i rutan visar vilket vapen Kalle använder för tillfället. Han har obegränsat med sugkoppar, men ammunitionen till popcornpistolen och bubbelgumsbössan tar slut efter ett tag. Få mer ammunition till popcornpistolen genom att plocka upp majskolvar. Få hjälp av Uppfinnar-Jocke att ladda upp bubbelgumsbössan, eller plocka upp bubbelgum på olika platser under vägen till skatten.

⑤ **Poäng POINTS**  
De poäng du har fått så här långt. Ta poäng genom att knocka skurkar och plocka upp penningpungar.

⑥ **Flaggalarmet**  
Flaggan i rutan börjar att blinka när Kalle närmar sig ett ställe där han kan skicka efter sitt flygplan.

④ **Wapens en overgebleven Munitie**  
Laat het wapen zien dat Donald op het moment gebruikt. Ploppers hebben een onbeperkte hoeveelheid munitie, maar de Popcorn Schieter en Kauwgom Schieter kunnen leeg raken. Vul je Popcorn aan door Mais Voorwerpen op te rapen. Zoek Turbo Mackwek om extra kauwgompakjes te verzamelen, of raap op verschillende plaatsen onderweg kauwgom op.

⑤ **Punten**  
Jouw score tot nu toe. Verdien punten door slechterikken te verslaan en Geld Zakken op te pakken.

⑥ **Vlag Signaal**  
Begint te knipperen als Donald in de buurt van een controlepost komt waar hij zijn vliegtuig op kan roepen.

④ **Jäljellä Olevat Aseet ja Ammukset**  
Osoittaa Akun sillä hetkellä käyttämän asean. Syöksyjässä on rajaton määrä ammuksia, mutta Popcornin Laukojan ja Purukumin Laukojan ammukset loppuvat. Lisää popcorniasi poimimalla Maissitavaroita. Löydä Valle Vaihteeton täyttääksesi purukumipanokset tai poimi purkkaa eri paikoista etsiessäsi aarretta.

⑤ **Pisteet**  
Siihen mennessä saavuttamasi pisteet. Ansaitse pisteitä kaatamalla roistoja ja kahmaisemalla Rahasäkkejä.

⑥ **Lippu Signaali**  
Välkky Akun ollessa lähellä tarkistuspaikkaa, mistä hän voi kutsua lentokonettaan.

## Keep On Truckin'

Use all Donald's moves to get him safely through each level. His shots put his foes out of commission, but only for a short time — just long enough for Donald to waddle, jump or dash past the danger.

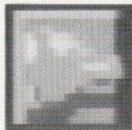
Donald's got stamina, pluck, and a long way to go. Too many hits form his enemies will turn his duck hunt into a fowl disaster. But duck luck and determination will lead to success and the Great Duck Treasure!

## Weapons

### ① Yellow Plunger

Donald has an unlimited supply of these foemackers. They stun the bad guys, but only for a short time, so Donald better skedaddle!

①



## Weiter geht's

Nutzen Sie sämtliche Bewegungen, zu denen Donald fähig ist, um ihn sicher durch die verschiedenen Spielabschnitte zu steuern. Von seinen Schüssen getroffen, sind Feinde erst einmal kampfunfähig. Die Fieslinge erholen sich jedoch wieder, und bis dahin muß Donald aus der Gefahrenzone herausgewatschelt, weggesprungen, oder davongeeilt sein.

Donald besitzt Kampfgeist und Energie und hat einen weiten Weg zurückzulegen. Erleidet er dabei zuviele Treffer, machen seine Feinde Entenfrikassee aus ihm, und vereiteln ihm die Schatzsuche. Aber Entenglück und felsenfeste Entschlossenheit werden ihn zum Erfolg führen — zum großen Entenschatz!

## Waffen

### ① Gelbe Handkanone

Für diesen Ganovenklatscher hat Donald einen unbegrenzten Munitionsvorrat. Die Geschosse lähmen die Angreifer jedoch nur für kurze Zeit, also heißt schießen und sofort türmen!

## N'abandonnez pas!

Utiliser tous les mouvements de Donald pour qu'il traverse chaque niveau sain et sauf. Ses tirs mettent les ennemis hors combat mais pour un cours instant, juste le temps pour Donald de partir en se dandinant, de sauter ou de s'enfuir loin du danger.

Donald a des trippes et du courage mais un long chemin à parcourir. S'il est touché trop souvent par ses ennemis, sa chasse au trésor deviendra un désastre. Mais une chance de canard et de la détermination le conduiront au succès et au trésor de Great Duck!

## Armes

### ① Ventouse jaune

Ces ventouses qui assoment les ennemis sont en quantité illimitée. Elles mettent les bandits hors de combat mais uniquement pour un cours instant, aussi Donald ferait bien de déguerpir!

## Siga buscando

Utilice todos los movimientos de Donald para llevarlo sano y salvo por cada nivel. Sus disparos dejan fuera de combate a sus enemigos, pero por poco tiempo -lo justo para que Donald vadee, salte o pase rápidamente por los puntos peligrosos.

Donald tiene estamina, agallas y... mucho por recorrer. Si recibe muchos disparos de sus enemigos, la caza del tesoro se convertirá en un desastre cinegético. La suerte y su voluntad le ayudarán a lograr el éxito y el tesoro del Gran Pato.

## Armas

### ① Artilugio amarillo

Donald tiene un suministro ilimitado de estas armas. Aturden a sus enemigos, pero sólo durante unos momentos. Así que mejor que Donald huya cuanto antes.

## Prosequite

Usate tutte le mosse possibili di Paperino per portarlo sano e salvo attraverso ogni livello. I suoi colpi mandano i nemici fuorigara, ma solo per un breve tempo — quello necessario a Paperino per avanzare, saltare o correre oltre il pericolo.

Paperino possiede resistenza, coraggio e tanta strada da fare. Troppi colpi inferti dal nemico faranno cambiare la sua caccia al tesoro in un disastro. Ma la sua fortuna di papero e la determinazione lo porteranno con successo al tesoro di Great Duck!

## Armi

### ① Stura-lavandini giallo

Paperino ha una scorta illimitata di questi ammazza-nemici. Questi stordiscono il nemico ma solo per poco tempo, quindi è meglio che Paperino si muova!

## Framåt, till varje pris

Använd alla de olika rörelserna du kan för att ta Kalle igenom och förbi de många speletapperna. Kalle bedövar sina fiender med sina skott, men bara för en kort stund — just länge nog för Kalle att knalla, hoppa eller springa förbi faran.

Kalle har mod, kurage och en lång väg att gå. Om han träffas en gång för mycket av fiendens kulor, förvandlas hans ankjakt till en förfjäderlig katastrof. Men ankflax och målmedvetenhet leder till framgång, och den Stora Anskatten!

## Vapen

### ① Gul sugkopp

Kalle har ett obegränsat förråd av gula sugkoppar. De förlamar fulingar, men bara för en kort stund, så det är bäst för Kalle att rappa på!

## Gewoon Stug Doorgaan

Gebruik alle bewegingen om hem veilig door elk level te krijgen. Zijn schoten schakelen zijn vijanden uit, maar niet voor lang — net lang genoeg voor Donald om langs het gevaar te waggelen, te springen of te rennen.

Donald is een echte doorzetter en heeft een overdosis moed, maar hij heeft nog een lange weg te gaan. Als hij te vaak door de vijand geraakt wordt, zal zijn Duck-jacht een eend-achtige mislukking worden. Maar eende-geluk en koppigheid zullen hem helpen om de Grote Duck Schat te vinden!

## Wapens

### ① Gele Plopper

Donald heeft hier een onbepaalde voorraad van. Ze maken slechterikken onschadelijk, maar helaas slechts voor korte tijd, dus Donald kan maar beter maken dat hij weg komt!

## Jatka Matkaasi!

Käytä kaikkia Akun liikkeitä viedäksesi hänet turvallisesti jokaisen tason läpi. Akun laukaukset tekevät vihollisista kyvyttömiä, mutta vain vähäksi aikaa — juuri niin pitkään, että Aku ehtii taapertaa, hypätä tai syöksyä vaaran ohi. Akulla on sisua, rohkeutta ja pitkä taival edessään.

Liian useat vihollisen aseista saadut osumat muuttavat hänen ankkametsästyksensä turmioksi. Mutta ankaanni ja päättäväisyys johtavat menestykseen ja Suurelle Ankka-Aarteelle!

## Aseet

### ① Keltainen Syöksyjä

Akulla on rajaton määrä näitä vihollisen tuhoajia. Ne taannuttavat roistot, mutta ainoastaan lyhyeksi aikaa, joten Akun on paras pötkiä pakoon!

② **Red Plunger**

Donald uses this to climb high obstacles, as well as thunk foes. But first he's got to find it.

③ **Green Plunger**

This sticks onto airborne critters. Then Donald can hang on and fly over otherwise impassible obstacles. Donald can find it on a dark, cloudy night.

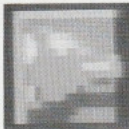
④ **Popcorn Shooter**

Donald always has this pop-gun. He can load up on ammo by picking up Corn items. The shooter fires 5 kernels at once.

⑤ **Bubblegum Shooter**

This shoots gooey bubbles that can break down obstacles. Donald always has this weapon, but Gyro Gearloose has most of the ammo supply.

②



② **Rote Handkanone**

Diese Handkanone benutzt Donald, um an großen Hindernissen hochzuklettern, und um Gangster lahmzulegen. Jedoch muß er die Kanone erstmal finden.

③ **Grüne Handkanone**

Die Geschosse dieser Waffe bleiben an fliegenden Monstern kleben, so daß sich Donald anhängen und auf diese Weise hohe Hindernisse überfliegen, die andernfalls unüberwindbar wären. Nach der grünen Kanone sollte Donald am besten in einer dunklen, wolkenverhangenen Nacht suchen.

④ **Popcorn-Schießer**

Das Popcorn-Gewehr trägt Donald ständig mit sich herum. Es wird mit Popcorn-Gegenständen geladen und feuert 5 Maiskörner auf einmal ab.

⑤ **Bubblegum-Schießer**

Dieses Gewehr schießt klebrige Kaugummiblasen, mit denen sich Hindernisse aus dem Weg räumen lassen. Donald trägt diese Waffe immer bei sich, aber Gyro Gearloose besitzt den größten Teil des Munitionsvorrats.

② **Ventouse rouge**

Donald s'en sert pour grimper des obstacles élevés ainsi que pour renverser des ennemis. Mais il doit d'abord les trouver.

③ **Ventouse verte**

Colle aux créatures volantes. Ainsi Donald peut s'y accrocher et survoler des obstacles qui seraient autrement impossibles à franchir. Donald peut la trouver par une nuit sombre et nuageuse.

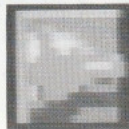
④ **Tireur de popcorn**

Donald a toujours son pistolet à popcorn sur lui. Il peut le recharger de munitions en prenant du maïs. Le pistolet tire 5 grains à la fois.

⑤ **Tireur de bulles de chewing gum**

Tire des bulles collantes qui peuvent briser des obstacles. Donald a toujours cette arme sur lui mais le Gyroscope détient la plupart des munitions.

③



② **Artilugio rojo**

Donald lo utiliza para subir obstáculos altos y golpear a sus enemigos. Pero primero tiene que encontrarlo.

③ **Artilugio verde**

Se pega a las criaturas aéreas. Luego Donald puede colgarse de ellas y salvar obstáculos que de otra forma no podría. Pondrá encontrarlo en una noche oscura con muchas nubes.

④ **Pistola de palomitas de maíz**

Donald siempre lleva esta pistola de palomitas de maíz. Puede cargarla tomando ítemes de maíz. La pistola puede disparar 5 palomitas cada vez.

⑤ **Pistola de chicle**

Dispara chicle que puede destruir obstáculos. Donald siempre lleva esta pistola, pero el Gyro Gearloose tiene casi toda la munición.

② **Stura-lavandini rosso**

Paperino lo usa sia per saltare gli ostacoli alti che per colpire i nemici. Ma deve prima trovarlo.

③ **Stura-lavandini verde**

Si attacca agli aerei. Quindi, Paperino può appendersi ad esso e volare sopra gli ostacoli. Paperino può trovarlo in una notte scura e nuvolosa.

④ **Spara popcorn**

Paperino porta sempre con sé questo aggeggio. Egli può aumentare il numero di munizioni raccogliendo munizioni corn. Spara cinque chicchi alla volta.

⑤ **Spara chewingum**

Questo sputa gomme che possono distruggere gli ostacoli. Paperino ha sempre la sua arma, ma Gyro Gearloose ha la maggior parte del rifornimento di munizioni.

④



② **Röd sugkopp**

Kalle använder de röda sugkopparna till att klättra över höga hinder och slå ut fiender. Men han måste hitta dem först.

③ **Grön sugkopp**

De gröna sugkopparna suger sig fast i flygfån. På så sätt kan Kalle haka sig fast och ta sig över och förbi ställen som annars skulle vara omöjliga att passera. Kalle kan hitta gröna sugkoppar en mörk, molnig natt.

④ **Pop-cornpistol**

Kalle bär alltid med sig det här vapnet. Han kan ladda upp popcornpistolen när han träffar på en majscolv. Pistolen avfyra fem skott åt gången.

⑤ **Bubbelgumsbössan**

Bubbelgumsbössan skjuter ut klibbiga bubblor som kan bräcka hinder i vägen. Kalle bär alltid med sig bubbelgumsbössan, men Uppfinnar-Jocke har den mesta av ammunitionen.

② **Rode Plopper**

Donald kan deze gebruiken om hoge hindernissen te beklimmen en vijanden onschadelijk te maken. Maar eerst moet hij er één zien te vinden.

③ **Groene Plopper**

Deze hangen aan schepsels in de lucht. Donald kan er aan gaan hangen om op die manier over hindernissen te vliegen waar hij anders niet langs zou komen. Donald kan er één vinden in een donkere, bewolkte nacht.

④ **Popcorn Schieter**

Donald heeft dit wapen altijd bij zich. Hij kan hem opladen door Maïs Voorwerpen op te rapen. Hij schiet vijf korrels tegelijk weg.

⑤ **Kauwgum Schieter**

Hiermee schiet je kleverige bellen af die hindernissen kapot maken.

⑤



Donald draagt dit wapen altijd bij zich, maar Turbo MacKwek heeft het grootste deel van de munitie in zijn bezit.

② **Finninen Syöksyjä**

Aku käyttää tätä sekä kiivetäkseen korkeiden esteiden yli, että kaataakseen vastustajia. Mutta ensin hänen täytyy löytää se.

③ **Vihreä Syöksyjä**

Tämä tarttuu lentäviin olentoihin. Aku voi pitää kiinni ja lentää muuten läpipääsemättömien esteiden yli. Aku voi löytää tämän pimeänä, pilvisenä yönä.

④ **Popcornin Laukoja**

Akulla on aina pop-aseensa. Hän voi ladata sen ammuksilla Maissitavaroita poimimalla. Laukoo 5 siementä kerrallaan.

⑤ **Purukumin Laukoja**

Tämä ampuu tahmeita kuplia, jotka voivat rikkoa esteitä. Akulla on aina tämä ase, mutta Valle Vaihteettomalla on suurin osa ammuksista.

## Bonus Items

### ① 1 UP

When Donald runs across one of these, he gains an extra try.

**Note:** Earning 100,000 points also earns you an extra try.

### ② Food

These items increase Donald's Power Gauge.

### ③ Corn

Supplies extra ammo for the Popcorn Shooter.

### ④ Money Bag

Gives you bonus points.

### ⑤ Red-Hot Chili Pepper

Five of these fiery snacks will give Donald a Quack Attack!

①



## Bonus-Gegenstände

### ① 1 UP

Stößt Donald auf einen dieser Gegenstände, erhält er einen zusätzlichen Versuch.

**Hinweis:** Für 100 000 Punkte steht Ihnen ebenfalls ein zusätzlicher Versuch frei.

### ② Nahrungsmittel

Diese Lebensmittel füllen Donald Energiemesser auf.

### ③ Maiskörner

Die Maiskörner sind zusätzliche Munition für Donalds Popcorn-Schießer.

### ④ Geldbeutel

Dieser Beutel ist Bonuspunkte wert.

### ⑤ Feuerrote Paprikaschote

Fünf von diesen teuflisch scharfen Schoten bringt Donald zum Kochen. Das Resultat ist eine seiner gefürchteten Quack-Attacken!

②



## Objets de bonus

### ① 1 UP

A chaque fois que Donald en prend un, il obtient un essai supplémentaire.

**Remarque:** Vous obtenez également un essai supplémentaire pour chaque 100 000 points que vous gagnez.

### ② Nourriture

Augmente le niveau de la jauge de puissance de Donald.

### ③ Maïs

Fournit des munitions pour le pistolet à popcorn.

### ④ Sac d'argent

Vous donne des points de bonus.

### ⑤ Piment rouge

Cinq de ces en-cas pimentés donnent une attaque Quack à Donald!

## Ítemes extra

### ① 1 UP

Cuando Donald toma uno de estos ítemes gana un intento extra.

**Nota:** Cuando gana 100.000 puntos gana también un intento extra.

### ② Comida

Estos ítemes llenan el medidor de potencia de Donald.

### ③ Maíz

Suministra munición extra para la pistola de palomitas de maíz.

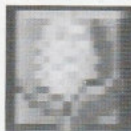
### ④ Bolsa de monedas

Le ofrece puntos extra.

### ⑤ Guindilla

Con cinco guindillas, Donald padece un ataque de "patitis".

③



## Elementi premio

### ① 1 UP

Quando Paperino va sopra uno di questi, riceve una prova in più.

**Nota:** Anche guadagnando 100.000 punti fa conquistare una prova in più.

### ② Cibo

Questi elementi aumentano il misuratore di potenza di Paperino.

### ③ Corn

Fornisce delle munizioni extra per lo spara-popcorn.

### ④ Borse di soldi

Vi dà dei punti premio.

### ⑤ Peperoncino rosso

Cinque di questi terribili

bocconcini danno a Paperino un attacco Quack!

④



## Bonusföremål

### ① 1 UP

Kalle får ett extra försök när han plockar upp ett av de här föremålen.

**OBS!** Han får även ett extra försök varje gång du tar 100 000 poäng.

### ② Mat

Kalles styrkemätare fylls upp till en del varje gång han plockar upp mat.

### ③ Majskolv

Extra ammunition för popcornpistolerna.

### ④ Penningpung

Du får bonuspoäng när du plockar upp penningpungar.

### ⑤ Spansk peppar

När Kalle plockat upp fem spanska peppar får han ett kvackanfall.

⑤



## Bonus Voorwerpen

### ① 1 UP

Als Donald zo'n voorwerp tegenkomt, krijgt hij er een extra kans bij.

**Let op:** Als je 100 000 punten verdient, krijg je ook een extra kans.

### ② Voedsel

Deze voorwerpen laten Beklimmen Kracht Meter toenemen.

### ③ Maïs

Lever extra munitie op voor de Popcorn Schieter.

### ④ Geld Zak

Lever bonus punten op.

### ⑤ Rode Spaanse Peper

Na vijf van deze pittige hapjes krijgt Donald een Kwaak Aanval!

## Bonus Tavarat

### ① 1 YLÖS

Kun Akua vastaan tulee yksi tällainen, hän ansaitsee lisäyriyksen.

**Huom:** 100 000 pisteen kokoamisella ansaitsee myöskin uuden yriyksen.

### ② Ruoka

Nämä tavarat täyttävät Akun Voimamittaa.

### ③ Maissi

Lisää ammuksia Popcornin Laukojaan.

### ④ Rahasäkki

Saat bonuspisteitä.

### ⑤ Tulipunainen Chilipippuri

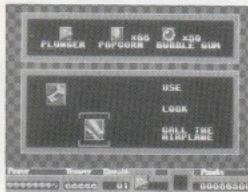
Viisi tällaista polttavaa välipalaa aiheuttaa Akun Kvaak Kohtauksen!

## Switching Weapons and Using Items

Press the Start button during the treasure hunt to see the Weapons/Items screen. On this screen you can switch weapons, use or look at important items you've found, and call up your plane to zip to another place.

Press the D-Button UP, DOWN, LEFT or RIGHT to move the brackets. Press Button C to choose a bracketed item. Press Start to return to the hunt without changing your selection.

- **Weapons:** Bracket a weapon, then press Button A or C to switch to that weapon and return to the game.



## Waffen/Gegenstände-Umtausch

Drücken Sie die Starttaste während der Schatzsuche zum Abrufen des Waffen-/Gegenstandsbilds. Auf diesem Bild können Sie Waffen umtauschen, wichtige Gegenstände, die Sie gefunden haben verwenden oder überprüfen und Ihr Flugzeug abrufen, um an einen anderen Ort zu fliegen.

Drücken Sie die Richtungstaste zur Steuerung der Klammer nach oben oder unten bzw. nach rechts oder links. Wählen Sie durch Drücken der Taste C einen eingeklammerten Gegenstand, bzw. drücken Sie die Starttaste, um die Schatzsuche ohne eine Änderung fortzusetzen.

- **Waffen:** Klammern Sie die gewünschte Waffe ein, und drücken Sie die Taste A oder C, um Ihre derzeitige Waffe gegen die gewählte Waffe einzutauschen und die Schatzsuche fortzusetzen.

## Echange d'armes et utilisation des objets

Appuyez sur la touche Start pendant la chasse au trésor pour faire apparaître l'écran des armes/objets. Sur cet écran, vous pouvez échanger des armes, utiliser ou observer les objets importants que vous avez trouvé et appeler votre avion pour vous envoler vers une autre destination.

Appuyez vers le HAUT, le BAS, la GAUCHE ou la DROITE sur la touche D pour déplacer les accolades. Appuyez sur la touche C pour sélectionner un objet entre accolades. Appuyez sur la touche Start pour reprendre la chasse au trésor sans changer votre sélection.

- **Armes:** Mettez des accolades autour d'une arme, puis appuyez sur la touche A ou C pour la sélectionner et reprenez la partie.

## Cambio de armas y utilización de ítemes

Presione el botón de inicio durante la caza del tesoro para ver la pantalla de armas/ítemes. En esta pantalla, usted podrá cambiar ítemes, utilizar u observar ítemes importantes que haya encontrado y pedir que el avión le lleve a otro lugar.

Presione el botón D hacia arriba, abajo, izquierda o derecha para mover los corchetes. Presione el botón C para elegir un ítem que se encuentre entre corchetes. Presione el botón de inicio para volver a buscar el tesoro sin hacer ningún cambio.

- **Armas:** Rodee un arma con los corchetes y luego presione el botón A o C para volver al juego y utilizarla.



## Cambio di armi e uso degli elementi

Premete il tasto Start durante la caccia al tesoro per vedere lo schermo di Armi/Elementi. Su questo schermo potete cambiare le armi, vedere o usare gli importanti elementi che avete trovato, e chiamare il vostro aereo per muovervi in un altro posto.

Premete il tasto D UP, DOWN, LEFT o RIGHT per muovere le cornici. Premete il tasto C per scegliere un elemento incorniciato. Premete Start per ritornare alla caccia senza cambiare la vostra selezione.

- **Armi:** Incorniciate un elemento, premete quindi il tasto A o C per cambiare un'arma e ritornare al gioco.

## Att byta vapen och använda föremål

Tryck på startknappen under spelets gång för att se på valmenyn för vapen och föremål. Här kan du byta vapen, använda (USE) eller se på (LOOK) viktiga föremål du plockat upp, eller skicka efter flygplanet, för att snabbt ta dig till ett nytt ställe.

Vicka styrkulan D uppåt, nedåt, åt höger eller åt vänster för att flytta markören på valmenyn. Tryck på knapp C för att mata in ett val du markerat på valmenyn. Tryck på startknappen för att återuppta skattjakten utan att göra några ändringar.

- **Vapen:** Markera ett vapen och tryck sedan på knapp A eller C för att byta till det vapnet och återuppta skattjakten.

## Een Ander Wapen Nemen en Voorwerpen Gebruiken

Druk op de Start Toets tijdens het spel om het Wapen/Voorwerpen scherm tevoorschijn te laten komen. Op dit scherm kun je je wapens omruilen, belangrijke voorwerpen die je gevonden hebt gebruiken of bekijken en je vliegtuig oproepen om naar een andere plaats te vliegen.

Druk de R-toets OMHOOG, OMLAAG, naar LINKS of naar RECHTS om de haakjes te bewegen. Druk op Toets C om een voorwerp uit te kiezen. Druk op Start om weer verder te gaan met jouw speurtocht zonder dat je je keuze veranderd hebt.

- **Weapons (Wapen):** Omcirkel een wapen en druk op Toets A of C om over te schakelen naar dat wapen en ga verder met het spel.

## Aseiden Vaihtaminen ja Tavaroiden Käyttäminen

Paina Aloitusta aarteen etsinnän aikana nähdäksesi Ase/Tavara ruudun. Tässä ruudussa voit vaihtaa aseita, käyttää tai katsoa tärkeitä tavaroita, joita olet löytänyt ja kutsua konettasi hujahtaaksesi toiseen paikkaan.

Paina D-Näppäintä YLÖS, ALAS, VASEMMALLE tai OIKEALLE liikuttaaksesi sulkuja. Paina Näppäintä C valitaksesi suluiissa olevan tavarán. Paina Aloitusta palataksesi etsintään vaihtamatta valintaasi.

- **Aseet:** Laita ase sulkuihin, paina sitten Näppäintä A tai C vaihtaaksesi siihen aseeseen ja palaa peliin.

- **Important Items:** Bracket an item and then press Button A or C. Then bracket either Use or Look, depending on the item. Press Button A or C again to return to the game. (If you can't use an item, move Donald to another position, and try again.)
- **Call the Airplane:** See the next page for instructions on flying to another spot.
- **Wichtige Gegenstände:** Klammern Sie den gewünschten Gegenstand ein, und drücken Sie die Taste A oder C. Klammer Sie dann je nach dem gewählten Gegenstand entweder "USE" (verwenden) oder "LOOK" (anschauen) ein. (Wenn Sie den gewählten Gegenstand nicht verwenden können, führen Sie Donald an eine andere Stelle, und versuchen Sie es noch einmal.)
- **Abrufen des Flugzeugs:** Einzelheiten zum Abrufen des Flugzeugs und Weiterfliegen an einen anderen Ort auf der nächsten Seite.
- **Objets importants:** Mettez des accolades autour d'un objet, puis appuyez sur la touche A ou C. Puis mettez les accolades autour de "Use" (utilisation) ou "Look" (observation), selon l'objet. Appuyez de nouveau sur la touche A ou C pour revenir à la partie. (Si vous ne pouvez pas utiliser un objet, déplacez Donald sur une autre position et essayez de nouveau.)
- **Ítemes importantes:** Rodee un ítem con los corchetes y luego presione el botón A o el C. Luego, rodee USE (utilizar) o LOOK (mirar) con los corchetes, depende de lo que usted quiera. Presione el botón A o C para volver al juego. (Si no puede utilizar un ítem, mueva a Donald hacia otra posición e inténtelo de nuevo.)
- **Appel de l'avion:** Voir la page suivante en ce qui concerne les instructions pour s'envoler vers une autre destination.
- **Llamada al avión:** Vea la página siguiente para obtener instrucciones sobre cómo volar hacia otro punto.

## Catching the Next Plane Out

When Donald reaches a checkpoint, he'll stop and set a flag. Checkpoints are safety zones that lead to even more dangerous areas. Donald won't be able to continue without a special weapon or item. And to find it, he's got to search a different section of the world.

## Fortsetzung der Reise mit der nächsten Maschine

Wenn Donald einen Kontrollpunkt erreicht, bleibt er stehen und stellt eine Flagge auf. Kontrollpunkte sind Sicherheitszonen, die in Länder führen, die noch gefährlicher sind als das soeben durchreiste Land. Ohne eine spezielle Waffe oder einen besonderen Gegenstand wird es Donald nicht mehr weit schaffen. Und um diese Waffe oder den geeigneten Gegenstand zu finden, muß er eine andere Ecke der Welt absuchen.

## Départ pour une autre destination

Lorsque Donald atteint un point de contrôle, il s'arrête et déploie un drapeau. Les points de contrôle sont des zones de sécurité qui mènent à des endroits encore plus dangereux. Donald ne peut pas continuer sans une arme spéciale ou un objet. Il doit pour cela chercher dans une autre partie du monde.

## Salida en el próximo avión

Cuando Donald llegue a un punto de control, se parará y pondrá una bandera. Los puntos de control son zonas de seguridad que conducen a zonas más peligrosas todavía. Donald no podrá continuar sin un arma o ítem especial. Y para encontrarlo, tendrá que viajar a otra parte diferente del mundo.

- **Elementi importanti:** Incorniciate un elemento e quindi premete il tasto A o C. Quindi incorniciate Use (uso) o Look (sguardo), a seconda dell'elemento. Premete il tasto A o C di nuovo per ritornare al gioco. (Se non potete usare un elemento, muovete Paperino in un'altra posizione, e quindi riprovate).
- **Chiamata dell'aereo:** Vedete la pagina successiva per le informazioni su come volare in un altro luogo.

## Per prendere l'aereo successivo

Quando Paperino raggiunge il punto di controllo, si ferma e pianta una bandiera. I posti di controllo sono delle zone non pericolose che portano a delle zone molto pericolose. Paperino non sarà in grado di continuare senza un'arma o un elemento speciale. E per trovarlo, deve andare a cercarlo in un posto diverso del mondo.

- **Viktiga föremål:** Markera ett föremål och tryck sedan på knapp A eller C. Markera sedan ordet USE eller LOOK, beroende på vilket slags föremål det är. Tryck igen på knapp A eller C för att fortsätta spela. (Om du inte kan använda föremålet du valt, flytta Kalle en liten bit och försök igen.)
- **Att skicka efter flygplanet:** Läs på nästa sida för att få reda på hur du flyger till en annan plats.

## Att ta flygplanet till en ny plats

När Kalle kommer till en mötesplats stannar han och sätter upp en flagga. Mötesplatser är säkerhetszoner som leder till än farligare platser. Kalle kommer inte att kunna fortsätta utan att ha vissa särskilda vapen eller föremål.

- **Important Items (Belangrijke Voorwerpen):** Omcirkel een voorwerp en druk daarna op Toets A of C. Omcirkel daarna Use (Gebruiken) of Look (bekijken), wat van het voorwerp afhangt. (Zet Donald op een andere plaats en probeer het nog een keer als je het wapen niet kunt gebruiken.)
- **Call the Airplane (Roep het Vliegtuig op):** Kijk op de volgende pagina om de instructies te bekijken om naar een andere plaats te vliegen.

## Het Volgende Vliegtuig Pakken

Wanneer Donald een controlepost bereikt, stopt hij en hij plaatst een vlag. Controleposten zijn veilige zones die naar nog gevaarlijkere gebieden leiden. Zonder een speciaal wapen of voorwerp zal Donald niet door kunnen gaan. En om er één te vinden moet hij een ander deel van de wereld zoeken.

- **Tärkeät Tavarat:** Laita tavara sulkuihin ja paina sitten Näppäintä A tai C. Laita sitten joko Use (käyttää) tai Look (katsoa) sulkuihin tavarasta riippuen. Paina Näppäintä A tai C uudelleen palataksesi peliin. (Ellet voi käyttää tavaraa siirrä Aku toiseen paikkaan ja yritä uudellen.)
- **Kutsu Lentokonetta:** Katso seuraavalle sivulle toiseen paikkaan lentämistä koskevia ohjeita varten.

## Seuraavalla Koneella Pois

Akun saapuessa tarkistuspaikalle hän pysähtyy ja pystyttää lipun. Tarkistuspaikat ovat turva-alueita, jotka johtavat vieläkin vaarallisemmille alueille. Aku ei pysty jatkamaan ilman erityistä asetta tai tavaraa. Ja löytääkseen sen, hänen täytyy tutkia maan toinen osa.

A friend at the checkpoint might help Donald. Press Button A, B or C to move through the speech boxes and find out what the person has to say. Then move Donald next to the flag and press the Start button to go to the Weapons/Items screen. Move the brackets to Call an Airplane, and press Button A or C.

Huey, Dewey and Louie will arrive to zip Donald off to another land. When the Map screen appears, use the D-Button to mark your next destination, and press Button A.

When Donald hops off the plane in a new land, he'll start from the beginning. When he returns to a place he's already visited, he'll be dropped off at his last checkpoint flag.



Mitunter kommt ihm ein Freund am Kontrollpunkt zu Hilfe. Drücken Sie die Taste A, B oder C, um die Sprechkästen zu durchlaufen und zu überprüfen, was die betreffende Person zu sagen hat. Führen Sie Donald dann neben die Flagge, und drücken Sie die Starttaste zum Abrufen des Waffen-/Gegenstandsbilds. Rufen Sie anschließend Ihr Flugzeug, indem Sie die Klammer auf "CALL AN AIRPLANE" führen und dann die Taste A oder C drücken.

Trick, Trick und Track holen Donald mit dem Flugzeug ab und fliegen ihn in ein anderes Land. Markieren Sie nach Erscheinen der Weltkarte Ihr nächstes Reiseziel mit der Richtungstaste, und drücken Sie die Taste A.

Wenn Donald im nächsten Land aus dem Flugzeug hüpf, beginnt er wieder von vorne. Kehrt Donald in ein bereits besuchtes Land zurück, steigt er wieder an seinem letzten Flaggenstandpunkt aus.

Un ami peut aider Donald au point de contrôle. Appuyez sur la touche A, B ou C pour faire défiler les cases de dialogue et savoir ce que la personne veut vous dire. Ensuite, déplacez Donald vers le drapeau suivant et appuyez sur la touche Start pour aller à l'écran des armes/objets. Déplacez les accolades autour de "Call" pour appeler un avion et appuyez sur la touche A ou C.

Riri, Fifi et Loulou arrivent et emmènent Donald vers une autre destination. Quand l'écran de la carte apparaît, utilisez la touche D pour choisir votre destination et appuyez sur la touche A.

Lorsque Donald descend de l'avion dans un nouveau territoire, il recommence depuis le début. Quand il revient dans un endroit où il est déjà allé, il atterrit au dernier point de contrôle.

Un amigo en el punto de control puede ser de gran ayuda para Donald. Presione el botón A, B o C para pasar a través de las cajas de conversación y encontrar lo que la persona tiene que decir. Luego, mueva a Donald hasta la siguiente bandera y presione el botón de inicio para pasar a la pantalla de armas/ítemes. Rodee CALL AN AIRPLANE con los corchetes y luego presione el botón A o C.

Huey, Dewey y Louie llegarán para transportar a Donald hasta otras tierras. Cuando aparezca la pantalla de mapa, utilice el botón D para marcar su siguiente destino, y presione el botón A.

Cuando Donald baje del avión al llegar a su destino, tendrá que volver a empezar desde el principio. Cuando vuelva a un lugar en el que ya ha estado, bajará del avión en el último punto de control.

Un amico, nel posto di controllo può aiutare Paperino. Premete il tasto A, B o C per muovervi attraverso le cornici di conversazione e capire che cosa stanno dicendo le persone. Muovete quindi Paperino vicino alla bandiera e premete il tasto Start per andare allo schermo di Armi/Elementi. Muovete le cornici su Call an Airplane (chiamare un aereo) e premete il tasto A o C.

Qui, Quo e Qua verranno per prelevare Paperino e portarlo verso un'altra terra. Quando appare lo schermo della mappa, usare il tasto D per segnare la vostra prossima destinazione e premete il tasto A.

Quando Paperino salta fuori dell'aereo in una nuova terra, comincia dall'inizio. Quando ritorna in un posto che ha già visitato, cadrà nell'ultimo luogo di controllo.

För att finna dem, måste han leta igenom en annan del av den speletapp där han befinner sig. Det kan hända att en vän vid mötesplatsen hjälper Kalle att leta. Tryck på knapp A, B eller C för att bläddra igenom talrutorna och få reda på vad den personen har att säga. Ställ sedan Kalle bredvid flaggan och tryck på startknappen för att gå till valmenyn för vapen och föremål. Flytta markören till orden CALL AN AIRPLANE och tryck på knapp A, B eller C.

Knatte, Fnatte och Tjatte kommer då och plockar upp Kalle för att ta honom till ett annat land. Vicka styrkulan D för att markera nästa destination, på kartan som visar sig, och tryck sedan på knapp A.

Kalle börjar från början när han hoppar av planet i ett nytt land, men om han åker tillbaka till ett land där han varit förut, släpps han av vid flaggan på den sista mötesplatsen.

Misschien dat een vriend Donald wil helpen op de controlepost. Druk op Toets A, B of C om de verschillende tekst-vakjes te bekijken en erachter te komen wat diegene te zeggen heeft. Plaats Donald dan naast de vlag en druk op de Start Toets om naar het Wapens/Voorwerpen scherm te gaan. Beweeg de haakjes naar "Call an Airplane" (Roep een Vliegtuig) en druk op Toets A of C.

Kwik, Kwek en Kwak zullen komen om Donald naar een ander land te vliegen. Als het Kaart scherm verschijnt, gebruik dan de R-toets om je volgende bestemming aan te geven en druk op Toets A.

Als Donald in een nieuw land uit het vliegtuig springt, zal hij bij het begin beginnen. Als hij terugkeert naar een plaats die hij al bezocht heeft, zal hij bij zijn laatste controlepost gedropt worden.

Tarkistuspaikalla oleva ystävä saattaa auttaa Akua. Paina Näppäintä A, B tai C siirtyäksesi puheruutujen läpi ja saadaksesi selville mitä tällä henkilöllä on kerrottavana. Siirrä sitten Aku seuraavalle lipulle ja paina Aloitusnäppäintä mennäksesi Ase/Tavara ruutuun. Siirrä sulkumerkit Call an Airplane: lle (Kutsuu Lentokonetta) ja paina Näppäintä A tai C.

Tupu, Hupu ja Lupu saapuvat viuhauttaakseen Akun toiseen maahan. Karttaruudun tultua esiin käytä D-Näppäintä merkitäksesi seuraava kohteesi ja paina Näppäintä A.

Akun hypättyä pois koneesta uudessa maassa maassa hän aloittaa alusta. Hänen palattuaan maahan, jossa hän on jo käynyt, hänet jätetään pois kyydistä hänen viimeisellä tarkistuspaikka lipullaan.

## The Hunt Is On!

### ① Duckburg

A townful of trouble keeps Donald zig-zagging through danger! Towering skyscrapers lead to sizzling power lines and an important discovery!

### ② Mexico

Exploding cacti, burbling quicksand, scorpions, buzzards, and bees — oh, my! Find the Sweet Señorita, and the entrance to a secret place.

### ③ Aztec Ruins

Donald hot-foots it through floating flames and vicious Aztec warriors. How low can you crawl? How high can you jump? It's time to find out!

①



## Die Schatzsuche beginnt!

### ① Duckburg

Diese Stadt ist voller Gefahren, so daß sich Donald oft im Zick-Zack-Lauf in Sicherheit bringen muß! Riesige Wolkenkratzer führen zu gefährlichen Hochspannungsleitungen und einer wichtigen Entdeckung!

### ② Mexico

Explodierende Kakteen, brodelnder Treibsand, Skorpione, Habichte und Bienen — aber Sie sind ja nicht auf Urlaub hier! Suchen Sie die süße Señorita und den Eingang zum geheimen Raum.

### ③ Azteken-Ruinen

Donald stapft durch flackernde Flammen und begegnet mordlustigen Aztekenkriegern. Wie tief können Sie krauchen? Wie hoch können Sie springen? Es ist Zeit Ihre Fähigkeiten zu testen!

## La chasse au trésor est commencée!

### ① Duckburg

Une ville remplie de dangers dans laquelle Donald doit avancer en zigzag! Les grattes-ciels mènent à des lignes électriques et à une découverte importante!

### ② Mexico

Des cactus qui explosent, des sables mouvants, des scorpions, des buses et des abeilles... Trouvez vite la jolie señorita et l'entrée d'un passage secret.

### ③ Ruines aztèques

Donald doit avancer parmi des flammes flottantes et affronter de méchants guerriers aztèques. Jusqu'où pouvez-vous ramper? Jusqu'où pouvez-vous sauter? Il est temps de le savoir!

②



## La caza continúa

### ① Duckburg

Una ciudad sin ley obliga a Donald a evitar continuamente los peligros. Rascacielos enormes que llevan a cables de alta tensión chisporroteantes y a un importante descubrimiento.

### ② México

Cactus que explotan, arenas movedizas, escorpiones, aves carroñeras y abejas ¡Dios mío! Busque la dulce señorita y la entrada a un lugar secreto.

### ③ Ruinas aztecas

Donald pasa sobre llamas y malvados guerreros aztecas. ¿Cuánto es lo que usted puede agacharse? ¿Cuál es la altura máxima que puede saltar? Ha llegado el momento de saberlo.

## La caccia è iniziata!

### ① Duckburg

Una città piena di pericoli porta Paperino a zigzagare attraverso il pericolo. Grattacieli altissimi portano a linee di energia e ad una importante scoperta!

### ② Messico

Cactus che esplodono, sabbie mobili, scorpioni, poiane e api — è terribile! Trovate la dolce senorita e l'entrata al posto segreto.

### ③ Le rovine atzeche

Il gran camminare di Paperino lo porta attraverso fiamme fluttuanti e guerrieri atzechi pericolosi. Fino a quanto potete strisciare sotto terra? E quanto alto potete saltare? È arrivato il tempo di scoprirlo!

③



## Jakten har börjat!

### ① Duckburg

Kalle sick-sackar sig igenom farorna i en stad fylld av svårigheter. Skyskraporna som tornar upp sig ovanför honom, leder till surrande högspänningsledningar och en viktig upptäckt!

### ② Mexico

Exploderande kaktusar, bubblande kvicksand, skorpioner, gamar och bin — oj, oj, oj! Hitta den söta senoritan och ingången till en hemlig plats.

### ③ Aztec-ruinerna

Kalle skyndar sig fram, förbi flammor och grymma Azteckrigare. Hur långt kan du krypa? Hur högt kan du hoppa? Det är dags att få reda på det!

## De Jacht Is Begonnen!

### ① Duckburg

In een stad vol moeijlikheden moet Donald zich al zigzaggend door de gevaren heen bewegen! Torenhoge wolkenkrabbers leiden naar knetterende krachtlijnen en een belangrijke ontdekking!

### ② Mexico

Exploderende cactussen, blubberend drijfzand, schorpioenen, grote vogels en bijen — mijn hemel! Zoek de Lieflijke Senorita en de toegang tot een geheime plaats.

### ③ Ruïnes van de Azteken

Donald beweegt zich zo snel als zijn benen hem kunnen dragen door drijvende vlammen en valse strijders van de Azteken. Hoe laag kun je kruipen? Hoe hoog kun je springen? Het wordt hoog tijd dat je daar achter komt!

## Etsintä On Käynnissä!

### ① Ankkalinna

Kaupungillinen huolia pitää Akua siksakkaamassa vaarojen läpi! Korkeat pilvenpiirtäjät johtavat sihiseville sähköjohtoille ja tärkeään löytöön!

### ② Meksiko

Räjähävät kaktukset, röyhtäilevä juoksuhiikka, skorpioonit, hiirihaukat ja ampiaiset — ei voi olla totta! Löydä Suloinen Senorita ja sisäänkäynti salaiseen paikkaan.

### ③ Aztecin Rauniot

Aku kiiruhtaa kelluvien liekkien ja hirmuisten Aztec sotureiden ohi. Kuinka matalana pystyt ryömimään? Kuinka korkealle pystyt hyppäämään? On korkeaa aika saada se selville!

#### ④ Transylvania

A creepy forest and a cold mist give Donald the shivers. Vampire bats, pudgy ghosts, and bowling skeletons rattle Donald's spirit. He'll receive a blood-chilling welcome from his host — the evil Count!

#### ⑤ Viking Ghostship

Ship ahoy! Blasting cannons shiver the timbers of this spook-riden vessel. In the eerie moonlit night, Donald finds something he desperately needs.

#### ⑥ South Pole

What a workout — dashing across rising and falling ice floes! Breathless Donald is bombarded by snow foes. A key to his dilemma could turn up under the ice.

④



#### ④ Transylvania

Ein finsterner Wald und kalter Nebel geben Donald eine Gänsehaut. Vampire, untersetzte Gespenster und kegelspielende Skelette stellen Donald auf eine knallharte Mutprobe. Außerdem wartet hier noch der Hausherr darauf, Donald zu begrüßen: der böse Graf. Eine Begegnung, bei der Donald das Blut in den Adern gefriert!

#### ⑤ Wiking-Geisterboot

Schiff Ahoi! Donnernde Kanonen lassen den Rumpf dieses Spukboots erzittern. In dieser Nacht mit ihrem gespenstischen Mondlicht stößt Donald auf etwas, das er dringend braucht.

#### ⑥ Südpol

Diese Anstrengung! Das Rennen und Springen über steile und fallende Eisschollen bringt Donald völlig aus der Puste! Obendrein wird er noch von Eismonstern bombardiert. Möglicherweise befindet sich unter dem Eis der Schlüssel zu seinem Dilemma.

#### ④ Transylvanie

Une forêt effrayante et une brume glaciale font grelotter Donald. Des chauve-souris vampires, des fantômes rondouillards et des squelettes affolent l'esprit de Donald. Il reçoit un accueil refroidissant de la part de son hôte, le comte diabolique!

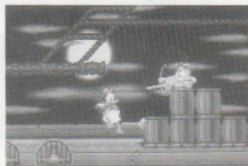
#### ⑤ Le bateau fantôme Viking

Bateau à l'horizon! Des coups de canon font trembler les bois de ce vaisseau hanté. Sous la pleine lune mystérieuse, Donald trouve quelque chose dont il a absolument besoin.

#### ⑥ Pôle sud

Quel exercice de passer entre les blocs de la banquise qui tombent et s'élèvent! Donald est bombardé par des ennemis de neige. La clé de ce dilemme est peut être sous la glace.

⑤



#### ④ Transilvania

Un horripilante bosque y una niebla fría hacen que Donald se estremezca. Vampiros, fantasmas y esqueletos ponen a prueba el valor de Donald. Su anfitrión, el conde diabólico, le prepara una bienvenida que le helará la sangre.

#### ⑤ La nave fantasma de los vikingos

¡Ah del barco! Los cañonazos hacen que cruja la madera de este navío. Bajo la fantasmal luz de luna, Donald encuentra algo que necesita desesperadamente.

#### ⑥ El polo sur

Correr por icebergs que emergen y sumergen, ¡menudo ejercicio! Los enemigos de la nieve acosan a Donald. La solución a este problema puede encontrarse bajo el hielo.



#### 4 Transilvania

Una rabbrividente foresta con un freddo umido che da i brividi a Paperino. Pipistrelli vampiro, fantasmi grassi e scheletri che rotolano fanno rabbrivire Paperino. Egli riceverà un benvenuto rabbrividente dal suo ospite — il diavolo Count!

#### 5 La nave pirata vichinga

Olà! Cannoni distruttivi hanno distrutto le tavole di questo vascello fantasma. Nella notte illuminata dalla luna, Paperino trova qualcosa di cui ha disperatamente bisogno.

#### 6 Polo sud

Che situazione — passare attraverso pezzi di ghiaccio che salgono e scendono! Il senza fiato Paperino è bombardato da nemici di neve. Una chiave per il suo problema può uscire da sotto il ghiaccio.

#### 4 Transylvanien

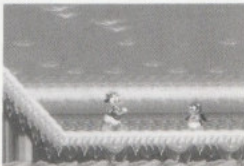
En läskig skog och kall dimma ger Kalle rysningar. Fladdermössvampyrer, knubbiga spöken och skrangliga skellet skakar Kalles mod. Han får ett blodisande välkomnande av sin värd — den grymma greven!

#### 5 Vikingaspökskeppet

Skipp ohoj! Dunderande kanoner skakar tilljorna på det här förhåxade skeppet. Kalle hittar något han är i desperat behov av i den kusliga månbelysta natten.

#### 6 Sydpolen

Det här är hårt arbete — att ta sig fram över stigande och sjunkande isflak! Den utmattade Kalle bombarderas av snöfigurer. Det kan hända att lösningen till problemet kan dyka upp någonstans från under isen.



#### 4 Transylvania

Een griezelig bos en een kille mist jagen Donald de stuipen op het lijf. Vampier-vleermuizen, pafferige spoken en rollende skeletten maken hem voortdurend doodsbenuwd. Hij krijgt een bloedstollend welkom van zijn gastheer — de duivelse Graaf!

#### 5 Viking Spookschip

Schip in zicht! Daverende kanonnen laten dit door spoken bestuurd vaartuig schudden. In deze akelige, door de maan verlichte nacht, vindt Donald iets dat hij dringend nodig had.

#### 6 De Zuidpool

Wat een vermoeiende bezigheid — rennen over rijzende en dalende ijschotsen! De ademloze Donald wordt bekogeld door sneeuw-vijanden. Een oplossing voor zijn probleem kan van onder het ijs tevoorschijn komen.

#### 4 Transylvania

Kammoittava metsä ja kylmä usva saavat Akun kananlihalle. Vampyyri lepakot, pulleat aaveet ja keilaavat luurangot koettelevat Akun rohkeutta. Hän saa vertahyytävän tervetuliaisen isännältään — ilkeältä Kreiviltä!

#### 5 Viikinkien Aavelaiva

Laiva ohoi! Jyrähtelevät tykit tärisyttävät tämän kummitusten ohjaaman laivan lankkuja. Aavemaisena, kuutamoisena yönä Aku löytää jotain mitä hän epätoivoisesti tarvitsee.

#### 6 Etelänapa

Mitä treenit — rynnätä kohoavien ja uppoavien jäälauttojen yli! Hengästynyttä Akua pommittavat lumiviholliset. Avain tämän ongelman ratkaisemiseksi voi löytyä jään alta.

⑦ **Maharaja's Palace**

Sneaky snake charmers do their best to stop Donald in his tracks. A giant labyrinth could be the deep dark end!

⑦ **Maharaja-Palast**

Listige Schlangenbeschwörer tun ihr Bestes, um Donald zu stoppen. Ein riesiges Labyrinth könnte das tiefe, dunkle Ende seiner Reise bedeuten!

⑦ **Le palace du Maharaja**

Des charmeurs de serpents malicieux font tout pour arrêter Donald. Ce labyrinthe géant pourrait être la fin de tout!

⑦ **El palacio del maharajá**

Cámaras con serpientes que hacen todo lo posible para detener a Donald. Un laberinto gigante podría ser el profundo y oscuro final.

⑧ **Egypt**

The pyramid is chock full of traps, pitfalls and secret chambers. Donald's up against a dead end — unless he can solve the Riddle of the Sphinx.

⑧ **Ägypten**

Die Pyramide ist voller Fallen, Fanggruben und geheimer Kammern. Donald befindet sich in einer Sackgasse ohne Ausweg — es sei denn, es gelingt ihm, das geheimnisvolle Rätsel der Sphinx zu lösen.

⑧ **Egypte**

La pyramide est pleine de pièges, de puits et de chambres secrètes. Donald est coincé à moins qu'il puisse résoudre l'énigme du Sphinx.

⑧ **Egipto**

La pirámide está llena de trampas, fosos y cámaras secretas. A menos que Donald pueda solucionar el misterio de la esfinge, terminará en un callejón sin salida.

⑦



⑦ **Il palazzo del Maharaja**

Serpenti striscianti fanno del loro meglio per fermare Paperino durante la strada. Un labirinto gigante potrebbe segnare una fine oscura e definitiva!

⑦ **Maharajans palats**

Lömska ormtjusare gör sitt bästa för att stoppa Kalle där han drar fram. En jättelabyrint kan betyda det hemska, mörka slutet för Kalle!

⑦ **Het Paleis van de Maharaja**

Valse slangen tovenaars doen hun best om Donald tegen te houden. Een gigantisch doolhof zou wel eens het einde van Donald's leven kunnen betekenen!

⑦ **Maharadzan Linna**

Kierot käärmeenlumoajat yrittävät parhaansa saadakseen Akun jäämään paikoilleen. Jättiläismäinen labyrintti voi olla syvä, pimeä loppu!

⑧ **Egitto**

La piramide è piena di trappole, tranelli e camere segrete. Paperino sta andando incontro a un punto morto — a meno che non riesca a risolvere l'enigma della Sfinge.

⑧ **Egypten**

Pyramiden är proppfull av fällor, fallgropar och hemliga rum. Kalle har hamnat i dödens återvändsgränd — om han inte lyckas lösa Sfinxens gåta.

⑧ **Egypte**

De piramide zit boordevol trappen, valkuilen en geheime kamers. Donald lijkt hier het loodje te gaan leggen — tenzij hij het raadsel van de Sphinx kan oplossen.

⑧ **Egypti**

Pyramidi on täpötäynnä ansoja, salakuoppia ja salaisia kammioita. Aku on umpikujassa — ellei hän pysty ratkaisemaan Sfinksin arvoitusta.

⑧



### **Ducky Gang Hideout**

Big Bad Pete and his cohorts are full of surprises . . . the explosive kind. Donald gets trapped in a boggling maze, with only one way out!

### **Unterschlupf der Entenbande**

Der große böse Pete und seine Ganovenbande stecken voller Überraschungen, und zwar durchweg unangenehme. Donald verläuft sich in einem verwirrenden Irrgarten, aus dem es nur einen Ausweg gibt!

### **Le repaire du gang Ducky**

Big Bad Pete et ses acolytes vous réservent des surprises . . . plutôt explosives. Donald est coincé dans un labyrinthe effrayant avec un seul moyen d'en sortir!

### **El escondrijo de la banda Ducky**

El malvado Pete y sus secuaces están llenos de sorpresas . . . malas sorpresas. Donald queda atrapado en un difícil laberinto que sólo tiene una salida.

### **Great Duck Treasure Island**

Collect your courage for the final adventure. And remember, don't believe everything you see!

### **Große Entenschatzinsel**

Nehmen Sie jetzt all Ihren Mut zusammen für das letzte Abenteuer. Und denken Sie daran: Es ist nicht alles Gold, was glänzt!

### **Le trésor de l'île Great Duck**

Rassemblez votre courage pour l'aventure finale. Et souvenez-vous de ne pas croire à tout ce que vous voyez!

### **La isla del tesoro del Gran Pato**

Tome coraje para la aventura final. Y recuerde, no crea todo lo que ve.

### **I nascondigli della Gang Ducky**

Big Bad Pete e i suoi seguaci sono pieni di sorprese . . . di quelle di tipo esplosivo. Paperino rimane intrappolato in un labirinto senza fine con solo una via di uscita!

### **L'isola del tesoro Great Duck**

Riunite tutto il vostro coraggio per l'avventura finale. E ricordate, non credete a tutto quello che vedete!

### **Skumrashgängets gömställe**

Svarte Petter och hans medbrottslingar är fulla av överaskningar . . . av den explosiva sorten. Kalle fångas i en förbryllande labyrint, med bara en väg ut!

### **Stora Anskatteön**

Samla mod för det sista äventyret. Och kom ihåg, tro inte på allt du ser!

### **Schuilplaats van de Zware Jongens**

De Zware Jongens zitten vol verrassingen . . . je zou kunnen zeggen explosieve verrassingen. Donald raakt gevangen in een vreemd doolhof, waar één uitgang te vinden is!

### **Het Eiland van de Grote Duck Schat**

Raap al je moed bijelkaar voor het allerlaatste avontuur. En vergeet vooral niet dat je niet alles moet geloven wat je ziet!

### **Ankkajoukkion Piilopaikka**

Iso, paha Petteri ja hänen laumansa ovat täynnä yllätyksiä . . . räjähtävää luokkaa. Aku joutuu vangiksi labyrinttiin, josta on vain yksi tie ulos!

### **Suuri Anka-Aarresaari**

Kerää rohkeutesi viimeistä seikkailua varten. Ja muista, älä usko kaikkeen mitä näet!

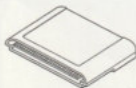
## Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis 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.



## Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive/Genesis-System bestimmt.

### Vorsichtsmaßnahmen

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

**WARNUNG:** Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospiele auf Großbildschirmgeräten.

## Manipulation de la cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

### 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 est 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 irrémédiablement le tube de l'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/Genesis System.

### 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, límpielo 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 periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

## Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega Mega Drive/Genesis.

### 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 colpirla!
  - 6 Non lasciarla vicino a fonti di calore!
  - 7 Non bagnarla con benzina o altro!
- 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.
  - \* Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

**ATTENZIONE:** Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

## Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospel dator Sega Mega Drive/Genesis System.

### Korrekt kassettskötsel

- 1 Aktas för fukt och vatten!
  - 2 Får ej vikas!
  - 3 Får ej utsättas för stötar!
  - 4 Utsätt dem ej för starkt solljus!
  - 5 Öppna dem ej eller skada dem!
  - 6 Förvaras ej nära värmekälla!
  - 7 Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
  - Om kassetten blir smutsig—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvål/vatten.
  - Elter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
  - \* Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

**WARNING!** Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstråle-bildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.

## Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis System

### Voor juist gebruik

- 1 Maak hem niet nat!
  - 2 Buig hem niet!
  - 3 Stoot er niet hard tegenaan!
  - 4 Stel hem niet bloot aan het direkte zonlicht!
  - 5 Beschadig of verbuig hem niet!
  - 6 Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
  - 7 Maak hem niet schoon met thinner, 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 projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

## Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmää varten.

### Asianmukainen käyttö

- 1 Älä kostuta veteen!
  - 2 Älä taivuta!
  - 3 Älä iske kasettia kovalla voimalla!
  - 4 Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
  - 5 Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
  - 6 Älä aseta kasettia minkään kuumen lämpölähteen läheisyyteen!
  - 7 Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnolla, ennenkuin käytät sitä.
  - Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
  - Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
  - Pidä huolta siitä, että pidät taukoja pitkien pelien aikana.
- VAROITUS:** Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.

4



5



6



7



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; Japan  
No. 82-205605 (Pending)

672-0613-50

© The Walt Disney Company.

© 1991 SEGA ENTERPRISES LTD. Printed in Japan