

SEGA
GAME GEAR

DEEP DUCK
TROUBLE
STARRING
Donald Duck

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)

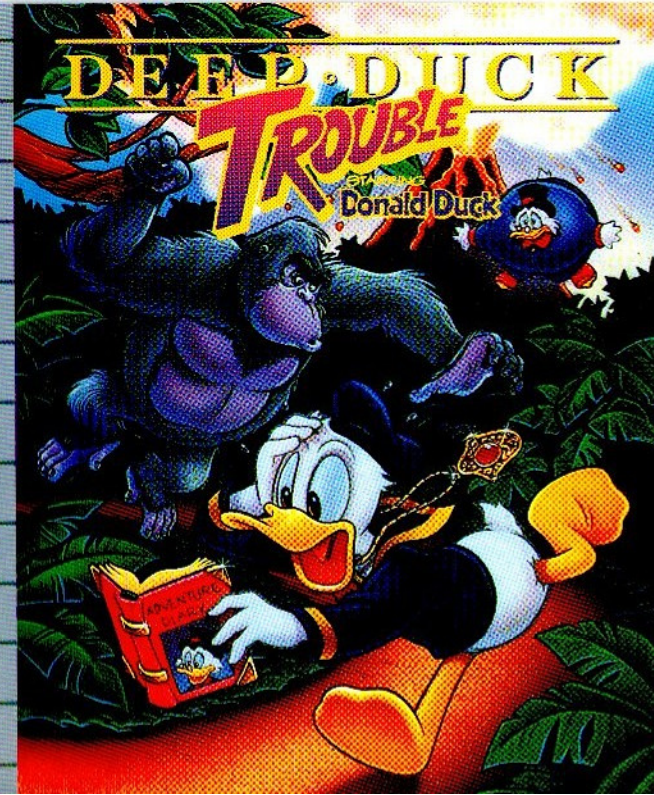
All Disney Characters ©Disney
©1993 Sega Enterprises, Ltd.



We use recycled paper.
Wir verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recycle.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi använder returpapper.
Kaytämme palautettavaa paperia.

PRINTED IN JAPAN 672-1388-50

SEGA
GAME GEAR



EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE THE SYSTEM

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimize any risk:

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE IHR SEGA VIDEOSPIEL-SYSTEM BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. bei der Wiedergabe von Videospiele auf einem Fernsehbildschirm erzeugt werden. Es können auch Personen davon betroffen sein, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Bitte treffen Sie folgende Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES RECOMMANDATIONS SUIVANTES AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO SEGA PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO SEGA O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su conocimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes, incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en juegos de video. Es posible que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones siguientes para reducir al mínimo cualquier riesgo.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI UTILIZZARE O DI PERMETTERE AI VOSTRI FIGLI DI UTILIZZARE IL SISTEMA PER VIDEO GIOCHI SEGA

Una esigua percentuale di persone soffre di un disturbo che induce in tali soggetti il verificarsi di attacchi epilettici o di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a particolari configurazioni di luci o di luci intermittenti, comprese quelle che appaiono su uno schermo televisivo e durante l'utilizzo di un video gioco. E possibile che tali persone non abbiano avuto in precedenza esperienze di crisi o di epilessia. Per rendere minima ogni possibilità di rischio, prendete per favore le seguenti precauzioni:

EPILEPSI-VARNING

LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR SPELA SEGAS TV-SPEL ELLER INNAN DU LÄTER DINA BARN BÖRJA SPELA

En mycket liten grupp människor lider av en åkomma som gör att de kan drabbas av epilepsi-anfall eller medvetandeförändringar när de utsätts för vissa belysningsmönster eller blinkande ljus, inklusive sådana som förekommer på en TV-skärm eller i TV-spel. Detta kan inträffa även hos personer som aldrig tidigare har drabbats av några anfall eller lidit av epilepsi. Följ nedanstående råd för att minska risken:

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT OF HET DOOR UW KINDEREN LAAT GEBRUIKEN

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of een verandering in het bewustzijn ondergaan wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten, waaronder die van TV-beelden en videospelletjes. Dit kan gebeuren zonder dat men ooit eerder plotselinge aanvallen of epilepsie heeft gehad. Neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht, teneinde elk risico zoveel mogelijk te beperken:

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

LUE ENNEN KUIN KÄYTÄT SEGA-VIDEOPELIJÄRJESTELMÄÄ ITSE TAI ENNEN KUIN ANNAT LASTESI KÄYTTÄÄ JÄRJESTELMÄÄ.

Erittäin pieni osa ihmisistä saattaa kokea kaatumatautikohtauksen tai tajunnantilan muutoksia joutuessaan alttiiksi tietyille valokuviolle tai vilkkuville valoille, kuten esimerkiksi televisiota katseltaessa tai videopelejä pelattaessa. Näin voi käydä jopa henkilöille, joilla ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia eikä havaittu taipumusta epilepsiaan. Riskien minimoimiseksi noudata seuraavia varotoimenpiteitä.

Prior to use

- If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.
- Sit at least 2.5 m (8 ft) away from the television screen.
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

Vor der Benutzung

- Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.
- Sitzen Sie mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.
- Wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus, und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernschißschirm (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

Während der Benutzung

- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Avant toute utilisation

- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Tenez-vous à une distance d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 35cm ou plus petit).

Pendant l'utilisation

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- Parents: nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter votre médecin.

Antes de utilizar el juego

- Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descanse y empiece a jugar solamente después de restablecerse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juegue esté bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferentemente de 14" o menos).

Durante la utilización del juego

- Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.
- Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de video. Si al jugar un juego de video usted o sus hijos presentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa IMMEDIATEMENTE la utilización del sistema y consulte a un médico.

Prima dell'uso

- Nel caso voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate provato fenomeni di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.
- Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.
- Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi ed incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.
- Accertatevi che la stanza in cui state giocando sia ben illuminata.
- Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia il più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno).

Durante l'uso

- Durante l'utilizzo dei video giochi riposare almeno 10 minuti ogni ora.
- I genitori dovrebbero controllare l'uso dei video giochi da parte dei figli. Nel caso durante l'utilizzo di un video gioco, capiti a voi o ai vostri figli di avvertire uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni, interrompete IMMEDIATEMENTE l'utilizzo e consultate un medico.

Innan du börjar spela

- Om du eller någon i din familj någonsin har drabbats av epileptiska anfall eller har känt av medvetandeförändringar på grund av blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela TV-spel.
- Sitt minst 2,5 m från TV-skärmen.
- Om du är trött eller har sovit dåligt, så vila en stund och börja inte spela förrän du är helt utvilad igen.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Spela på en så liten TV-skärm som möjligt (helst på högst 14 tum).

Under spelets gång

- Ta en paus på minst 10 minuter varje timme medan du spelar TV-spel.
- Föräldrar bör hålla ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn känner av något av följande symptom under spelets gång, så stäng OMEDELBART av apparaten och kontakta läkare: yrsel, synförändringar, ögon- eller muskelryckningar, förlorad kroppsöretelser eller krampryckningar.

Vóór gebruik

- Indien u of iemand in uw familie ooit een aanval van epilepsie heeft gehad of een verandering in het bewustzijn heeft ondergaan tengevolge van blootstelling aan knipperende lichten, raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.
- Ga op een afstand van minstens 2,5 m van het TV-scherm zitten.
- Indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad, rust dan eerst goed uit alvorens u begint te spelen.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm (bij voorkeur 14 inch of kleiner).

Tijdens gebruik

- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.
- Ouders moeten toezicht houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij u zelf of bij uw kind tijdens het spelen van videospelletjes één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, reflexbewegingen of stulptrekkingen.

Ennen käyttöä

- Mikäli sinä tai joku perheenjäsenesi on joskus saanut kaatumatautikohtauksen tai kokenut tajunnantilan muutoksia altistuessaan välkyväälle valolle, kysy lääkärin neuvoa ennen kuin pelaat pelejä.
- Istu vähintään 2,5 metrin päässä televisiorudusta.
- Mikäli tunnet itsesi väsyneeksi tai et ole nukkunut tarpeeksi, jatka peliä vasta leväytyäsi kunnolla.
- Pidä huolta, että tila jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Käytä pelatessasi mahdollisimman pientä televisiorutua (mieluiten 14 tuumaista tai pienempää).

Käytön aikana

- Videopelejä pelatessasi pidä kerran tunnissa vähintään 10 minuutin tauko.
- Vanhempien tulee valvoa lastensa videopelien käyttöä. Lopeta VÄLITTÖMÄSTI laiteen käyttö ja kysy lääkärin neuvoa, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista: huimausta, näkökyvyn muutoksia, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeltä tai kouristuksia.

Starting Up

1. Set up your Sega Game Gear System as described in its instruction manual.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert this cartridge into the Game Gear unit.
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 the power switch is turned OFF before inserting or removing the Sega cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Insert Sega Cartridge

Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Game Gear wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielkassette ein.
3. Stellen Sie den Netzschalter auf "ON". Kurz darauf erscheint der Titelschirm.
4. Wenn der Titelschirm nicht erscheint, stellen Sie den Netzschalter noch einmal auf "OFF". Überprüfen Sie, ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie den Netzschalter dann wieder auf "ON".

Wichtig: Stellen Sie den Netzschalter vor jedem Einschleiben oder Herausnehmen einer Spielkassette auf "OFF".

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

- ① Sega-Spielkassette einschieben

Mise en route

1. Installez votre Sega Game Gear System de la manière décrite dans ce mode d'emploi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez cette cartouche dans la console Game Gear.
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 Sega.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Installez la cartouche Sega

Puesta en funcionamiento

1. Prepare sus sistema Sega Game Gear como se indica en el manual de instrucciones.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada y luego introduzca este cartucho en la unidad Game Gear.
3. Conecte la alimentación y, una vez transcurridos varios segundos, aparece la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté bien preparado y de que el cartucho esté bien introducido. Luego, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Antes de introducir o extraer el cartucho Sega, cerciórese de que la alimentación esté desconectada.

Nota: Este juego es para un jugador solamente.

- ① Introduzca el cartucho Sega

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Game Gear come descritto in questo manuale di istruzioni.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite questa cartuccia nell'unità Game Gear.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivate 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 per un solo giocatore.

- ① Inserite la cartuccia Sega

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas spelmodul.
2. Kontrollera att strömbrytaren har slagits ifrån. Sätt sedan i spelkassetten i spelmodulen.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå igen till strömbrytaren.

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

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Skjut in spelkassetten

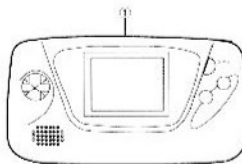
Starten

1. Maak je Sega Game Gear System klaar zoals beschreven staat in de handleiding.
2. Zorg ervoor dat de Game Gear UI staat. Doe dan de cassette in de Game Gear.
3. Zet de Game Gear AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen Titelscherm ziet, moet je de Game Gear weer UIT zetten. Kijk na of alles goed is aangesloten en zet de Game Gear weer AAN.

Belangrijk: Zorg er altijd voor dat de Game Gear UI staat voor je er een cassette in slipt of uit haalt.

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

- ① Stop de Sega cassette erin



Aloitus

1. Aseta Sega Game Gear-järjestelmä toimintavalmiiksi, kuten sen käyttöohjeissa neuvotaan.
2. Varmista, että virtakytkin on pois toiminnasta (OFF). Aseta sen jälkeen tämä kasetti Game Gear-loitteeseen.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuva ruutu tulee esiin helken kuluttua.
4. Jos otsikkokuva ruutu ei tule esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmä on kytketty oikein ja että kasetti on asetettu kunnollisesti sisään. Kytke sen jälkeen virtakytkin uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää tietoa: Pidä aina huolta siitä, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat Sega-kasetin sisään tai otat sen pois.

Huom: Tätä peliä voi pelata ainoastaan yksi pelaaja.

- ① Aseta Sega-kasetti sisään

The Curse of Amulet Island!

Perhaps you've heard of the legendary Golden Amulet — a priceless amulet hidden away on an uncharted island. No one knew where the island was — until Uncle Scrooge happened to find an ancient map hidden in a book.

Uncle Scrooge packs his travel kit and rushes off to a treasure hunt — and finds trouble instead. Scrooge doesn't know it, but the amulet is cursed, and by the time he gets back from his journey, he's blown up like a balloon!

Der Fluch der Amulett-Insel!

Vielleicht haben Sie schon irgendwann etwas vom legendären Goldenen Amulett gehört — eine Kostbarkeit von unschätzbarem Wert, die auf einer geheimnisvollen Insel verborgen ist. Niemand wußte, wo sich diese Insel befand — bis Onkel Dagobert in einem Buch eine uralte Landkarte aufstöberte.

Dagobert hatte nichts Eiligeres zu tun, als seine Reisetasche zu packen und sich koptüber in ein Abenteuer zu stürzen, das ihn aber mehr Ärger als Edelsteine einbrachte. Das Amulett ist nämlich mit einem Fluch behaftet, und als Dagobert nach erfolgreicher Schatzsuche zu Hause ankommt, hat er sich in einen Ballon verwandelt!

Le Sortilege de l'île au Talisman!

Peut-être avez-vous déjà entendu parler du Talisman d'Or légendaire — un talisman sans prix, caché au fond d'une île inexplorée. Personne ne savait où l'île se trouvait avant que l'Oncle Picsou ne trouve une carte ancienne dans un livre.

Oncle Picsou fait donc ses bagages et se précipite à la recherche du trésor — pour se retrouver dans une situation difficile. Picsou ne le sait pas, mais le talisman lui jette un sort et en revenant chez lui, il se retrouve gonflé comme une baudruche!



La maldición de la Isla del Amuleto

Puede que haya oído hablar del legendario Amuleto de Oro, un amuleto de incalculable valor que se encuentra escondido en una isla inexplorada. Nadie conocía la ubicación de la isla hasta que el Tío Gilito encontró un antiguo mapa escondido entre las páginas de un libro.

El Tío Gilito hace las maletas y se apresura a buscar el tesoro (y en vez de eso se meterá en problemas.) Gilito no lo sabe, pero el amuleto tiene una maldición y cuando vuelva de su viaje se inflará como un globo.

La maledizione dell'Isola degli Amuleti!

Forse avete sentito parlare del leggendario Amuleto d'Oro, un amuleto preziosissimo nascosto in un'isola inesplorata. Nessuno ne sapeva l'esistenza sino a che lo zio Paperone non ne ha trovata una mappa in un vecchio libro.

Zio Paperone prepara lo zaino per il viaggio e corre alla ricerca del tesoro, ma si trova subito nei guai. Lui non lo sa, ma l'amuleto è maledetto. Al suo ritorno, Paperone si gonfia come un pallone al vento.

Amulettöns förbannelse!

Du kanske har hört talas om den legendariska Gyllene Amuletten — en ovärderlig amulett som gömms på en ännu inte kartlagd ö. Ingen har nånsin vetat riktigt var den här ön låg belägen — ända tills Joakim von Anka råkade hitta en gammal karta som låg gömd i en bok.

Farbror Joakim packar därför sin kappsäck och drar iväg på skattjakt — bara för att stöta på en massa problem istället. Vad farbror Joakim inte vet är att det nämligen vilar en förbannelse över amuletten, och när han väl kommit hem igen är han uppblåst som en ballong!

De Vloek van het Amulet Eiland!

Misschien heb je wel eens gehoord van het beroemde Gouden Amulet: een amulet van onschatbare waarde dat verborgen ligt op een eiland dat in de atlas niet aangegeven staat. Niemand wist waar het eiland lag, totdat Oom Dagobert het ontdekte op een oude kaart die in een boek verborgen zat.

Oom Dagobert pakt snel zijn koffer in om op jacht te gaan naar de schat, maar het zit hem allernaal ontzettend tegen. Dagobert weet niet dat er een vloek rust op het amulet en wanneer hij eindelijk thuiskomt van zijn reis, is hij zo opgeblazen als een ballon!

Amulettisaaren kirous

Olet kenties kuullut mainelkkaasta kartoittamattomalle saarelle piilotetusta, mittaamattoman arvokkaasta kullaisesta amulettista. Kukaan ei tiennyt missä tämä saari sijaitti — kunnes Roope-setä sattui löytämään kirjaan pilotetun vanhan kartan.

Roope-setä pakkaa tavaransa ja syöksyy metsästämään aarretta — ja saakin sen sijasta saalikseen ongelmia. Roope-setä ei tiedä, että amuletti on kirottu, ja kun hän on päässyt kotiin malkallaan, hän on paisunut pyöreäksi kuin ilmapallo!

Fortunately, Huey, Louie and Dewey are waiting at home, and as soon as they see Uncle Scrooge, they call for Donald Duck-sized help! Donald rushes right over and...

"Uncle Scrooge! What happened?"

"It was the amulet, Donald. It was cursed! Once I left the island, I began to fill up with hot air. And look at me now — as bloated as a blimp!"

"So how can we remove the curse, Uncle Scrooge?"

Glücklicherweise warteten Tick, Trick und Track schon ungeduldig auf ihren abenteuerlustigen Onkel, und als sie ihn heranschweben sahen, war ihnen klar: dies ist ein Fall für Donald Duck. Donald kam, sah und staunte, und zwar nicht schlecht...

"Onkel Dagobert! Was ist passiert?"

"Dieses verfluchte Amulett! Hal mich verflucht, Donald! Kaum hatte ich die Insel verlassen, wurde ich immer leichter. Jetzt bin ich prallvoll mit Heißluft und sehe aus wie ein Zeppelin!"

"Onkel Dagobert, hast du eine Idee, wie wir den Fluch wieder loswerden können?"

Heureusement, Riri, Fifi et Loulou l'attendent et dès qu'ils l'aperçoivent, ils appellent Donald Duck à l'aide! Donald se précipite et...

"Oncle Picsou! Que s'est-il passé?"

"C'est le talisman, Donald, il m'a jeté un sort! Une fois que j'ai quitté l'île, mon corps a commencé à se remplir d'air chaud. Et regarde-moi maintenant, une vraie montgolfière!"

"Comment exorciser ce maléfice, Oncle Picsou?"

Afortunadamente, Huey, Louie y Dewey están esperando en casa, y tan pronto como ven al Tío Gilillo, piden ayuda desesperada a Donald Duck. Donald se precipita y...

"¡Tío Gilillo! ¿Qué ha pasado?"

"Era el amuleto, Donald. ¡Estaba maldito! En cuanto abandoné la isla, me empecé a llenar de aire caliente. Y mírame ahora: ¡más inflado que un globo!"

"Pero entonces, ¿cómo podemos evitar la maldición, Tío Gilillo?"

Fortunatamente, Qui, Quo e Quo sono ragazzi svegli e chiamano subito lo zio Paperino. Paperino accorre e...

"Zio Paperone! Cosa sta succedendo?"

"È l'amuleto, nipote. È maledetto! Nel momento in cui ho lasciato l'isola ho cominciato a gonfiarmi di aria calda. E guardami ora, come sono ridotto!"

"Ed ora che si fa, zio Paperone?"

Lyckligtvis är Knatte, Fratte och Ljatte hemma, och så fort de får syn på farbror Joakim rusar de iväg för att få tag på farbror Kalle. Kalle pilar genast dit, och utbrister håpet:

"Farbror Joakim! Vad har hänt?!"

"Allt är amulettens fel, Kalle, den har en förbannelse hängande över sig. Så fort jag lämnade ön hamnade jag i hetluften, eller snarare tvärtom. Och spana in mig nu — lika flabbig som en flygande flodhäst!"

"Finns det ingen bot mot den här förbannelsen då, farbror Joakim?"

Gelukkig zitten Kwik, Kwek en Kwak thuis op hem te wachten, en zodra ze Oom Dagobert zien, roepen ze de hulp van Donald Duck in! Donald komt in sneltreinvaart naar hen toe en...

"Oom Dagobert! Wat is er gebeurd?"

"Het was het amulet, Donald. Er rustte een vloek op! Meteen toen ik het eiland verliet, begon ik vol te stromen met hete lucht. En kijk nou hoe ik eruit zie: ik lijk wel een luchtballon!"

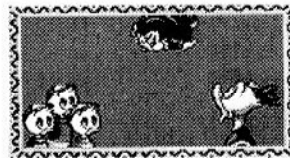
"Maar hoe kunnen we u nou van die vloek verlossen, Oom Dagobert?"

Onneksi Tupu, Hupu ja Lupu ovat kotona, ja heti kun he näkevät Roope sedän, he kutsuvat Aku Ankan apuun. Aku ryntää heti paikalle ja...

"Roope-setä! Mitä on tapahtunut?"

"Se on se amuletti, Aku. Se on kirottu! Heti, kun poistuin saarelta, aloin paisua kuumasta ilmasta. Ja katso minua nyt — olen pullea kuin ilmalaiva!"

"Kuinka voimme poistaa kirouksen, Roope-setä?"



"You must take the amulet back to the island and put it back on the statue of the island goddess. If you can't do that, I'll be floating around in the air for the rest of my life!"

"Sounds like an adventure to me. I'll be glad to help!"

"Then take my diary, Donald. I've written all my notes in it — it might come in handy. And good luck."

"Du mußt das Amulett zur Insel zurückbringen und es wieder der Statue der Inselgöttin umhängen. Wenn dir das nicht gelingt, bin ich dazu verdammt, den Rest meines Lebens als Ballon zu verbringen!"

"Super! Das riecht nach Abenteuer! Da bin ich jederzeit dabei!"

"Nimm mein Tagebuch mit, Donald. Ich habe darin alles Wichtige vermerkt — es wird dir eine große Hilfe sein. Alles Gute, und vor allem viel Erfolg!"

"Tu dois ramener le talisman sur l'île et le remettre sur la statue de la déesse de l'île. Sinon, je flotterai dans l'air jusqu'à la fin de mes jours!"

"C'est toute une aventure! Je serais ravi de t'aider!"

"Alors, prends mon journal, Donald. J'y ai consigné toutes mes notes — et cela peut s'avérer pratique. Bonne chance".

"Tendrás que llevar el amuleto de vuelta a la isla y ponerlo otra vez en la estatua de la diosa de la isla. Si no podéis lograrlo, me pasaré flotando por los aires durante el resto de mi vida."

"La verdad es que es toda una aventura. ¡Me encantará ayudarte!"

"En ese caso, toma mi diario, Donald. En él están escritas todas mis notas, así que te resultará de utilidad. ¡Buena suerte!"

Devi riportare l'amuleto nell'isola e metterlo al suo posto sulla statua della dea. Se non lo fai sarò condannato a rimanere a mezz'aria per il resto della mia esistenza!"

"Sai che sono sempre felice di aiutarti, zio."

"Prendi anche il mio diario. Ti potrebbe servire per evitare pericoli. Buona fortuna"

"Du måste forsla tillbaka den här amulettén till ön och hänga den runt halsen på statyn av öns gudinna. Om det inte går vägen blir jag tvungen att segla omkring i luften resten av mitt liv!"

"Det låter ju som ett riktigt praktäventyr. Jag hjälper gärna till!"

"I så fall... här Kalle, ta min dagbok. I den har jag antecknat allt du behöver veta — den kommer säkert att vara till nytta. Må ankornas skyddshelgon vara med dig!"

"Je moet het amulet terugbrengen naar het eiland en het weer op het standbeeld van de god van het eiland zetten. Als je dat niet doet, zal ik voor de rest van mijn leven in het luchtruim blijven zweven!"

"Dat ruikt naar avontuur. Ik zal u graag helpen!"

"Neem mijn dagboek mee, Donald. Daar heb ik alles in opgeschreven en dat kan je nog goed van pas komen. En veel succes."

"Sinun on vietävä amuletti takaisin saarelle ja pantava se takaisin saaren jumalattaren patsaalle. Jos et onnistu, joudun leijaillemaan ilmassa lopun ikääni!"

"Kuulostaa tosi jännältä. Autan mielelläni!"

"Ota päiväkirjani mukaasi. Aku olen kirjoittanut kaikki muistiinpanoni siihen — siitä saattaa olla apua. Onnea matkaan!"



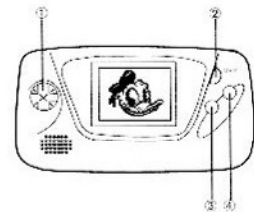
Take Control

① Directional Button (D-Button)

- Press to move the Donald marker around the island map.
- Press left or right to move Donald on the screen.
- Press up to go through entrances.
- Press down to make Donald duck.

② Start Button

- Press when the Title screen appears to begin playing the game.
- Press to pause/press again to resume game play.



Übernehmen Sie das Steuer!

① Richtungstaste

- Diese Taste drücken, um den Donald-Cursor zu einem der Bereiche auf der Insel-Landkarte zu bewegen.
- Diese Taste nach rechts oder links drücken, um Donald auf dem Bildschirm in die entsprechende Richtung zu bewegen.
- Diese Taste nach oben drücken, um in Eingänge gelangen zu können.
- Diese Taste nach unten drücken, damit sich Donald duckt.

② START-Taste

- Wenn der Titel-Bildschirm erscheint, diese Taste drücken, um mit dem Spiel zu beginnen.
- Diese Taste drücken, um das Spiel zu unterbrechen. Zur Fortsetzung des Spiels die Taste noch einmal drücken.

Prenez les commandes en main!

① Bouton directionnel (bouton D)

- Utilisez-le pour déplacer le curseur Donald sur la carte de l'île.
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour vous déplacer sur l'écran.
- Appuyez vers le haut pour passer les entrées.
- Appuyez vers le bas pour plonger.

② Bouton START

- Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez pour commencer à jouer.
- Appuyez pour faire une pause/appuyez à nouveau pour reprendre votre partie.

Toma de control

① Botón direccional (botón D)

- Presiónelo para desplazar el marcador de Donald por el mapa de la isla.
- Presiónelo hacia izquierda o hacia la derecha para que Donald se mueva por la pantalla.
- Presiónelo hacia arriba para pasar por las entradas.
- Presiónelo hacia abajo para hacer que Donald salte.

② Botón START (inicio)

- Presiónelo cuando aparezca la pantalla del título para iniciar el juego.
- Presiónelo para hacer una pausa y vuelva a presionarlo para reanudar el juego.

Ai comandi!

① Pulsante direzionale (pulsante D)

- Premetelo per spostare Paperino sulla superficie dell'isola.
- Premetelo a destra e sinistra per spostare Paperino sullo schermo.
- Premetelo in alto per passare attraverso aperture.
- Premetelo in basso per far accosciare Paperino.

② Pulsante di avvio START

- Premetelo all'apparire dello schermo del titolo ed il gioco avrà inizio.
- Premetelo per portare in pausa il gioco e una seconda volta per farlo riprendere.

Ta kontrol!

① Styrtangenten D (D-knappen)

- Vicka för att flytta runt ankmarkören på kartan över ön.
- Vicka åt antingen höger eller vänster för att flytta Kalle omkring på skärmen.
- Vicka uppåt för att gå igenom dörröppningar.
- Vicka neråt för att få Kalle att ducka.

② START-knappen

- Tryck för att sätta igång spelet när du kommer till rubrikskärmen.
- Tryck för att ta en paus i spelandet; tryck en gång till för att fortsätta spela.

De Besturing!

① Richting Toets (R-toets)

- Druk hierop om de Duck Pijl te verplaatsen op de plattegrond van het eiland.
- Druk op links of rechts om Donald over het scherm te bewegen.
- Druk op omhoog om door ingangen te gaan.
- Druk op omlaag om Donald te laten duiken.

② Start Toets

- Druk hierop als het Titelscherm verschijnt om het spel te beginnen.
- Druk hierop om het spel te onderbreken/druk nog een keer om weer door te gaan met het spel.

Ota ohjokset käteesi

① Suuntapainike (D-painike)

- Tätö painamalla liikutetaan Aku-merkkiä saaren kartalla.
- Painamalla tätö vasemalle tai oikealle voit liikuttaa Akua ruudussa.
- Paina tätö ylös, kun haluat kulkea sisäänkäynnistä.
- Paina tätö alas, kun haluat Akun kumartuvan.

② Aloituspainike (START)

- Aloita pelaaminen painamalla tätö nimiruudun näkyessä.
- Painamalla tätö voit keskeyttää pelin, ja painamalla sitä uudelleen voit jatkaa peliä.

③ **Button 1**

- Press to start the game.
- Press to select an area on the island map.
- Press to kick.
- Press when the island map appears to see your score and how many Tries you have remaining.

④ **Button 2**

- Press to start the game.
- Press to jump.
- Press repeatedly to swim.
- Press when the island map appears to see your score and how many Tries you have remaining.

③ **Taste 1**

- Diese Taste drücken, um das Spiel zu starten.
- Diese Taste drücken, um einen Bereich auf der Insel-Landkarte zu wählen.
- Diese Taste drücken, um Donald Fußballtritte austellen zu lassen.
- Wenn die Insel-Landkarte erscheint, diese Taste drücken, um Ihre Punktzahl und die Anzahl der verbleibenden Versuche feststellen zu können.

④ **Taste 2**

- Diese Taste drücken, um das Spiel zu starten.
- Diese Taste drücken, um Donald hochspringen zu lassen.
- Diese Taste wiederholt drücken, um schwimmen zu können.
- Wenn die Insel-Landkarte erscheint, diese Taste drücken, um Ihre Punktzahl und die Anzahl der verbleibenden Versuche feststellen zu können.

③ **Bouton 1**

- Appuyez pour commencer à jouer.
- Appuyez pour valider une zone sur la carte de l'île.
- Appuyez pour donner un coup de pied.
- Lorsque la carte de l'île apparaît, appuyez pour voir votre score et savoir combien il vous reste de vies.

④ **Bouton 2**

- Appuyez pour commencer à jouer.
- Appuyez pour sauter.
- Appuyez de manière répétitive pour nager.
- Lorsque la carte de l'île apparaît, appuyez pour voir votre score et savoir combien il vous reste de vies.

③ **Botón 1**

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para seleccionar una zona del mapa de la isla.
- Presiónelo para dar patadas.
- Presiónelo para ver la puntuación conseguida y los intentos que le quedan cuando aparezca el mapa de la isla.

④ **Botón 2**

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para saltar.
- Presiónelo varias veces para nadar.
- Presiónelo para ver la puntuación conseguida y los intentos que le quedan cuando aparezca el mapa de la isla.

③ **Pulsante 1**

- Premetelo per dare inizio al gioco.
- Premetelo per scegliere un'area dell'isola fra le quattro della mappa.
- Premetelo per dare calci.
- Premetelo all'apparire della cartina dell'isola per vedere il vostro punteggio e sapere quanti tentativi vi restano.

④ **Pulsante 2**

- Premetelo per dare inizio al gioco.
- Premetelo per saltare.
- Premetelo più volte per nuotare.
- Premetelo all'apparire della cartina dell'isola per vedere il vostro punteggio e sapere quanti tentativi vi restano.

③ **Knapp 1**

- Tryck för att sätta igång spelet.
- Tryck för att välja ett av öns områden.
- Tryck för att leverera en stenhård spark.
- När du ser kartan över ön, tryck för att ta reda på hur många poäng du samlat ihop och hur många försök du har kvar.

④ **Knapp 2**

- Tryck för att sätta igång spelet.
- Tryck för att hoppa upp i luften.
- Tryck upprepade gånger för att simma.
- När du ser kartan över ön, tryck för att ta reda på hur många poäng du samlat ihop och hur många försök du har kvar.

③ **Toets 1**

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om een gebied te kiezen op de plattegrond van het eiland.
- Druk hierop om te trappen.
- Druk hierop als de kaart van het eiland verschijnt om te zien wat jouw score is en hoeveel Levens je nog hebt.

④ **Toets 2**

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om te springen.
- Druk hier achterelkaar op om te zwemmen.
- Druk hierop als de plattegrond van het eiland verschijnt om te zien wat jouw score is en hoeveel Levens je nog hebt.

③ **Painike 1**

- Aloita peli painamalla tätä.
- Valitse alue saaren kartalta painamalla tätä.
- Potkaise painamalla tätä.
- Painamalla tätä saaren kartan näkyessä voit tarkastaa pisteiläsi ja jäljellä olevien yritysten lukumäärän.

④ **Painike 2**

- Aloita peli painamalla tätä.
- Hyppää painamalla tätä.
- U painamalla tätä toistuvasti.
- Painamalla tätä saaren kartan näkyessä voit tarkastaa pisteiläsi ja jäljellä olevien yritysten lukumäärän.

Getting Started

After you turn on your Game Gear, the story screens appear, followed by the *Deep Duck Trouble* starring Donald Duck Title screen. You can find out what happened to Uncle Scrooge by taking a look at the story screens, or press Start twice to go right to the map of Amulet Island.

Spielbeginn

Nachdem Sie Ihr Game Gear eingeschaltet haben, erscheinen nacheinander die Story-Bildschirme, gefolgt vom Titel-Bildschirm von *Deep Duck Trouble* starring Donald Duck. Wenn Sie herausfinden wollen, wie es Onkel Dagobert erging, schauen Sie sich die Story-Bildschirme an; andernfalls gelangen Sie durch zweimaliges Drücken der START-Taste direkt zur Insel-Landkarte.

Pour Commencer

Une fois votre Game Gear allumé, la démonstration de jeu apparaît, suivie de l'écran titre *Deep Duck Trouble* starring Donald Duck. Vous pouvez découvrir ce qui est arrivé à l'Oncle Picsou en regardant la démonstration de jeu ou en pressant START deux fois pour aller directement sur la carte de l'île au Talisman.

Preparativos

Después de poner en funcionamiento el sistema Game Gear, aparecerá la pantalla del cuento seguida de la pantalla del título, *Deep Duck Trouble* starring Donald Duck. Podrá saber lo que le pasó al Tío Gilito si echa un vistazo a las pantallas del cuento, o si presiona dos veces START para pasar inmediatamente al mapa de la Isla del Amuleto.

Iniziamo il gioco

Acceso il Game Gear, vengono visualizzati per primi gli schermi riassuntivi della storia, seguiti subito dallo schermo del titolo, "*Donald Duck Trouble Starring Donald Duck*". Potete scoprire cosa è successo allo zio Paperone dando un'occhiata agli schermi riassuntivi o anche premere START due volte per arrivare subito all'Isola dell'Amuleto.

Spelstart

När du slår på ditt Game Gear rullas bakgrundshistorien upp på skärmen, varefter rubrikskrämen för *Deep Duck Trouble Starring Donald Duck* visas. Om du vill kan du ta en titt på vad som hänt Joakim von Anka, eller så kan du gå direkt till kartan över ön genom att trycka på START-knappen.

Het Spel Starten

Nadat je je Game Gear hebt aangezet, verschijnen de verhaalschermen, die gevolgd worden door het "*Deep Duck Trouble Starring Donald Duck*" Titelscherm. Hier kun je zien wat Oom Dagobert overkomen is door de verhaalschermen te bekijken, of ga meteen naar de plattegrond van het eiland door twee keer op de Start Toets te drukken.

Aloittaminen

Kun kytket virran Game Gear -laitteeseen, näkyviin tulevat kertomusruudut ja *Deep Duck Trouble* starring Donald Duck -nimiruutu. Katsomalla kertomusruudut saat selville mitä Roope-sedälle tapahtui, ja halutessasi saat heti näkyviin amulettisaaren kartan painamalla START-painiketta kaksi kertaa.



An Island Adventure!

There are four areas on the island Donald must visit: the Jungle, the Inlet, the Volcano and the Mountain. Pick where to begin Donald's adventure by moving the Donald marker with the D-Button and pressing Button 1. Donald has to hike, scurry, jump and even swim through the four areas to solve the mystery, put the amulet back and remove the curse from poor Uncle Scrooge.

Die Insel der Abenteuer!

Die Insel weist vier Bereiche auf, die Donald alle besuchen muß: den Dschungel, die Meeresbucht, den Vulkan und den Berg. Wählen Sie das Gebiet, in dem Donalds Abenteuer beginnen soll - bewegen Sie den Donald-Cursor mit Hilfe der Richtungstaste auf das gewünschte Gebiet, und drücken Sie dann Taste 1, um die Wahl zu bestätigen. Um das Geheimnis zu lösen, das Amulett an seinen rechtmäßigen Ort zurückzubringen und damit den Fluch von Onkel Dagobert zu nehmen, muß Donald alle vier Bereiche durchqueren: kletternd, laufend, springend und manchmal sogar schwimmend.



Une aventure insulaire!

L'île que doit visiter Donald est divisée en quatre zones: la jungle, l'intérieur, le volcan et la montagne. Décidez où vous voulez commencer votre aventure en déplaçant le curseur Donald avec le bouton D et en pressant le bouton 1. Donald doit faire des randonnées, galoper, sauter et même nager dans ces quatre zones pour résoudre le mystère, remettre le talisman à sa place et exorciser le sortilège qui frappe ce pauvre Oncle Picsou.

¡Una isla de aventuras!

Hay cuatro zonas de la isla que Donald tendrá que visitar: la Jungla, la Entrada, el Volcán, y la Montaña. Elija el punto de partida para la aventura de Donald moviendo el marcador de Donald con el botón D y presionando el botón 1. Donald tendrá que ir de excursión, correr, saltar, e incluso nadar por entre las cuatro zonas para resolver el misterio, devolver el amuleto y quitar la maldición al pobre Tío Gilito.

E finalmente l'avventura!

Paperino deve visitare quattro aree, vale a dire la giungla, la baia, il vulcano e la montagna. Scegliete il punto di partenza dell'avventura portando Paperino in posizione con il pulsante D e premete poi il pulsante 1. Se vuole attraversare le quattro aree e salvare lo zio rimettendo al suo posto l'amuleto, Paperino deve scalare montagne, correre, saltare e persino nuotare.

En ö full av äventyr!

Det finns fyra områden på ön som Kalle måste ta sig igenom: djungeln, bukten, vulkanen, och berget. Flytta anknäpparna dit du vill att Kalles äventyr ska ta sin början genom att vicka på D-knappen och därefter trycka på knapp 1. Kalle måste vandra, lå, hoppa och även simma sig fram på sin väg genom dessa fyra områden för att lösa mysteriet, återställa amuletten till dess rätta plats och därigenom befria farbror Joakim från amulettens förbannelse.

Een Eilandavontuur!

Er zijn vier gebieden op het eiland die Donald moet bezoeken: de Jungle, de Inham, de Vulkan en de Berg. Bepaal waar je Donald's avontuur wilt laten beginnen, door de Duck Pijl te verplaatsen met de R-toets en daarna op Toets 1 te drukken. Donald moet jagen, klimmen, springen en zelfs zwemmen door de vier gebieden om het mysterie op te lossen, het amulet terug te leggen en Oom Dagobert van de vloek te verlossen.

Seikkailu saassa

Saassa, jossa Akun on käytävä, on neljä aluetta: viidakko, lahti, tulivuori ja vuori. Valitse mistä Aku aloittaa seikkailunsa siirtämällä Aku-merkkiä D-painikkeella ja painamalla painiketta 1. Akun on kävellävä, juostava, hypättävä ja jopa uiftava näiden neljän alueen läpi arvoituksen ratkaisemiseksi, pantava amuletti takaisin paikalleen ja poistettava näin Roope-parkaa kohdannut kirous.



The Search Begins!

- ① Tries Left
- ② Treasure Chest
- ③ Life Gems
- ④ Crate

There are three ways of getting past the Amulet Island perils. First, Donald can jump over them. (Press Button 2 to jump up and press the D-Button left or right to direct the jump.)

Die Suche beginnt!

- ① Restliche Versuche
- ② Schatztruhe
- ③ Lebens-Edelsteine
- ④ Kiste

Sie können Ihre Gegner und Hindernisse auf drei verschiedene Arten austricksen. Um einen Gegner zu vermeiden, kann Donald zunächst über ihn springen (drücken Sie Taste 2 zum Hochspringen und die Richtungstaste nach rechts oder links zum Bestimmen der Sprungrichtung).

La Recherche Commence!

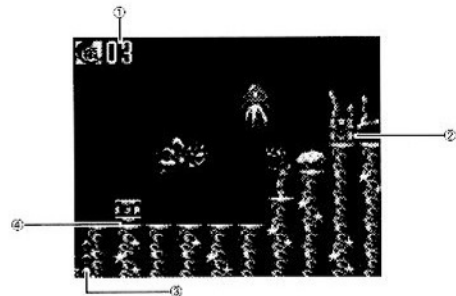
- ① Vies restantes
- ② Malle au trésor
- ③ Pierres de vie
- ④ Caisse

Il y a trois manières d'éviter les périls de l'île du Talisman. Premièrement, vous pouvez les sauter (pressez le bouton 2 pour sauter en l'air et appuyez sur le bouton D vers la gauche ou la droite pour diriger votre saut).

¡Comienza la búsqueda!

- ① Intentos restantes
- ② Cofre del tesoro
- ③ Joyas de Vida
- ④ Cajón

Dispondrá de tres formas distintas de superar los peligros que acechan en la Isla del Amuleto. La primera es que Donald puede saltar por encima. (Presione el botón 2 para saltar y luego el botón D a izquierda o derecha para dirigir el salto.)



La ricerca ha inizio

- ① Tentativi rimasti
- ② Forziere del tesoro
- ③ Vite
- ④ Cassa

Ci sono tre modi di evitare i pericoli dell'Isola dell'Amuleto. Il primo consiste nel saltarli. Per farlo, premete il pulsante 2 per il salto e quello D a sinistra o a destra per dare una direzione al salto stesso.

Jakten tar sin början!

- ① Återstående antal försök
- ② Skattkista
- ③ Livskrystaller
- ④ Låda

Kalle kan undvika Amulettöns alla olika faror på tre sätt. Ett sätt är att låta honom hoppa över dem. (Tryck på knapp 2 för att hoppa upp i luften, och vicka D-knappen åt antingen höger eller vänster för att styra hoppet.)

We Beginnen de Zoektocht!

- ① Resterende Levens
- ② Schatkist
- ③ Levensjuwelen
- ④ Krat

Er zijn drie manieren om langs de gevaren van het Amulet Eiland te komen. Ten eerste kan Donald over ze heen springen. (Druk op Toets 2 om omhoog te springen en druk op links of rechts op de R-toets om de sprong te richten.)

Etsintä alkaa

- ① Jäljellä olevat yritykset
- ② Aarrearkku
- ③ Elämän helmet
- ④ Laatikko

On kolme tapaa selvittää amulettisaaren vaaroista. Ensiksikin Aku voi hypätä niiden yli. (Hyppää painamalla painiketta 2 ja ohjaa hypyn suuntaa painamalla D-painiketta.)

Second, Donald can jump on a creature from overhead and bounce it right off the screen! Press and hold Button 2 to jump up, then press the D-Button to guide Donald. Make sure he lands on his enemies and not in front of them, or Donald may lose one of his Life Gems.

Note: Sometimes Donald needs to bounce on enemies to get to a higher place, so he'd better get lots of practice!

Finally, if there's a rock or crate near Donald, he can kick it so it lands on the enemy. Move Donald next to the object and press Button 1 to make him kick it.



Donald kann ebenfalls von einer höhergelegenen Stelle direkt auf den Gegner springen und ihn auf diese Weise vom Bildschirm befördern! Halten Sie hierzu Taste 2 gedrückt, um Donald zuerst hochspringen zu lassen; drücken Sie dann die Richtungstaste, um ihn zu führen. Achten Sie darauf, daß er auf dem Gegner landet — und nicht unmittelbar vor ihm, da Donald andernfalls einen seiner Lebens-Edelsteine verlieren könnte.

Hinweis: In einigen Situationen werden Sie Ihre Gegner sozusagen als Sprungbrett benutzen müssen, um zu höhergelegenen Orten zu gelangen; es empfiehlt sich daher, Ihre Sprungtechnik zu perfektionieren.

Bei der dritten Methode kann Donald einen in der Nähe liegenden Felsen oder eine Kiste mit einem Fußtritt in Richtung Gegner befördern. Stellen Sie sich neben den Gegenstand und drücken Sie dann Taste 1, um das Objekt mit einem Fußtritt wegschleudern zu können.

Deuxièmement, Donald peut sauter d'en-haut sur une créature et rebondir dessus! Pressez et maintenez enfoncé le bouton 2 pour sauter en l'air et appuyez sur le bouton D pour diriger votre saut. Tombez bien sur vos ennemis et non devant eux, sinon vous perdrez une de vos pierres de vie.

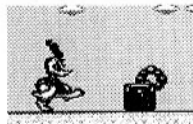
Note: Vous devrez parfois rebondir sur vos ennemis pour atteindre un endroit plus élevé. Mieux vaut vous entraîner sérieusement!

Tôt ou tard, vous trouverez un rocher ou une caisse, dans lesquels vous pourrez donner un coup de pied pour qu'ils atterissent sur l'ennemi. Placez-vous à côté et pressez le bouton 1 pour donner un coup de pied dedans.

La segunda es que Donald puede saltar sobre una criatura desde arriba y rebotar justo en la pantalla. Mantenga presionado el botón 2 para saltar y luego presione el botón D para guiar a Donald. Asegúrese de que aterrice sobre los enemigos y no delante de ellos, porque si no Donald podrá perder una de sus Joyas de Vida.

Nota: A veces Donald necesitará rebotar sobre los enemigos para llegar a un sitio elevado, así que será mejor que practique mucho.

Finalmente, si en las proximidades hubiera una roca o un cajón, Donald podrá darles una patada para lanzarlos sobre el enemigo. Haga que Donald se mueva hasta la proximidad del objeto y presione el botón 1 para que dé una patada.



Paperino può anche saltare su una creatura sopra di sé ed uscire dallo schermo.

Mantenete premuto il pulsante 2 per saltare in alto e quindi quello D per guidare Paperino. Controllate che atterri sui suoi nemici e non di fronte a loro o potreste perdere una vita.

Nota: A volte Paperino potrebbe dover rimbalzare su un nemico per salire più in alto e vi conviene quindi far pratica di questa procedura.

Il terzo metodo consiste dare un calcio a una pietra o ad una cassa in modo che cada sul nemico. Portate Paperino vicino all'oggetto e premete il pulsante 1 per fargli dare un calcio.

En annan metod är att få Kalle att hoppa på varelser ovanifrån och ge dem en dos av Kalles stålhäfteförsedda simfötter! Håll knapp 2 nedtryckt för att hoppa upp i luften, och vicka därefter D-knappen för att styra Kalles flygande kick. Se till att han hamnar rakt på sina fiender och inte framför dem, för då kan du ge dig på att han blir av med en av sina livskrystaller.

Obs: Ibland måste Kalle använda sina motståndare som studsatta för att nå högt belägna platser, så han behöver massor av träning!

Slutligen, om en stor sten eller låda råkar ligga i närheten kan Kalle sparka till den så att den seglar iväg och landar på hans motståndare. Flytta Kalle in till det sparkvänliga föremålet, och tryck därefter på knapp 1 för att få honom att släppa loss stora kanonen.

Ten tweede kan Donald bovenop een vijand springen, zodat deze zo van het scherm afgeschoten wordt! Druk op Toets 2 en houd deze ingedrukt om omhoog te springen en druk dan op de R-toets om Donald te sturen. Zorg dat hij bovenop zijn vijanden landt en niet vlak voor ze, want dat kan hem één van zijn Levensjuwelen kosten.

Let op: Soms moet Donald op een hoger punt te kunnen komen, dus hij kan maar beter veel oefenen!

Bovendien kan Donald, als er een krat of rots in de buurt ligt, hier tegenaan trappen, zodat deze bovenop de vijand terecht komt. Plaats Donald naast het voorwerp en druk op Toets 1 om hem te laten trappen.

Toiseksi Aku voi hypätä olennon päälle ylhäältä käsin ja poistaa sen ruudusta. Hyppää ylös painamalla painike 2 painettuna ja säädä sitten Akun suuntaa painamalla D-painiketta. Varmista, että Aku putoaa vihollisen päälle eikä sen eteen, jolloin Aku voi menettää yhden elämän helmistään. **HUOM:** Joskus Aku joutuu astumaan vihollisen päälle päästäkseen korkeammalle, joten hänen on syytä harjoitella ahkerasti!

Viimeiseksi, jos Akun lähellä on kivi tai laatikko, hän voi potkaista sitä niin, että se putoaa vihollisen päälle. Siirrä Aku esineen viereen ja paina painiketta 1, jolloin Aku potkaisee sitä.

There Be Treasure, Matey!

According to Scrooge's diary, Donald has to find a magical item in each of the four island areas to enter the Shrine of the Amulet. There are also a lot of Treasure Chests lying around on Amulet Island, and Donald is as treasure hungry as his Uncle Scrooge! Treasure Chests can hold (among other things) valuable food items — just the thing for a hungry duck! To open a Treasure Chest, Donald must give it a good kick, and when the item falls out, make Donald walk over it to pick it up.

Auf zur Schatzsuche, mein Freund!

Entsprechend Onkel Dagoberts Tagebuchnotizen muß Donald in jedem der vier Inselbereiche einen Zaubergegenstand finden, um in den Schrein des Amuletts gelangen zu können. Die zahlreich herumliegenden Schatztruhen werden ihm dabei helfen — und Donald ist ein ebenso begeisterter Schatzsucher wie sein Onkel Dagobert! Diese Schatztruhen enthalten (unter anderem) wertvolle Nahrungsmittel — etwas, was jede hungrige Ente auf Schatzsuche gebrauchen kann! Um die Schatztruhen öffnen zu können, muß Donald kräftig dagegentreten; nachdem der Gegenstand herausgefallen ist, lassen Sie Donald hinüberwatscheln und ihn aufheben.

Il y a un Tresor, les Amis!

Selon le journal de l'Oncle Picsou, vous devez trouver un article magique dans chacune des quatre zones de l'île pour pouvoir entrer dans le temple du Talisman. Il y a aussi de nombreuses malles aux trésors et vous êtes aussi avide de trésors que l'Oncle Picsou! Les malles au trésor peuvent contenir (parmi d'autres) de la nourriture en quantité appréciable — juste ce dont vous avez besoin pour satisfaire votre estomac! Pour ouvrir une malle au trésor, vous devez donner un bon coup de pied dedans et lorsqu'elle tombe, marchez dessus pour ramasser ce qu'elle contient.

¡Allí está el tesoro!

Según el diario de Gilto, Donald tendrá que encontrar un objeto mágico en cada una de las cuatro zonas para entrar en el Templo del Amuleto. También hay muchos cofres del tesoro alrededor de la Isla del Amuleto, y Donald está tan ávido de tesoros como su Tío Gilto. Los cofres del tesoro pueden encerrar (entre otras muchas cosas) artículos valiosos de comida (que es justo lo que un pato hambriento necesita). Para abrir un cofre del tesoro, Donald tendrá que propinarle una buena patada, y cuando se caiga el objeto, haga que Donald pase por encima para apresarlo.

Ed infine il tesoro!

Il diario dello zio Paperone afferma che, per entrare nel tempio dell'amuleto, Paperino deve trovare un oggetto magico in ciascuna delle quattro aree dell'isola. Ci sono qua e là anche dei forzieri del tesoro, forzieri che Paperino desidera almeno quanto suo zio Paperone. I forzieri possono contenere vari oggetti di valore, ad esempio cibo. Per aprirne uno, Paperino deve dargli un buon calcio, facendone uscire il contenuto. Quanto esce dal forziere va poi raccolto.

...och massvis med skatter finns det också!

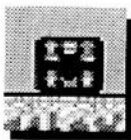
Om man vågar tro farbror Joakims dagbok, så måste Kalle hitta ett magiskt föremål i vart och ett av de fyra områdena för att kunna ta sig in i Den Gyllene Amulettens Tempel. Det ligger också högväs med skattkistor kringströdda på Amulettön, och det där med att vara alldeles oerhört hagalen ligger naturligtvis i släkten! Skattkistorna innehåller bland annat värdefulla matvaror — perfekt för en utsvulten anka! För att öppna en skattkista måste Kalle ge den en ordentlig spark, och när innehåll presenterar sig, se till att han promenerar över godset för att plocka upp det.

Op Jacht naar Schatten!

Volgens Dagobert's dagboek moet Donald een magisch voorwerp vinden in elk van de vier gebieden op het eiland, om het Heiligdom van het Amulet te kunnen betreden. Ook zijn er overal op het Amulet Eiland schatkisten te vinden en Donald is net zo dol op schatten als zijn Oom Dagobert! Schalkisten kunnen (onder andere) voedsel Voorwerpen bevatten — daar houdt een hongerige eend wel van! Om een Schalkist open te maken, moet Donald er goed hard tegenaan trappen en als het voorwerp er dan uit valt, moet Donald er overheen lopen om het op te rapen.

Aarteita, lisää aarteita!

Roopen päiväkirjan mukaan Akun on löydettävä taikaesine kullakin saaren neljältä alueelta, jotta hän voi päästä amulettitemppeliin. Amulettisaarella on paljon aarrearkkuja, ja Aku himoitsee aarteita yhtä paljon kuin Roope-setäl! Aarrearkuissa saattaa olla (muiden muassa) arvokkaita ruokatarvikkeita — juuri sitä, mitä nälkäinen anka tarvitsee! Avatakseen aarrearkun Akun on ensin potkaistava sitä. Kun esine putoaa, poimi se antamalla Akun kävellä sen päältä.



Food Treasure

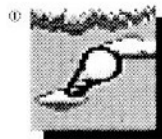
Every time Donald runs into a dangerous obstacle or creature he loses one of his Life Gems, and if he loses all three Life Gems, he loses a Try. Luckily, there's plenty of food to be found on the island to restore Donald to full strength!

- ① **Vanilla Ice Cream:** This restores one of Donald's Life Gems.
- ② **Roast Turkey:** This restores all three of Donald's Life Gems.

Nahrungsmittel

Donald muß sich auf der Insel sehr vorsichtig bewegen — wenn er einen Gegner oder ein gefährliches Hindernis berührt, verliert er einen seiner Lebens-Edelsteine. Nachdem die drei Edelsteine aufgebraucht sind, büßt er einen Versuch ein. Zum Glück herrscht auf der Insel keine Hungersnot — mit den gefundenen Nahrungsmitteln kann Donald seine Kräfte wieder erneuern!

- ① **Vanille-Eis:** Dafür erhält Donald einen seiner Lebens-Edelsteine zurück.
- ② **Truthahnbraten:** So nahrhaft, daß er auf einen Schlag alle drei Lebens-Edelsteine zurückerhält.



Trésor alimentaire

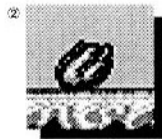
Chaque fois que vous vous heurtez à un obstacle dangereux ou à une créature, vous perdez une pierre de vie et si vous en perdez trois, vous perdez une vie. Heureusement, il y a plein de nourriture sur l'île pour vous rendre votre force!

- ① **La Glace à la vanille:** Vous rend une pierre de vie.
- ② **La Dinde rôtie:** Vous rend vos trois pierres de vie.

Tesoro culinario

Cada vez que Donald se encuentre con un obstáculo peligroso o con una criatura, perderá una Joya de Vida, y si pierde las tres, perderá un intento. Afortunadamente hay mucha comida en la isla que devolverán toda la energía a Donald.

- ① **Helado de vainilla:** Esto devolverá una de las Joyas de Vida de Donald.
- ② **Pavo asado:** Esto devolverá a Donald las tres Joyas de Vida.



Il cibo

Ogni volta che Paperino incontra un ostacolo o una creatura, perde una delle sue vite e, se le perde tutte e tre, perde un tentativo. Fortunatamente, c'è una grande quantità di cibo disponibile sull'isola. Con esso, potrete far riprendere le forze al nostro eroe.

- ① **Gelati alla vaniglia:** Vale una vita.
- ② **Tacchino arrosto:** Restituisce a Paperino le sue tre vite.

Kistor för kistan

Varje gång Kalle ramlar på ett farligt hinder eller kreatur blir han av med en av sina livskrystaller, och om han slarvar bort alla tre förlorar han ett försök. Som tur är finns det massor av mat på ön som kan få honom att återfå sina krafter!

- ① **Vaniljglass:** Ersätter en av Kalles livskrystaller.
- ② **Helstekt kalkon:** Snudd på kannibalism, ersätter dock alla tre livskrystallerna.

Voedsel Schat

Iedere keer als Donald een gevaarlijke hindernis of vijand tegen het lijf loopt, verliest hij één van zijn Levensjuwelen en wanneer hij alle drie de Levensjuwelen verloren heeft, verliest hij een Leven. Gelukkig is er genoeg voedsel te vinden op het eiland, zodat Donald weer helemaal op krachten kan komen!

- ① **Vanille Ysje:** Hierdoor krijg je één van de Levensjuwelen terug.
- ② **Gebraden Kalkoen:** Hierdoor krijg je alle drie de Levensjuwelen van Donald terug.

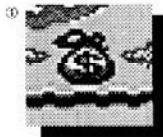
Ruoka-aarre

Joka kerho, kun Aku törmää vaaralliseen esteeseen tai olentoon, hän menettää yhden elämän helmen. Ja jos hän menettää kaikki kolme helmeään, hän menettää yhden yrityksen. Onneksi saarella löytyy runsaasti ruokaa, joka palauttaa Akun voimat.

- ① **Vaniljajätelö:** Tämä palauttaa yhden Akun elämän helmen.
- ② **Paistettu kalkkuna:** Tämä palauttaa kaikki kolmen Akun elämän helmeä.

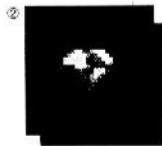
Other Treasure and Items

- ① **Money Bag:** Each one gives Donald 500 bonus points.
- ② **Diamond:** Donald receives 2,000 bonus points for each Diamond he finds!
- ③ **Red Hot Chili Pepper:** This spicy snack fires Donald up to blast past enemies and obstacles at high speed!
- ④ **1-Up:** Collect this item to receive an extra Try!



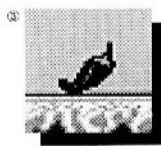
Andere Kostbarkeiten und Hilfsmittel

- ① **Geldsack:** Für jeden gefundenen Geldsack erhält Donald 500 Bonuspunkte.
- ② **Diamant:** 2 000 Bonuspunkte gibt es für einen dieser Glitzersteinchen!
- ③ **Peperoni:** Dieses würzige Häppchen aktiviert Donalds Nachbrenner: Gegner und andere Hindernisse sehen ihn dann nur noch von hinten!
- ④ **1-Up:** Sammeln Sie diesen Gegenstand ein, um einen zusätzlichen Versuch zu erhalten!



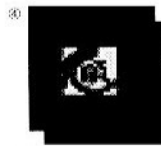
Autres trésors et articles

- ① **La Bourse:** Chaque bourse vous donne 500 points de bonus.
- ② **Le Diamant:** Chaque fois que vous trouvez un diamant, vous recevez 2 000 points.
- ③ **Le piment rouge:** Cet en-cas épicé vous met le corps en feu pour vous faire passer devant vos ennemis et les obstacles comme un météorite!
- ④ **1 UP:** Prenez cet article pour recevoir une vie supplémentaire!



Otros tesoros y objetos

- ① **Saca de dinero:** cada una de éstas le proporcionará a Donald 500 puntos de gratificación.
- ② **Diamante:** Donald recibirá 2.000 puntos de gratificación por cada diamante que encuentre.
- ③ **Chile picante:** este aperitivo le pondrá a Donald al rojo vivo y hará que avance a enemigos y obstáculos a gran velocidad.
- ④ **1-Up:** hágase con este objeto y recibirá un intento adicional.



Altri tesori ed oggetti

- ① **Sacco di denaro:** Ciascuno vale 500 punti extra.
- ② **Diamante:** Ciascuno vale 2.000 punti extra.
- ③ **Peperoncino:** Dà a Paperino la velocità necessaria a superare a razzo un nemico o ostacolo!
- ④ **1-Up:** Se raccogliete questo oggetto, riceverete un tentativo extra.

Andra skatter och möjänger

- ① **Pengasäck:** Var och en av dessa ger Kalle 500 bonuspoäng.
- ② **Diamant:** Kalle får 2 000 bonuspoäng för varje diamant han lyckas hitta!
- ③ **Peperoni:** Detta kryddstarka mellanmål får Kalle att lägga in övertväxeln och brasa på förbi fiender och hinder i tusen knyck!
- ④ **Extra liv:** Samla på dig såna här för att utöka ditt antal återstående antal försök!

Andere Schatten en Voorwerpen

- ① **Geld Buidel:** Deze leveren Donald 500 bonus punten op.
- ② **Diamant:** Donald krijgt 2 000 bonus punten voor elke diamant die hij vindt!
- ③ **Hete Rode Peper:** Dit pittige hapje laat Donald op een enorm hoge snelheid langs vijanden en hindernissen speren!
- ④ **1-Up:** Grijp dit voorwerp om een extra Leven te krijgen!

Muut aarteet ja esineet

- ① **Rahapussi:** Kukin antaa Akulle 500 bonuspistettä.
- ② **Timantti:** Aku saa 2 000 bonuspistettä kustakin löytämästään timantista!
- ③ **Punainen cayennepippuri:** Tämä tulinen maku-pala lennättää Akun vihollisten ja esteiden yli suurella nopeudella!
- ④ **1-ylös:** Poimimalla tämän esineen saat yhden ylimääräisen yrityksen!

All Aboard!

Rocks, blocks of ice and moving objects in the game can be used to move across dangerous areas. Once Donald jumps on the object, all he has to worry about is keeping his balance until it's time to hop off. Of course, on an adventure-filled island like this, you never know what's waiting at the end of the ride!

Alle an Bord!

Felsen, Eisblöcke und andere sich bewegende Objekte können Sie dazu benutzen, um sich über gefährliche Bereiche tragen zu lassen. Nachdem Donald daraufgesprungen ist, muß er nur noch darauf achten, daß er sein Gleichgewicht nicht verliert. Am Ziel kann er dann einfach wieder abspringen. Allerdings — auf einer Abenteuer-Insel wie dieser weiß man ja nie, was einen am Ende der Fahrt erwartet!

En Route!

Des rochers, des blocs de glace et des objets mobiles sont utilisés dans ce jeu pour vous permettre de vous déplacer dans les zones dangereuses. Une fois que vous avez sauté sur un objet, vous n'avez plus qu'à penser à conserver votre équilibre jusqu'à votre départ. Naturellement, sur une île qui comporte tant d'aventures, vous ne savez jamais ce qui vous attend à l'arrivée.

¡Pasajeros a bordo!

Las rocas, los bloques de hielo y los objetos móviles del juego se pueden utilizar para desplazarse por zonas peligrosas. Cuando Donald salte sobre un objeto, sólo tendrá que preocuparse de mantener el equilibrio hasta el momento de largarse. Por supuesto, en una isla llena de aventuras como ésta, nunca se sabe lo que le espera al final.

A bordo!

Le rocce, i blocchi di ghiaccio ed i vari oggetti mobili che compaiono nel corso del gioco possono essere usati per attraversare aree pericolose. Una volta che Paperino è saltato sull'oggetto, tutto quello che deve fare è mantenere l'equilibrio sino al momento di scendere. Naturalmente, in un'isola come questa, non si sa mai cosa può succedere. Attenzione!

Alle man ombord!

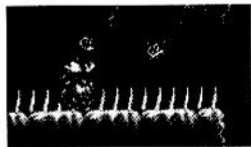
Du kan använda stenar, isblock och andra drivande föremål för att ta dig igenom den ena farliga passagen efter den andra. Så fort Kalle väl tagit sig upp på ett sånt "fordon" behöver han bara se till att hålla balansen tills det är dags att hoppa av. På en äventyrspäckad ö som denna kan det dock vara svårt att veta vad som väntar vid slutet av ökturen!

Allemaal aan Boord!

Rotsen, ijsblokken en bewegende voorwerpen in het spel kunnen gebruikt worden om door gevaarlijke gebieden te komen. Zodra Donald op een voorwerp is gesprongen, hoeft hij alleen nog maar te zorgen dat hij in evenwicht blijft, totdat het tijd is om er weer af te springen. Natuurlijk weet je op een avontureneiland zoals dit, nooit wat je aan de andere kant te wachten staat!

Matkaan!

Kiviä, jäälohkoja ja liikkuvia esineitä voidaan käyttää hyväksi vaarallisten alueiden halki liikuttaessa. Kun Aku hyppää esineen päälle, hänen on vain säilylettävä tasapainonsa kunnes on aika hypätä pois. Tällaisella seikkailuja täynnä olevalla saarella ei tietenkään koskaan tiedä mikä odottaa matkan päässä!



Scrooge Saved? Donald Defeated?

Donald starts out on Amulet Island with three Tries and unlimited Continues. As he makes his way around, he can pick up additional 1-Ups inside Treasure Chests.

Each time Donald loses a Try he returns to the beginning of the Stage he was last in. If Donald has no Tries left, the CONTINUE screen appears. Choose to continue Donald's adventure by selecting **YES** or end the game by selecting **NO**. Move the arrow to your choice with the D-Button and select it with Button 1 or 2. **Note:** You continue the game back at the Amulet Island map with three Tries and all Donald's Life Gems restored. Any areas that have been cleared stay clear.



SCORE 6100
CONTINUE ?
▶ YES NO

Dagobert OK? Donald KO?

Donald beginnt sein Abenteuer auf der Amulett-Insel mit drei Versuchen und einer unbegrenzten Anzahl von Fortsetzungsmöglichkeiten. Auf seiner Rundreise kann er dann zusätzliche 1-Ups einsammeln, die in den Schatztruhen enthalten sind.

Jedesmal wenn Donald einen Versuch einbüßt, muß er zum Anfang der letzten gespielten Runde zurückkehren. Hat er keine Versuche mehr übrig, erscheint der CONTINUE-Bildschirm. Wenn Sie dann **YES** (Ja) wählen, können Sie mit Donalds Abenteuer fortfahren, entscheiden Sie sich für **NO** (Nein), ist das Spiel zu Ende. Bewegen Sie die Pfeilmarkierung mit Hilfe der Richtungstaste zu dem Wort Ihrer Wahl, und bestätigen Sie dies durch Drücken von Taste 1 oder 2. **Hinweis:** Wenn Sie sich für eine Fortsetzung entscheiden, wird das Spiel von der Insel-Landkarte aus fortgesetzt; es stehen Ihnen dann wieder drei Versuche und alle Lebens-Edelsteine von Donald zur Verfügung. Alle Bereiche, die Sie bereits geräumt haben, bleiben geräumt.

Oncle Picsou sauvé? Donald vaincu?

Vous commencez sur l'île au Talisman avec trois vies et un nombre illimité de Continues (possibilités de continuer). Pendant que vous cherchez votre chemin, vous pouvez ramasser des 1-Up supplémentaires dans les malles au trésor.

Chaque fois que vous perdez une vie, vous revenez au début du niveau où vous étiez. Si vous n'avez plus de vies, l'écran CONTINUE (possibilité de continuer) apparaît. Sélectionnez **YES** (oui) pour continuer à jouer ou **NO** (non) pour arrêter. Avec le bouton D, placez la flèche sur votre choix et validez votre sélection avec le bouton 1 ou 2. **Note:** Vous continuez la partie à partir de la carte de l'île avec trois vies et toutes vos pierres de vie. Toutes les zones que vous avez franchies restent acquises.

¿Se salvará Gilito?, ¿perderá Donald?

Donald empezará con tres intentos y un número ilimitado de continuaciones en la Isla del Amuleto. A medida que se desarrolle la acción, podrá hacerse con 1-Ups adicionales incluidos dentro de los cofres del tesoro.

Cada vez que Donald pierda un intento, volverá al principio de la etapa en la que se encontraba. Si no le queda ningún intento, aparecerá la pantalla de CONTINUE (continuación). Si desea continuar la aventura de Donald, seleccione **YES**, y si desea terminar el juego, elija **NO**. Desplace la flecha a su gusto con el botón D y selecciónela con el botón 1 o el 2. **Nota:** Continuará el juego en el mapa de la Isla del Amuleto con tres intentos y todas las Joyas de Vida restablecidas. Las zonas que haya abandonado, seguirán igual.

Lo Zio Paperone è salvo? Oppure Paperino è stato sconfitto?

Paperino alla partenza riceve tre tentativi ed un numero illimitato di continuazioni (Continue). Nel corso del gioco, se è in gamba, può trovare degli 1-Up che valgono un tentativo ciascuno.

Ogni volta che Paperino perde un tentativo, torna all'inizio dell'ultima fase del gioco che ha completato. Se non gli restano più tentativi, lo schermo "CONTINUE" appare. Scegliete **YES** per continuare l'avventura e **NO** per terminarla. Portate la freccia sulla vostra scelta con il pulsante D e finalizzate la scelta col pulsante 1 o 2. **Nota:** Il gioco viene continuato sulla mappa dell'isola dell'Amuleto con tre tentativi e tutto lo vitale. Le aree già superate non devono venire rifatte.

Ska Kalle lyckas ta ner farbror Joakim på jorden?

När Kalle väl kommit iland på Amulettön, har han tre försök och ett obegränsat antal fortsättningsmöjligheter på sig. Han kan också ruffa åt sig en del extra liv, så länge han väljer rätt skattkistor att göra kaffevad av.

Varje gång Kalle blir av med ett försök, hamnar han automatiskt i början av den zon han befann sig i sist. Om han inte har några försök kvar, hamnar Kalle på CONTINUE- (fortsättnings-) skärmen. Välj **YES** (ja) om du vill att Kalle ska fortsätta försöka rådda farbror Joakim, eller **NO** (nej) om du vill sluta spela för den här gången. Flytta pilen till ett av alternativen med hjälp av D-knappen, och mata in ditt val genom att trycka på antingen knapp 1 eller 2. **Obs:** Om du väljer att fortsätta sätts du iland på Amulettön för tre nya, friska försök och alla livskristallerna i behåll. De områden du eventuellt redan klarat av behöver du inte gå dig på igen.

Dagobert Gered? Donald Verslagen?

Donald begint op het Amulet Eiland met drie Levens en hij mag zo vaak als hij wil doorgaan met het spel. Onderweg kan hij extra 1-UP voorwerpen verzamelen, die in Schatkisten te vinden zijn.

Iedere keer als Donald een Leven verliest, gaat hij terug naar het begin van de fase waar hij op het eiland in bezig was. Als Donald geen Levens meer over heeft, verschijnt het CONTINUE scherm. Kies ervoor om door te gaan met het spel door voor **YES** te kiezen of eindig het spel door voor **NO** te kiezen. Plaats de pijl met de R-toets naast jouw keuze en druk daarna op Toets 1 of 2. **Let op:** Wanneer je doorgaat met het spel, keer je weer terug naar het Amulet Eiland met weer drie Levens en al Donald's Levensjuwelen. Gebieden die je al doorgekomen was, hoef je dan niet nog een keer te doen.

Roope pelastettu? Aku voitettu?

Aloitteessaan matkansa amulettisaarella Akulla on kolme yritystä ja rajoittamaton määrä jatkoja. Matkailaan hän voi kerätä lisää 1-ylösaineita aarrearkuista.

Joka kerta yrityksen menettäessään, Aku palaa sen vaiheen alkuun, jolla hän oli viimeksi. Jos Akulla ei ole enää yhtään yritystä jäljellä, jatkoruutu (CONTINUE) tulee näkyviin. Voit jatkaa Akun seikkailua valitsemalla kohdan **YES** tai lopettaa pelin valitsemalla kohdan **NO**. Siirrä nuoli valitsemallesi kohdalle D-painikkeella ja valitse kohta painikkeella 1 tai 2. **HUOM:** Aku jatkaa peiliä amulettisaaren kartalla ja hänellä on taas kolme yritystä ja kaikki elämän helmet. Alueet, joista on jo selvitty, pysyvät tyhjinä.

Uncle Scrooge's Adventure Diary

What luck! I've discovered a map of the island where the legendary Golden Amulet is hidden. According to this book by the famous explorer Dr. Ganderstone, the Golden Amulet is inside a secret shrine. Looks like I'm just about ready to go.

The first thing I have to do when I get to the island is find the four sacred objects. This book doesn't say exactly where they are. And then? Let's see... the legend says "The one who can survive the four tests and find the sacred objects shall gain entrance to the shrine." It also says something about a curse... Huh! Nobody believes in curses these days!

Auszüge aus Onkel Dagoberts Abenteuer- Tagebuch

Welch ein glücklicher Zufall! Nach langem Suchen habe ich die Landkarte der Insel gefunden, auf der das legendäre Goldene Amulett verborgen ist. Der Autor dieses Buchs, der berühmte Forschungsreisende Dr. Gantenstein, vermutet das Goldene Amulett im Innern eines geheimnisvollen Schreins. Mehr brauche ich nicht zu wissen — es kann losgehen!

Nach meiner Ankunft auf der Insel muß ich als erstes die vier geweihten Gegenstände finden. Leider beschreibt das Buch nicht genau, wo sie sich befinden. Und was kommt danach? Mal sehen... die Legende besagt, daß sich "dem, der die vier Prüfungen besteht und die vier geweihten Gegenstände ausfindig macht, der Eingang zum Schrein öffnen wird." Da steht zwar auch etwas über einen Fluch... Unsinn! Daran glaubt heutzutage doch niemand mehr!

Les carnets d'aventure de l'Oncle Picsou

Quelle chance! J'ai découvert une carte de l'île où le Talisman d'Or légendaire est caché. Selon le livre du célèbre explorateur, le Dr. Ganderstone, le Talisman d'or se trouve à l'intérieur d'un temple secret. Je n'ai plus qu'à partir.

La première chose à faire en arrivant sur l'île est de trouver les quatre objets sacrés. Ce livre ne dit pas exactement où ils se trouvent. Et alors? Voyons un peu... La légende dit "Celui qui peut survivre aux quatre épreuves trouver les objets sacrés aura accès au temple", il parle aussi d'un sortilège... Peu importe! Personne ne croit plus à ce genre de sottises de nos jours!

El diario de aventuras del Tío Gilito

¡Qué suerte! He descubierto un mapa de la isla en la que se encuentra escondido el Amuleto de Oro. Según este libro, escrito por el famoso explorador Dr. Ganderstone, el Amuleto de Oro se encuentra escondido en un templo secreto. Yo creo que estoy preparado para partir.

Lo primero que tendré que hacer cuando llegue a la isla será encontrar los cuatro objetos sagrados. Este libro no dice exactamente dónde están. ¿Y después? Veamos... el texto dice "Aquel que sobreviva a las cuatro pruebas y encuentre los objetos sagrados se verá beneficiado con la entrada al templo". También dice algo de una maldición... ¡Tonterías! ¡Hoy día nadie cree en maldiciones!

Il diario di Paperon de' Paperoni

Che fortuna! Ho trovato una mappa dell'Isola dell'Amuleto dove è nascosto l'amuleto d'oro. Il libro del Dr. Ganderstone, il famoso esploratore, dice che l'amuleto è nascosto in un tempio segreto. Lo troverò!

La prima cosa da fare una volta arrivato nell'isola è trovare i quattro oggetti sacri. Il libro non dice esattamente dove sono, ma la leggenda dice che "... colui che sopravviverà alle quattro prove e troverà gli oggetti sacri avrà accesso al tempio". Menziona anche una maledizione. Sciocchezze! Chi crede alle maledizioni?

Farbror Joakims äventyrsdagbok

Snacka om flax! Jag har hittat en karta över den ö där den legendariska Gyllene Amuletten sägs ligga gömd. Enligt den här boken — skriven av doktor Ganderstone, den berömda upptäcktsresanden — ska Den Gyllene Amuletten finnas nånstans inuti ett hemligt tempel. Det är bara att packa och dra!

Det första jag måste göra när jag kommer till ön är att hitta de fyra heliga föremålen, men den här boken talar inte om direkt var jag kan hitta dem... Och sen? Få se nu... så här lyder legenden: "Den som lyckas överleva de fyra prövningarna och hitta de heliga föremålen skall också ges tillgång till templet." Därefter står det något om någon slags förbannelse... Så fånigt! Det finns väl ingen som är så knasig att han tror på förbannelser nuförtiden!

Het Avonturen Dagboek van Oom Dagobert

Wat een gelukje! Ik heb een plattegrond ontdekt van het eiland waar het beroemde Gouden Amulet verborgen is. Volgens dit boek van de beroemde ontdekkingsreiziger Dr. Gladstone, is het Gouden Amulet te vinden in een verborgen heiligdom. Ik denk dat ik daar maar eens een kijkje ga nemen.

Als ik op het eiland aankom, moet ik eerst de vier heilige voorwerpen zien te vinden. In het boek staat niet waar ik die precies kan vinden. En daarna? Eens even kijken... de legende zegt "Degene die de vier tests kan overleven en de heilige voorwerpen vindt, zal toegang krijgen tot het heiligdom." ook staat er iets geschreven over een vloek... Kwats! Wie gelooft er legendarisch nog in vloeken!

Roope-sedän seikkailupäiväkirja

Mikä onni! Olen löytänyt kartan saaresta, jonne on piilotettu maineikas kultainen amuletti. Tämän kuuluisan tutkimusmatkailija Tr. Ganderstonen kirjan mukaan kultainen amuletti on salaisessa temppelissä. Taidanpa lähteä matkaan!

Saarelle päästyäni minun on ensiksi löydettävä neljä pyhää esinettä. Tämä kirja ei kerro niiden tarkkaa sijaintia. Entäpä seuraavaksi? Katsotaanpa...legenda kertoo, että "se, joka selviää hengissä neljästä kokeesta ja löytää neljä pyhää esinettä, saa luvan astua temppeliin". Se sanoo myös jotakin jostakin kirouksesta... Humpuukkia! Kukaan ei nykyään usko kirouksiin!

The Jungle King's Crown

I start my adventure in the jungle. The object I'm looking for is called The Jungle King's Crown. I hope he doesn't mind if I borrow it for a while! According to the map, I have to cross a savanna to get to the jungle. I'll have to watch out for hungry jackals.

The Golden Fang

Very strange indeed! Whoever heard of looking for a fang in the ocean? Anyway, this map shows an old pirate ship. Maybe some of the gold bullion is still in there!

Die Krone des Dschungelkönigs

Mein Abenteuer beginnt im tiefsten Dschungel. Ich bin auf der Suche nach der Krone des Dschungelkönigs, und ich hoffe, daß er nichts dagegen hat, wenn ich sie mir für kurze Zeit ausleihe! Wenn die Karte richtig ist, muß ich zuerst eine Savanne durchqueren, bevor ich zum Dschungel gelange. Da werden wohl einige hungrige Schakale auf mich warten.

Der Goldene Gifftahn

Seltsam, seltsam! Wer hat je davon gehört, daß man einen Gifftahn im Ozean sucht? Wie dem auch sei — laut Karte liegt da unten ein altes Piratenwrack. Vielleicht finde ich bei dieser Gelegenheit sogar noch ein paar guterhallene Goldbarren!

La couronne du roi de la jungle

J'ai commencé mon aventure par la jungle. L'objet que je recherche est la couronne du roi de la jungle. J'espère qu'il me permettra de l'emprunter pendant un petit moment! Je dois traverser la savane pour atteindre la jungle. Je dois faire attention aux chacals affamés.

La dent en or

C'est vraiment très bizarre! Qui a déjà entendu parler d'une dent dans l'océan? Peu importe! La carte indique un vieux navire de pirates. Peut-être y a-t-il encore des lingots d'or dedans!

La corona del rey de la jungla

La aventura empieza en la jungla. El objeto que estoy buscando es la corona del rey de la jungla. Espero que no le moleste si se la lomo prestada durante un rato. Según el mapa, tendré que cruzar la sabana para llegar a la jungla. Tendré que tener mucho cuidado con los hambrientos chacales.

El colmillo de oro

¡Qué extraño! ¿Alguien ha oído hablar de la búsqueda de un colmillo en el océano? De todos modos, este mapa muestra un viejo barco pirata. Puede que todavía se encuentre allí parte del botín de oro.

La corona del re della giungla

Inizio il viaggio dalla giungla. L'oggetto che cerco è la corona del re della giungla. Spero che non si arrabbi se la prendo in prestito. La mappa dice che dopo la savana inizia la giungla. Dovrò fare attenzione agli sciacalli.

La zanna d'oro

Davvero strano! Chi cercherebbe mai una zanna nell'oceano? In ogni caso, la mappa mostra un vecchio galeone pirata. Potrebbe contenere ancora dell'oro!

Djungelkungens Krona

Jag tänker påbörja mitt sökande i djungeln, och det heliga föremål jag letar efter är något som kallas Djungelkungens Krona. Hoppas att han inte tar illa upp om jag lånar den ett litet tag! Enligt den här kartan måste jag ta mig över en vid slätt för att komma in i djungeln. Det betyder väl att jag får se upp för hungriga schakaler.

Den Gyllene Hugglanden

Virrigt värre! Vem har nånsin hört talas om att leta efter en huggland i havet? Joja, hur som helst, den här kartan visar ett gammalt vrakskepp. Om jag går till botten med det hela vore det ju tacksamt om jag kunde hitta några kvarglämda guldfackor!

The Jungle King's Crown

Ik begin mijn avontuur in de jungle. Het voorwerp waar ik naar op zoek ga, wordt "De Kroon van de Oerwoudkoning" genoemd. Ik hoop dat hij het niet erg vindt, als ik die even leen! Volgens de plattegrond moet ik een grasvlakte oversteken om bij de jungle te komen. Ik moet uitkijken voor hongerige jakhalzen.

The Golden Fang

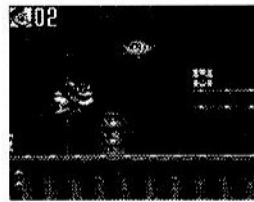
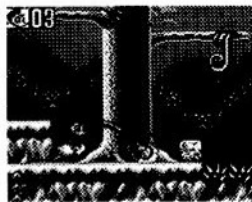
Dat is wel heel erg vreemd! Wie gaat er nou zoeken naar een slagland in de oceaan? Op de plattegrond staat ook een oud piratenschip aangegeven. Misschien is daar nog wel goud in te vinden!

Viidakon kuninkaan kruunu

Aloitän seikkailuni viidakosta. Etsimäni esineen nimi on Viidakon kuninkaan kruunu. Toivon, että kuningas ei välittä, jos lainaan kruunua hetkeksi! Kartan mukaan minun on mentävä savannin halki päästäkseni viidakkoon. Minun on varottava nälkäisiä sakaaleja.

Kultainen hammas

Outo juttu! Pitäisi maku etsiä hammasa merestä? Tässä kartassa näkyy vanha merirasvallaiva. Jospa siinä on yhä kultaharkkoja!



The Jewel Made of Fire

The jewel is supposed to be hidden somewhere inside the island's volcano, and it looks like the volcano is still active. If it erupts while I'm in the caves, I'm going to have more to worry about than singed tail feathers!

The Quill of the Falcon

Judging by this map, the mountains on Amulet Island are very steep. I'd better bring my hiking boots. It says here that there are caves in the mountain as well. And what's this? Abominable Snowmen? I hope the Golden Amulet is worth all this!



Der Juwel des Feuers

Dieses Kleinod soll irgendwo im Innern des Vulkans verborgen sein. Ich vermute aber, daß dieser feuerspeiende Berg noch ziemlich aktiv ist. Wenn er ausbricht, während ich die Höhlen durchschnüffle, werde ich wohl nicht nur mit versengten Schwanzfedern davonkommen!

Die Feder des Falkens

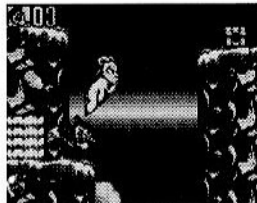
Dieser Karte nach zu urteilen, sind die Berge auf der Amulettinsel ziemlich steil. Da darf ich meine Wanderschuhe also nicht vergessen. Und jede Menge Höhlen scheint es in diesem Berg auch zu geben. Und was ist denn das? Geheimisvolle Schneemenschen? Ich hoffe nur, daß das Goldene Amulett all' diese Mühe wert ist!

Le bijou de feu

Le bijou devrait être caché quelque part dans le volcan de l'île et il semble que le volcan soit toujours actif. S'il entre en éruption pendant que je suis dans les grottes, je vais avoir des sueurs froides! (ou chaudes!).

La plume du faucon

D'après cette carte, les montagnes sur l'île au Talisman sont très pentues. Mieux vaut mettre mes chaussures de randonnée. La carte indique aussi des grottes dans la montagne. Mais, qu'est-ce que c'est? Les abominables hommes des neiges? J'espère que le Talisman d'Or vaut le déplacement!



La joya de fuego

Se supone que la joya está escondida en alguna parte del volcán de la isla, y parece que todavía está activo. Si se produce una erupción mientras esté en el interior de las cuevas, desde luego no va a ser como coser y cantar.

La pluma del halcón

A juzgar por el mapa, las montañas de la Isla del Amuleto son muy escarpadas. Será mejor que me lleve las botas de escalada. Aquí dice que también hay cuevas en las montañas. Pero, ¿qué es esto? ¿Abominables hombres de las nieves? ¡Espero que valga la pena pasar todo esto para conseguir el Amuleto de Oro!

Il gioiello di fuoco

Il gioiello si deve trovare da qualche parte nel vulcano dell'isola, ma il vulcano è sul punto di eruttare. Se erutta mentre sono nelle caverne, sono fritto, o meglio, arrosto.

La piuma del falcone

La mappa dice che le montagne dell'Isola dell'Amuleto sono alte e scoscese. Farò bene a portare gli scarponi da montagna. Dice anche che ci sono caverne sulle montagne e che sono abitate dagli abominevoli uomini delle nevi, gli Yeti! Spero che l'amuleto valga tutto il fastidio che mi sta causando.

Juvelen av Eld

Den här juvelen lär ligga gömd någonstans i äns vulkan, som för övrigt ser ut att vara ganska aktiv. Om den får ett utbrott medan jag famlar omkring i grotterna, så kan jag ju vara glad om jag slipper undan med några svedda stjärttjädrar!

Falkens Vingpenna

Om jag fallar den här kartan rätt, så finns det en del riktigt höga berg på den här lilla ön. Bäst jag packar ner vandringskängorna. Hör står att det även finns en del grottor i bergen. Och vad är nu detta? Skräckinjagande snömän? Man får ju verkligen hoppas att Den Gyllene Amuletten är värt allt besvär!

The Jewel Made of Fire

Het juweel schijnt verborgen te zijn ergens in de vulkaan op het eiland en het lijkt wel of die vulkaan nog actief is. Als de vulkaan tot uitbarsting komt, terwijl ik in de grotten ben, dan loop ik het risico in een hoopje veren te veranderen!

The Quill of the Falcon

Volgens de plattegrond zijn de bergen op het Amulet Eiland nogal steil. Ik denk dat ik daar mijn grote laarzen maar voor aantrek. Ook staan er grotten in de berg aangegeven. En wat is dat? Verschrikkelijke Sneeuwmannen? Ik hoop dat het Gouden Amulet al deze moeite waard is!

Tulesta tehty jalokivi

Jalokiven pitäisi olla piilossa jossakin saaren tulivuoren sisässä, ja näyttää, että tulivuori on yhä toimiva. Jos se purkautuu ollessani luolissa, minun on enemmän ongelmia kuin pelkät kärventyneet pyrstöhöyhenet!

Haukan sulka

Tästä kartasta päätellen amulettisaaren vuoret ovat erittäin jyrkkiä. Parasta ottaa mukaan kunnan lenkkarit. Tässä sanotaan, että vuorissa on myös luolia. Ja mikääs lämä on? Pelottava lumimies? Toivotaan, että kultainen amuletti on kaiken tämän arvoinen!

Into The Shrine...

There are many stories and legends about the perils awaiting those who dare enter the Shrine of the Golden Amulet. Crazy crabs, sinister spiders, gruesome ghosts and fire-breathing stone faces...

Many adventurers have entered the shrine in search of the Golden Amulet — and now Donald must brave these perils to take the amulet back to the island goddess and remove the curse from Uncle Scrooge!

Hinein in den Schrein...

Unzählige Geschichten und Legenden erzählen von den Gefahren, die den Wagemutigen im Schrein des Goldenen Amuletts erwarten: kolossale Killer-Krebse, spukhafte Super-Spinnen, grausame Geister und tyrannische Tempelstatuen...

So mancher Abenteuerer hat den Schrein auf der Suche nach dem Goldenen Amulett betreten — und ihn nie wieder verlassen. Nun muß sich Donald diesen Gefahren stellen, um das Amulett zurück zur Inselgöttin zu bringen. Denn nur dann wird Onkel Dagobert von diesem furchtbaren Fluch befreit, der ihn zum Ballon werden ließ!

Dans le temple...

Il y a de nombreuses histoires et légendes sur les périls qui attendent ceux qui osent entrer dans le temple du Talisman d'Or. Des crabes bizarres, des araignées effrayantes, des fantômes horribles et des visages en pierre respirant du feu...

De nombreux aventuriers sont entrés dans le temple à la recherche du Talisman d'Or — et maintenant vous devez braver ces périls pour remettre le Talisman sur la statue la déesse de l'île et exorciser le sortilège de l'Oncle Picsou.

En el interior del Templo...

Existen muchas historias y leyendas sobre los peligros que acechan a los que osan entrar en el Templo del Amuleto de Oro. Cangrejos locos, arañas siniestras, fantasmas espantosos y caras de piedra que expulsan fuego...

Muchos aventureros han entrado en el Templo en busca del Amuleto de Oro, y ahora le toca el turno a Donald, que deberá enfrentarse a estos peligros para devolver el amuleto a la diosa de la isla y quitar la maldición al Tío Gilito.

Nel tempio...

Si raccontano molte storie e leggende sui pericoli che attendono chi osa entrare nel tempio dell'amuleto d'oro: granchi pazzi, ragni velenosi, fantasmi e facce in pietra che emettono fiamme...

Molti avventurieri sono entrati nel tempio alla ricerca dell'amuleto d'oro, ma ora Paperino deve andare a restituirlo per salvare lo zio Paperone.

Välkommen in i templet...

Många är de sägner och legender som vittnar om de faror som väntar dem som är djärva nog att våga sig in i Den Gyllene Amulettens Tempel. Krigiska krabbar, svindlande spindlar, kusliga spöken och eldsprutande stenansikten...

Många är de äventyrare som trotsat templets förbannelse för att finna Den Gyllene Amulettens — och nu måste även Kalle ta sig an dessa faror för att ge tillbaka amulettens till öns gudinna, och får att befria farbror Joakim från hennes förbannelse!

Binnen in het Heiligdom...

Er worden vele verhalen en legendes verteld over de gevaren die je te wachten staan, als je het Heiligdom van het Gouden Amulet durft te betreden. Gekke krabben, angstaanjagende spinnen, vreselijke spoken en vuurspuwende stenen gezichten...

Vele avonturiers zijn het Heiligdom binnengegaan op zoek naar het Gouden Amulet en nu moet Donald deze gevaren trotseren om het amulet terug te brengen naar de god van het eiland en om Oom Dagobert van de vloek te verlossen!

Temppelein...

On monia kertomuksia ja legendaaja vaaroista, jotka odottavat sitä, joka uskaltaa astua kultaisen amulettin temppelein. Hulluja rapuja, häijyjä hämähäkkejä, pelottavia haamuja ja tulitaskyökyviä kivikasvoja...

Monet seikkailijat ovat menneet temppelein etsimään kultaista amulettia — ja nyt Akun on kohdattava nämä vaarat viedäkseen amulettin takaisin saaren jumalattarelle ja poistettava näin Roope-setästä kohdannut kirous!

Handling This Cartridge

This cartridge is intended exclusively for the Sega Game Gear 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.



①



②



③



④



⑤



⑥



⑦



Handhabung der Spielkassette

Diese Spielkassette dient ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Game Gear.

Umgang und Pflege

- 1 Nicht ins Wasser legen!
 - 2 Nicht biegen!
 - 3 Vor starken Stößen schützen!
 - 4 Nicht an Plätzen mit direkter Sonnenbestrahlung ablegen!
 - 5 Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - 6 Nicht in der Nähe von Wärmequellen ablegen!
 - 7 Zum Reinigen niemals Verdünnern, Benzol o. dergl. verwenden!
- Falls feucht, vor dem Gebrauch trockenwischen.
 - Bei Verschmutzung mit einem weichen, mit Seifenwasser angefeuchteten Tuch abwischen.
 - Nach Gebrauch in der Kassettenschachtel aufbewahren.
 - Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

Manipulation de la cartouche

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le Sega Game Gear 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 précautions 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.

Manipulación de este cartucho

Este cartucho debe utilizarse solamente en el sistema Game Gear de Sega.

Para emplearlo correctamente

- 1 ¡No lo meta en agua!
 - 2 ¡No lo doble!
 - 3 ¡No lo golpee con fuerza!
 - 4 ¡No lo exponga a la luz directa del sol!
 - 5 ¡No lo estrope ni desfigure!
 - 6 ¡No lo ponga cerca de fuentes de calor!
 - 7 ¡No lo exponga a los diluyentes de pintura, bencina, etc.!
- Cuando esté mojado, séquelo completamente antes de utilizarlo.
 - Cuando se ensucie, límpielo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Póngalo en su caja después de utilizarlo.
 - No se olvide de descansar de vez en cuando cuando utilice el juego durante mucho tiempo.

Uso della cartuccia

Questa cartuccia è stata creata esclusivamente per il sistema Sega Game Gear.

Per un uso appropriato

- 1 Non immergerla nell'acqua!
 - 2 Non piegarla!
 - 3 Non sottoporla ad alcun impatto violento!
 - 4 Non esporla alla luce solare diretta!
 - 5 Non danneggiarla o manometterla!
 - 6 Non collocarla vicino a qualsiasi tipo di alta fonte di calore!
 - 7 Non esporla a trielina, benzina ecc.!
- Quando si bagna, asciugarla completamente prima di usarla nuovamente.
 - Quando si sporca, pulirla accuratamente con un panno soffice inumidito di acqua insaponata.
 - Dopo l'uso, riparla nella sua custodia.
 - Se giocate per lungo tempo, riposatevi di tanto in tanto.

Kassettskötsel

Denna spelkassett kan bara spelas i Segas spelmodul Sega Game Gear.

Korrekt kassettskötsel

- 1 Tappa inte kassetten i vatten!
 - 2 Försök inte att böja spelkassetten!
 - 3 Utsätt inte kassetten för hårda stötar!
 - 4 Utsätt inte kassetten för solsken!
 - 5 Var försiktig så att kassetten inte skadas eller blir deformerad!
 - 6 Placera inte kassetten på platser där den utsätts för värme!
 - 7 Använd aldrig lösningsmedel, bensin, o.s.v., för att rengöra kassetten!
- När kassetten har blivit våt: låt kassetten torka helt och hållt innan du sätter i kassetten i spelmodulen.
 - När kassetten blivit smutsig: torka försiktigt kassetten med en trasa som fuktats i tvålsvatten.
 - Efter spelstul: kom alltid ihåg att sätta i kassetten i kassettskåpen.
 - Kom ihåg att då och då vila dig under en långvarig spelsession.

Hoe behandel je deze cassette

Deze cassette is exclusief gemaakt voor het Sega Game Gear System.

Voor juist gebruik

- 1 Houd hem uit de buurt van water!
 - 2 Buig hem niet!
 - 3 Stoot hem nergens tegenaan!
 - 4 Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
 - 5 Beschadig of verdraai hem niet!
 - 6 Leg hem niet in de buurt van hete of gloeiende voorwerpen!
 - 7 Maak hem niet schoon met thinner, benzine enz.!
- Als hij nat wordt, maak hem dan eerst helemaal droog voordat je hem gebruikt!
 - Als hij vuil is, maak hem schoon met een zachte, vochtige doek.
 - Stop hem in zijn hoes als je hem niet gebruikt.
 - Neem af en toe een pauze als je erg lang speelt.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Game Gear järjestelmään.

Oikea käyttö

- 1 Älä kostuta vettä!
 - 2 Älä taivuta!
 - 3 Älä kohtaise voimakkaasti!
 - 4 Älä aseta altiksi suoralle auringon paisteelle!
 - 5 Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumista!
 - 6 Älä aseta minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
 - 7 Älä aseta altiksi tinnerille, bensinille, ym.!
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
 - Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä kankaalla, joka on kostutettu saippuaiseen veteen.
 - Aseta se koteloonsa käytön jälkeen.
 - Pidä huolta siitä, että keskeytät pelin ajoittain, kun pelaat kauan aikaa.

Memo

Memo