

**SEGA**  
PRINTED IN JAPAN



**SEGA**  
**GAME GEAR**

THE LUCKY DIME CAPER  
STARRING **Donald Duck**™

672-0645-50

## 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-Steuerpult 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 Titelbildschirm.
4. Wenn der Titelbildschirm nicht erscheint, stellen Sie den Netzschalter noch einmal auf "OFF". Überprüfen Sie, ob das Steuerpult richtig angeschlossen und 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 einlegen

## 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'unit Game Gear.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo apparir 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 attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

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

**Nota:** Questo gioco 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 rubriksceenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubriksceenen 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 UIT 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 UIT staat voor je er een cassette in stopt 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-laiteeseen.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu tulee esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu 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 Search is On!

Get ready for the scariest adventure ever! Oh, but first, find out how it all began at a birthday party. . .

"Huey, Dewey, Louie, I have a special birthday present for each of you. It's a Lucky Dime!" says Uncle Scrooge as he hands Huey, Dewey and Louie their presents.

"But why three dimes? Why not some toys?" asks Huey.

## Die Suche geht los!

Mache Dich für das gruseligste Abenteuer eh und je bereit! Oh, finde aber zuerst heraus, wie alles auf einer Geburtstagsfeier anfang. . .

"Tick, Trick, Track, ich habe ein spezielles Geburtstagsgeschenk für jeden von Euch. Es ist ein Glückstaler!" sagt Onkel Dagobert, als er Tick, Trick und Track ihre Geschenke überreicht.

"Aber warum drei Taler? Warum nicht ein paar Spielsachen?" fragt Tick.

## En route pour la recherche!

Préparez-vous à vivre la plus effroyable aventure de votre vie! Ah, mais d'abord, découvrez comment tout commença lors d'une fête d'anniversaire. . .

"Riri, Fifi, Loulou, j'ai un cadeau d'anniversaire spécial pour chacun d'entre vous. C'est un sou fétiche!" dit Oncle Picsou alors qu'il tend leurs cadeaux à Riri, Fifi et Loulou.

"Mais pourquoi ces trois sous? Pourquoi pas des jouets?" demande Riri.

## ¡La búsqueda comienza!

¡Prepárate para la aventura más terrorífica de todos los tiempos! Pero primero, descubre cómo todo comenzó en una fiesta de cumpleaños. . .

"Hugo, Paco y Luis, tengo un regalo especial de cumpleaños para cada uno de ustedes. ¡Es una moneda de la suerte!" dice tío Rico al darle a Hugo, Paco y Luis sus regalos.

"¿Pero por qué tres monedas? ¿Por qué no algunos juguetes en vez?" pregunta Hugo.

## La ricerca è cominciata!

Preparati per un'avventura più paurosa che mai! Oh, ma prima devi scoprire l'inizio della storia, ad una festa di compleanno. . .

"Qui, Quo, Qua, Ho un regalo di compleanno speciale per ognuno di voi. E' un cent portafortuna!" dice Paperon de Paperoni porgendo i regali a Qui, Quo e Qua.

"Ma perchè tre cent? Perchè non dei giochi?" chiede Qui.

## Jakten har börjat!

Gör dig beredd på det livsfarligaste äventyret i världshistorien! Visst, ja, det började på ett födelsedagskalas. . .

"Knatte, Fnatte och Tjatte, jag har en speciell födelsedagspresent åt er. Det är en turkrona!" säger Farbror Joakim och ger Knatte, Fnatte och Tjatte deras presenter.

"Vad ska vi med tre kronor till? Varför får vi inga leksaker?" frågar Knatte.

## De Speurtocht is Begonnen!

Bereid je voor op een spannend avontuur! Maar lees nu eerst hoe alles begon op een verjaardagsfeestje. . .

"Kwik, Kwek en Kwak. Ik heb een speciaal kadootje voor jullie. Een geluksdubbeltje!", roept Oom Dagobert en hij geeft Kwik, Kwek en Kwak hun kadootje.

"Waarom drie dubbeltjes? Waarom geen speelgoed?" vraagt Kwik.

## Haku alkaa!

Valmistaudu jännittävämpään seikkailuun mitä olet koskaan kokenut! Niin, mutta ota ensin selvää siitä, kuinka tämä kaikki sai alkunsa erällä syntymäpäivillä. . .

"Hupu, Tupu ja Lupu, minulla on erikoinen syntymäpäivälahja teille jokaiselle. Se on onnenraha!" sanoo Roope-setä, kun hän antaa Hupulle, Tupulle ja Lupulle heidän lahjansa.

"Mutta minkä vuoksi me saamme kolme kolikkoa? Miksei joiakin leikkikaluja?" Hupu kysyy.



The billionaire turns to Huey and replies, "Did I ever tell you that I started with only a dime, my Lucky Dime? Look how wealthy I am now!"

A few hours pass. It's time for Donald and his nephews to say goodbye to Uncle Scrooge.

Suddenly, three ravens descend, grab Huey, Dewey and Louie, along with their Lucky Dimes, and disappear into thin air.

While Donald and Uncle Scrooge freeze in their shoes, overwhelmed by what has taken place in front of their eyes, a dark figure descends and snatches the Lucky Dime from Uncle Scrooge! It's Magica De Spell, the evil sorceress!

Der Milliardär dreht sich zu Tick herum und antwortet: "Habe ich Euch jemals erzählt, daß ich mit nur einem Taler, meinem Glückstaler, angefangen habe? Guck mal, wie wohlhabend ich jetzt bin!"

Ein paar Stunden vergehen. Es ist Zeit für Donald und seine Neffen, sich von Onkel Dagobert zu verabschieden.

Plötzlich stürzen drei Raben hernieder, krallen sich Tick, Trick und Track, zusammen mit ihren Glückstalern und lösen sich in Luft auf.

Während Donald und Onkel Dagobert in ihren Schuhen festfrieren, überwältigt von dem, was sich gerade vor ihren Augen abgespielt hat, stürzt eine dunkle Figur herab und klaut sich den Glückstaler von Onkel Dagobert! Es ist Gundel Gaukley, die böse Zauberin!

Le milliardaire se tourne vers Riri et lui répond, "Est-ce que je t'ai déjà raconté que j'ai commencé avec seulement un sou, mon Sou fétiche? Regarde comme je suis puissant maintenant!"

Quelques heures ont passé. Il est temps pour Donald et ses neveux de dire au revoir à Oncle Picsou.

Soudain, trois corbeaux descendent du ciel, attrapent Riri, Fifi et Loulou, avec leurs sous fétiches, et disparaissent dans les airs.

Alors que Donald et Oncle Picsou sont pétrifiés sur place, accablés par ce qui s'est passé sous leurs yeux, une silhouette noire descend et s'empare du Sou fétiche de l'Oncle Picsou. C'est Miss Tick, la sorcière maléfique!

El multimillonario se vuelve hacia Hugo y le responde, "¿Te conté alguna vez que empecé con sólo una moneda, mi moneda de la suerte? ¡Mira lo rico que soy ahora!"

Unas cuantas horas pasan. Ya es hora de que Donald y sus sobrinos se despidan de tío Rico.

De pronto, tres cuervos descenden de lo alto, cogen a Hugo, Paco y Luis junto con sus monedas de la suerte, y desaparecen por los aires.

Mientras Donald y tío Rico quedan como petrificados, pasmados por lo que acaba de suceder ante sus ojos, una figura oscura descende de lo alto y le quita la moneda de la suerte a tío Rico. Es Magica De Spell, ¡la maléfica hechicera!

Il I millionario si gira verso Qui e risponde: "Non vi ho mai detto che ho cominciato con un solo cent, la mia numero uno portafortuna? Guardate come sono ricco adesso!"

Passa qualche ora. E' ora che Paperino e i nipoti salutino lo zio Paperon de Paperoni.

Improvvisamente scendono tre corvacci, afferrano Qui, Quo e Quà e spariscono nell'aria assieme ai tre cent portafortuna.

Mentre Paperino e Paperon de Paperoni rabbriviscono, sopraffatti da quanto è avvenuto davanti ai loro occhi, scende una figura oscura e ruba la numero uno a Paperon de Paperoni! E' Amelia, la strega malvagia!

Milljardären tittar på Knatte och svarar, "Har jag nånsin berättat att jag började med en enda krona, min turkrona? Och titta hur rik jag är nu!"

Ett par timmar senare. Det är dags för Farbror Kalle och hans brorsöner att säga adjö till Farbror Joakim.

Plötsligt dyker tre korpar ner mot dem, huggar tag i Knatte, Fnatte och Tjatte och försvinner i tomma intet.

Medan Kalle och Farbror Joakim står som fastfrusna, lamslagna av vad som har utspelats mitt framför ögonen på dem, sänker sig en mörk gestalt och snappar åt sig turkronan från Farbror Joakim! Det är Magica de Hex, den ondskefulla haxan!

De multi-miljonair kijkt naar kwik en zegt: "Heb ik jullie wel eens verteld dat ik ook begonnen ben met maar één dubbeltje, mijn Geluksdubbeltje? En kijk eens hoe rijk ik nu ben!"

Er gaan een paar uur voorbij. Donald en zijn neefjes willen net weg gaan bij Oom Dagobert.

Opeens verschijnen er drie raven die Kwik, Kwek en Kwak met hun Geluksdubbeltjes grijpen en in het niets verdwijnen.

Oom Dagobert en Donald blijven stokstijf staan, helemaal geschrokken van wat er net gebeurd is. Dan verschijnt er een duistere figuur die het geluksdubbeltje van Oom Dagobert grijpt! Het is Zwarte Magica, de gemene heks!

Monimiljoonikko kääntyy Hupun puoleen ja vastaa, "Olenko koskaan kertonut teille, että minä itse aloitin omaisuuteni keräämisen omistamalla ainoastaan yhden kolikon, minun onnenrahani? Katsokaas nyt, kuinka varakas olen tänä päivänä!"

Muutama tunti kuluu. Nyt on Aku Ankan ja hänen veljenpoikiensa aika hyvästellä Roope-setää.

Yht'äkkiä kolme korppia laskeutuu, tarttuu kiinni Hupuun, Tupuun ja Lupuun sekä heidän onnenrahoihinsa ja katoavat kuin tuhka tuuleen.

Ja samalla, kun Aku Anka ja Roope-setä jähmettyvät kenkiinsä, hämmästyneenä heidän silmiensä edessä tapahtuvista asioista, eräs tumma olento laskeutuu ja nappaa onnenrahan myös Roope-setältä! Se on Milla Magia, paha noita!

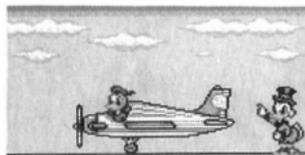


"Hee, hee, heee!" shrieks Magica. "Scrooge's Lucky Dimes are mine, at last! I'll use them to become the richest person in the world!" Then she vanishes.

Uncle Scrooge is worried to death — about the boys and his dimes — he's even promising Donald a reward for their safe return. Join Donald and search for the captured nephews and the Lucky Dimes. Pick up useful gadgets and items along the way as you tackle oncoming baddies in six treacherous lands. Then enter Magica's haunted castle, where you'll come face to face with the evil sorceress herself! She has the last dime — Uncle Scrooge's old Number One. Only Donald and you can win it back! Good luck!

"Hää, hää, häää!" kreischt Gundel. "Bettlerchens Glückstaler gehören endlich mir! Ich werde sie benutzen, um der reichste Mensch auf der Welt zu werden!" Dann verschwindet sie.

Onkel Dagobert ist zu Tode besorgt — um die Jungen und um seine Taler — er hat Donald sogar eine Belohnung für ihre sichere Rückkehr versprochen. Schließe Dich Donald an, und suche die gefangenen Neffen und die Glückstaler. Sammle nützliche Teilchen und Gegenstände auf Deinem Weg auf, während Du entgegenkommende Bösewichte in sechs heimtückischen Ländern angreifst. Gehe dann in Gundels spukendes Schloss, wo Du Angesicht zu Angesicht auf die böse Zauberin selbst treffen wirst! Sie hat den letzten Taler — Onkel Dagoberts alte Nummer Eins. Nur Donald und Du können ihn zurückgewinnen! Viel Glück!



"Hi, hi ,hiiii!" ricane Miss Tick. "Les Sous fétiches de Picsou sont à moi, enfin! Je les utiliserai pour devenir la personne la plus riche au monde!" Puis elle disparaît.

Oncle Picsou est mort d'inquiétude — pour les garçons et pour ses sous — il a même promis une récompense à Donald pour leur retour. Rejoignez Donald et partez à la recherche des neveux capturés et des Sous fétiches. Ramassez des gadgets et des objets utiles sur votre chemin alors que vous abattez les ennemis qui vont sur vous dans six régions dangereuses. Pénétrez ensuite dans le château hanté de Miss Tick, où vous tomberez face à face avec la sorcière maléfique elle-même! Elle possède le dernier sou — le Premier de l'Oncle Picsou. Seuls Donald et vous pouvez le ramener! Bonne chance!

"¡Hee, hee, hee!" grita Magica. "¡Las monedas de la suerte de Rico son mías, al fin! ¡Las usaré para convertirme en la persona más rica del mundo!" Luego, la bruja desaparece.

Tío Rico está muy preocupado por los niños y sus monedas. Incluso le ha prometido a Donald una recompensa por el seguro retorno de los sobrinos. Únete a Donald en la búsqueda de los sobrinos capturados y de las monedas de la suerte. Recoge artículos útiles a lo largo del camino, y enfréntate a las malvadas criaturas en seis peligrosos ter ritorios. Luego, entra al castillo embrujado de Magica, donde te encontrarás cara a cara con la maléfica hechicera. Ella tiene la última moneda — la vieja número uno de tío Rico. ¡Solo Donald y tú pueden recuperarla! ¡Buena suerte!

"Hi, hi, hi!!" urla Amelia. "I cent portafortuna di Paperon de Paperoni sono miei, finalmente! Li userò per diventare la persona più ricca al mondo!" Poi sparisce.

Paperon de Paperoni è spaventato a morte — sia per i ragazzi che per i cent — promette addirittura una ricompensa a Paperino se li riesce a ritrovare sani e salvi. Unisciti a Paperino e cerca i nipoti rapiti e i cent portafortuna. Raccogli gli oggetti che trovi per strada afferrando i cattivi in sei terre infide. Poi entra nel castello di Amelia, infestato dagli spettri, dove ti troverai faccia a faccia con la malvagia strega in persona! Lei ha l'ultimo cent — la numero uno di Paperon de Paperoni. Solo tu e Paperino potete riprenderla! Buona Fortuna!

"Ha, ha, haaa!" skriker Magica. "Äntligen är Joakims turkronor mina! Nu när jag har dem ska jag bli rikast i hela världen!" Sen försvinner hon.

Farbror Joakim är skräckslagen — för knattarnas och sina turkronors skull — och han lovar tom. Kalle en belöning om han hämtar tillbaka dem. Slå dig ihop med Kalle och leta rätt på hans kidnappade brorsöner och turkronorna. Plocka upp användbara hjälpmedel på vägen medan du slåss mot attackerande banditer i sex förrådiska landskap. Ta dig till sist in i Magicas förhåxade slott där du ställs öga mot öga med den ondskefulla häxan själv! Hon har den sista turkronan — Farbror Joakims gamla Nummer Ett. Bara du och Kalle kan rädda den! Lycka till!

"Ha, Ha, Haaa!", schreeuwt Magica. "Dagobert's geluksdubbeltjes zijn nu eindelijk allemaal van mij! Nu kan ik heel rijk worden!" Ineens is ze verdwenen.

Oom Dagobert is ten einde raad — vanwege de neefjes en zijn dubbeltje — hij belooft Donald zelfs een beloning als hij ze terug kan halen. Ga op pad met Donald om de jongens en de dubbeltjes te redden. Reis door zes gevaarlijke landen en verzamel onderweg verschillende voorwerpen waarmee je de rare vijanden kunt verslaan. Ga als laatste Magica's betoverde kasteel binnen waar je het tegen haar op moet nemen! Zij heeft het laatste dubbeltje — het dubbeltje van Oom Dagobert. Jij en Donald zijn de enigen die hem terug kunnen halen. Veel geluk!

"Hih, hih, hiih!" kiljuu Milla Magia. "Roopen onnenrahat ovat viimeinkin minun hallussani! Käytän niitä sillä tavalla, että minusta tulee maailman rikkain henkilö!" Tämän jälkeen hän katoaa.

Roope-setä on erittäin huolissaan — pojista sekä hänen onnenrahastaan — niin huolissaan, että hän jopa lupaa palkita Akua, jos hän voi saada heidät turvallisesti takaisin kotiin. Liity Akun mukaan ja auta häntä vangittujen veljenpoikien sekä onnenrahojen etsinnässä. Poimi hyödyllisiä tavaroita ja kohteita matkan aikana samanaikaisesti, kun kamppaillet kohtaamiasi ilkimyksiä vastaan kuudessa vaarallisessa maassa. Mene sen jälkeen Milla Magian kummituslinnaan, jossa kohtaat tämän pahan noidan kasvot vastakkain! Hänellä on hallussaan viimeinen kolikko — Roope-sedän ensimmäinen, vanha kolikko. Ainoastaan Aku ja sinä kykenette yhdessä voittamaan sen takaisin! Onnea matkaan!

## Take Control!

To help Donald get back the Lucky Dimes and rescue his three nephews, learn how to use the Control Pad before you start playing.

### ① Directional Button (D-Button)

- Press up or down to move the arrow from one selection to another on the Stage Select screen.
- Press left or right to move Donald.
- Press up to get Donald through a door.
- Press down to make Donald "duck."

### ② Start Button

- At the Story screens, press to skip to the Title screen.
- Press at the Title screen to start the game.
- Press to pause the game; press again to resume play.

## Übernimm die Kontrolle!

Um Donald zu helfen, die Glückstaler zurückzubekommen und seine drei Neffen zu befreien, mußt Du lernen, wie man das Kontrollbord bedient, bevor Du mit dem Spielen beginnst.

### ① Richtungs-Taste (D-Taste)

- Drücke hoch oder herunter, um den Pfeil von einer Auswahl zu der anderen auf dem Ebenenwahl-Schirm zu bewegen.
- Drücke links oder rechts, um Donald zu bewegen.
- Drücke hoch, um Donald durch eine Tür zu bewegen.
- Drücke herunter, damit Donald sich duckt.

### ② Start-Taste

- Drücke bei dem Story-Bildschirm, um die Titelbildschirme zu überspringen.
- Drücke bei den Titelbildschirmen, um das Spiel zu beginnen.
- Drücke, um das Spiel zu stoppen; drücke noch einmal, um weiterzuspielen.

## Prenez les commandes!

Pour aider Donald à ramener les sous fétiches et sauver ses trois neveux, apprenez comment utiliser le Control Pad avant de commencer à jouer.

### ① Touche directionnelle (Touche D)

- Appuyez vers le haut ou vers le bas pour déplacer la flèche d'une sélection à l'autre à l'écran de sélection de niveau (Stage Select).
- Appuyez vers la gauche ou vers la droite pour faire bouger Donald.
- Appuyez vers le haut pour faire passer Donald par une porte.
- Appuyez vers le bas pour que Donald se baisse.

### ② Touche Start

- A l'écran de narration, appuyez pour sauter l'écran de titre.
- Appuyez à l'écran de titre pour commencer le jeu.
- Appuyez pour mettre le jeu en pause; appuyez de nouveau pour reprendre le jeu.

## ¡Toma control!

Para ayudar a Donald a recuperar las monedas de la suerte y a rescatar a sus tres sobrinos, aprende a usar el panel de control antes de comenzar a jugar.

### ① Botón direccional (botón D)

- Presiona la parte superior o inferior de este botón para mover la flecha de una selección a otra en la pantalla de selección de etapa (Stage Select).
- Presiona la parte izquierda o derecha de este botón para mover a Donald.
- Presiona la parte superior de este botón para hacer que Donald entre o salga por una puerta.
- Presiona la parte inferior de este botón para hacer que Donald se agache.

### ② Botón de comienzo

- Cuando estés en las pantallas de relato (Story), presiona este botón para avanzar a la pantalla de título (Title).
- Estando en la pantalla de título (Title), presiona este botón para iniciar el juego.
- Presiona este botón para hacer una pausa en el juego; presionalo de nuevo para reanudar el juego.

## Assumi il comando!

Per aiutare Paperino a riprendere i cent portafortuna e salvare i tre nipoti, impara come si usa la console di comando prima di iniziare a giocare.

### ① Tasto direzionale (Tasto D)

- Premilo verso l'alto o il basso per spostare la freccia da una selezione all'altra nello schermo di selezione della fase.
- Premilo verso sinistra o destra per spostare Paperino.
- Premilo verso l'alto per far passare Paperino per una porta.
- Premilo verso il basso per far chinare Paperino.

### ② Tasto Start

- Negli schermi della storia, premilo per passare allo schermo del titolo.
- Premilo allo schermo del titolo per iniziare il gioco.
- Premilo per fare una pausa; ripremilo per riprendere il gioco.

## Sätt igång!

Lär dig hur kontrollpanelen fungerar innan du börjar spela så att du kan hjälpa Kalle ta tillbaka turkronorna och rädda sina tre brorsöner.

### ① Riktningstangent (D-tangent)

- Tryck upp eller ner för att flytta pilen från ett alternativ till nästa på nivåskärmen.
- Tryck höger eller vänster för att styra Kalle.
- Tryck upp när Kalle ska gå igenom en dörr.
- Tryck ner när du vill att Kalle ska ducka.

### ② Starttangent

- Tryck för att hoppa till titelskärmen från storyskärmarna.
- Tryck för att börja spela när titelskärmen visas.
- Tryck för att göra en paus i spelet. Tryck en gång till för att fortsätta spela.

## De Besturing!

Om Donald te kunnen helpen de neefjes te redden en de dubbeltjes terug te halen, moet je eerst weten hoe de toetsen van de controller werken.

### ① Richting Toets (R-toets)

- Druk op omhoog of omlaag om de pijl te verplaatsen op het Gebied Keuzescherf.
- Druk op links of rechts om Donald te verplaatsen.
- Druk op omhoog om Donald door een deur te laten lopen.
- Druk op omlaag om Donald te laten bukken.

### ② Start Toets

- Druk hierop bij het verhaal om naar het Titelscherf te gaan.
- Druk hierop op het Titelscherf om het spel te starten.
- Druk hierop om te pauzeren tijdens het spel. Druk nog een keer om weer verder te gaan.

## Ota ohjaimet käsiin!

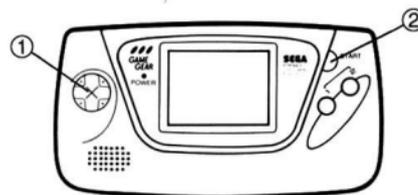
Opettele ensin ohjauslaipan käyttö, ennenkuin aloitat pelaamisen, jotta pystyt auttamaan Akua onnenrahojen hakemisessa sekä hänen kolmen veljenpoikansa pelastamisessa.

### ① D-johdatuspainike (D-painike)

- Paina ylöspäin tai alaspäin, kun haluat siirtää nuolen yhdestä vaihtoehdosta toiseen asteen valintakuvaruudussa (Stage Select).
- Paina vasemmalle tai oikealle, kun haluat siirtää Akua.
- Paina ylöspäin, kun haluat Akun menevän oven läpi.
- Paina alaspäin, kun haluat Akun kumartavan.

### ② Aloituspainike

- Paina tarinakuvaruutujen aikana, jos haluat siirtyä suoraan otsikkokuvaruutuun.
- Paina otsikkokuvaruudussa, kun haluat aloittaa pelin.
- Paina, kun haluat keskeyttää pelin väliaikaisesti; paina uudelleen, jotta peli jatkuu.



### ③ Button 1

- Press to continue from the Stage Select screen.
- Press to make Donald swing a Hammer or throw Flying Disks (if he has either one). If you press Button 1 while holding the D-Button up, Donald will throw the Flying Disks up.

### ④ Button 2

- Press to continue from the Stage Select screen.
- Press to make Donald jump. (Donald can attack baddies by jumping on them, too.)
- Press repeatedly to keep Donald afloat.

### ③ Taste 1

- Drücke, um bei dem Ebenwahl-Schirm weiterzukommen.
- Drücke, um Donald einen Hammer schwingen oder Flugscheiben schmeißen zu lassen (wenn er eines der beiden besitzt). Wenn Du Taste 1 drückst, während Du die D-Taste herauf drückst, wird Donald die Flugscheiben nach oben werfen.

### ④ Taste 2

- Drücke, um bei dem Ebenwahl-Schirm weiterzukommen.
- Drücke, um Donald springen zu lassen. (Donald kann Bösewichte auch angreifen, indem er auf sie heraufspringt.)
- Drücke öfter, um Donald Über Wasser zu halten.

### ③ Bouton 1

- Appuyez pour continuer à partir de l'écran de sélection de niveau (Stage Select).
- Appuyez pour que Donald utilise un marteau ou envoie un disque volant (s'il possède l'un des deux). Si vous appuyez sur le Bouton 1 pendant que vous maintenez la touche-D enfoncée vers le haut, Donald envoie les disques volant vers le haut.

### ④ Bouton 2

- Appuyez pour continuer à partir de l'écran de sélection de niveau (Stage Select).
- Appuyez pour faire sauter Donald. (Donald peut aussi attaquer les ennemis leur sautant dessus.)
- Appuyez répétitivement pour maintenir Donald à la surface.

### ③ Botón 1

- Presiona este botón para continuar desde la pantalla de selección de etapa (Stage Select).
- Presiona este botón para hacer que Donald se defienda de sus enemigos con el martillo o para que les arroje discos voladores (si es que tiene alguno de estos artículos). Si presionas el botón 1 mientras mantienes oprimido la parte superior del botón D, Donald arrojará los discos voladores hacia arriba.

### ④ Botón 2

- Presiona este botón para continuar desde la pantalla de selección de etapa (Stage Select).
- Presiona este botón para hacer que Donald salte. (Donald también puede atacar a los malos saltando sobre ellos.)
- Presiona repetidamente este botón para mantener a Donald a flote.

### ③ Tasto 1

- Premilo per continuare dallo schermo di selezione della fase.
- Premilo per far scagliare a Paperino il martello oppure i dischi volanti (se ne ha). Se premi il tasto 1 tenendo premuto verso l'alto il tasto D, Paperino scaglierà i dischi volanti verso l'alto.

### ④ Tasto 2

- Premilo per continuare dallo schermo di selezione della fase.
- Premilo per far saltare Paperino. (Paperino può attaccare i cattivi anche saltandoci sopra.)
- Premilo ripetutamente tenere a galla Paperino.

### ③ Tangent 1

- Tryck för att börja om från nivåskärmen.
- Tryck för att låta Kalle svinga sin hammare eller kasta flygande skivor (om han har något av föremålen). Trycker du på tangent 1 samtidigt som du trycker upp på D-tangenten kastar Kalle de flygande skivorna uppåt.

### ④ Tangent 2

- Tryck för att börja om från nivåskärmen.
- Tryck för att låta Kalle hoppa. (Kalle kan anfalla banditerna genom att hoppa på dem.)
- Tryck flera gånger för att hålla Kalle flytande.

### ③ Toets 1

- Druk hierop om verder te gaan na het Gebied Keuzescherm.
- Druk hierop om Donald een frisbee of een hamer te laten gooien (als hij er een heeft). Als je op omhoog op de R-toets drukt terwijl je op toets 1 drukt, gooit Donald de frisbee omhoog.

### ④ Toets 2

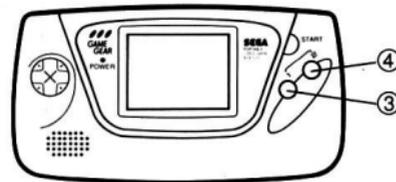
- Druk hierop om verder te gaan na het Gebied Keuzescherm.
- Druk hierop om Donald te laten springen. (Donald kan de vijanden ook aanvallen als hij springt.)
- Druk hierop om Donald te laten zwemmen.

### ③ Painike 1

- Paina, kun haluat jatkaa asteen valintakuvaruudusta lähtien.
- Paina, kun haluat Akun heittävän lentäviä levyjä (jos hänellä on jompi kumpi näistä). Jos painat painiketta 1 samanaikaisesti, kun pidät D-johdatuspainiketta ylhäällä, Aku heittää lentäviä levyjä ylöspäin.

### ④ Painike 2

- Paina, kun haluat jatkaa asteen valintakuvaruudusta lähtien.
- Paina, kun haluat Akun hyppävän. (Aku voi hyökätä ilkimyksen kimppuun myös hyppämällä niiden päälle.)
- Paina kerta toisensa perään, kun haluat Akun kelluvan.



## Getting Started

Read the story screens to find out how Magica De Spell stole the Lucky Dimes and captured Huey, Dewey and Louie. (Or press Start to skip the screens.) At the Title screen, press Start to see the Stage Select screen.

The Stage Select screen is a map that shows Donald and you where the captured nephews and the Lucky Dimes are. (The map for the stolen Lucky Dimes won't appear until Donald rescues all three of his nephews.) Press the D-Button up or down to move the arrow to where you want to go, then press Button 1 or 2.



## Es geht los

Lese die Story-Schirme, um herauszufinden, wie Gündel Gaukley die Glückstaler gestohlen hat und Tick, Trick und Track gefangen nahm. (Oder drücke Start, um die Schirme zu überspringen.) Drücke Start beim Titelbildschirm, um zum Ebenenwahl-Schirm zu gelangen.

Der Ebenenwahl-Schirm ist eine Karte, die Donald und Dir zeigt, wo sich die gefangenen Neffen und die Glückstaler befinden. (Die Karte mit den gestohlenen Glückstalern erscheint nicht, bis Donald alle drei seiner Neffen gerettet hat.) Drücke die D-Taste herauf oder herunter, um den Pfeil dort hinzubewegen, wo Du hin willst, dann drücke Taste 1 oder 2.

## Début du jeu

Lisez les écrans de narration pour savoir comment Miss Tick a volé les Sous fétiches et capturé Riri, Fifi et Loulou. (Ou appuyez sur Start pour sauter les écrans.) A l'écran de titre, appuyez sur Start pour voir l'écran de sélection de niveau (Stage Select).

L'écran de sélection de niveau (Stage Select) est une carte qui indique à Donald et à vous où les neveux capturés et les Sous fétiches se trouvent. (La carte des Sous fétiches volés n'apparaît pas tant que Donald n'a pas sauvé ses trois neveux.) Appuyez sur la touche-D vers le haut ou vers le bas pour déplacer la flèche à l'endroit où vous voulez aller, puis appuyez sur le Bouton 1 ou 2.

## Para comenzar

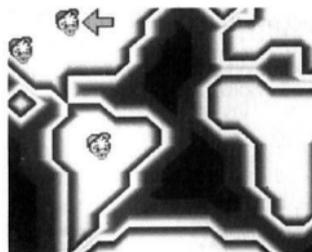
Lee las pantallas de relato para descubrir cómo Magica De Spell se robó las monedas de la suerte y cómo capturó a Hugo, Paco y Luis. (También podrás presionar el botón de comienzo (Start) para pasar por alto las pantallas.) Cuando estés en la pantalla de título (Title), presiona el botón de comienzo (Start) para pasar a la pantalla de selección de etapa (Stage Select).

La pantalla de selección de etapa (Stage Select) es un mapa que les muestra a Donald y a ti dónde se encuentran los sobrinos capturados y las monedas de la suerte. (El mapa de las monedas robadas no aparecerá hasta que Donald haya rescatado a sus tres sobrinos.) Presiona la parte superior o inferior del botón D para colocar la flecha en el lugar al que deseas ir, y presiona luego el botón 1 o 2.

## Preparativi

Leggi gli schermi della storia per scoprire come Amelia ha rubato i cent portafortuna e catturato Qui, Quo e Qua. (Oppure premi Start per saltare gli schermi.) Allo schermo del titolo, premi Start per visualizzare lo schermo di selezione della fase.

Lo schermo di selezione della fase è costituito da una cartina che fa vedere a Paperino e a te dove si trovano i nipoti rapiti e i cent portafortuna. (La cartina dei cent portafortuna non apparirà finché Paperino non avrà salvato tutti e tre i nipoti.) Premi il tasto D verso l'alto o il basso per spostare la freccia dove vuoi andare, poi premi il tasto 1 o 2.



## Själva spelet

Läs storyskärmarna om du vill veta hur Magica De Hex stal turkronorna och kidnappade Knatte, Fnatte och Tjatte. (Eller tryck på Start om du vill hoppa över skärmarna.) När titelskärmens visas trycker du på Start för att gå till nivåskärmerna.

Nivåskärmerna är en karta som visar Kalle och dig var de tillfångatagna brorsönerna och turkronorna är. (Kartan för de stulna turkronorna syns inte förrän Kalle har räddat alla sina tre brorsöner.) Tryck upp eller ner på D-tangenten för att flytta pilen dit du vill gå och tryck sen på tangent 1 eller 2.

## Het spel starten

Lees eerst het verhaal om te weten te komen hoe Magica de geluksdubbeltjes heeft gestolen en Kwik, Kwek en Kwak heeft ontvoerd. (Of druk op de Start Toets om dit over te slaan.) Druk bij het Titelscherm op de Start Toets om het Gebied Keuzescherm te zien.

Op de kaart op het Gebied Keuzescherm kunnen jij en Donald zien waar de gevangen neefjes en de dubbeltjes zijn. (Je ziet pas waar de dubbeltjes zijn als Donald alle drie de neefje heeft gered.) Druk op omhoog of omlaag op de R-toets om de pijl bij het gebied te zetten waar je heen wilt gaan en druk dan op toets 1 of 2.

## Aloituis

Lue tarinakuvauudut, jotta saat selville kuinka Milla Magia on varastanut onnenrahat ja vanginnut Hupun, Tupun ja Lupun. (Tai paina aloituspainiketta, jotta siirryt näiden kuvauutujen ohii.) Paina aloituspainiketta otsikkokuvaruudussa, jotta voit nähdä asteen valintakuvaruudun.

Asteen valintakuvaruutu on kartta, josta Aku ja sinä voitte nähdä, missä vangitut veljenpojat sekä onnenrahat ovat. (Varastettujen onnenrahojen kartta ei ilmesty esiin, ennenkuin Aku on onnistunut pelastamaan kaikki kolme veljenpoikaansa.) Paina D-johdatuspainiketta ylöspäin tai alaspäin, kun haluat siirtää nuolen siihen paikkaan, jonne haluat mennä ja paina sen jälkeen painiketta 1 tai 2.

Before you begin each stage, the Status screen appears. This screen shows you the following information:

- ① Stage number
- ② The number of players left
- ③ Your score

### Will Donald Make It?

As you play the game, keep your eye on the upper left corner of the screen. The diamond shapes show how many extra lives Donald has left. Every time Donald is hurt, he loses a life. Picking up a Star gives Donald life. (See *Stars* under *Donald's Items* on page 22.)

- ① Donald's Extra Lives



Bevor Du jede Ebene beginnst, erscheint der Status-Schirm. Dieser Schirm zeigt Dir die folgenden Informationen:

- ① Nummer der Ebene
- ② Die Anzahl der Spieler, die Du noch übrig hast.
- ③ Deine Punktzahl

### Wird Donald es schaffen?

Während Du spielst, richte ein Auge auf die obere linke Ecke des Schirmes. Die Karoformen zeigen, wie viele Extraleben Donald noch hat. Jedes Mal, wenn Donald verletzt wird, verliert er ein Leben. Wenn er einen Stern aufammelt, gibt er Donald ein Leben. (Siehe *Sterne* unter *Donalds Gegenstände* auf Seite 22.)

- ① Donalds Extraleben

Avant de commencer chaque niveau, l'écran de statut (Status) apparaît. Cet écran vous indique les informations suivantes:

- ① Numéro du niveau
- ② Le nombre de joueurs restants
- ③ Votre score

### Donald y parviendra-t-il?

Pendant le jeu, gardez un oeil dans le coin supérieur gauche de l'écran. Les diamants indiquent combien il reste de vies supplémentaires à Donald. Chaque fois que Donald est touché, il perd une vie. Ramasser une étoile donne une vie à Donald. (Voir *Etoiles* dans les *Objets de Donald* à la page 22.)

- ① Les vies supplémentaires de Donald

Antes de que inicies cada etapa, la pantalla Status aparecerá. Esta pantalla te proporcionará la siguiente información:

- ① Número de la etapa
- ② El número de jugadores que te quedan
- ③ Tu puntaje

### ¿Podrá Donald lograrlo?

Durante el juego, observa la esquina superior izquierda de la pantalla. Las formas de diamante te indican cuántas vidas adicionales le quedan a Donald. Donald perderá una vida cada vez que sea herido. Si recoge una estrella, Donald ganará una vida. (Consulta *Estrellas* en la sección *Los artículos de Donald* en la página 22.)

- ① Las vidas adicionales de Donald

Prima di iniziare ogni fase, appare lo schermo dello stato. Questo schermo ti fornisce le seguenti informazioni:

- ① Numero della fase
- ② Numero di vite rimaste
- ③ Punteggio

### Ce la farà Paperino?

Giocando, tieni sotto controllo l'angolo superiore sinistro dello schermo. I diamanti indicano quante vite supplementari restano a Paperino. Ogni volta che Paperino viene ferito, perde una vita. Se raccogli una stella Paperino vince una vita. (Vedi la sezione *Stelle* negli *Oggetti di Paperino* a pag. 23.)

- ① Vite supplementari di Paperino

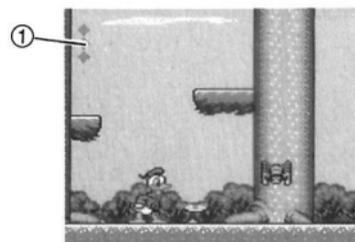
Statusskärmen visas innan du börjar varje nivå. Den här skärmen ger dig följande information:

- ① Nivåns nummer
- ② Antal spelare kvar
- ③ Din poäng

### Har Kalle någon chans?

Håll ett öga på skärmens övre vänstra hörn medan du spelar. Diamantmönstren talar om hur många extraliv Kalle har kvar. Varje gång Kalle blir skadad förlorar han ett liv. Plockar han upp en stjärna får Kalle ett extraliv. (Se *Stjärnor* under *Kalles föremål* på sid. 23.)

- ① Kalles extraliv



Voordat je met een gebied begint, zie je het Status Scherm. Op dit scherm zie je de volgende dingen:

- ① Gebied nummer
- ② Aantal overgebleven Levens
- ③ Jouw score

### Haalt Donald het?

Tijdens het spel moet je de linker bovenhoek van het scherm goed in de gaten houden. De diamantfiguurtjes geven aan hoeveel levens Donald nog heeft. Elke keer als Donald geraakt wordt, verliest hij een leven. Als je sterren oppakt, krijgt Donald een extra leven. (Zie *Sterren* bij *Donald's Voorwerpen* op pagina 23.)

- ① Donald's Extra Levens

Status-kuvaruutu ilmestyy esiin ennen kunkin asteen aloittamista. Tästä kuvaruudusta voit saada seuraavia tietoja:

- ① Asteen numero
- ② Jäljellä olevien pelaajien lukumäärä
- ③ Sinun pistemääräsi

### Onnistuuko Aku tässä tehtävässä?

Kun pelaat peliä, pidä silmällä kuvaruudun vasempaa ylänurkkaa. Timanttihahmotukset osoittavat, kuinka monta lisä-elämää Akulla on jäljellä. Aku menettää yhden elämän joka kerta, kun hän loukkaantuu. Aku saa yhden elämän, kun hän poimii yhden tähden. (Ks. *Tähdet* kappaleessa *Akun kohteet*, sivulla 23.)

- ① Akun lisä-elämät

**Note:** You start off a new stage with only one extra life regardless of how many Stars you have picked up in the previous stage.

When you clear a stage, the Stage Clear screen appears. This screen shows you the following information:

- ① Stage number
- ② Life Bonus: The number of lives you have left when you clear a stage multiplied by 1,000 is added to your score.
- ③ Your score

**Hinweis:** Du beginnst eine neue Ebene mit nur einem Extraleben, egal wie viele Sterne Du in der vorherigen Ebene aufgesammelt hast.

Wenn Du eine Ebene geräumt hast, erscheint der Ebenenräum-Schirm. Dieser Schirm zeigt Dir die folgenden Informationen:

- ① Nummer der Ebene
- ② Lebensbonus: Die Anzahl Leben, die Du noch hast, wenn Du eine Ebene räumst, mit 1 000 multipliziert, wird zu Deiner Punktzahl dazu gerechnet.
- ③ Deine Punktzahl

**Remarque:** Vous commencez un nouveau niveau avec seulement une vie supplémentaire indépendamment du nombre d'étoiles que vous avez ramassé au niveau précédent.

Lorsque vous terminez un niveau, l'écran de fin de tableau (Stage Clear) apparaît. Cet écran vous indique les informations suivantes:

- ① Numéro du niveau
- ② Bonus de vie: Le nombre de vies restantes lorsque vous terminez un niveau multiplié par 1 000 est ajouté à votre score.
- ③ Votre score.

**Nota:** Cada nueva etapa la inicias con sólo una vida adicional, independientemente de cuántas estrellas hayas recogido en la etapa anterior.

Cuando completes una etapa, la pantalla de fin de etapa (Stage Clear) aparecerá. Esta pantalla te entregará la siguiente información:

- ① Número de la etapa
- ② Bonificación de vidas: El número de vidas que te quedan al finalizar la etapa, multiplicado por 1.000, será agregado a tu puntaje.
- ③ Tu puntaje

**Nota:** Ogni nuova fase comincia con una vita supplementare, a prescindere da quante stelle avevi raccolto nella fase precedente.

Quando superi una fase, appare lo schermo di completamento della fase. Questo schermo ti fornisce le seguenti informazioni:

- ① Numero della fase
- ② Bonus delle vite: Il numero di vite che ti rimangono alla fine di ogni fase viene moltiplicato per 1.000 e aggiunto al punteggio.
- ③ Punteggio

**Obs:** Du börjar en ny nivå med bara ett extraliv, oberoende av hur många stjärnor du plockade upp på förra nivån.

Nivåskärmen visas när du är klar med en nivå. Skärmen visar följande information:

- ① Nivånummer
- ② Livbonus: Antal liv du har kvar när du lämnar nivån multiplicerat med 1 000 läggs till din poäng.
- ③ Din poäng

**Let op:** Bij het begin van elk gebied krijg je maar één extra leven, onafhankelijk van hoeveel sterren je in het vorige gebied hebt gepakt.

Als je een gebied af hebt gemaakt, zie je het Einde Gebied Scherm. Op dit scherm zie je de volgende dingen:

- ① Gebied nummer
- ② Levens Bonus: Het aantal levens dat je nog hebt als je een gebied af hebt gemaakt, keer 1 000 wordt bij je score geteld.
- ③ Jouw score

**Huom:** Kun aloitat jonkin uuden asteen, sinulla on hallussasi ainoastaan yksi lisä-elämä riippumatta siitä, kuinka monta tähteä olet onnistunut poimimaan edellisen asteen aikana.

Kun selviät asteesta, asteen selvittämisen kuvaruutu (Stage Clear) ilmestyy esiin. Tästä kuvaruudusta voit saada seuraavanlaisia tietoja:

- ① Asteen numero
- ② Lisä-elämät: Asteesta selviämisen jälkeisen jäljellä olevien elämien lukumäärä kerrottuna lukemalla 1 000 lisätään pistemääräsi.
- ③ Sinun pistemääräsi



### **End of Game and Continue Game**

If Donald is hurt when he has no extra lives left or falls to the bottom of the screen, you lose one player. When you lose all your players, the "Continue?" screen appears. If you wish to continue, press Button 1 or 2. You can play the same stage or a different one. To end the game, press the D-Button to move the arrow to "No" and press Button 1 or 2. The Game Over screen appears.

### **Spielende und Weiterspielen**

Wenn Donald verletzt wird und kein Extraleben mehr hat oder zu dem unteren Rand des Schirmes fällt, verlierst Du einen Spieler. Wenn Du alle Spieler verlierst, erscheint der "Continue?" (Weiterspielen?)-Schirm. Wenn Du weiterspielen willst, drücke Taste 1 oder 2. Du kannst in der gleichen Ebene oder in einer anderen weiterspielen. Um das Spiel zu beenden, drücke die D-Taste, um den Pfeil zu "No" ("Nein") zu bewegen, und drücke Taste 1 oder 2. Der "Game Over" ("Spielende")-Schirm erscheint.

### **Fin du jeu et continuer le jeu**

Si Donald est touché alors qu'il ne lui reste plus de vies supplémentaires ou s'il tombe en bas de l'écran, vous perdez un joueur. Lorsque vous avez perdu tous vos joueurs, l'écran "Continue?" apparaît. Si vous voulez continuer, appuyez sur le bouton 1 ou 2. Vous pouvez jouer le même niveau ou un autre niveau. Pour terminer le jeu, appuyez sur la touche-D pour déplacer la flèche à "No" et appuyez sur le bouton 1 ou 2. L'écran de Fin de jeu apparaît.

### **Fin del juego y reanudación del juego**

Si Donald es herido cuando ya no le quedan vidas adicionales, o si se cae a la parte inferior de pantalla, tu perderás un jugador. Cuando pierdas todos tus jugadores, la pantalla de continuar ("Continue?") aparecerá. Si deseas continuar el juego, presiona el botón 1 o 2. Podrás jugar la misma etapa o una diferente. Para finalizar el juego, coloca la flecha en "No" presionando el botón D, y presiona luego el botón 1 o 2. La pantalla de fin del juego (Game Over) aparecerá.

### **Fine gioco e continuazione**

Se Paperino viene colpito quando non ha più vite o cade in fondo allo schermo, perdi un giocatore. Quando hai perso tutti i giocatori, appare lo schermo "Continuazione?". Se desideri continuare, premi il tasto 1 o 2. Puoi rigiocare la stessa fase o una diversa. Per finire il gioco premi il tasto D e sposta la freccia su "No" e poi premi il tasto 1 o 2. Apparirà lo schermo Fine gioco.

### **Spelet slut och Börja om**

Om Kalle blir skadad när han inte har några extraliv kvar eller faller till underkanten av skärmen förlorar du en spelare. När dina spelare tar slut visas "Continue?"-skärmen. Tryck på tangent 1 eller 2 om du vill börja om. Du kan spela samma nivå en gång till eller välja en ny. Vill du sluta spela trycker du på D-tangenten så att pilen flyttas till "No" och trycker på tangent 1 eller 2. "Game Over"-skärmen visas.

### **Einde van het Spel en Doorgaan**

Als Donald geraakt wordt als hij geen extra levens meer heeft of als hij van het scherm valt, verliest je een speler. Als je alle spelers hebt verloren, zie je het "Continue" scherm. Als je door wilt gaan, moet je op toets 1 of 2 drukken. Je kunt nu in hetzelfde of een ander gebied doorspelen. Als je wilt stoppen, moet je de pijl met de R-toets bij NO zetten en op toets 1 of 2 drukken. Je ziet dan het Game Over Scherm.

### **Pelin loppu ja pelin jatko**

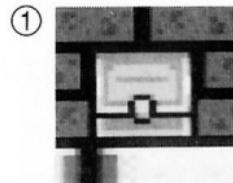
Jos Aku on loukkaantunut silloin, kun hänellä ei ole yhtään lisä-elämää jäljellä tai jos hän putoaa kuvaruudun alaosaan, menetät yhden pelaajan. Jos menetät kaikki pelaajat, pelin jatkon kuvaruutu ("Continue") ilmestyy esiin. Jos haluat jatkaa peliä, paina painiketta 1 tai 2. Voit pelata joko samassa asteessa tai vaihtaa astetta. Kun haluat lopettaa pelin, paina D-johdatuspainiketta niin, että nuoli siirtyy kieltävään vaihtoehtoon ("No") ja paina painiketta 1 tai 2. Pelin loppumisen kuvaruutu (Game Over) ilmestyy esiin.



## Donald's Items

Some items can be found along the way and others appear when Donald destroys certain baddies. Donald can pick up items by running over them or jumping on them.

- ① **Treasure Boxes:** These also hold items. Break them open!
- ② **Hammer:** Donald starts his quest with this device.
- ③ **Flying Disks:** Donald can throw them and attack baddies from a distance.
- ④ **1Up:** This gives you an extra player.
- ⑤ **Stars:** Grabbing one of these gives Donald an extra life. Donald can carry up to three extra lives. After that, for each additional Star Donald picks up, you'll earn 500 points.



## Donalds Gegenstände

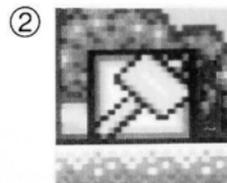
Manche Gegenstände findest Du auf dem Weg und andere erscheinen, wenn Du bestimmte Bösewichte tötet. Donald kann Gegenstände aufsammeln, indem er über sie hinwegläuft oder auf sie heraufspringt.

- ① **Schatztruhen:** Diese beinhalten auch Gegenstände. Breche sie auf!
- ② **Hammer:** Donald beginnt sein Abenteuer mit diesem Gerät.
- ③ **Flugscheiben:** Donald kann sie werfen und Bösewichte aus gewisser Entfernung angreifen.
- ④ **1Up:** Dies gibt Dir einen Extraspieler.
- ⑤ **Sterne:** Einen hiervon grabschend, gibt es Donald ein Extraleben. Donald kann bis zu drei Extraleben aufsammeln. Danach bekommt er für jeden zusätzlichen Stern, den er aufsammelt, 500 Punkte.

## Les objets de Donald

Certains objets peuvent être trouvés sur le chemin et d'autres apparaissent lorsque Donald détruit certains ennemis. Donald peut ramasser les objets en passant dessus ou en sautant sur eux.

- ① **Coffres:** Ils contiennent aussi des objets. Cassez-les pour les ouvrir!
- ② **Marteau:** Donald commence sa quête avec cet objet.
- ③ **Disques volants:** Donald peut les lancer et attaquer les ennemis à distance.
- ④ **1Up:** Vous donne un joueur supplémentaire.
- ⑤ **Etoiles:** En ramasser une donne une vie supplémentaire à Donald. Donald peut avoir jusqu'à trois vies supplémentaires. Après, pour chaque étoile supplémentaire ramassée par Donald, vous marquez 500 points.



## Los artículos de Donald

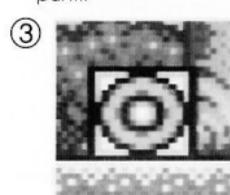
Algunos artículos se encuentran a lo largo del camino, y otros aparecen cuando Donald destruye a ciertos enemigos. Para recoger los artículos, Donald deberá correr o saltar sobre ellos.

- ① **Cajas con tesoros:** También contienen artículos. ¡Rompelas para abrirlas!
- ② **Martillo:** Donald comienza su búsqueda con este implemento.
- ③ **Discos voladores:** Donald puede arrojarlos para atacar a sus enemigos a distancia.
- ④ **1Up:** Te da un jugador adicional.
- ⑤ **Estrellas:** Donald obtendrá una vida adicional cuando recoja una de estas estrellas. Donald puede llevar tres vidas adicionales como máximo. Después de eso, con cada estrella adicional que Donald recoja, tú ganarás 500 puntos.

## Oggetti di Paperino

Per la strada puoi trovare alcuni oggetti, mentre altri appariranno quando distruggerai certi cattivi. Paperino può raccogliere gli oggetti correndoci o saltandoci sopra.

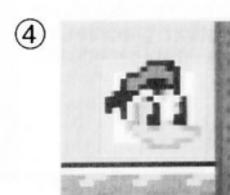
- ① **Scatole del tesoro:** Anche queste contengono oggetti. Rompile per aprirle!
- ② **Martello:** Paperino inizia la sua ricerca con questo oggetto.
- ③ **Dischi volanti:** Paperino può lanciarli e attaccare i cattivi da lontano.
- ④ **1Up:** Dà un giocatore supplementare.
- ⑤ **Stelle:** Acchiappandone una Paperino vince una vita supplementare. Paperino può avere fino a tre vite supplementari. Oltre questo limite, per ogni stella che raccogli Paperino vince 500 punti.



## Kalles föremål

En del föremål hittar du på vägen och andra dyker upp när Kalle besegrar speciella fiender. Kalle kan ta upp föremålen genom att springa över dem eller hoppa på dem.

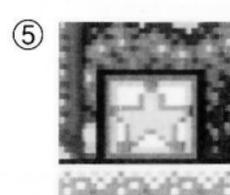
- ① **Skattkistor:** Innehåller andra föremål. Bryt upp dem!
- ② **Hammar:** Kalle börjar jakten med det här vapnet.
- ③ **Flygande skivor:** Kalle kan kasta dem eller attackera fienden på håll.
- ④ **1Up:** Du får en ny spelare.
- ⑤ **Stjärnor:** Får Kalle tag i en sån här får han ett extraliv. Kalle kan ha upp till tre extraliv. Efter det får du 500 poäng för varje stjärna Kalle plockar upp.



## Donald's Voorwerpen

Onderweg zie je voorwerpen liggen, of ze verschijnen als Donald bepaalde vijanden verslaat. Pak deze voorwerpen door erop te springen of overheen te lopen.

- ① **Schatkisten:** Hier zitten voorwerpen in. Breek ze open!
- ② **Hamer:** Donald begint zijn avontuur met dit wapen.
- ③ **Frisbee:** Donald kan hiermee vijanden aanvallen die op een afstand staan.
- ④ **1Up:** Je krijgt een extra speler.
- ⑤ **Sterren:** Als je deze pakt, krijg je een extra leven. Donald kan maximaal drie extra levens hebben. Voor elke ster die je daarna oppakt, krijg je 500 punten.



## Akun kohteet

Joitakin kohteista voit löytää matkan aikana ja toiset ilmestyvät esiin vasta sen jälkeen, kun Aku on tuhonnut tiettyjä ilkimyksiä. Aku voi poimia kohteita juoksemalla niihin tai hyppäämällä niiden päälle.

- ① **Aarre-laatikot:** Myös näiden sisällä on kohteita. Riko ne, jotta ne avautuvat!
- ② **Vasara:** Aku aloittaa haasteensa tämän kapineen avulla.
- ③ **Lentävät levyt:** Aku voi heittää niitä ja tullaan vihollisia vastaan etäisyydestä.
- ④ **1-ylös:** Tästä saat yhden lisäpelaaian.
- ⑤ **Tähdet:** Kun Aku onnistuu tarttumaan kiinni tällaiseen, hän saa yhden lisä-elämän. Akulla voi olla hallussaan enintään kolme lisä-elämää. Sen jälkeen saat 500 pistettä joka kerta, kun Aku poimii yhden tähden lisää haltuunsa.

⑥ **Small Gems (Yellow):** These add 500 points to your score.

⑦ **Large Gems (Blue):** These add 1,000 points to your score.

⑥ **Kleine Perlen (Gelb):** Diese geben Dir 500 Extrapunkte.

⑦ **Große Perlen (Blau):** Diese geben Dir 1 000 Extrapunkte.

⑥ **Petits bijoux (jaunes):** Ajoutent 500 points à votre score.

⑦ **Gros bijoux (bleus):** Ajoutent 1 000 points à votre score.

⑥ **Gemas pequeñas (amarillas):** Con éstas aumentas tu puntaje en 500 puntos.

⑦ **Gemas grandes (azules):** Con éstas aumentas tu puntaje en 1.000 puntos.

⑥ **Gemme piccole (gialle):** Guadagni 500 punti.

⑦ **Gemme grandi (blu):** Guadagni 1.000 punti.

⑥ **Små ädelstenar (gula):** Du får 500 extrapoäng.

⑦ **Stora ädelstenar (blå):** Du får 1 000 extrapoäng.

⑥ **Kleine Juwelen (Geel):** Je krijgt 500 punten bij je score.

⑦ **Grote Juwelen (Blauw):** Je krijgt 1 000 punten bij je score.

⑥ **Pienet jalokivet (keltainen):** Nämä lisäävät pistemääräsi 500 pistettä.

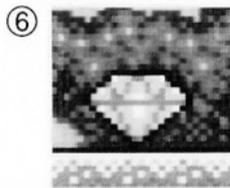
⑦ **Suuret jalokivet (sininen):** Nämä lisäävät pistemääräsi 1 000 pistettä.

## Donald's Dangerous Adventures

To save his nephews and reclaim the Lucky Dimes, Donald journeys through six thrilling stages. In the final stage, Donald confronts wicked Magica De Spell in her creepy castle!

### ① The Northern Woods

Venture into the wilderness where mushrooms hop and spiders crawl. Keep in mind that busy beavers are mean and buzzing bees sting. The branches are slippery, so watch your step!

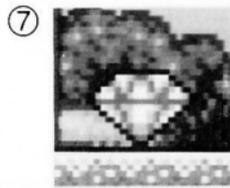


## Donalds gefährliche Abenteuer

Um seine Neffen zu retten und die Glückstaler wiederzubekommen, reist Donald durch sechs aufregende Ebenen. In der letzten Ebene trifft Donald auf die böse Gundel Gaukley in ihrem gruseligen Schloß!

### ① Die nördlichen Wälder

Wage Dich in die Wildnis, wo Pilze hüpfen und Spinnen krabbeln. Behalte im Gedächtnis, daß beschäftigte Biber gemein sind und summende Bienen stechen. Die Äste sind rutschig, also paß auf, wo Du hintrittst!



## Les périlleuses aventures de Donald

Pour sauver ses neveux et récupérer les Sous fétiches, Donald voyage à travers six niveaux excitants. Dans le dernier niveau, Donald est confronté à Miss Tick dans son horrible château!

### ① Les Bois du Nord (The Northern Woods)

Aventurez-vous dans la nature sauvage où les champignons sautent et où les araignées grouillent. Gardez à l'esprit que les crapauds affairés sont méchants et que les abeilles bourdonnantes piquent. Les branches sont glissantes, alors regardez où vous mettez les pieds!

## Las peligrosas aventuras de Donald

Para salvar a sus sobrinos y recuperar las monedas de la suerte, Donald deberá salvar exitosamente seis emocionantes etapas. En la etapa final, Donald se enfrenta a la malvada Magica De Spell en su horripilante castillo.

### ① Los bosques del norte

Intérnate en la floresta donde los hongos saltan y las arañas se arrastran. Ten presente que los laboriosos castores son malos y que las abejas pican. Las ramas son resbalosas; por lo tanto, ¡ten cuidado!

## Le pericolose avventure di Paperino

Per salvare i nipoti e riconquistare i cent portafortuna, Paperino deve attraversare sei fasi da brivido. Nella fase finale Paperino si confronta con la tremenda Amelia nel suo castello stregato!

### ① I boschi del Nord

Avventurati nella boscaglia dove i funghi saltano e i ragni strisciano subdoli. Ricordati che i castori indaffarati sono meschini e le api pungono. I rami sono scivolosi, dunque attento a dove metti i piedi!



## Kalles livsfarliga äventyr

Kalle tar sig fram genom sex blodisande nivåer för att rädda sina brorsöner och ta tillbaka turkronorna. På den sista nivån ställs Kalle öga mot öga med den ondskefulla Magica De Hex i hennes kusliga slott!

### ① Skogarna i norr

Våga dig ut i vildmarken bland hoppande svampar och krypande spindlar. Tänk på att bävrar är lömska och bin sticks. Grenarna är hala så se upp med var du sätter fötterna!

## Donald's Gevaarlijke Avonturen

Donald moet door zes gevaarlijke landen reizen om zijn neefjes en de dubbeltjes te redden. Na het laatste land moet hij het opnemen tegen Zwarte Magica in haar betoverde kasteel!

### ① Het Noordelijke Woud

Reis door de wildernis waar de paddestoelen springen en de spinnen kruipen. Kijk goed uit voor de gemene bevers en de stekende bijen. De takken zijn erg glad, pas dus op waar je loopt!

## Akun vaaralliset seikkailut

Aku joutuu matkustamaan kuuden jännittävän asteen kautta, jotta hän voi pelastaa veljenpoikansa ja saada onnenrahat takaisin. Aku kohtaa kasvotusten ilkeän Milla Magian tämän pahan noidan pelottavassa linnassa!

### ① Pohjoiset metsät

Mene rohkeasti korpeen, jossa sienet hyppivät ja hämähäkit ryömivät. Pidä mielessäsi se, että kiireiset majavat ovat pahoja ja surisevat mehiläiset pistävät. Oksat ovat liukkaaita, joten sinun tulee varoa askeleitasi!

② **The Great American Forest**

Carefully leap across gushing waters — one false step and you're food for the snapping, wild fish! Hop on green turtles and jump on snakes! Get ready for a wet and wild trek!

③ **The Andes Mountains**

Club-throwing shamans and enchanted pots come your way — these towering mountains are threatening! Battling baddies on sky-high peaks will leave you breathless. The air's thin but you've gotta win!

② **Der gewaltige amerikanische Wald**

Springe vorsichtig über sprudelnde Gewässer — ein falscher Schritt und Du wirst zum Fressen der schnappenden, wilden Fische! Hüpf auf grüne Schildkröten, und springe auf Schlangen! Bereite Dich auf einen nassen und wilden Weg vor!

③ **Die Anden**

Keulen-werfende Attrappen und verzauberte Töpfe begegnen Dir auf Deinem Weg — diese überragenden Berge sind bedrohlich! Bösewichte auf himmelhohen Gipfeln zu bekämpfen, wird Dir den Atem rauben. Die Luft ist dünn, aber Du mußt gewinnen!

② **La Grande Forêt américaine (The Great American Forest)**

Sautez prudemment à travers les eaux agitées — un faux pas et vous servirez de dîner au poisson sauvage hargneux! Sauter sur les tortues vertes et bondissez sur les serpents! Préparez-vous pour un voyage humide et chaotique!

③ **Les montagnes des Andes (The Andes Mountains)**

Des shamans lanceurs de gourdins et des pots enchantés viennent à votre rencontre — ces montagnes imposantes sont menaçantes. Les combats contre les ennemis sur les pics perdus dans les cieux vous couperont le souffle. L'air est rare mais vous devez gagner!

② **El gran bosque americano**

Cruza cuidadosamente las torrentosas aguas — un paso en falso bastará para que te conviertas en la comida de los peces. ¡Salta sobre tortugas verdes y serpientes! ¡Prepárate para una húmeda y loca jornada!

③ **Los Andes**

Chamanes que arrojan porras y ollas encantadas se cruzan en tu camino — estas gigantescas montañas son amenazantes. Los ataques enemigos desde los picos más altos te dejarán sin aliento. El aire está enrarecido, ¡pero tú tienes que ganar!

② **La grande foresta americana**

Attraversa con cautela i fiumi zampillanti — un passo falso e ti trovi in pasto ai pesci carnivori! Salta le tartarughe verdi e i serpenti! Preparati per un viaggio umido e selvaggio!

③ **La catena delle Ande**

Sciamani lanciamazze e pentole stregate ti attraversano la strada — queste montagne furiose sono minacciose! Personaggi cattivi e combattivi sulle altissime cime ti mozzeranno il fiato. L'aria è sottile, ma devi vincere!

② **Den amerikanska storskogen**

Var försiktig när du hoppar över de forsande floderna — ett felsteg och du är fiskmat! Trampa på de gröna sköldpaddorna och hoppa på ormarna! Gör dig beredd på en våt och våldsamt färd!

③ **Anderna**

Klubbkastande shamaner och förhäxade krukor dyker upp på vägen — de höga bergen är livsfarliga! Stridslystna banditer på skyhöga bergstoppar får dig att tappa andan. Luftan är tunn men du är tvungen att vinna!

② **Het Grote Amerikaanse Bos**

Spring voorzichtig over het kolkende water — één foute beweging en je bent vissevoer! Spring op de groene schildpadden en over de gevaarlijke slangen. Maak je klaar voor een woeste en natte reis.

③ **Het Andes Gebergte**

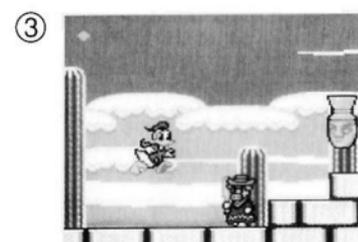
Bijl-gooiende bergbewoners en betoverde potten vallen je aan — deze hoge bergen zijn erg gevaarlijk! Vechtende vijanden matten je helemaal af. Het is moeilijk ademen, maar je moet winnen!

② **Iso Amerikan metsä**

Hyppää varovasti vuolaasti virtaavan veden yli — yksi harha-askel ja tulet näykkäävien, villien kalojen ateriaksi! Hyppää vihreiden kilpikonnien päällä ja hyppää käärmeiden päälle! Valmistaudu märkää ja jännittävää vaellusta varten!

③ **Andien vuoret**

Nujia heittvät shamaanit ja taikamaljat tulevat tiellesi — nämä pilvenkorkuiset vuoret ovat todella pelottavat! Joudut henkeä salpaaviin taisteluihin ilkimyksien kanssa taivaan rajassa olevilla vuorenhuipuilla. Ilma on ohutta, mutta sinun on silti voitettava!



#### ④ The Tropical Isles

Brave crazed tribesmen and statues that spew forth red-hot flames. In the dark, dreary cave, dodge flying balls of fire and flapping bats. Be extra careful when crossing pools of hot, bubbly lava — if you trip, you're toast!

#### ⑤ The Pyramids

More shadowy bats and deadly scorpions greet you in the dry desert. Keep jumping to escape the slippery sand traps. In the pyramid, dead mummies come alive and poisonous serpents lurk! This ancient maze is full of surprises!

#### ④ Die tropischen Inselchen

Tapfere, verrückte Stammesangehörige und Statuen, die rote, heiße Flammen sprühen. In der dunklen, düsteren Höhle muß Du fliegenden Feuerbällen und flatternden Fledermäusen schnell ausweichen. Sei besonders vorsichtig beim Überqueren von Teichen, die mit heißer, blubbernder Lava gefüllt sind — wenn Du stolperst, bist Du geröstet!

#### ⑤ Die Pyramiden

Noch mehr schattenhafte Fledermäuse und tödliche Skorpione begrüßen Dich in der trockenen Wüste. Springe ständig, um den schlüpfrigen Sandfallen zu entweichen. In der Pyramide werden tote Mumien wieder lebendig und giftige Schlangen liegen auf der Lauer! Dieser uralte Irrgarten ist voller Überraschungen!

#### ④ Les Iles Tropicales (The Tropical Isles)

Bravez les tribus folles et les statues qui crachent des flammes brûlantes. Dans les grottes sombres et lugubres, esquivez les boules de feu volantes et les chauve-souris volantes. Soyez extrêmement prudent lorsque vous traversez les bassins de lave chaude et bouillonnante — si vous tombez, vous êtes grillé!

#### ⑤ Les Pyramides (The Pyramids)

Plus de chauve-souris ténébreuses et de scorpions mortels vous accueillent dans le désert sec. N'arrêtez pas de sauter pour échapper aux sables mouvants glissants. Dans la pyramide, les momies mortes reviennent à la vie et les serpents venimeux vous guettent! Cet ancien labyrinthe est plein de surprises!

#### ④ Las islas tropicales

Bravos y enloquecidos nativos, y estatuas que vomitan llamas. En la oscura y lúgubre cueva, esquivas las bolas de fuego voladoras y a los murciélagos que aletean. Ten especial cuidado al cruzar los charcos de hirviente lava — si tropiezas, ¡te convertirás en una tostada!

#### ⑤ Las pirámides

Tenebrosos murciélagos y mortales escorpiones te reciben en el árido desierto. Mantente saltando para escapar de las resbalosas trampas de arena. En la pirámide, las momias cobran vida y serpientes venenosas acechan. ¡Este antiguo laberinto está lleno de sorpresas!

#### ④ Le isole tropicali

Indigeni impazziti e statue che sputano fiamme caldissime. Nelle caverne scure e cupe cerca di schivare le palle infuocate volanti e i pipistrelli starnazzanti. Presta particolare attenzione a quando devi attraversare le distese di lava bollente — se cadi, sei fritto!

#### ⑤ Le piramidi

Nel secco deserto ti vengono incontro altri pipistrelli ombrosi e scorpioni letali. Continua a correre per sfuggire alle trappole di sabbia mobile. Nelle piramidi, le mummie tornano in vita e si nascondono anche serpenti velenosi. Questo antico labirinto è pieno di sorprese!

#### ④ De tropiska önarna

Tuffa och vildsinta krigare och statyer som spyr brännande eld. I den fasansfulla svarta grottan gäller det att ducka för flygande eldklot och flaxande fladdermöss. Var extra försiktig när du korsar pölarne med het bubblande lava — ett misstag och du blir grillad!

#### ⑤ Pyramiderna

Fler skuggiga fladdermöss och dödliga skorpioner väntar på dig i den torra öknens. Sluta inte hoppa om du vill klara dig undan de hala sanddynerna. I pyramiderna vaknar döda mumier till liv och giftormar lurar på dig! Den här uråldriga labyrinten är full av överraskningar!

#### ④ De Tropische Eilanden

Vecht tegen gekke kannibalen en pas op voor vuurspuwende standbeelden. Ontwijk de vliegende vuurballen en duikende vleermuizen in de donkere, vochtige grot. Pas goed op bij de hete lavapoelen — als je valt, wordt je gebakken!

#### ⑤ De Piramides

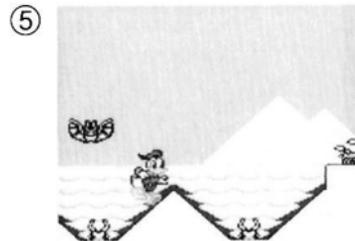
In de droge woestijn kom je allemaal duistere vleermuizen en dodelijke schorpioenen tegen. Spring snel weg voor de gevaarlijke zandvallen. In de piramides moet je het opnemen tegen enge mummies en giftige slangen. Dit oude doolhof zit vol met verrassingen.

#### ④ Trooppiset saaret

Kohtaa mielipuolisia heimolaisia ja patsaita, jotka sylkevät tulenpunaista liekkiä. Väistele lentäviä tulipalloja sekä räpyttäviä lepakoita pimeässä, kolkossa luolassa. Ole erittäin varovainen, kun ylität kuumaa, pulppuvaa laavaa — jos putoat, tulet paahdetuksi!

#### ⑤ Pyramiidit

Tulet kohtaamaan enemmän epämääräisiä, häilyviä lepakoita sekä hengenvaarallisia skorpioneja fässä kuivassa autiomaassa. Jatka hypmistäsi, jotta välttyt liikkailta hiekka-ansoilta. Kuolleet muumiot tulevat eläviksi pyramidin sisällä ja siellä väijyvät myös myrkylliset käärmeet! Tämä muinaisaajolla peräisin oleva labyrintti on täynnä yllätyksiä!



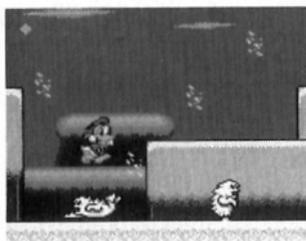
⑥ The South Pole

Brrr! You're caught in a heavy snowstorm! Slide on chunks of ice and tackle vicious ice monsters. The snowmen in the freezing caves aren't as friendly as they look! If you survive this chilling stage, you're bound for Magica's castle!

⑦ Magica's Castle

Skeletons in silk hats and tricky poltergeists. Haunted mirrors and spooky portraits. They're all out to get you! But you must go on! Magica's chamber is just a step away!

⑥



⑥ Der Südpol

Brrr! Du bist in einen heftigen Schneesturm geraten! Rutsche auf Eisbrocken, und greife unheilvolle Eis-Monster an. Die Schneemänner in den eiskalten Höhlen sind nicht so freundlich, wie sie aussehen! Wenn Du diese erschauernde Ebene überlebst, bist Du bereit für Gundels Schloß!

⑦ Gundels Schloß

Skelette in Samthüten und gerissene Poltergeister. Spukende Spiegel und gespenstische Portraits. Sie sind alle darauf aus, Dich zu bekommen! Doch Du muß weitermachen! Gundels Kammer ist nur noch einen Schritt entfernt!

⑥ Le Pôle Sud (The South Pole)

Brrr! Vous êtes pris dans une violente tempête de neige! Glissez sur les blocs de glace et abattez les perfides monstres des glaces. Les hommes des neiges dans les grottes glacées ne sont pas aussi amicaux qu'ils en ont l'air! Si vous survivez à ce niveau refroidissant, vous êtes prêt pour le château de Miss Tick!

⑦ Le château de Miss Tick

Des squelettes en chapeaux de soie et des revenants vicieux. Des miroirs hantés et des portraits hantés. Ils sont tous là pour vous avoir! Mais vous devez continuer! La chambre de Miss Tick est juste à votre portée!

⑥ El Polo Sur

¡Brrr! ¡Estás atrapado en una gran tormenta de nieve! Deslízate en trozos de hielo y derriba a los perversos monstruos de hielo. Los hombres de nieve en las frías cavernas no son tan amistosos como parecen. Si sobrevives a esta fría etapa, podrás dirigirte al castillo de Magica.

⑦ El castillo de Magica

Esqueletos que lleva sombreros de seda y astutos espíritus. Espejos encantados y fantasmales retratos. ¡Todos andan tras de ti! ¡Pero debes seguir adelante! ¡Los aposentos de Magica están sólo a unos pasos de distancia!

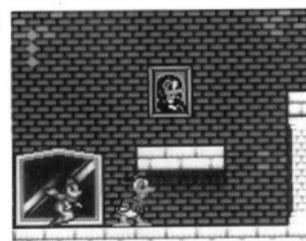
⑥ Il polo sud

Brrr! Sei finito in una tremenda tempesta di neve. Scivola sui blocchi di ghiaccio e acchiappa i perversi mostri di ghiaccio. Gli uomini delle nevi nelle caverne non sono tanto gentili come sembrano! Se sopravvivi a questa fase da brividi, sei destinato al castello di Amelia!

⑦ Castello di Amelia

Scheletri in cappelli di seta e fantasmi traditori. Specchi stregati e ritratti spettrali. Sono tutti alle tue calcagna. Ma devi andare avanti! Il salone di Amelia dista solo qualche passo!

⑦



⑥ Sydpolen

Brrr! Du sitter fast i en svår snöstorm! Glid på isblocken och ge dig på de vildsinta ismonstren. Snömännarna i de iskalla grottorna är inte lika trevliga som de ser ut! Överlev du den här rysarnivån är du klar för Magicias slott!

⑦ Magicas slott

Skelett i sidenhattar och lömska poltergeistar. Förhåxade speglar och spöklika porträtt. Allihop är ute efter dig! Men du kan inte vända om! Du har bara ett steg kvar till Magicias kammare!

⑥ De Zuidpool

Koud! Je zit midden in een zware sneeuwstorm! Glij over de ijsschotsen en versla de ijsmonsters. De sneeuwmannen zijn niet zo leuk als dat ze eruit zien! Als je dit vreselijke gebied overleeft, kom je in de buurt van Zwarte Magica's kasteel!

⑦ Magica's Kasteel

Schreeuwende skeletten en gemene geesten. Spookachtige spiegels en betoverde portretten. Ze willen je allemaal pakken, maar jij gaat door. Magica's kamer is nu niet zo ver meer!

⑥ Etelänapa

Brrr! Joudut raivoisan lumimyrskyn uhriksi! Sinun täytyy liukua jäämökkäleiden päällä ja kamppailla pahoja jäähirviöitä vastaan. Jäätäneissä luolissa olevat lumimiehet eivät olekaan niin ystävällisiä kuin he ensin näyttävät olevan! Jos selviät hengissä tästä jääkylmästä asteesta, olet matkalla kohti Milla Magian linnaa!

⑦ Milla Magian linna

Silkkihattuisia luurankoja ja salakavalaa, tavaroita paiskelevia aaveita. Kummituspelejä ja aavemaisia muotokuvia. Nämä kaikki yrittävät tehdä sinusta selvää jälkeä! Mutta sinun on akko jatkaa! Milla Magian kammio on ainoastaan muutaman askeleen päässä!

### **Dime-Hunting Hints**

- Learn how all the different baddies move. It'll be easier for you to defeat them.
- Donald can reach high places by bouncing off baddies.
- Donald can't use the Hammer or the Flying Disks while swimming.

### **Hinweise für die Taler-Suche**

- Lerne, wie sich die verschiedenen Bösewichte bewegen. Das wird es leichter für Dich machen, sie zu vernichten.
- Donald kann hohe Plätze erreichen, indem er von Bösewichtern abspringt.
- Donald kann weder den Hammer, noch die Flugscheiben während des Schwimmens benutzen.

### **Conseils pour la recherche des sous**

- Apprenez comment les différents ennemis se déplacent. Ce sera plus facile pour vous de les battre.
- Donald peut atteindre des endroits élevés en rebondissant sur les ennemis.
- Donald ne peut pas utiliser le marteau ou les disques volants pendant qu'il nage.

### **Algunos consejos**

- Apréndete cómo los diferentes enemigos se mueven. De esta manera te será más fácil vencerlos.
- Donald puede llegar a lugares altos rebotando en los enemigos.
- Donald no podrá usar el martillo o los discos voladores mientras esté nadando.

### **Suggerimenti per acchiappare i cent**

- Impara come si muovono i vari cattivi. Ti sarà più facile batterli.
- Paperino può raggiungere posti elevati rimbalzando sui cattivi.
- Mentre nuota Paperino non può usare il martello o i dischi volanti.

### **Kronjaktstips**

- Lär dig hur de olika fienderna rör sig. Det gör det lättare för dig att besegra dem.
- Kalle kan studsa på motståndarna för att hoppa högre.
- Kalle kan inte använda hammaren eller de flygande skivorna när han simmar.

### **Tips voor een Dubbeltje**

- Leer snel hoe alle vijanden bewegen. Dan kun je ze makkelijker verslaan.
- Donald kan op hoge plaatsen komen door op vijanden te springen.
- Donald kan tijdens het zwemmen de hamer of de frisbee niet gebruiken.

### **Vihjeitä kolikoiden etsintää varten**

- Opettele kuinka kaikki erilaiset ilkimykset liikkuvat. Täten kykenet voittamaan ne helpommin.
- Aku voi päästä korkeisiin paikkoihin siten, että hän ponkaisee itsensä ilkimyksistä.
- Aku ei voi käyttää vasaraa tai lentäviä levyjä sillä aikaa, kun hän ui.

## 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.



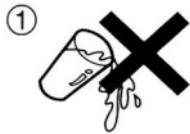
## Vorsichtsmaßregeln für den Umgang mit der Spielkassette

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

### 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 abimer!
- 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.



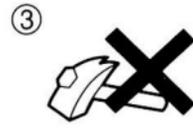
## Manipulación de este cartucho

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.



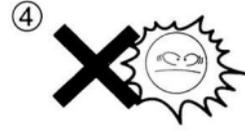
## Uso della cartuccia

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, riportarla nella sua custodia.
- Se giocate per lungo tempo, riposatevi di tanto in tanto.



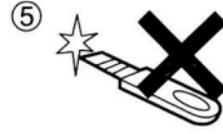
## Kassettskötsel

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 hållet innan du sätter i kassetten i spelmodulen.
- När kassetten blivit smutsig: torka försiktigt kassetten med en trasa som fuktats i tvålvatten.
- Efter spelslut: kom alltid ihåg att sätta i kassetten i kassettasken.
- Kom ihåg att då och då vila dig under en långvarig spelsession.



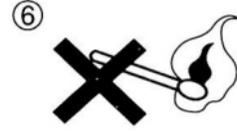
## Hoe behandel je deze cassette

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 Steel 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 veteen!
- 2 Älä taivuta!
- 3 Älä kolhaise voimakkaasti!
- 4 Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
- 5 Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumista!
- 6 Älä aseta minkään kuuman lämpölähteen lähisyyteen!
- 7 Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, 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.

