Nintendo®

GAME BOY™

CAPCOM®

DMG-DT-N

Disney's DuckTales

© The Walt Disney Company

SPIELANLEITUNG

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY System paßt.

LICENSED BY

Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo

© The Walt Disney Company

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Nintendo Game Boy Spielkassette Disney's DUCK TALES entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

INHALTSVERZEICHNIS

WIE DU DAS SPIEL BEGINNST 4
ONKEL DAGOBERTS SCHATZSUCHE 5
STEUERUNG VON ONKEL DAGOBERT 6
SPIELVERLAUF 7
DIE PUNKTETAFEL 8
DIE BANK 9
SCHATZLÄNDER 9
LEBENSRETTER 11
ONKEL DAGOBERTS FREUNDE 13
TIPS ZUR SCHATZSUCHE 14

Zur Beachtung:

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, fallenlassen und nicht auseinandernehmen.
2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4. Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5. Überpüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigung, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

Hinweis: Nintendo behält sich Produktverbesserungen ohne Ankündigung vor.

WIE DU DAS SPIEL BEGINNST

1. Lege die Spielkassette **DUCK TALES** in Deinen Game Boy ein und schalte ihn an; der Titelbildschirm erscheint

2. Drücke auf dem Steuerkreuz „**OBEN**“ bzw. „**UNTEN**“, (oder betätige den **Select-Knopf**), um den gewünschten Spiellevel auszuwählen. Entscheide Dich dabei zwischen „**leicht**“, „**normal**“ und „**schwer**“.

3. Drücke den **Startknopf** (oder den **A-Knopf**). Jetzt hast Du die Land-Auswahltafel vor Dir. Drücke auf dem Steuerkreuz die Richtungen „**oben**“ oder „**unten**“ (oder betätige den **Select-Knopf**), damit Onkel Dagobert sein Abenteuer antreten kann:
   - Der Amazonas
   - Transsylvanien
   - Afrikanische Minen
   - Der Himalaja
   - Der Mond

4. Drücke den **Start-Knopf** (oder den **A-Knopf**). Oh Himmel, schon sind wir mitten drin – in Onkel Dagoberts abenteuerlicher Schatzsuche, die Dich um die ganze Welt führen wird.

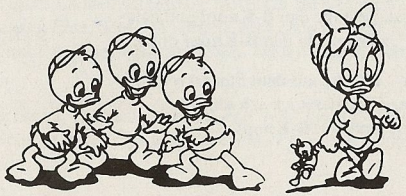
5. Du kannst zu jeder Zeit eine Pause einlegen. Dazu mußt Du lediglich den **Start-Knopf** drücken. Willst Du wieder ins Spiel einsteigen, betätige den **Start-Knopf** noch einmal.

6. Schaltest Du den Game Boy aus, so ist das Spiel beendet.

ONKEL DAGOBERTS SCHATZSUCHE

„Quack, quack“! Es gibt fünf Schätze ohne Herrchen? Das wollen wir aber schnell ändern, denn sie werden bald mir gehören! Wo ist mein Helikopter? Ich bin fest entschlossen meinen Kontostand zu verbessern, auch wenn mich das eine Reise zum Mond kosten wird!

Gesagt, getan! Onkel Dagobert, der geizigste Millionär der Welt, begibt sich in sein neues Abenteuer. Er ist aber nicht allein, denn seine Freunde Tick, Trick, Track und Nicky sind wie immer dabei. Nie zuvor hatte Onkel Dagobert ein Abenteuer wie dieses zu bestreiten.



STEUERUNG VON ONKEL DAGOBERT

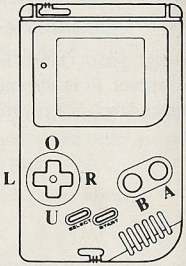
Steuere Onkel Dagobert nach links bzw. rechts – Drücke auf dem Steuerkreuz die Richtungen „**links**“ bzw. „**rechts**“.

Klettere an einem Seil, Kette oder Liane nach oben – Sobald Du das Seil berührst, drücke auf dem Steuerkreuz „**oben**“.

Klettere nach unten – Drücke auf dem Steuerkreuz die Richtung „**unten**“.
Sprung – Drücke den **A-Knopf**. Je länger Du den Knopf drückst, desto höher springt Onkel Dagobert.

Pogo-Sprung – Drücke den **A-Knopf**. Während Du Dich in der Sprungphase befindest, betätige den **B-Knop**f und halte ihn gerückt. Du „pogost“, solange Du den **B-Knopf** drückst.

Schwinge Deinen Stock – Drücke auf dem Steuerkreuz die Richtung, in die Du Deinen Spazierstock schwingen möchtest. Drücke anschließend den **B-Knopf**.



SPIELVERLAUF

Onkel Dagobert hat zu Beginn eines jedes Spiels 3 Leben. Er hat nur wenig Zeit die verlorenen fünf Schätze wieder zu finden. Aber das eine ist klar, Onkelchen hat bestimmt ein hartes Spiel! Es gibt nämlich eine ganze Reihe von üblen, bösen und schrecklichen Gestalten, die nur auf jemanden wie Onkel Dagobert gewartet haben, den sie fertig machen können.

Springe auf Deine Gegner. Zerstöre herumliegende Felsblöcke und öffne Schatztruhen, um zu sehen, was sich darin befindet. Erspähst Du ein Juwel, schnappe ihn Dir! Manchmal kannst Du mit Deinem Spazierstock ein Hindernis aus dem Weg räumen – dazu mußt Du es natürlich treffen. Mit dieser Technik kannst Du Dich auch unliebsamer Feinde entledigen. Der Spazierstock erlaubt Dir auch an Dinge heranzukommen, die für Dich unter normalen Umständen nicht erreichbar sind. „Prüfen“ heißt hier die Devise.

Hast Du alle Schätze eines Landes aufgespürt, triffst Du auf den schrecklichsten Feind dieser Gegend. Kämpfe wie eine Ente, denn Du wirst ja am Leben bleiben. Sobald Du den letzten Feind besiegt hast, wirst Du dieses Land verlassen. Du wirst auch nicht mehr in diese Gegend zurückkehren!

Wenn Onkel Dagobert keine Leben, oder keine Zeit mehr hat, so ist das Spiel beendet. Findet er die fünf verlorenen Schätze bevor dies geschieht, hat er gewonnen und steigt vom Millionär zum Milliardär auf!

DIE PUNKTETAFEL

Behalte Deine Punktetafel in der oberen Hälfte des Bildschirms immer im Auge, denn sie informiert Dich über Deinen gegenwärtigen Stand.

Total (Gesamt) – Anzahl der Schätze, die Du gesammelt und in die Bank gebracht hast.

Player (Spieler) – Anzahl der Leben, die Dir noch zur Verfügung stehen.

Hit Points (Trefferpunkte) – Stärke vor Verlust eines Deiner Leben. Du hast 3 Trefferpunkte pro Leben. Deine Stärke hängt vom gewählten Level ab:

Easy (leicht) – Pro Trefferpunkt kannst Du 2 feindliche Treffer einstecken.

Normal (normal) – Pro Trefferpunkt kannst Du 1 feindlichen Treffer einstecken.

Difficult (schwer) – Trefferpunkte sind hier leicht zu verlieren. Lasse Deine Widersacher nicht in Deine Nähe kommen!

Time (Zeit) – Zeit , die Dir bleibt alle Schätze zu sammeln. In jedem Land startest Du mit 500 Sekunden.

DIE BANK

Das Spiel startet in der Bank von Entenhausen; hier siehst Du eine Ländertafel. Wähle das Land, in dem Deine Suche beginnen soll. Triffst Du Quack, antworte auf seine Frage mit „Ja“ und er wird Dich zur Bank zurückbringen. Gebe Deine Schätze zur Aufbewahrung in den Banksafe. Auf der Punktetafel siehst Du, wieviel Deine Schätze wert sind. Wähle dann ein Land, in dem Du Deine Suche fortsetzen möchtest. Quack kann Dir in jedem Land nur einmal zur Seite stehen. Du darfst auch nicht in ein Gebiet zurückkehren, das Du schon einmal erfolgreich passiert hast.

SCHATZLÄNDER

Der Amazonas – Erforsche die Ruinen des Inka Reiches. Klettere an Lianen, beseitige Spinnen und nehme Dich vor Fallen in acht! Der Schatz dieses Landes ist das Zepter des Inka-Königs.

SCHATZLÄNDER (Fortsetzung)

Transsylvanien – Hier treibt ein Monster sein Unwesen. Durch die Spiegel dieser geisterhaften Behausung kannst Du in andere Teile des Hauses gelangen. Folgst Du der Nachricht von Tick, gelangst Du in ein ganz besonderes Zimmer. Der Schatz, den Du hier finden wirst, ist die Münze des untergegangenen Reiches.

Die afrikanischen Minen – Onkel Dagobert muß unter allen Umständen den Skelett-Schlüssel in die Hand bekommen, denn nur so kann er ins Innere des Tunnels gelangen. Hoffentlich fürchtest Du Dich nicht vor Schlangen! Verlasse die Tunnel nicht ohne den Großen Diamanten.

Der Himalaja – Jeder Schritt kann hier gefährlich sein! Springst Du in den Schnee, so kann es Dir passieren, daß Du stecken bleibst. Es ist aber auch möglich, daß Du auf dem glatten Eis keinen Halt mehr findest. Halte nach der verlorenen Krone Dschingis Khans Ausschau.

Der Mond – Ist weit entfernt! Finde die Fernbedienung und Du kannst mit Gizmo-Duck Kontakt aufnehmen. Er weiß, wie man in den Geheimraum gelangt. Der Schatz dieses Landes ist der Grüne Käse von Longvity.

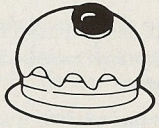
Die letzte Schlacht – Sobald Du die fünf verlorenen Schätze gefunden hast, versucht Dein ärgster Gegner sie aus Deinem Besitz zu reißen. Schalte ihn aus und Du gewinnst das Spiel.

LEBENSRETTER

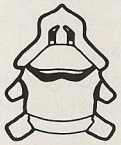
Diamanten:	Die kleinen Diamanten sind $ 2 000, die großen Diamanten $ 10 000 wert. Findest Du sie, hebe sie schnell auf, bevor sie wieder verschwinden.
Zaubermünze:	Macht Onkel Dagobert für kurze Zeit unverwundbar.
Eis:	Gibt an Onkel Dagobert einen Trefferpunkt zurück.
Torte:	Macht Onkel Dagoberts Trefferpunkte wieder wett.
„Zusatz"-Dagobert:	Du erhälst ein weiteres Leben.
Skelett-Schlüssel:	Diesen Schlüssel mußt Du finden, um in die afrikanischen Minen zu gelangen.
U.F.O.-Schlüssel:	Brauchst Du im U.F.O.
Fernbedienung:	Mit ihr kannst Du zu Gizmo-Duck auf dem Mond Kontakt aufnehmen.

LEBENSRETTER (Fortsetzung)

Zaubermünze



Torte



„Zusatz"-Dagobert

Großer Diamant

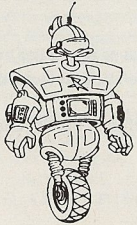
Skelett-Schlüssel

ONKEL DAGOBERTS FREUNDE

Tick, Trick, Track und Nicky	– Sie geben Onkel Dagobert nützliche Tips.
Bubba	– Zeigt Onkel Dagobert einen besonderen Schatz.
Frieda	– Verwöhnt Onkel Dagobert mit einer tollen Überraschung
Gizmo-Duck	– Onkel Dagoberts „Mondmann", mit dem Du über die Fernbedienung Kontakt bekommst.
Quack	– Dieser berühmte Pilot fliegt Onkel Dagobert zurück zur Bank in Entenhausen. Mit ihm kann Onkel Dagobert einen angenehmen Flug genießen (jedenfalls von Zeit zu Zeit).

Bubba

Frieda



Gizmo-Duck

Quack

TIPS ZUR SCHATZSUCHE

* Versuchst Du zu springen, obwohl Onkel Dagobert noch an einer Liane oder einer Kette strampelt, wird er fallen. Du kannst seinen Sturz aber abfangen, wenn Du auf dem Steuerkreuz „**oben**“ drückst.

* Mit dem Pogo-Sprung kannst Du gefährlichen Grund und Boden überwinden. Drücke auf dem Steuerkreuz die Richtung „**links**“ bzw. „**rechts**“, um einen großen Sprung zu machen.

* Finde heraus, wo sich die Labyrinthe und Fallen eines jeden Landes befinden, denn je mehr Du weißt, desto besser.

* Während Du suchst, klettere so hoch wie möglich. Denke daran, daß geheime Dachböden auch Schätze bergen können.

* Ist Onkel Dagobert verletzt, ist er für einige Sekunden unverwundbar. Mache Dir diese Tatsache zu nutze und schleiche Dich an Deinen Feinden vorbei.

* Übe, übe, übe und übe noch einmal bis Du Dich sicher und schnell bewegst.

HALLO NINTENDO: 01 30 - 58 06 (für gebührenfreie Anrufe aus Deutschland)

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekaufte Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **01 30 - 58 06** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:
   Nintendo of Europe GmbH
   Babenhäuser Straße 50
   8754 Großostheim
   (in Deutschland)
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Tel.-Nr. in Deutschland: **01 30 - 58 06).**

Für Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing+
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.:A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

S B 11119

CAPCOM®

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50. 8754 Großostheim Deutschland

PRINTED IN JAP