

SEGA

EPILEPSY WARNING

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

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

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

EPILEPSIE-WARNUNG

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

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

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

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

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

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

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

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

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

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

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

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

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

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

EPILEPSIVARNING

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

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

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

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

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

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

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

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

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

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

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

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

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

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

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

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

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

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

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

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

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

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

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

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

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

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

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

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

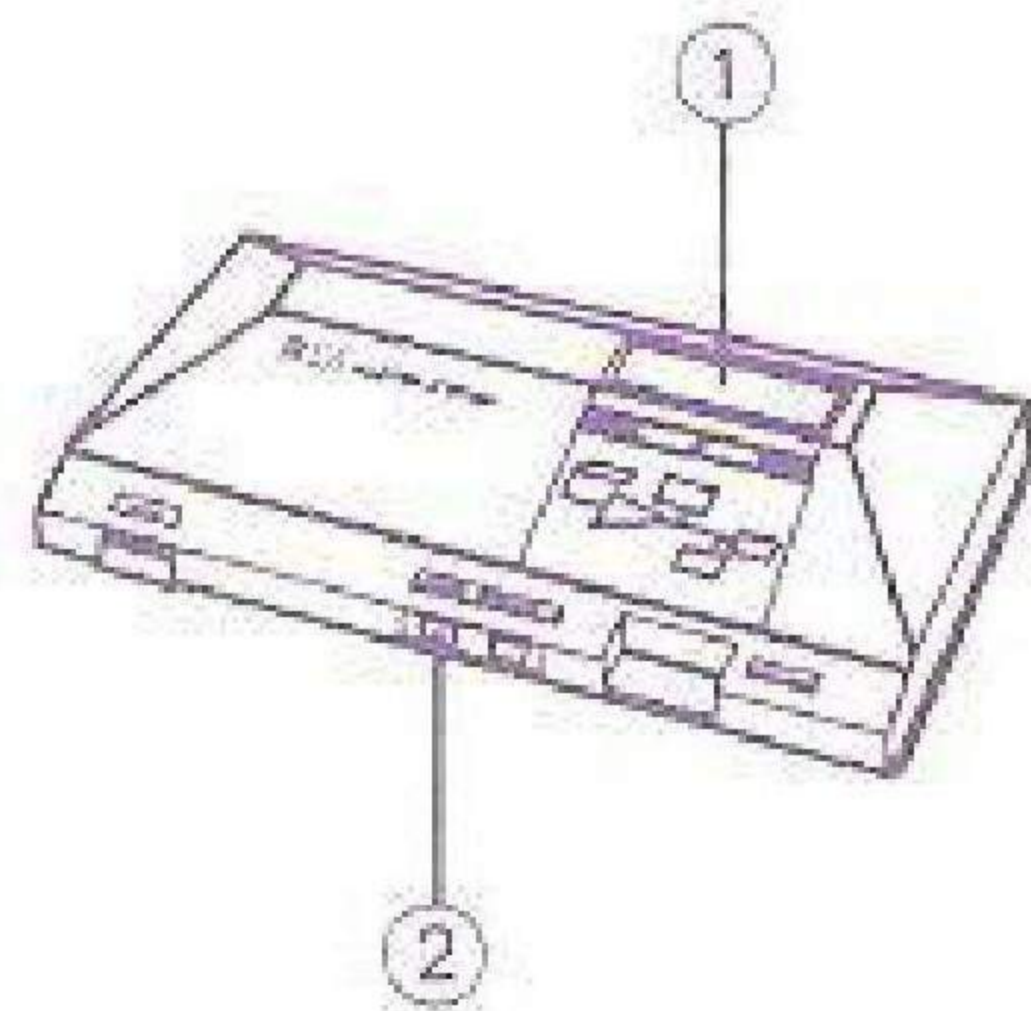
Starting Up

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

Important: Always make sure that the power switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Master Cartridge
- ② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

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

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

- ① Spielkassette
- ② Control Pad 1

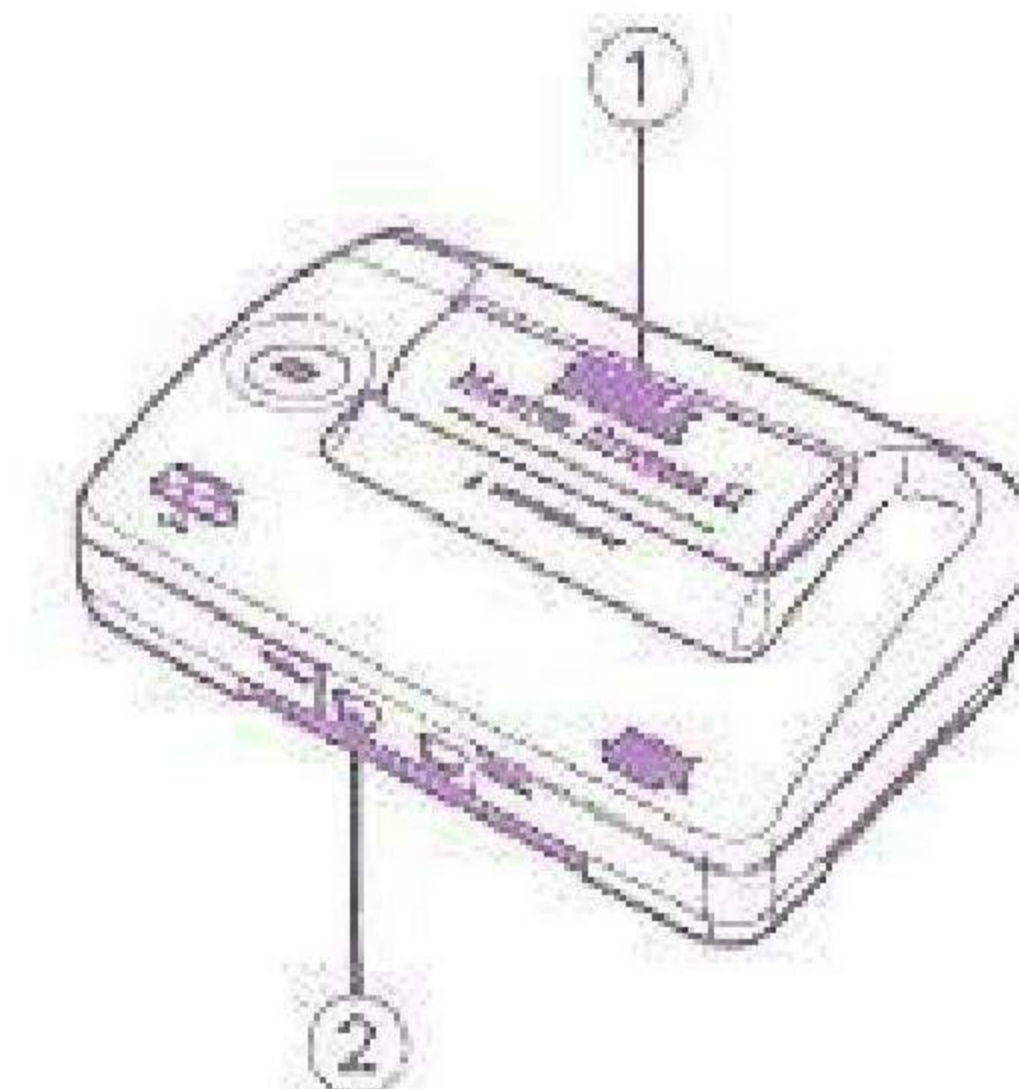
Mise en route

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

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

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche principale
- ② Manette de contrôle 1



Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación esté en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

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

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Master
- ② Mando de control 1

Preparativi

1. Montare il vostro sistema Sega Master o Master II come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1.
2. Assicurarsi che l'interruttore di alimentazione sia spento (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'interruttore di alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'interruttore di alimentazione (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'interruttore di alimentazione (ON).

Importante: Assicurarsi sempre che l'interruttore di alimentazione sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Master
- ② Control Pad 1

Förberedelser för spelstart

1. Koppla ihop Sega Master System eller Master System II på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren är ifrånslagen. Sätt sedan i Segakassetten i konsollen.
3. Slå till strömbrytaren. Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömbrytaren igen. Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan till strömbrytaren igen.

Viktigt: Kontrollera alltid att strömbrytaren är ifrånslagen innan du sätter i eller tar ut en kassett ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Master-spelkassett
- ② Kontrollplatta 1

Starten

1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan.
2. Zet het Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet het Sega System AAN. Na een moment zie je het titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je het Sega System weer UIT zetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet het daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat het Sega System altijd UIT staat als je er een cassette instopt of uithaalt.

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

- ① Hoofdcassette
- ② Bedieningsblok 1

Missing Awards

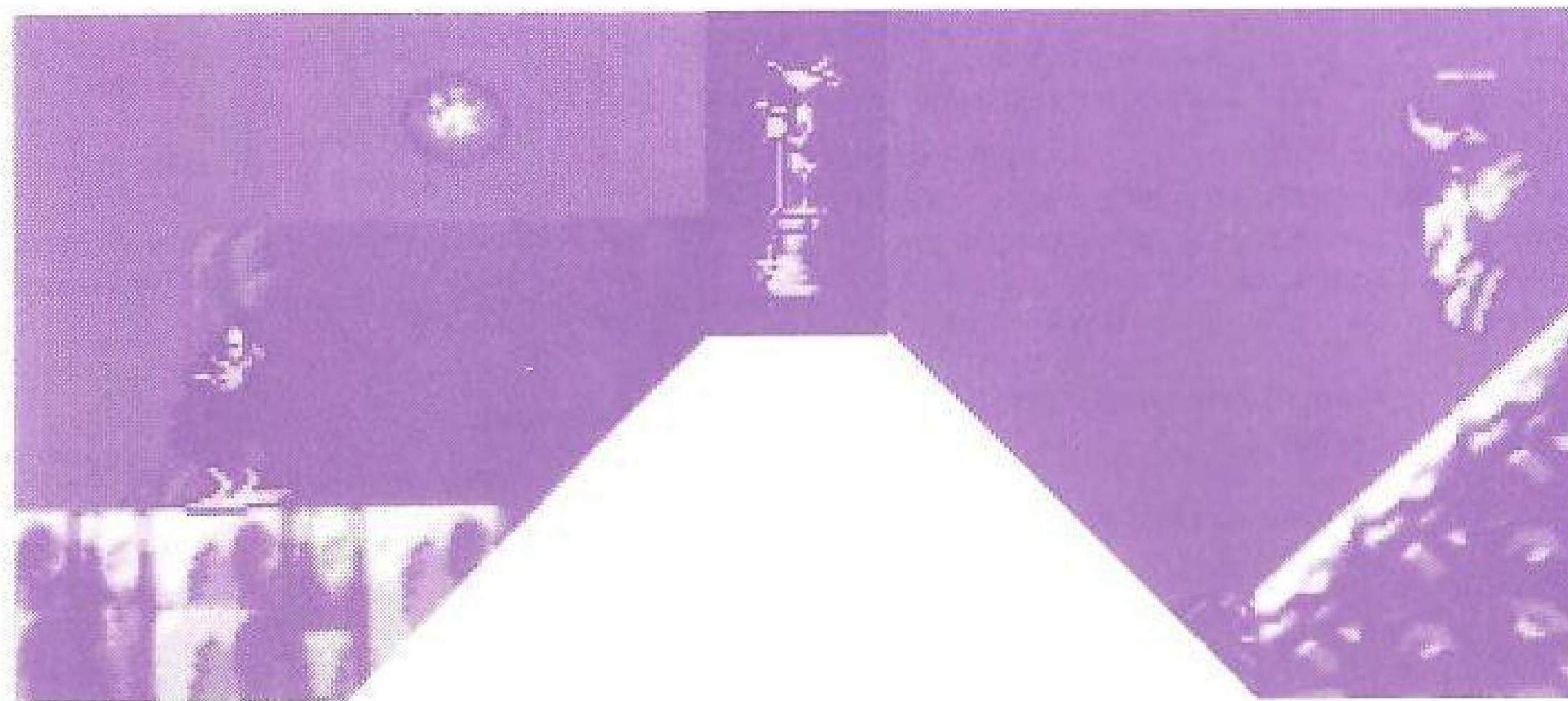
Famous movie director Yosemite Sam returns to his office to find it ransacked. His 12 Golden Cartoon Awards are missing from his safe! In the bottom of his safe is a ransom note from the mad Professor Duck Brain for a million dollars. Yosemite Sam knows that the mad professor is hiding out somewhere in Hollywood. So rather than paying the ransom, he gives his old pal Daffy Duck a call...

Das Rätsel der verschwundenen Auszeichnungen

Als der berühmte Filmregisseur Yosemite Sam eines Morgens sein Büro betritt, fährt ihm ein Schreck in die Glieder: sein Schreibtisch ist durchwühlt und sein Safe aufgebrochen. Die 12 Golden Cartoon-Auszeichnungen, sein ganzer Stolz, sind verschwunden! Im leeren Safe liegt ein Erpresserbrief: der dämonische Professor Duck Brain will eine Million Dollar als Lösegeld. Yosemite Sam weiß sehr wohl, daß sich der geldschrankknackende Professor irgendwo in Hollywood verborgen hält. Eine Million Dollar ist aber eine Menge Geld — deswegen versucht Sam zuerst einen etwas billigeren Weg: er ruft seinen alten Kumpel Daffy Duck an...

Les Awards envolés

Quand le fameux réalisateur Yosemite Sam rentre à son bureau, il le trouve saccagé. Ses 12 Awards en carton doré ont disparu du coffre! Dans le bas du coffre se trouve un message du professeur fou Duck Brain réclamant une rançon d'un million de dollars. Yosemite Sam sait que le professeur fou se cache quelque part dans Hollywood. Et, plutôt que de payer la rançon, il fait appel à son vieil ami Daffy Duck.



Las estatuillas han desaparecido

El famoso director de películas Yosemite Sam vuelve a su oficina, y se encuentra que la han saqueado. Las doce estatuillas de oro a los mejores dibujos animados han desaparecido de su caja fuerte. En el fondo de la caja fuerte se encuentra una nota con un rescate de un millón de dólares firmada por el loco profesor Duck Brain. Yosemite Sam sabe que el profesor está escondido en alguna parte de Hollywood. Así que, antes de pagar el rescate, le da una llamada a su viejo amigo Daffy Duck...

I premi scomparsi

Il famoso regista di cinema Yosemite Sam ritorna nel suo ufficio e lo ritrova saccheggiato. I suoi 12 premi per la produzione di cartoni animati sono stati rubati dalla cassaforte. All'interno della cassaforte vi è una nota con la richiesta di un riscatto da un milione di dollari da parte del pazzo professor Duck Brain. Yosemite Sam sa che il professore si sta nascondendo da qualche parte a Hollywood. Per questo motivo, invece di pagare il riscatto, fa una telefonata al suo vecchio amico Daffy Duck...

Priserna är väck!

Den berömde filmregissören Yosemite Sam knallar in på sitt kontor en dag och upptäcker att någon länsat det. Hans tolv Gyllene Seriefigurer har blivit stulna ur hans kassaskåp! Det enda som ligger kvar därinne är en lapp från vansinnige Professor Duck Brain, som kräver en miljon dollar för att lämna tillbaka priserna. Yosemite Sam vet dock att den galne professorn gömmer sig någonstans i Hollywood, så istället för att punga ut med lösensumman så slår han en signal till sin gamle polare Daffy Duck...

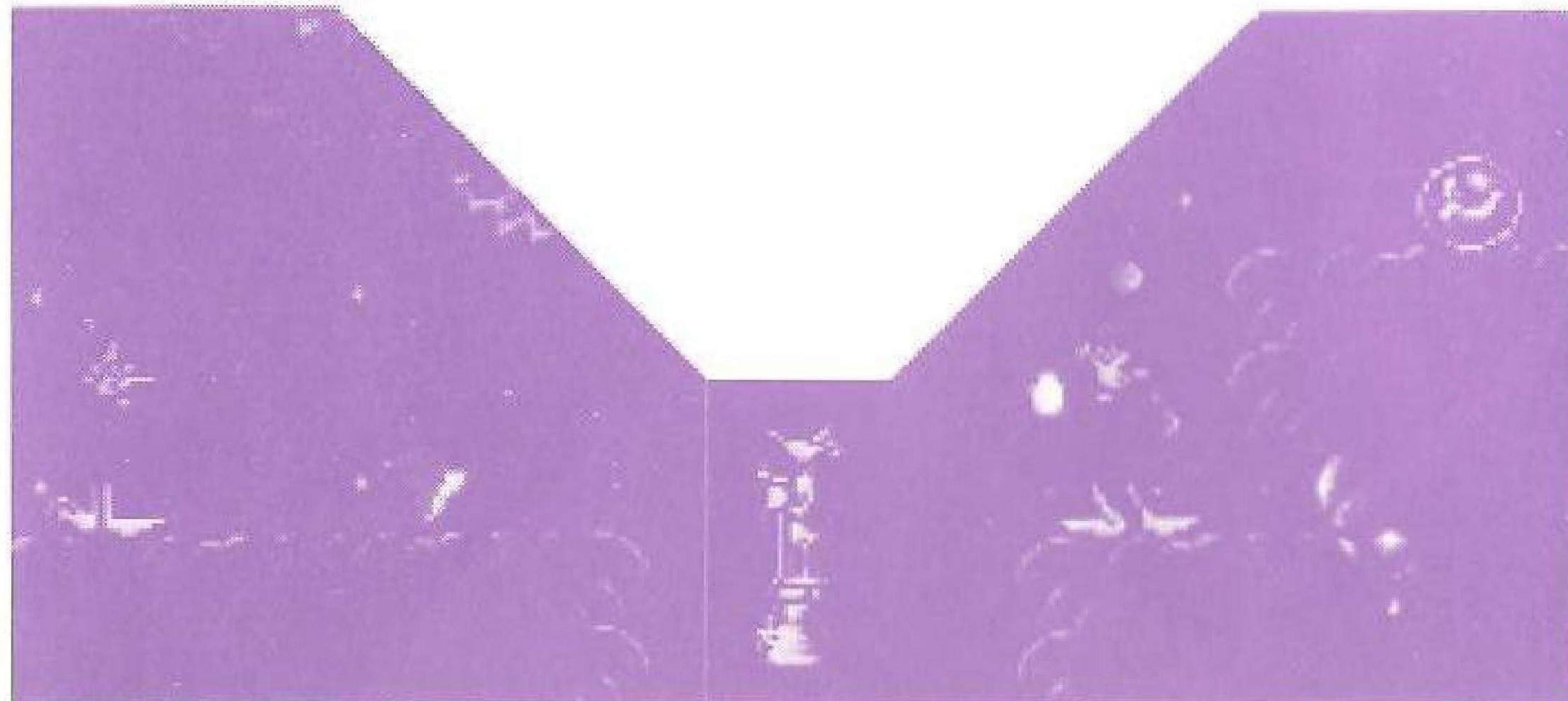
Vermiste Prijzen

De beroemde filmregisseur Yosemite Sam komt op zijn kantoor terug, wat geheel overhoop is gehaald. Zijn 12 gouden Cartoonprijzen zijn uit zijn kluis gestolen! Op de bodem van zijn kluis ligt een briefje van de gestoorde professor Duck Brain waarop staat dat hij voor een miljoen dollar de prijzen terug kan krijgen. Yosemite Sam weet dat de gestoorde professor zich ergens in Hollywood schuil houdt. Dus in plaats het losgeld te betalen belt hij zijn oude vriend Daffy Duck op...

Daffy arrives in an instant and tells Yosemite Sam not to worry. Yosemite Sam is not so sure. He asks Daffy what he's going to do when he meets the mad professor. Daffy smiles and whips out his trusted bubble gun. He's off to round up the mad professor Duck Brain and his henchmen.

Daffy erscheint sofort und versucht, Yosemite Sam zu beruhigen: null Problemo, meint Daffy, doch Sam ist nicht so leicht zu überzeugen. Der Professor hat eine Menge übler Tricks auf Lager — wie kann sich Daffy dagegen wehren? Daffy grinst nur und zieht seine altbewährte Bubble-Gun aus dem Holster. Die Jagd auf den kriminellen Professor Duck Brain und seine Handlanger hat begonnen!

Daffy arrive sur le champ et dit à Yosemite Sam de ne pas s'inquiéter. Yosemite Sam n'est pas très rassuré. Il demande à Daffy ce qu'il envisage de faire quand il rencontrera le professeur fou. Daffy sourit et dégaine brusquement son pistolet à bulles de savon infallible. Puis il part à la recherche du professeur Duck Brain et de ses acolytes.



Daffy se planta en un instante y le dice a Yosemite Sam que no se preocupe. Pero éste no está convencido. Le pregunta a Daffy qué va a hacer cuando se tope con el profesor loco. Daffy sonríe y saca rápidamente su fiel pistola de burbujas. Está dispuesto a acorralar al profesor Duck Brain y a sus secuaces.

Daffy arriva subito e dice a Yosemite Sam di non preoccuparsi. Yosemite Sam non è così sicuro. Egli chiede a Daffy che cosa farà quando incontrerà il pazzo professore. Daffy sorride ed estrae la sua fedele pistola a bolle. E via che va a catturare il professore pazzo ed i suoi scagnozzi.

Daffy kommer över på direkten och säger till Yosemite Sam att inte oroa sig, men Yosemite Sam är själv inte lika lugn. Han frågar Daffy vad han kommer att ta sig för när han springer på den galne professorn. Daffy ler listigt och drar blixtnabbt sin gamla hederliga bubbelpuffra, sen sticker han iväg för att göra upp räkningen med den maniske professorn och hans hantlangare.

Daffy Duck komt direct en zegt dat Yosemite Sam zich geen zorgen moet maken. Yosemite Sam is er niet zo zeker van. Hij vraagt aan Daffy wat hij zal doen als hij de gestoorde professor ziet. Daffy lacht en haalt zijn bellen-pistool te voorschijn. Hij is klaar voor zijn jacht op de gestoorde professor Duck Brain en zijn handlangers.

Take Control!

① Directional Button (D-Button)

- Press up or down to move the cursor in menus
- Press left or right to move Daffy in those directions
- Press down and hold to crouch
- Press up or down to look further in those directions
- Press down and hold and press Button 2 to jump down when hanging

Übernehmen Sie das Steuer!

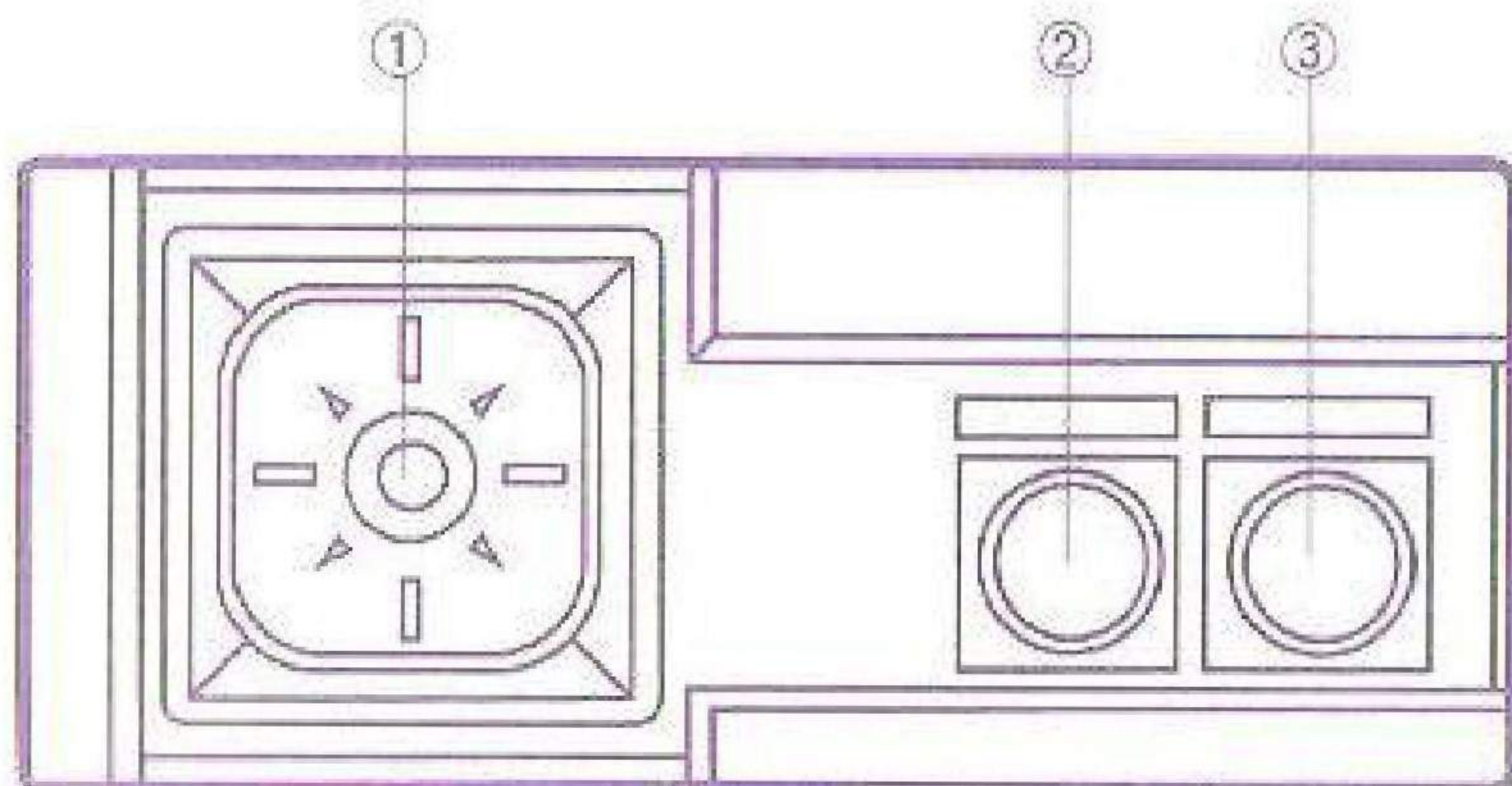
① Richtungstaste

- Diese Taste nach oben oder unten drücken, um den Cursor in den Menüs zu bewegen.
- Diese Taste nach rechts oder links drücken, um Daffy in die entsprechende Richtung zu bewegen.
- Diese Taste nach unten gedrückt halten, damit sich Daffy hinkauert.
- Während des Spiels diese Taste nach oben oder unten drücken, um in diesen Richtungen die entsprechenden Szenen einsehen zu können.
- Diese Taste nach unten gedrückt halten, dann Taste 2 drücken, um Daffy sicher nach unten springen zu lassen, nachdem er sich hoch über dem Boden irgendwo festgeklammert hat.

Prenez les commandes en main!

① Bouton D (directionnel)

- Pressez vers le bas ou le haut pour déplacer le curseur dans les menus.
- Pressez vers la gauche ou la droite pour déplacer Daffy dans ces directions.
- Pressez vers le bas et maintenez enfoncé pour vous accroupir.
- Pressez vers le bas ou le haut pour voir plus loin dans ces directions.
- Pressez vers le bas en maintenant enfoncé et pressez le bouton 2 pour sauter à terre lorsque vous êtes suspendu.



Toma de control

- ① **Botón direccional (botón D)**
 - Presiónelo hacia arriba o hacia abajo para desplazar el cursor por los menús
 - Presiónelo a izquierda o derecha para que Daffy se desplace en esas direcciones
 - Manténgalo presionado hacia abajo para que se agache
 - Presiónelo hacia arriba o hacia abajo para que mire hacia esas direcciones
 - Manténgalo presionado hacia abajo y presione el botón 2 para que salte hacia abajo cuando esté colgando

Prendete controllo!

- ① **Pulsante direzionale (Pulsante D)**
 - Premete in alto o in basso per spostare il cursore all'interno del menu.
 - Premete a sinistra o a destra per far spostare Daffy in tali direzioni.
 - Tenete premuto in basso per accucciarsi.
 - Premete in alto o in basso per guardare ulteriormente in tali direzioni.
 - Tenete premuto in basso e premete il pulsante 2 per saltare giù quando siete appesi.

Ta kontroll!

- ① **Styrtangenten D (D-knappen)**
 - Vicka antingen uppåt eller neråt för att flytta markören på menyerna.
 - Vicka åt antingen höger eller vänster för att flytta Daffy i respektive riktning.
 - Vicka neråt och håll nedtryckt för att ducka.
 - Vicka antingen uppåt eller neråt för att kunna se längre i respektive riktning.
 - Vicka neråt, håll nedtryckt, och tryck på knapp 2 för att hoppa ner när du dinglar från en avsats.

De Besturing !

- ① **Richting Toets (R-toets)**
 - Druk op omhoog of omlaag om de pijl in de menu's te bewegen.
 - Druk op links of rechts om Daffy in deze richtingen te bewegen.
 - Druk op omlaag en houdt deze ingedrukt om hem te laten kruipen.
 - Druk op omhoog of omlaag om verder te kijken in deze richtingen.
 - Druk op omlaag en houdt deze ingedrukt en druk op Toets 2 zodat hij naar beneden kan springen als hij hangt.

2 **Button 1**

- Press to enter selections in menus
- Press to fire Daffy's bubble gun
- Press to attack in the Kung-Fu Movie Set

3 **Button 2**

- Press to enter selections in menus
- Press to jump
- Press while holding the D-Button down to jump down when hanging

2 **Taste 1**

- Diese Taste drücken, um eine Menüauswahl zu bestätigen.
- Diese Taste drücken, um Daffys Bubble-Gun zu aktivieren.
- Diese Taste drücken, um im Kung-Fu Film-Szenario anzugreifen.

3 **Taste 2**

- Diese Taste drücken, um eine Menüauswahl zu bestätigen.
- Diese Taste drücken, um hochzuspringen.
- Während die Richtungstaste nach unten gedrückt gehalten wird, diese Taste drücken, um Daffy sicher nach unten springen zu lassen, nachdem er sich hoch über dem Boden irgendwo festgeklammert hat.

2 **Bouton 1**

- Pour valider les sélections dans les menus.
- Pour déclencher le pistolet à bulles de savon de Daffy.
- Pour attaquer sur le plateau du film Kung-Fu.

3 **Bouton 2**

- Pour valider les sélections dans les menus.
- Pour sauter.
- Pressez tout en maintenant le bouton D enfoncé pour sauter à terre lorsque vous êtes suspendu.

2 Botón 1

- Presiónelo para introducir selecciones en los menús
- Presiónelo para disparar la pistola de burbujas de Daffy
- Presiónelo para atacar en la escena de la película de Kung-Fu

3 Botón 2

- Presiónelo para introducir selecciones en los menús
- Presiónelo para saltar
- Presiónelo a la vez que mantiene presionado el botón D hacia abajo cuando esté colgando

2 Pulsante 1

- Premete per scegliere voci di un menu.
- Premete per far fuoco con la pistola di Daffy.
- Premete per attaccare nel set del film di Kung Fu.

3 Pulsante 2

- Premete per scegliere voci di un menu.
- Premete per saltare.
- Premete mentre tenete premuto il pulsante D in basso per saltare giù quando siete appesi.

2 Knapp 1

- Tryck för att välja på menyerna.
- Tryck för att avfyra Daffys puffra.
- Tryck för att attackera i kung fu-scenariot.

3 Knapp 2

- Tryck för att välja på menyerna.
- Tryck för att hoppa.
- Tryck medan du håller D-knappen nedtryckt för att hoppa ner när du dinglar från en avsats.

2 Toets 1

- Druk hierop om keuzes in de menu's te maken.
- Druk hierop om met Daffy's bellen-pistool te schieten.
- Druk hierop om de Kong-Fu film set binnen te vallen.

3 Toets 2

- Druk hierop om keuzes in de menu's te maken.
- Druk hierop om te springen.
- Druk hierop terwijl je de R-toets op omhoog houdt om Daffy naar beneden te laten springen als hij hangt.

Getting Started

After you turn on your Master System, the Sega logo appears.

Wait a few moments or press Button 1 or 2 to see the Language Select screen. You can view the *Daffy Duck in Hollywood* screen messages in English, German, Spanish, French or Italian. Press the D-Button up or down to move the hand to the language of your choice and press Button 1 or 2 to make your selection. If you wait during these opening screens, a game demonstration begins. Press either button to return to the Language Select screen.

Spielbeginn

Nachdem Sie Ihr Master System eingeschaltet haben, erscheint das SEGA-Logo.

Nun können Sie entweder einen Moment warten, oder wahlweise die Taste 1 oder 2 um den Sprachenwahl-Bildschirm aufzurufen. Die Bildschirmmitteilungen von *"Daffy Duck in Hollywood"* können in den folgenden Sprachen angezeigt werden: Englisch (ENGLISH), Deutsch (DEUTSCH), Spanisch (ESPANOL), Französisch (FRANCAIS) und Italienisch (ITALIANO). Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um die Hand zur gewünschten Sprache zu bewegen; drücken Sie danach Taste 1 oder 2 um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Pour commencer

Après avoir allumé votre Master System, le logo Sega apparaît.

Attendez quelques secondes ou pressez le bouton 1 ou 2 pour appeler l'écran de sélection de langue. Vous pouvez afficher les messages de *Daffy Duck in Hollywood* en anglais (ENGLISH), en allemand (DEUTSCH), en espagnol (ESPANOL), en français ou en italien (ITALIANO). Pressez le bouton D vers le haut ou vers le bas pour déplacer la main sur la langue de votre choix et appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour entrer votre sélection. Si vous laissez défiler ces écrans d'ouverture, une démonstration de jeu commence. Appuyez sur un bouton de votre choix pour revenir à l'écran de sélection de langue.



Inicio del juego

Después de poner en funcionamiento el Master System, aparecerá el logotipo de Sega.

Espere unos momentos o presione el botón 1 o el 2 para ver la pantalla de selección de idioma. Usted podrá ver los mensajes de la pantalla de *Daffy Duck in Hollywood* en english, alemán (DEUTSCH), español, francés (FRANCAIS) o italiano. Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para desplazar la mano hasta el idioma que desee, y presione el botón 1 o el 2 para realizar su selección.

Inizio del gioco

Subito dopo aver acceso il Master System il marchio Sega appare.

Attendete alcuni secondi oppure premete uno dei pulsanti 1 o 2 per passare allo schermo di selezione della lingua. I messaggi sullo schermo del gioco *Daffy Duck a Hollywood* possono essere visualizzati in inglese (ENGLISH), tedesco (DEUTSCH), spagnolo (ESPANOL), francese (FRANCAIS) o italiano. Premete il pulsante D in alto o in basso per portare la mano sulla lingua desiderata e quindi premete il pulsante 1 o 2 per eseguire la selezione.

Spelstart

Efter att du slagit på strömmen till ditt Master System visas SEGAs logo på skärmen.

Vänta ett par ögonblick eller tryck på knapp 1 eller 2 för att ta en titt på språkvalsskärmen. Under spelets gång kan du välja mellan att få meddelandena på skärmen på antingen engelska (ENGLISH), tyska (DEUTSCH), spanska (ESPANOL), franska (FRANCAIS), eller italienska (ITALIANO). Vicka D-knappen antingen uppåt eller neråt för att flytta markören till det språk du önskar, och tryck därefter på antingen knapp 1 eller 2 för att mata in ditt val.

Het Spel Beginnen

Nadat je de Master System hebt aangezet hebt, zie je het Sega logo.

Wacht even of druk op Toets 1 of 2 om het Taal Keuze scherm te zien. Je kunt *Daffy Duck in Hollywood* spelen in het Engels, Duits, Frans of Italiaans. Druk op omhoog of omlaag op de R-toets om de hand bij de taal te zetten waarin je het spel wilt spelen en druk op Toets 1 of 2 om je keuze te maken. Als je tijdens deze openingsschermen wacht begint er een speldemonstratie. Druk op een willekeurige toets om terug te gaan naar het Taal Keuze scherm.

Following two legal notices, the *Daffy Duck in Hollywood* Title screen appears. Press Button 1 or 2.

Next you see the Mode Select screen. Make your selections as in the Language Select screen.

START GAME puts you straight into the action.

Nach zwei rechtlichen Hinweisen erscheint der Titel-Bildschirm von "Daffy Duck in Hollywood". Drücken Sie danach Taste 1 oder 2.

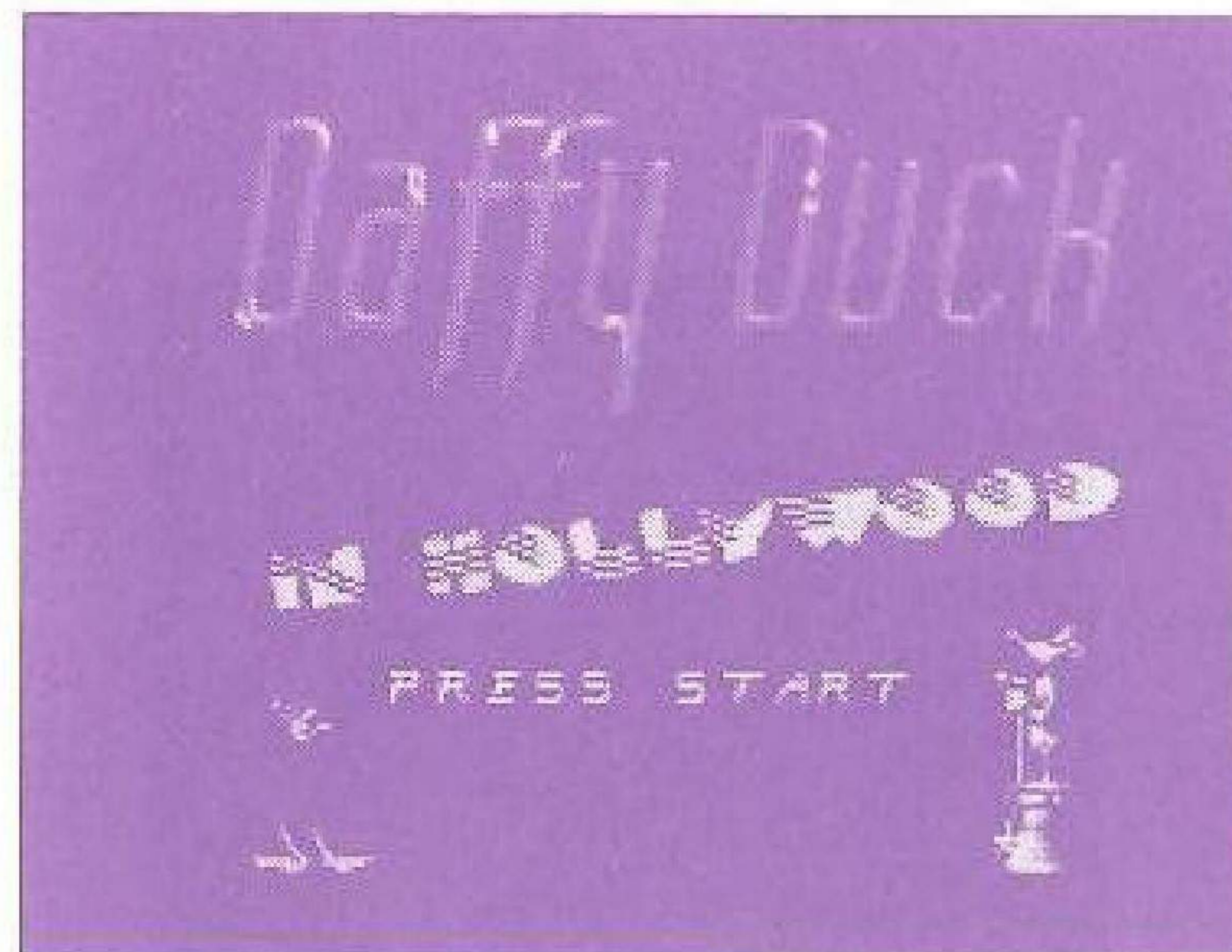
Wenn Sie während dieser anfänglichen Bildschirmanzeigen einige Zeit warten, läuft eine Kurzvorführung des Spiels ab. Drücken Sie eine beliebige Taste, um zum Sprachenwahl-Bildschirm zurückzukehren. Als nächstes wird der Moduswahl-Bildschirm angezeigt. Treffen Sie Ihre Auswahl auf die gleiche Weise wie auf dem Sprachenwahl-Bildschirm.

Mit **START GAME** können Sie sich sofort und ohne Umwege in die Action stürzen.

À la suite des deux avertissements légaux, apparaît l'écran titre *Daffy Duck in Hollywood* (Daffy Duck à Hollywood). Pressez le bouton 1 ou 2.

Puis, l'écran de sélection de mode s'affiche. Faites vos sélections comme dans l'écran de sélection de langue.

START GAME (départ du jeu) vous fait entrer immédiatement dans l'action.



Después de los créditos legales, aparecerá la pantalla del título, *Daffy Duck in Hollywood* (El Pato Daffy en Hollywood). Presione el botón 1 o el 2.

Si espera durante estas pantallas iniciales, empezará un juego de demostración. Presione cualquier botón para volver a la pantalla de selección de idioma.

Después verá la pantalla de selección de modo. Realice sus selecciones como en la pantalla de selección de idioma.

Con **START GAME** (inicio del juego) usted se verá metido de lleno en la acción.

Dopo due avvisi legali appare lo schermo col titolo "*Daffy Duck in Hollywood*". Premete il pulsante 1 o 2.

Lo schermo successivo è lo schermo di selezione del modo. Eseguite le selezioni come spiegato per lo schermo di selezione della lingua.

Se durante queste visualizzazioni di apertura attendete un attimo, una dimostrazione del gioco ha inizio. Premete un qualsiasi pulsante per ritornare allo schermo di selezione della lingua.

La selezione **START GAME** (inizio gioco) dà l'inizio al gioco.

Efter två meddelanden från tillverkaren visas rubrikskärmen för *Daffy Duck in Hollywood*. Tryck på knapp 1 eller 2.

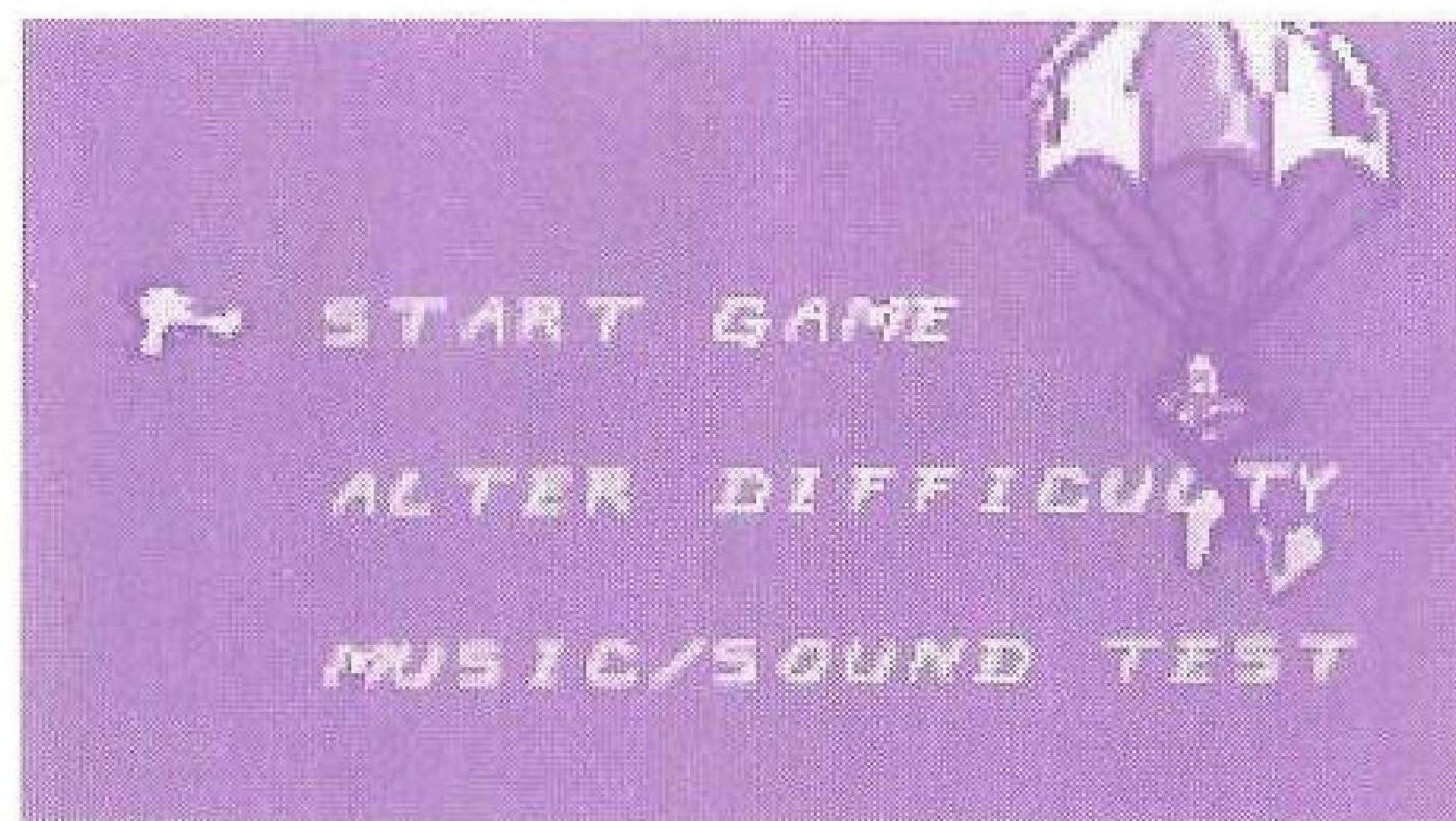
Om du inte går vidare under någon av dessa öppningsscener visas en speldemonstration på skärmen. Tryck på vilken knapp som helst för att återvända till språkvalsskärmen. Därefter hamnar du på kontrollvalsskärmen. Du väljer och matar in precis som på språkvalsskärmen.

START GAME (sätt igång spelet) kickstartar hela äventyret.

Na de twee Credits zie je het *Daffy Duck in Hollywood* Titelscherm. Druk nu op de 1 of 2.

Hierna zie je het Mode Keuze scherm. Maak je keuzes zoals in het Taal keuze scherm.

START GAME: hiermee kom je direct in actie.



ALTER DIFFICULTY lets you choose to play an EASY, MEDIUM or DIFFICULT game. Press the D-Button up or down to move the hand to the level of your choice, then press Button 1 or 2 to enter your selection. The thumbs-up marker moves to the level you want to play. Then move the hand to EXIT and press Button 1 or 2 again.

ALTER DIFFICULTY dient zur Wahl des Schwierigkeitsgrads. Sie können hierbei zwischen EASY (einfach), MEDIUM (mittelschwer) oder DIFFICULT (schwierig) wählen. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um die Hand zu der gewünschten Option zu bewegen; drücken Sie danach Taste 1 oder 2 zur Bestätigung. Die OK-Markierung bewegt sich dann auf den gewählten Schwierigkeitsgrad. Bewegen Sie dann die Hand zu EXIT und drücken Sie danach Taste 1 oder 2 noch einmal.

ALTER DIFFICULTY (changement du niveau de difficulté) vous offre le choix entre une partie EASY (facile), MEDIUM (normale) ou DIFFICULT (difficile). Pressez le bouton D vers le haut ou vers le bas pour déplacer la main sur le niveau désiré, puis appuyez sur le bouton 1 ou 2, ou le bouton START (départ) pour valider votre sélection. Le pouce levé confirme votre option. Déplacez alors la main sur EXIT (sortie) et appuyez à nouveau sur le bouton 1 ou 2.



Con **ALTER DIFFICULTY** (cambio del nivel de dificultad) usted podrá elegir entre un juego EASY (fácil), MEDIUM (normal), o DIFFICULT (difícil). Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para desplazar la mano hasta el nivel que desee, después presione el botón 1 o el 2, o el botón de inicio para introducir su selección. El marcador con el dedo gordo hacia arriba hará que se desplace hasta el nivel en el que desee jugar. Después desplace la mano hacia EXIT (abandono) y presione el botón 1 o el 2.

La selezione **ALTER DIFFICULTY** (cambio difficoltà) permette di giocare in modo EASY (facile), MEDIUM (medio) o DIFFICULT (difficile). Premete il pulsante D in alto o in basso per portare la mano sul livello di difficoltà desiderato e quindi premete il pulsante 1 o 2 per eseguire la selezione. Il contrassegno del pollice alzato si porta in corrispondenza del livello selezionato. Portate quindi la mano su EXIT (uscita) e premete nuovamente il pulsante 1 o 2.

ALTER DIFFICULTY (ändra svårighetsgrad) låter dig välja att spela med tre olika svårighetsgrader — EASY (lätt), MEDIUM (halvsvårt), och DIFFICULT (svårt). Vicka D-knappen antingen uppåt eller neråt för att flytta markören intill ditt val, och tryck därefter på antingen knapp 1 eller 2 för att mata in ditt val. En glad "tummen upp"-symbol visas automatiskt vid den svårighetsgrad du har valt. Flytta därefter markören till EXIT (avsluta) och tryck på antingen knapp 1 eller 2 igen.

ALTER DIFFICULTY: hiermee kun je kiezen of je een makkelijk (EASY), normaal (MEDIUM) of moeilijk (DIFFICULT) spel wilt spelen. Druk op omhoog of omlaag op de R-toets om de hand naar het level dat je kiest te bewegen, druk dan op Toets 1 of 2 om je keuze te maken. Er verschijnt een duim omhoog bij het level wat je wilt spelen. Verplaats de hand naar EXIT en druk weer op Toets 1 of 2.

MUSIC/SOUND TEST gives you a chance to sample the game's audio tracks and sound effects. Press the D-Button up or down to **PLAY MUSIC** or **PLAY SOUND**. Then press left or right to select a number. To listen in, press Button 1 or 2. To stop the music, either change the number or move the hand. When you are through, move the hand to **EXIT** and press Button 1 or 2 to return to the Mode Select screen.

MUSIC/SOUND TEST ermöglicht es Ihnen, sich die Hintergrundmusik und Klangeffekte des Spiels anzuhören. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um **PLAY MUSIC** (Musikbegleitung) oder **PLAY SOUND** (Klangeffekte) anzuwählen. Danach drücken Sie die Taste nach rechts oder links, um eine Zahl zu wählen. Zum Anhören drücken Sie Taste 1 oder 2. Zum Stoppen der Musikbegleitung verändern Sie die Zahl oder bewegen die Hand. Wenn Sie diese Funktion wieder ausschalten wollen, bewegen Sie die Hand zu **EXIT** (Verlassen); drücken Sie Taste 1 oder 2, um zum Moduswahl-Bildschirm zurückzukehren.

MUSIC/SOUND TEST (test de musique/effets sonores) vous permet d'échantillonner les pistes audio et les effets sonores du jeu. Appuyez sur le bouton D vers le haut ou vers le bas pour **PLAY MUSIC** (musique) ou **PLAY SOUND** (effets sonores). Puis, pressez vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner un nombre. Pour écouter, pressez le bouton 1 ou 2. Pour arrêter la musique, changez le nombre ou déplacez la main. Lorsque vous avez terminé, déplacez la main sur **EXIT** (sortie) et pressez le bouton 1 ou 2 pour revenir à l'écran de sélection de mode.



Con **MUSIC/SOUND TEST** (música/pruebas de sonido) usted tendrá la oportunidad de escuchar los temas musicales del juego, así como los efectos de sonido. Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para **PLAY MUSIC** (reproducción musical) o **PLAY SOUND** (reproducción de sonido). Después presione a izquierda o derecha para seleccionar un número. Para escucharlo, presione el botón 1 o el 2. Para detener la música, cambie el número o desplace la mano. Cuando haya acabado, desplace la mano hasta **EXIT** (abandono) y presione el botón 1 o el 2 para volver a la pantalla de selección de modo.

La selezione **MUSIC/SOUND TEST** (prova musica/suono) permette di ascoltare un campione dell'audio e degli effetti sonori del gioco. Premete il pulsante D in alto o in basso per spostarvi su **PLAY MUSIC** (riproduzione musica) o **PLAY SOUND** (riproduzione suoni). Premete quindi il pulsante D a sinistra o a destra per selezionare un numero. Per ascoltare, premete il pulsante 1 o 2. Per interrompere la musica, cambiate il numero o spostate la mano. Al termine dell'ascolto, portate la mano su **EXIT** e premete il pulsante 1 o 2 per ritornare allo schermo di selezione del modo.

MUSIC/SOUND TEST (musik-/ljudgetest) låter dig lyssna på och ställa in de olika bakgrundslåtar och ljudeffekter som förekommer i spelet. Vicka D-knappen uppåt eller neråt för att välja antingen **PLAY MUSIC** (spela upp musik) eller **PLAY SOUND** (spela upp ljudeffekter). Vicka därefter åt antingen höger eller vänster för att välja ett låt- eller ljudeffektnummer. Tryck på antingen knapp 1 eller 2 för att lyssna. För att stoppa musiken kan du antingen ändra numret eller flytta markören. När du har valt färdigt flyttar du markören till **EXIT** och trycker på antingen knapp 1 eller 2 för att återvända till kontrollvalsskärmen.

MUSIC/SOUND TEST hiermee kun je kennis maken met de muziek en de geluidseffecten van het spel. Druk op omhoog of omlaag op de R-toets om de muziek of het geluid te spelen. Druk dan op links of rechts om een nummer te kiezen. Druk op Toets 1 of 2 om muziek te luisteren. Wil je de muziek stoppen, verander dan het nummer of verplaats de hand. Hierna verplaats je de hand naar **EXIT** en druk op Toets 1 of 2 om terug te gaan naar het Mode Keuze scherm.

Duck on the Wing

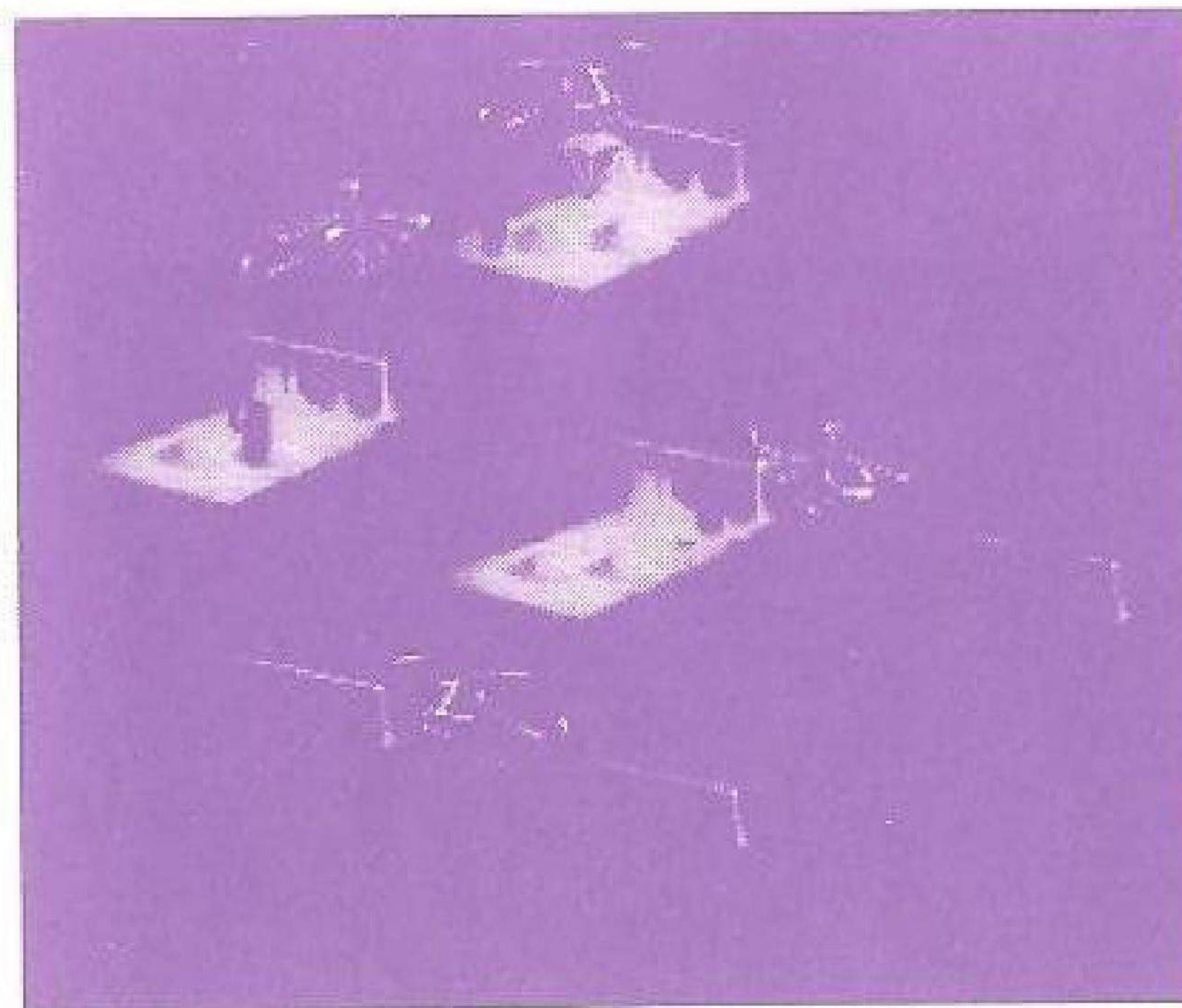
After you have selected START GAME, you proceed to Scene Select. This is where you decide which of *Daffy Duck in Hollywood's* Sets you want to play. The game comprises three Stages, each containing two Sets. Furthermore, each Set contains three Scenes. At the Scene Select screen, you can decide which of the six Scenes from the Stage you want to play.

Ente im Aufwind

Nachdem Sie START GAME (Spielbeginn) gewählt haben, erscheint der Szenenwahl-Bildschirm. Hier können Sie entscheiden, in welchem Hintergrund-Set von "*Daffy Duck in Hollywood*" Ihr Spiel ablaufen soll. Das Spiel besteht aus drei Leveln, von denen jeder, zwei Sets enthält. Zudem besteht jeder Set wiederum aus drei Szenenbildern. Auf dem Szenenwahl-Bildschirm können Sie eingeben, welche der sechs Szenenbilder einer Spielstufe Sie spielen möchten.

Duck prend son envol

Après avoir sélectionné START GAME (départ du jeu), l'écran de sélection de scène s'affiche. C'est ici que vous choisissez sur quelle scène de *Daffy Duck in Hollywood* vous allez jouer. Le jeu comprend trois manches, de deux épreuves chacune. Et chaque épreuve se compose de trois scènes. Sur l'écran de sélection de scène, vous choisissez, parmi les six scènes de la manche, celle où vous allez jouer.



Pato volador

Después de seleccionar START GAME (inicio del juego) procederá a la selección de escena. Aquí es donde decidirá el escenario concreto de *Daffy Duck in Hollywood* que desea jugar. El juego consta de tres etapas, cada una de las cuales contiene dos escenarios. Además, cada escenario consta de tres escenas. En la pantalla de selección de escenas podrá decidir cuál de las seis escenas del escenario desea jugar.

Un'anatra in volo

Dopo aver eseguito la selezione START GAME, il gioco procede con la selezione dello scenario. Qui si decide in quale dei vari set di *Daffy Duck a Hollywood* si desidera giocare. Il gioco comprende tre stadi ciascuno comprendente due set. Inoltre, ciascun set comprende tre scenari. Nello schermo di selezione dello scenario è possibile decidere con quale scenario, tra i sei compresi in uno stadio, si desidera giocare.

En bevingad anka

När du har valt START GAME går du automatiskt vidare till att välja scenario. Det är här du väljer vilket scenuppsättning av *Daffy Duck in Hollywood* du vill spela. Spelet omfattar tre uppsättningar, vilka består av två akter vardera. Varje akt är i sin tur uppdelad på tre scener. När du ser skärmen för val av uppsättning väljer du att börja från en av de sex scenerna från en av uppsättningarna.

Duck op de vleugel

Als je voor Start Game hebt gekozen, ga je verder naar Scene Select. Hier beslis je op welke set van *Daffy Duck in Hollywood* je wilt spelen. Het spel is verdeeld in drie gebieden, die ieder uit twee sets bestaan. Verder bestaat iedere set uit drie plaatsen. Op het Plaats Keuze scherm kun je kiezen op welke van de zes plaatsen van het gebied je wilt spelen.

Daffy drops by parachute from the helicopter. Steer the helicopter by pressing the D-Button. The Set and Scene numbers are shown in the bottom right corner of the screen. When the helicopter is over the Scene you want, press Button 1 or 2.

Nach der Szenenwahl schwebt Daffy am Fallschirm von einem Hubschrauber herab. Steuern Sie den Helikopter durch Drücken der Richtungstaste. Die Nummern des Sets und des Szenenbilds werden in der rechten unteren Ecke des Bildschirms angezeigt. Wenn der Hubschrauber sich über dem gewünschten Szenenbild befinden, drücken Sie Taste 1, 2.

Daffy saute en parachute d'un hélicoptère, que vous pilotez en pressant le bouton D. Les numéros d'épreuve et de scène sont affichés dans le coin inférieur droit de l'écran. Lorsque l'hélicoptère est sur la scène désirée, appuyez sur le bouton 1 ou 2.

Daffy se tira en paracaídas desde un helicóptero. Pilote el helicóptero presionando el botón D. Los números de escenario y de escena aparecerán en la esquina inferior derecha de la pantalla. Cuando el helicóptero se encuentre en la escena deseada, presione el botón 1 o 2.

Daffy salta da un elicottero col paracadute. Controllate il corso dell'elicottero premendo il pulsante D. I numeri del set e dello scenario vengono indicati sull'angolo inferiore destro dello schermo. Quando l'elicottero sovrasta la scena che desiderate premere il pulsante 1 o 2.

Därnäst dimper Daffy ner i fallskärm från en helikopter. Du styr helikoptern genom att vicka på D-knappen. De respektive numren för uppsättningarna och scenerna visas till höger i skärmens nederkant. När helikoptern svävar över den scen helikoptern vill spela trycker du på antingen knapp 1 eller 2.

Daffy springt met een parachute uit de helikopter. Bestuur de helikopter door op de R-toets te drukken. De set- en plaats nummers zie je in de rechterhoek onder op het scherm. Als de helikopter boven de plaats is waar je wilt zijn, druk je op Toets 1 of 2.

What a Duck's Gotta Do

Mad Professor Duck Brain has placed his henchmen in each movie set. Capture them with Daffy's bubble gun then burst the bubbles before the enemy escapes to transport the enemy off the screen.

Section Blockers prevent Daffy from proceeding to the next section until all the henchmen in that section have been captured. If he tries to go through one too early, a hand points back the way he came to tell him that there's still work to be done before he can go on.

Ente in geheimer Mission

Der unberechenbare Professor Duck Brain hat seine Helfershelfer in jedem der Film-Sets verborgen. Ihre Aufgabe ist es, die Handlanger des Professors mit Hilfe von Daffys Bubble-Gun dingfest zu machen. Damit Ihre Gegner vom Bildschirm verschwinden, lassen Sie die Blasen durch Berührung einfach platzen, bevor Ihre Widersacher flüchten können.

Jeder Abschnitt ist mit einer Sektorsperre versehen; Daffy kann nicht zum nächsten Abschnitt vorrücken, bevor er nicht alle Spießgesellen des Professors ausfindig gemacht hat. Wenn Daffy dies trotzdem versucht, erscheint eine Hand, die ihn darauf hinweist, daß er noch einige(s) zu erledigen hat, bevor er seine Suche nach dem langfingerigen Professor fortsetzen kann.

Qu'est-ce que Duck doit faire?

Le professeur fou Duck Brain a placé ses acolytes sur chaque plateau de cinéma. Capturez-les avec votre pistolet à bulles de savon et, avant que vos ennemis ne s'échappent, faites éclater les bulles pour mettre vos ennemis hors écran.

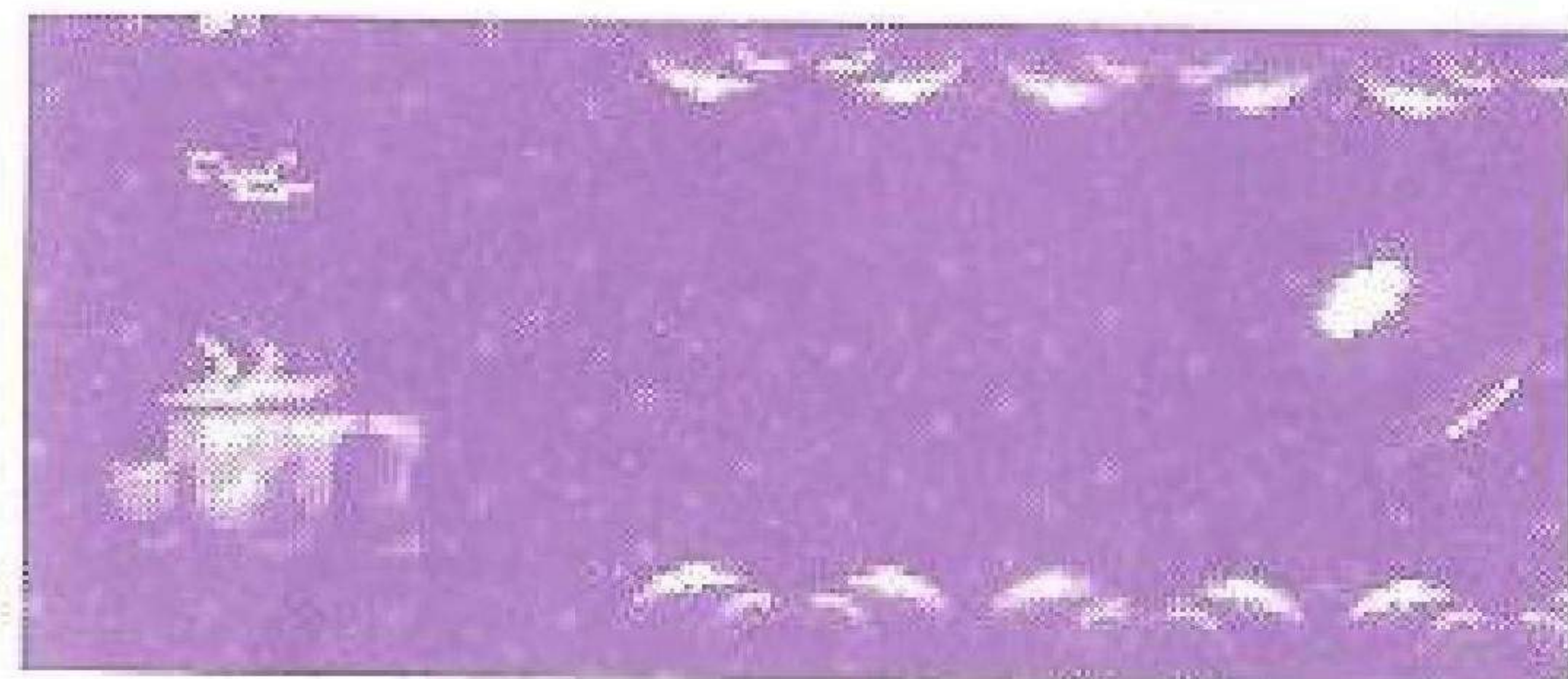
Des barrages de section vous empêchent de passer à la section suivante si tous les acolytes, présents ici, n'ont pas été capturés. Si vous essayez d'avancer trop tôt, une main indique le chemin d'où vous venez pour vous avertir que vous avez encore du travail à accomplir avant de continuer.



Lo que debe hacer un pato

El loco profesor Duck Brain ha situado a sus secuaces en cada escenario de la película. Atrápelos con la pistola de burbujas de Daffy y luego estalle las burbujas tocándolas, antes de que escape el enemigo y sacarlo así fuera de la pantalla.

Los obstáculos de cada sección evitarán que Daffy pase a la sección siguiente hasta que todos los secuaces de esa sección hayan sido capturados. Si intenta pasar por uno de ellos demasiado pronto, una mano señalará hacia atrás por donde vino para indicarle que todavía le quedan cosas pendientes antes de seguir.



Il comportamento di Daffy

Il pazzo professore Duck Brain ha piazzato i suoi scagnozzi in ciascun set. Catturateli con la pistola a bolle di Daffy e quindi fate scoppiare le bolle toccandole prima che il nemico scappi per portarlo fuori dallo schermo.

Dei blocchi di sezione impediscono a Daffy di procedere alla sezione successiva fino a che tutti gli scagnozzi del professore in quella sezione non sono stati catturati. Se Daffy tenta di abbandonare una sezione troppo presto, una mano gli indica di ritornare indietro a significare che vi sono ancora degli scagnozzi da catturare prima di procedere. Daffy Duck inizia il gioco con quattro vite.

Klanka inte på ankan

Vansinnige Professor Duck Brain har posterat sina hejdukar i varje filmstudio. Du neutraliserar och fångar dem med Daffys bubbelpuffra. Om du vill göra dig av med dem, måste du spräcka bubblorna genom att springa på dem innan skummisarna lyckas ta sig ut.

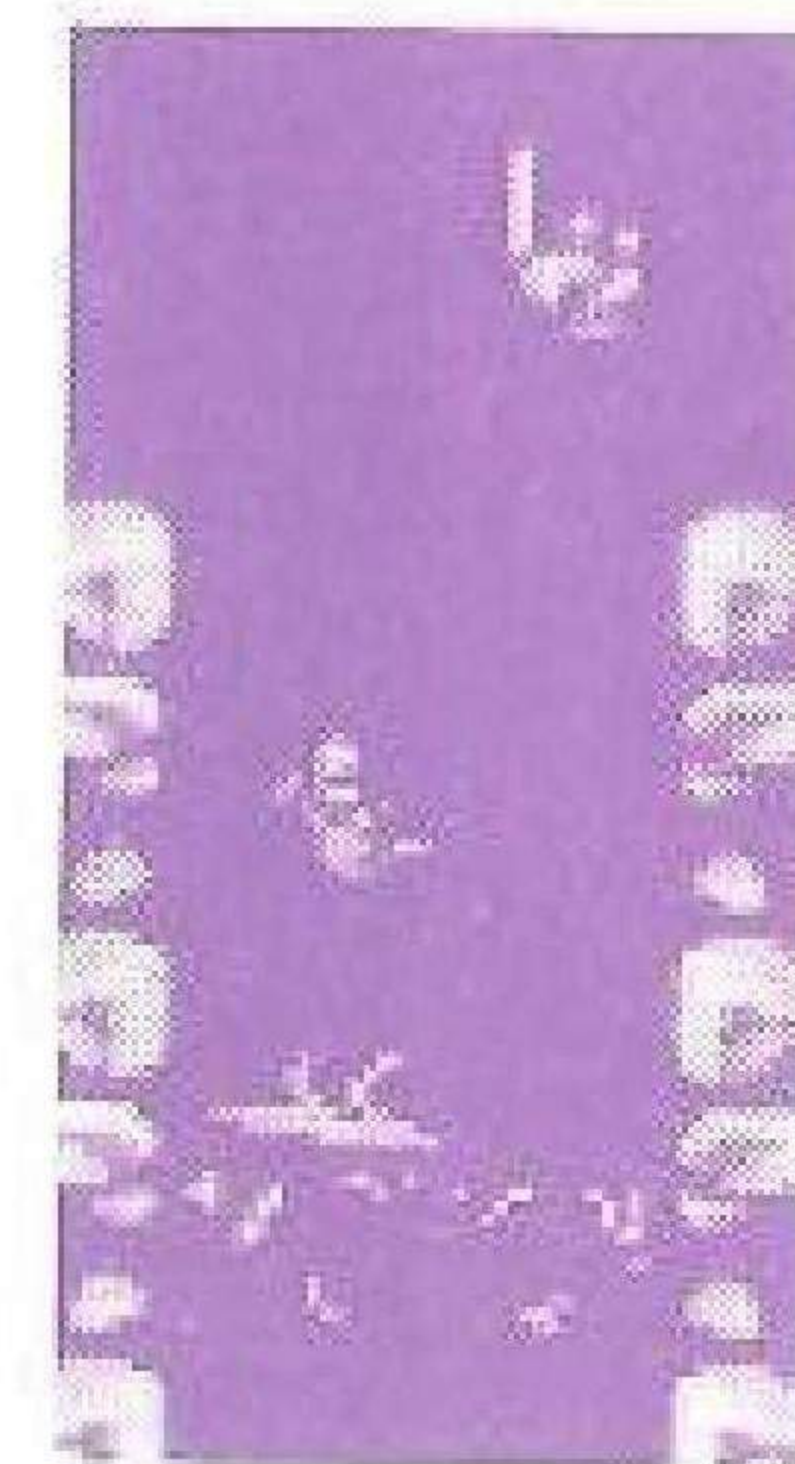
Oöverstiglīga vägspärrar hindrar Daffy från att gå vidare till nästa område innan han fångat alla skurkar i det område han befinner sig i. Om han försöker smyga sig ut för tidigt schasar en gigantisk hand tillbaka honom, och uppmanar honom att genast ta hand om oavklarade fulingar.



Wat moet een Eend doen

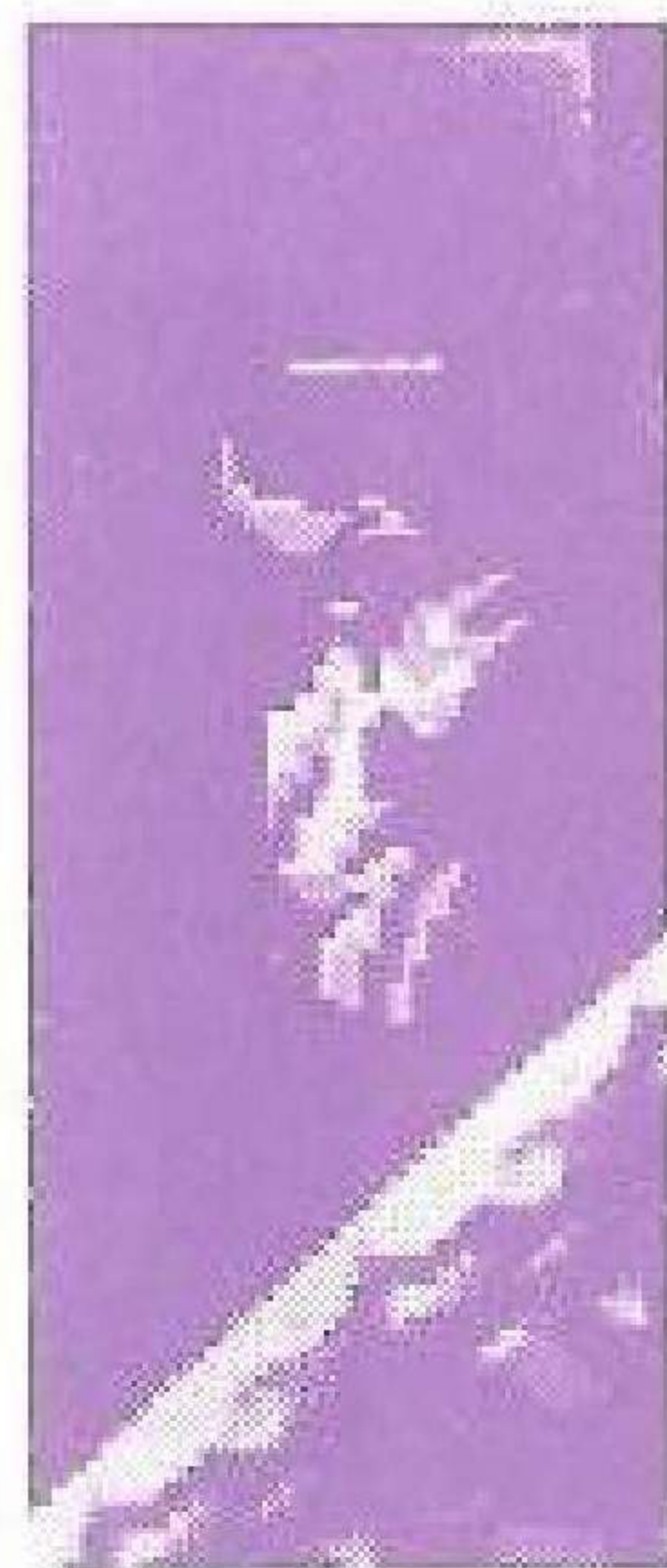
De gestoorde professor Duck Brain heeft zijn handlangers in iedere set neergezet. Neem hen gevangen in de bellen van Daffy's bellen-pistool. Sla dan de bellen kapot, voordat de vijand ontsnapt en verjaag de vijand van het scherm.

Daffy kan niet naar het volgende deel van het gebied voordat al de handlangers uit het vorige gebied gevangen zijn genomen. Als hij te vroeg verder probeert te gaan, dan wijst de hand op het scherm hem terug naar de richting waar hij vandaan kwam en waar nog werk ligt dat afgemaakt moet worden voordat hij verder kan gaan.



Daffy Duck starts out with four Lives. When he is damaged, he loses a Life and returns to the start of the Stage or to the last Section Blocker he passed. When Daffy Duck is rising to heaven, press Button 1 or 2 to speed his ascent and press on with the game. However, Daffy Duck can't be hurt when he's protected by a fairy. (See "Pickups and Powerups.")

You've got to scour the movie Sets for the missing Awards. On your way, collect as many points as you can by capturing enemies and finding certain items. Your mission is complete when you've found all 12 Awards.



Daffy Duck verfügt am Spielanfang über vier Versuche. Wird er von einem Gegner getroffen, verliert er einen seiner Versuche; außerdem muß er zum Anfang des betreffenden Levels bzw. zur letzten passierten Sektorsperre zurückkehren. Wenn Daffy Duck gen Himmel entschwebt, drücken Sie Taste 1 oder 2, um seinen Aufstieg zu beschleunigen und mit dem Spiel fortzufahren. Daffy Duck ist unverwundbar, während er von einer guten Fee beschützt wird. (Siehe auch im Abschnitt "Fundsachen und Hilfsmittel.")

Ihre Aufgabe ist es, die Film-Sets zu durchstöbern, um die geraubten Auszeichnungen aufzufinden. Im Laufe Ihrer Suche können Sie durch Gefangennehmen Ihrer Gegner und Auffinden von gewissen Gegenständen wichtige Punkte sammeln — je mehr, desto besser. Sie haben Ihren Auftrag erfolgreich ausgeführt, wenn es Ihnen gelungen ist, alle 12 Auszeichnungen sicherzustellen.

Vous commencez avec quatre vies. Lorsque vous êtes touché, vous perdez une vie et retournez au début de la manche ou au dernier barrage de section que vous avez franchi. Lorsque vous vous élevez dans les cieux, appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour accélérer votre ascension. Cependant, quand vous êtes protégé par une fée, vous ne pouvez pas être touché. (Voir "Articles et recharges d'énergie").

Vous devez parcourir tous les plateaux de cinéma à la recherche des Awards. En chemin, ramassez autant de points que vous le pouvez en capturant des ennemis et en trouvant certains articles. Votre mission s'achève lorsque vous avez retrouvé les 12 Awards.

Daffy Duck empezará con cuatro vidas. Cuando sufra daños, perderá una vida y volverá al inicio de la etapa, o al último obstáculo que haya pasado. Cuando Daffy Duck esté elevándose, presione el botón 1 o el 2 para acelerar su ascenso y el propio juego. No obstante, Daffy Duck no puede ser herido cuando esté protegido por un hada.

(Consulte la sección "Objetos para apresar y Objetos para aumentar la potencia".)

Usted tendrá que recorrer los escenarios de la película en busca de las estatuillas desaparecidas. De camino, hágase con la mayor cantidad posible de puntos capturando enemigos y encontrando determinados objetos. Su misión se completará cuando haya encontrado las doce estatuillas.

Quando viene colpito, Daffy perde una vita e ritorna all'inizio dello stadio oppure all'ultimo blocco di sezione passato. Quando Daffy sta salendo in cielo, premete il pulsante 1 o 2 per accelerare la sua ascensione e continuare col gioco. Daffy Duck non può comunque essere colpito quando viene protetto da una fata. (Vedere "Oggetti e potenziamenti.")

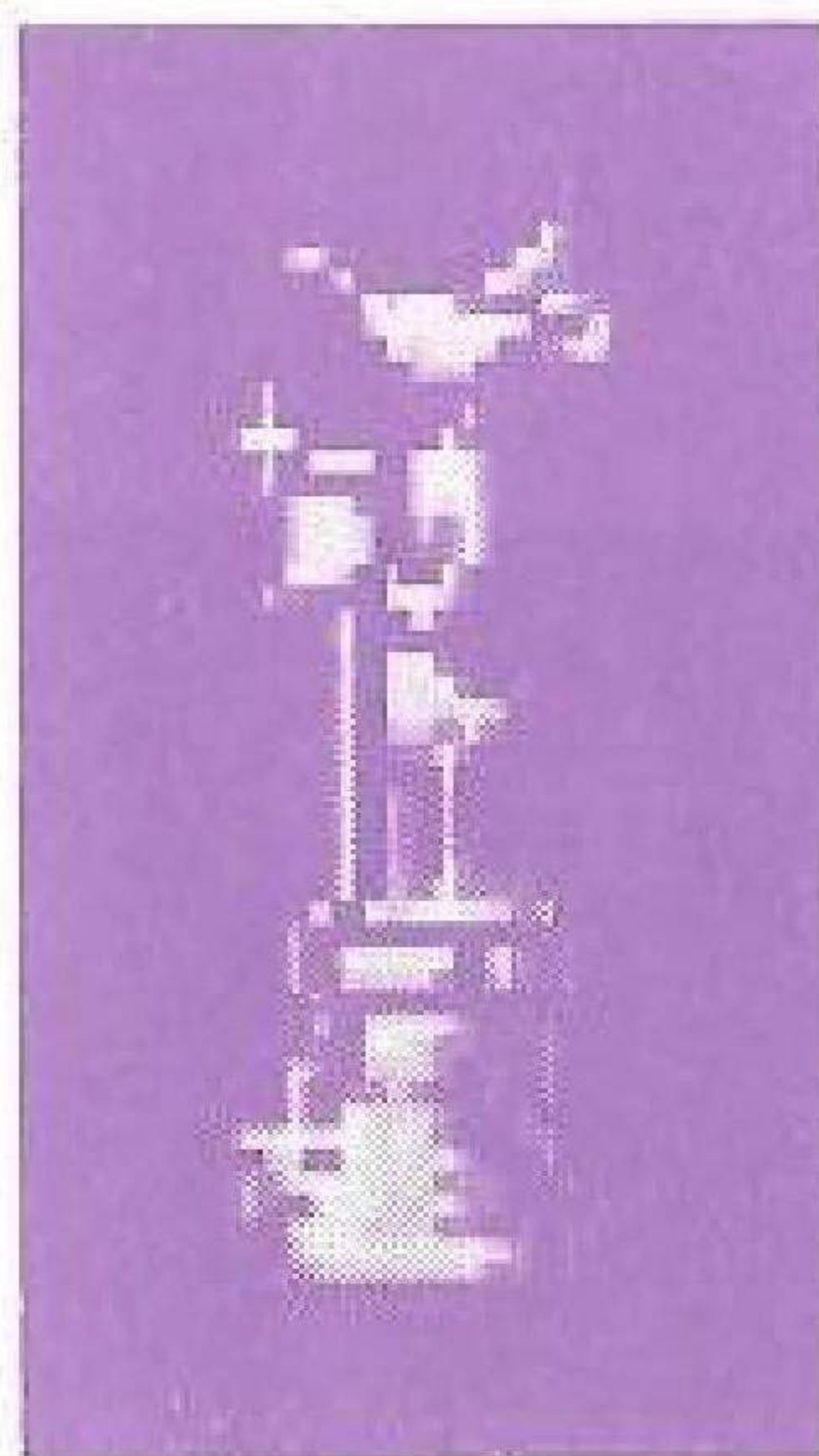
I premi rubati devono essere ricercati in tutti i set. Nel frattempo, raccogliete tutti i punti possibili catturando i nemici e trovando certi oggetti. La missione è completa quando tutti i 12 premi sono stati ritrovati.

Daffy Duck har fyra liv från början — jajamen! När han åker på däng förlorar han ett liv, och måste börja om från början av den uppsättning han befinner sig i eller från den vägspärr han passerat senast. När Daffy Duck stiger upp mot himlen trycker du på antingen knapp 1 eller knapp 2 för att skynda på hans himlafärd och fortsätta spela. Det kan vara bra att veta att Daffy Duck är osårbar så länge han är skyddad av en fe. (Se "Hittegods och Kraftpaket" för detaljer.)

Du får inte heller glömma att leta i varje studio efter de förlorade priserna. Plocka på dig så många poäng du kan genom att peppra elakingar och hitta roliga föremål medan du ändå håller på.

Daffy Duck begint met vier levens. Als hij gewond raakt, verliest hij een leven en gaat hij terug naar het begin van het gebied of naar het laatste deel van het gebied waar hij vandaan kwam. Als Daffy Duck naar de hemel stijgt, druk dan op Toets 1 of 2 om hem sneller op te laten stijgen en ga verder met het spel. Daffy Duck kan nooit gewond raken als hij wordt beschermd door een fee. (Zie "Pick Ups en Power Ups").

Je moet de film sets afzoeken naar de vermiste prijzen. Verzamel onderweg zo veel mogelijk punten door vijanden gevangen te nemen en bepaalde voorwerpen te verzamelen. Je missie is voltoerd als je alle 12 prijzen hebt gevonden.



Pickups & Powerups

Some Pickups and Powerups emerge from clusters of bubbles. Be sure to grab them before they burst or float off the screen. Others are lying around the Sets.

- ① **Magic Wands** assign a fairy to protect Daffy from enemies, but the magic is only strong enough to absorb one hit.
- ② Increase Daffy's score with **Dollar Bubbles**. Red is worth 1,000; blue 10,000; and Yellow 50,000.

Fundsachen und Hilfsmittel

Fundsachen und andere nützliche Hilfsmittel erscheinen manchmal aus einer Seifenblasen-Traube. Greifen Sie sofort zu, bevor sich die Blasen auflösen oder vom Bildschirm schweben. Andere Gegenstände brauchen Sie nur in den Film-Sets aufzuheben.

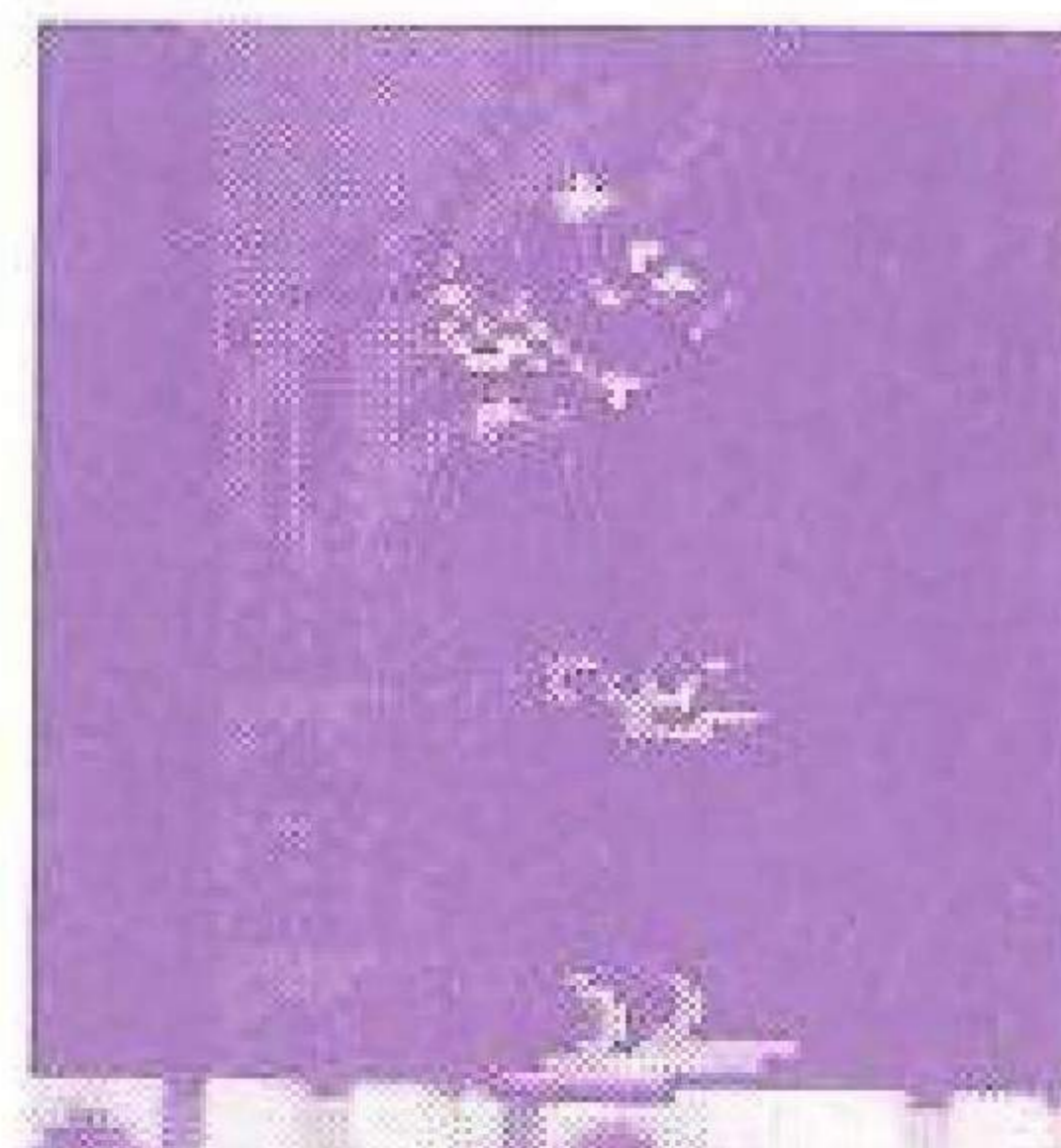
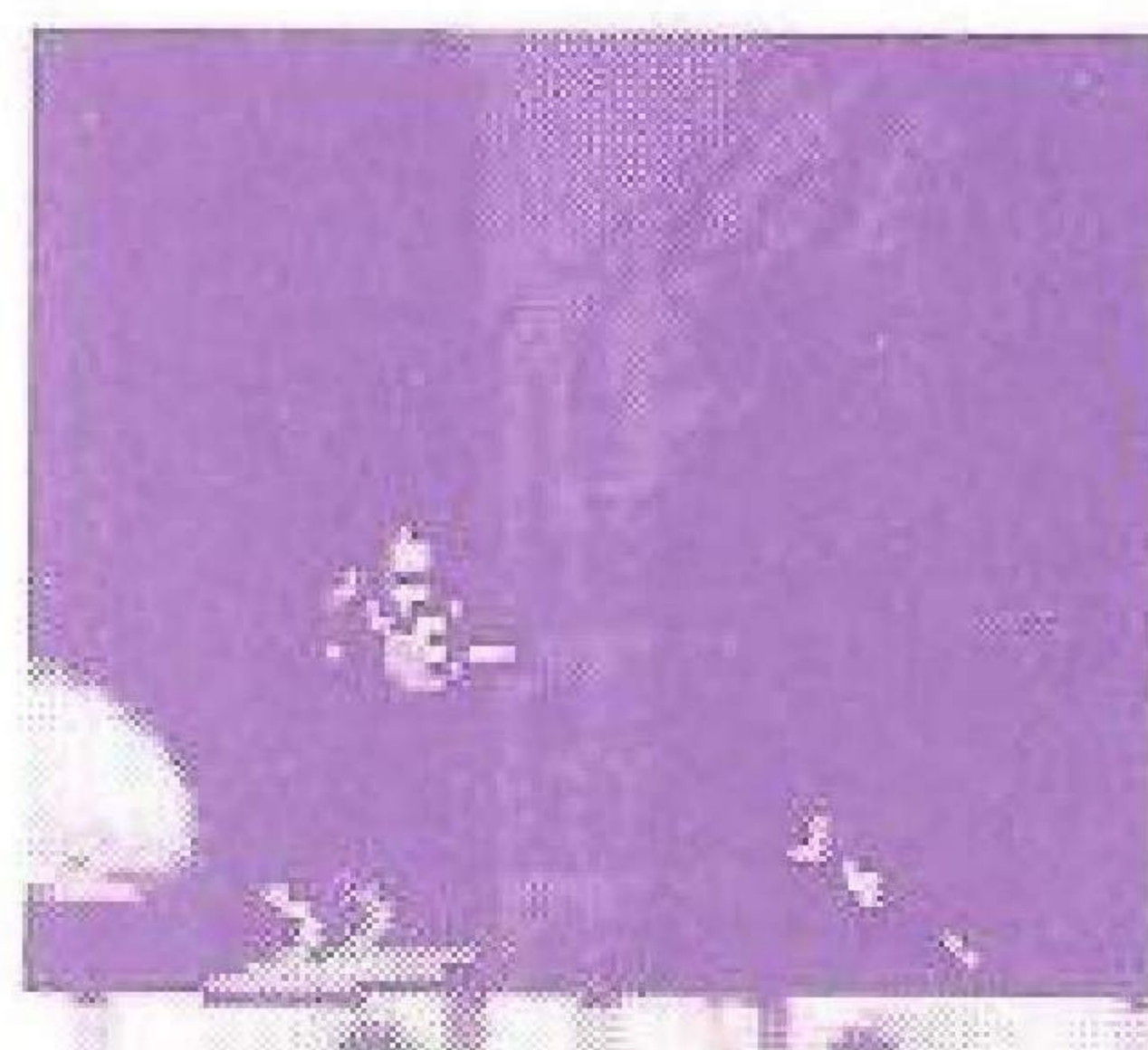
- ① Die **Wünschelrute** beschert Ihnen eine Zauberfee, die Daffy unverwundbar macht — leider reicht die Schutzwirkung nur für einen Treffer.
- ② Daffys Punktzahl läßt sich mit den **Dollar-Seifenblasen** kräftig erhöhen. Eine rote Kugel ist 1000 Punkte wert, für eine blaue gibt es 10 000, und für eine gelbe Blase werden sogar 50 000 Punkte gutgeschrieben.

Articles et recharges d'énergie

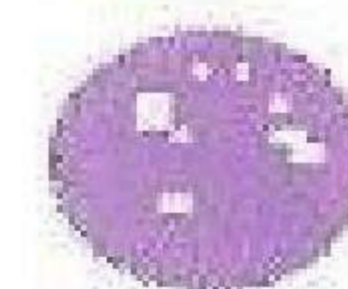
Certains articles et recharges d'énergie émergent des grappes de bulles. Attrapez-les avant qu'elles n'éclatent ou ne sortent de l'écran. Vous trouverez d'autres articles autour des plateaux.

- ① **Magic Wands** — La baguette magique vous affecte une fée pour vous protéger de vos ennemis, mais la magie est juste suffisante pour n'agir qu'une fois.
- ② **Dollar Bubbles** — Les bulles de dollars augmentent votre score. Les rouges valent 1 000 points; les bleues 10 000 et les jaunes 50 000.

①



②



Objetos para apresar y Objetos para aumentar la potencia

Algunos de estos objetos para apresar y objetos para aumentar la potencia emergerán de entre nubes de burbujas. Asegúrese de agarrarlos antes de que exploten o de que inunden la pantalla. Otros se encuentran por entre los escenarios.

- 1 **Las varitas mágicas** asignarán a un hada para que proteja a Daffy de los enemigos, pero la magia sólo podrá absorber un golpe.
- 2 Aumente el marcador de Daffy mediante **Burbujas con dólares**. El rojo vale 1.000, el azul 10.000 y el amarillo 50.000.

Oggetti e potenziamenti

Oggetti e potenziamenti emergono dalle bolle di sapone. Raccoglieteli prima che le bolle scoppino o escano dallo schermo. Altri punti o potenziamenti possono essere trovati in giro per i set.

- 1 La **bacchetta magica** assegna a Daffy una fata che lo protegge dai nemici ma la sua magia è sufficiente a proteggerlo da un solo colpo.
- 2 I punteggi di Daffy può essere aumentato con le **bolle dollaro**. La rossa vale 1.000, la blu 10.000 e la gialla 50.000.

Hittegods och Kraftpaket

En del hittegods och energireserver hittar du i ansamlingar av bubblor. Se till att snappa upp dessa föremål innan bubblorna spricker eller svävar av skärmen. Annat hittegods ligger helt enkelt och skräpar i olika studios.

- 1 **Trollspön** trollar fram feer som skyddar Daffy från fiender, men magin är bara mäktig nog att motstå en smäll.
- 2 Öka på Daffys poängantal med **dollarbubblor**. En röd bubbla är värd 1000 poäng, en blå är värd 10000, och en gul är värd 50000.

Pick Ups en Power Ups

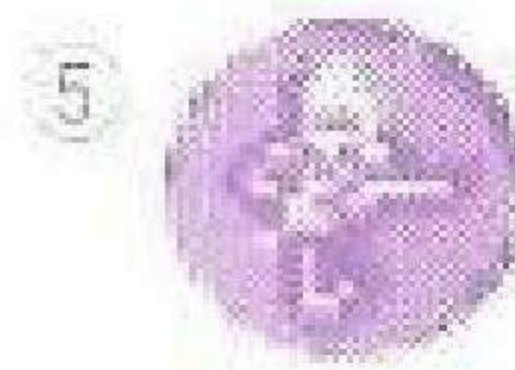
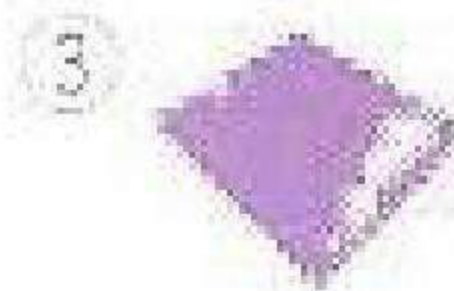
Pick Ups en Power Ups komen soms te voorschijn uit een wolk van bellen. Zorg dat je ze te pakken krijgt voordat ze kapot gaan of van het scherm verdwijnen. Soms liggen ze ook gewoon op de set.

- 1 **Magische stafjes** deze wijzen een fee aan die Daffy tegen de vijanden beschermt. Helaas is de magie maar sterk genoeg om één aanval te verslaan.
- 2 Verhoog Daffy's score met **Dollar Bellen**. Een rode bel is 1000 waard, blauw 10 000 en geel 50 000.

- ③ **Diamonds** are a duck's best friend. They're worth 500,000 points and they are counted up at the end of each Scene.
- ④ Boost Daffy's power with **Fire Bubbles**. You can fire four bubbles that capture enemies instantly.
- ⑤ **Daffy Duck Heads** give Daffy an extra Life.
- ⑥ Pick up a **Clapperboard** for a Continue.
- ⑦ Daffy's bubbles speed up if he finds a **Faster Bubble**.
- ⑧ **Rapid Fire** makes him a faster-shooting duck...

- ③ Jede Ente würde sich über einen **Diamanten** freuen, und über diesen ganz besonders. Für jeden dieser Glitzersteinchen gibt es 500 000 Punkte, die am Ende jeder Szene dazugezählt werden.
- ④ Mit den **Feuer-Seifenblasen** wird Daffys Bubble-Gun zur Superwaffe: er kann damit vier Blasen abschießen, die den Gegner sofort neutralisieren.
- ⑤ **Daffy Duck-Köpfe** geben Daffy einen zusätzlichen Versuch.
- ⑥ Jede eingesammelte **Klappe** bringt ein Continue (Fortsetzungsmöglichkeit).
- ⑦ Daffys Seifenblasen fliegen noch schneller, wenn er eine **Beschleuniger-Seifenblase** findet.
- ⑧ Die **Schnellfeuer-Seifenblase** macht Daffy zur Schnellfeuer-Ente...

- ③ **Diamonds** — Les diamants sont vos meilleurs amis. Ils valent 500 000 points et sont comptabilisés à la fin de chaque scène.
- ④ **Fire Bubbles** — Les bulles de feu rechargent votre énergie. Vous pouvez déclencher quatre bulles qui capturent instantanément vos ennemis.
- ⑤ **Daffy Duck Heads** — Les têtes de Daffy Duck vous offrent une vie supplémentaire.
- ⑥ **Clapperboard** — Une tapette vous donne un Continue (possibilité de continuer).
- ⑦ **Faster Bubble** — Vos bulles accélèrent si vous trouvez une "bulle plus rapide".
- ⑧ **Rapid Fire** — Le tir rapide vous permet de tirer plus rapidement...



- 3 Los **diamantes** son el mejor amigo de un pato. Valen 500.000 puntos y se cuentan al final de cada escena.
- 4 Aumente la potencia de Daffy con **burbujas de fuego**. Usted podrá disparar cuatro burbujas para capturar a los enemigos de forma instantánea.
- 5 Las **cabezas del pato Donald** proporcionarán una vida adicional a Daffy.
- 6 Hágase con una **claqueta** para obtener una continuación.
- 7 Las burbujas de Daffy se acelerarán si encuentra una **burbuja más rápida**.
- 8 El **fuego rápido** hará que se convierta en un pato con gran rapidez de disparo...

- 3 I **diamanti** sono i migliori amici del nostro Daffy. Essi valgono 500.000 punti e vengono conteggiati al termine di ciascun scenario.
- 4 La potenza di Daffy può essere aumentata con le **bolle da sparo**. E' possibile sparare quattro bolle che catturano istantaneamente il nemico.
- 5 La **testa di Daffy Duck** regala a Daffy una vita premio.
- 6 Raccogliete un ciak per guadagnare una **continuazione**.
- 7 Le bolle di Daffy vengono accelerate trovando una **bolla veloce**.
- 8 Il **fuoco rapido** permette a Daffy di sparare più velocemente...

- 3 **Diamanter** är en ankas bästa vänner. De är värda 500000 vardera och räknas upp vid slutet av varje scen.
- 4 Du ökar på Daffys kraft med **eldbubblor**. En sådan låter dig skjuta fyra bubblor på en och samma gång, vilket gör det lättare att fånga fiender omedelbart.
- 5 **Daffy Duck-skallar** ger Daffy extra liv.
- 6 Ryck åt dig en **filmklappa** för att få en chans att fortsätta spela.
- 7 Daffys bubblor svävar snabbare om du hittar **snabbhetsbubblor**.
- 8 Daffy kan skjuta snabbare med bubblor för **snabb avfyrning**...

- 3 **Diamanten** zijn Duck's beste vrienden. Ze zijn 500 000 punten waard en ze worden aan het einde van iedere scene opgeteld.
- 4 Maak Daffy sterker met de **Vuur Bellen**. Je kunt vier bellen schieten waarmee je de vijand direct gevangen kunt nemen.
- 5 **Daffy Duck Hoofden** geven Daffy een extra leven.
- 6 Als je een filmbord vindt, krijg je een **Continue**.
- 7 Daffy's bellen gaan sneller als hij een **Snellere Bel** vindt.
- 8 **Snel Vuur** laten hem sneller schieten.

6



7



8



9 ...and with **Long Range**, he's a farther-shooting one.

10 **Homing Bubbles** head directly for the nearest enemy. They won't go through walls, though.

11 With **Dual Fire**, he can fire two bubbles at once.

12 You can find letters in **Letter Bubbles**. Spell DAFFY DUCK to win an extra Life.

9 ...und mit der **Langstrecken-Seifenblase** ist er auch bei Weitschüssen erfolgreich.

10 **Zielsuch-Seifenblasen** steuern zielsicher einen in der Nähe befindlichen Gegner an. Allerdings können diese Blasen keine Wände durchdringen.

11 Mit **Zwillingsfeuer** kann Daffy zwei Seifenblasen gleichzeitig abschießen.

12 Die **Buchstaben-Seifenblasen** enthalten Buchstaben. Wenn Sie genug davon finden, um DAFFY DUCK zusammensetzen zu können, erhalten Sie einen zusätzlichen Versuch.

9 **Long Range**...et avec la longue portée, vous tirez plus loin.

10 **Homing Bubbles** — Les bulles chercheuses vont tout droit sur l'ennemi le plus proche. Cependant, elles ne traversent pas les murs.

11 **Dual Fire** — Avec le coup double, vous pouvez déclencher deux bulles à la fois.

12 **Letter Bubbles** — Chaque bulle-lettre renferme un caractère alphabétique. Écrivez DAFFY DUCK pour gagner une vie supplémentaire.



- 9 y con **largo alcance** será un tirador a larga distancia.
- 10 **Las burbujas buscadoras** se dirigirán directamente hasta el enemigo más cercano. No obstante, no podrán atravesar las paredes.
- 11 Con el **disparo doble** podrá disparar dos burbujas de una vez.
- 12 Podrá encontrar letras en las **burbujas con letras**. Deletree DAFFY DUCK para ganar una vida adicional.
- 9 ... mentre la **lunga gittata** gli permette di sparare più lontano.
- 10 Le bolle automatiche si dirigono direttamente verso il nemico più vicino. Esse non attraversano però i muri.
- 11 Col **doppio fuoco** è possibile sparare due bolle alla volta.
- 12 Nelle **bolle lettera** è possibile trovare delle lettere. Formate il nome DAFFY DUCK per vincere una vita extra.
- 9 ...och med **långdistansbubblor** kan han även skjuta längre.
- 10 Om du hittar en **målsökningsbubbla** kommer Daffys bubblor automatiskt att söka upp närmaste stygging. De går dock inte igenom solida väggar.
- 11 Med en **dubbelbubbla** kan Daffy skjuta två bubblor på samma gång.
- 12 Du hittar bokstäver i **bokstavs-bubblor**. Du får ett extra liv om du lyckas stava till DAFFY DUCK.
- 9 ...en met een **Long Range** kan hij verder weg schieten.
- 10 **Homing Bubbles** deze gaan direct op de dichtstbijzijnde vijand af. Ze kunnen helaas niet door muren heen.
- 11 Met **Dual Fire** kan hij twee bellen tegelijk schieten.
- 12 Je kunt letters vinden in **Letter Bellen**. Als je Daffy Duck spelt, krijg je een extra leven.

14 If you find a **Looney Tunes Bomb**, you capture all the enemies on screen.

15 **Green Slime** lets Daffy fire in an arc.

16 Bubble-up all enemies on screen with **Super Bubble-Up Mix**. (You still have to burst the bubbles, though.)

14 Wenn Sie eine **Looney Tunes-Bombe** finden, können Sie damit alle auf dem Bildschirm vorhandenen Gegner neutralisieren.

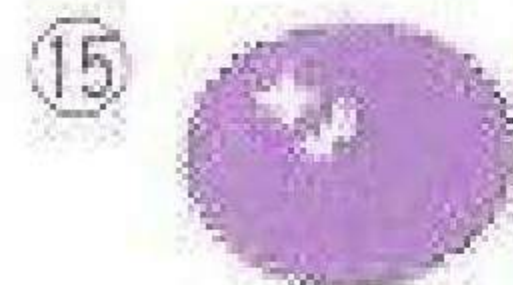
15 Das **Grüne Müsli** gibt Daffy die Fähigkeit, um die Ecke schießen zu können.

16 Mit Hilfe des **Super Bubble-Up Mix** können Sie alle auf dem Bildschirm befindlichen Widersacher gründlich einseifen. (Allerdings müssen Sie immer noch die Seifenblasen platzen lassen.)

14 **Looney Tunes Bomb** — Si vous trouvez une bombe Looney Tunes, vous capturez tous les ennemis qui sont à l'écran.

15 **Green Slime** — La boue verte vous permet de tirer en arc de cercle.

16 Déclenchez les bulles sur tous les ennemis apparaissant à l'écran avec le **Mélange de super bulles**. (Cependant, vous devez quand même faire éclater les bulles).



- 14 Si encuentra una **bomba Looney Tunes**, capturará a todos los enemigos de la pantalla.
- 15 **El lodo verde** le permitirá a Daffy disparar en forma de arco.
- 16 Cubra de burbujas a todos los enemigos de la pantalla con la **mezcla de superburbujas**. (No obstante, todavía le quedará estallar las burbujas.)
- 14 Quando trovate una **bomba Looney Tunes** potete catturare tutti i nemici presenti sullo schermo.
- 15 **Il fango verde** permette a Daffy di sparare ad arco.
- 16 Riempite di bolle tutti i nemici sullo schermo con la **miscela per super bolle**. (Le bolle devono comunque essere ancora fatte scoppiare).
- 14 Om du hittar en bubbla som innehåller en **seriehjältebomb** kan du fånga alla fiender inom synhåll.
- 15 Bubblor med **grönt slem** låter Daffy skjuta i en båge.
- 16 Du kan stänga in alla fiender på skärmen med **superlödder**. (Du måste dock fortfarande spräcka alla bubblorna.)
- 14 Als je een **Looney Tunes Bomb** vindt, neem je al de vijanden op het scherm gevangen.
- 15 **Groen Slijm** hiermee kan Daffy boogjes schieten.
- 16 Neem al de vijanden op het scherm gevangen met **Super Bubble-Up Mix**. (Je moet nog wel de bellen kapot maken.)

When Duck's All Through

Extra Lives can be gained by collecting Daffy Duck Heads, spelling DAFFY DUCK with Letter Bubbles, or by scoring 1 million, 5 million, 20 million, 50 million or 90 million points.

You can see the number of lives you've got left as you're playing. If you find a Pickup or Powerup, it also appears on the screen.

- ① Pickup or Powerup
- ② Lives Remaining

Ente gut, alles gut

Zusätzliche Versuche erhalten Sie durch Einsammeln von Daffy Duck-Köpfen, Kompletieren der Wörter DAFFY DUCK mit Hilfe der Buchstaben-Seifenblasen, oder beim Erreichen von 1, 5, 20, 50 bzw. 90 Millionen Punkten.

Während des Spiels wird die Anzahl der restlichen Versuche angezeigt. Wenn Sie eine Fundsache oder ein Hilfsmittel aufheben, erscheint der betreffende Artikel ebenfalls am Bildschirm.

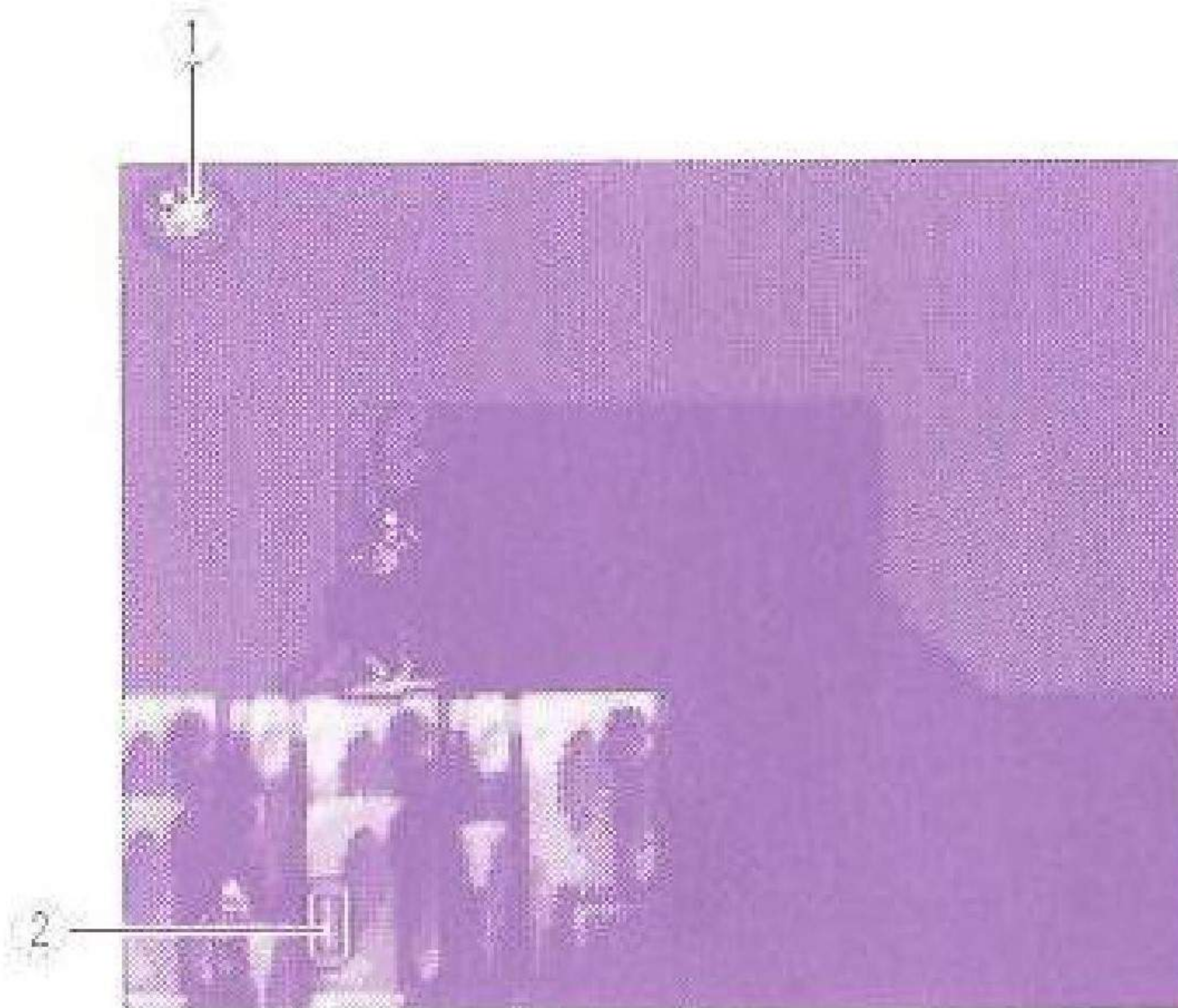
- ① Fundsache oder Hilfsmittel
- ② Restliche Versuche

Lorsque tout est terminé

Gagnez des vies supplémentaires en ramassant des têtes Daffy Duck, en écrivant DAFFY DUCK avec les bulles lettres ou en marquant 1 million, 5 millions, 20 millions, 50 millions ou 90 millions de points.

Vous pouvez voir le nombre de vies qu'il vous reste pendant que vous jouez. Si vous trouvez un article ou une recharge d'énergie, cela apparaît aussi sur l'écran.

- ① Articles et recharges d'énergie
- ② Compteur de vies



Cuando todo haya pasado

Para conseguir vidas adicionales puede hacerse con cabezas de Daffy Duck, deletreando DAFFY DUCK mediante las burbujas con letras, o marcando 1, 5, 20, 50 o 90 millones de puntos.

Usted podrá ver el número de vidas que le quedan mientras esté jugando. Si encuentra un objeto para apresar o un objeto para aumentar la potencia aparecerá en la pantalla.

- 1 Objetos para apresar u Objetos para aumentar la potencia
- 2 Vidas restantes

Un sommario del gioco

Vite extra possono essere guadagnate raccogliendo le teste di Daffy Duck, formando il nome DAFFY DUCK con le bolle lettera oppure raggiungendo 1 milione, 5 milioni, 20 milioni, 50 milioni o 90 milioni di punti.

Durante il gioco è possibile vedere quante vite sono rimaste. Anche gli oggetti ed i potenziamenti trovati appaiono sullo schermo.

- ① Oggetti o potenziamenti
- ② Vite rimanenti

När ankan förgås

Du kan ge Daffy extra liv genom att samla på dig Daffy Duck-skallar, stava till DAFFY DUCK med bokstavs-bubblor, eller genom att roffa åt dig 1 miljon, 5 miljoner, 20 miljoner, respektive 90 miljoner poäng.

Du kan se hur många liv som återstår under spelets gång. Om du hittar hittegods eller kraftpaket, kommer även dessa att visas på skärmen.

- ① Hittegods eller kraftpaket
- ② Återstående antal liv

De Duck is er doorheen

Door Daffy Duck Hoofden te verzamelen, DAFFY DUCK te spellen met Letter Bellen of door 1 miljoen, 5 miljoen, 20 miljoen, 50 miljoen of 90 miljoen punten te scoren kun je een extra leven winnen.

Tijdens het spel kun je zien hoeveel levens je nog hebt. Als je een Pick Up of een Power Up gevonden hebt zie je dat ook op het scherm.

- ① Pick Up of Power Up
- ② Levens die je nog hebt

Pause the game to check your score and how many Clapperboards you've found.

- 1 Score
- 2 Clapperboards Found

When you get through a Scene, you see a Scoreboard. This shows the number of each pickup you have found. The number is then converted into points. Diamonds earn you 100,000 points, and Awards are worth 500,000 points.

Unterbrechen Sie das Spiel kurzzeitig, um Ihre Punktzahl und die Anzahl der eingesammelten Klappen zu überprüfen.

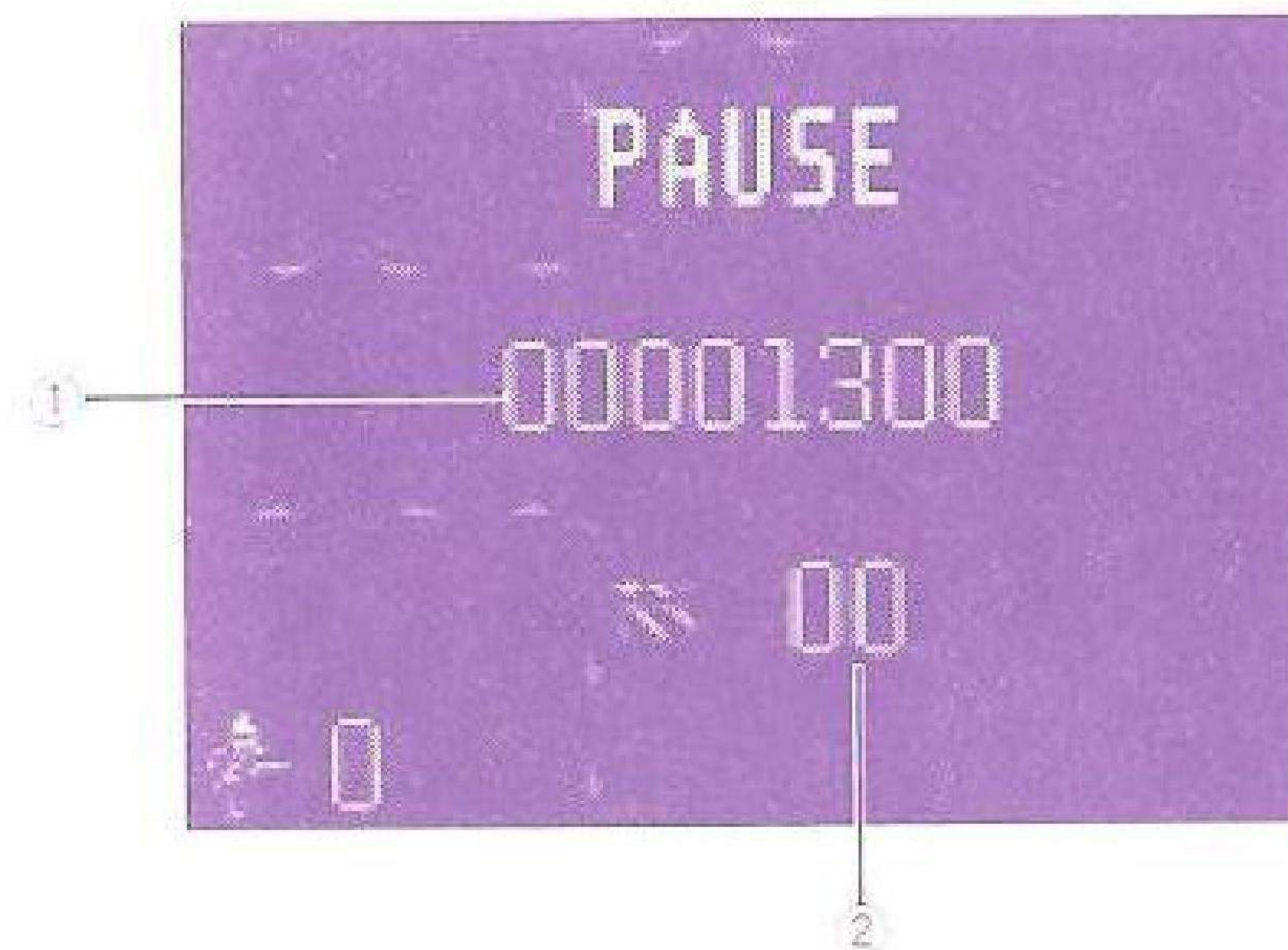
- 1 Punktzahl
- 2 Eingesammelte Klappen

Nachdem Sie ein Szenenbild unbeschadet durchwatscht haben, erscheint eine Ergebnisanzeige, die Sie über die Art und Anzahl jedes gefundenen Hilfsmittels informiert. Diese Zahl wird in Bonuspunkte umgewandelt. Für jeden Diamanten erhalten Sie 100 000 Punkte, während für Auszeichnungen 500 000 Punkte gutgeschrieben werden.

Faites une pause pour vérifier votre score et le nombre d'Awards que vous avez trouvés.

- 1 Score
- 2 Awards trouvés

Lorsqu'une scène est terminée, un tableau de score s'affiche. Il indique le nombre de chaque article que vous avez trouvé. Ce nombre est ensuite converti en points. Les diamants vous rapportent 100 000 points et les Awards 500 000.



Haga una pausa en el juego para comprobar su puntuación y para saber cuántas claquetas ha encontrado.

- 1 Puntuación
- 2 Claquetas encontradas

Quando acabe con una escena, verá un marcador que le mostrará el número de un objeto para apresar que haya encontrado. Después el número se convertirá en puntos. Los diamantes le supondrán 100.000 puntos y las estatuillas, 500.000 puntos.

Interrompete il gioco nel modo di pausa per controllare il punteggio ed il numero di ciak trovati.

- 1 Punteggio
- 2 Ciak trovati

Al termine di uno scenario è possibile vedere una tabella del punteggio. Questa indica il numero di ciascun oggetto trovato. Il numero viene quindi convertito in punti. I diamanti valgono 100.000 punti ed i premi valgono 500.000 punti.

Ta en paus i spelandet för att kolla ditt nuvarande poängantal samt hur många filmklappar du har hittat.

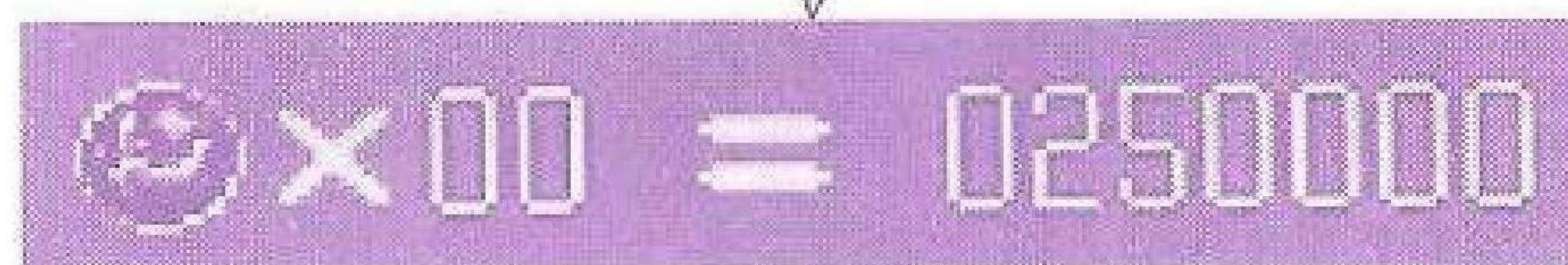
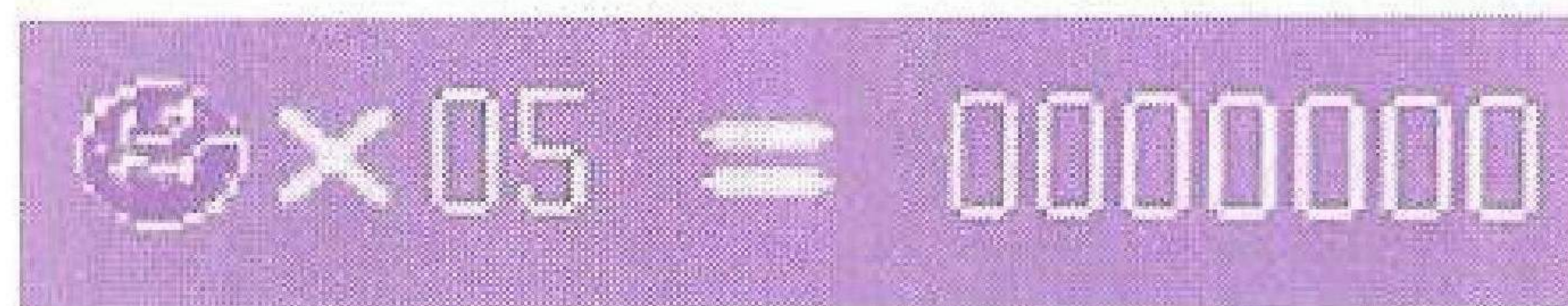
- 1 Poängantal
- 2 Antal hittade filmklappar

När du tagit dig igenom en scen får du se en poängtavla. Denna tavla visar hur många föremål du plockat upp. Detta antal växlas därefter in mot poäng. Du får 100000 poäng för varje diamant, och 500000 poäng för varje Gyllene Seriefigur.

Pauzeer het spel even om te kijken wat je score is en hoeveel filmborden je hebt gevonden.

- 1 Score
- 2 Gevonden Filmborden

Als je door een scene heen gekomen bent zie je een scorebord. Hierop zie je hoeveel Pick Ups je gevonden hebt. De hoeveelheid wordt dan omgezet in punten. Diamanten zijn 100 000 punten waard en Prijzen 500 000.



- ① Got "y," D-A-F-F-D-U-C-K to go!
- ② Number to Calculate
- ③ Point Value
- ④ Diamonds
- ⑤ Dollars
- ⑥ Awards
- ⑦ Score
- ⑧ Clapperboards
- ⑨ Life

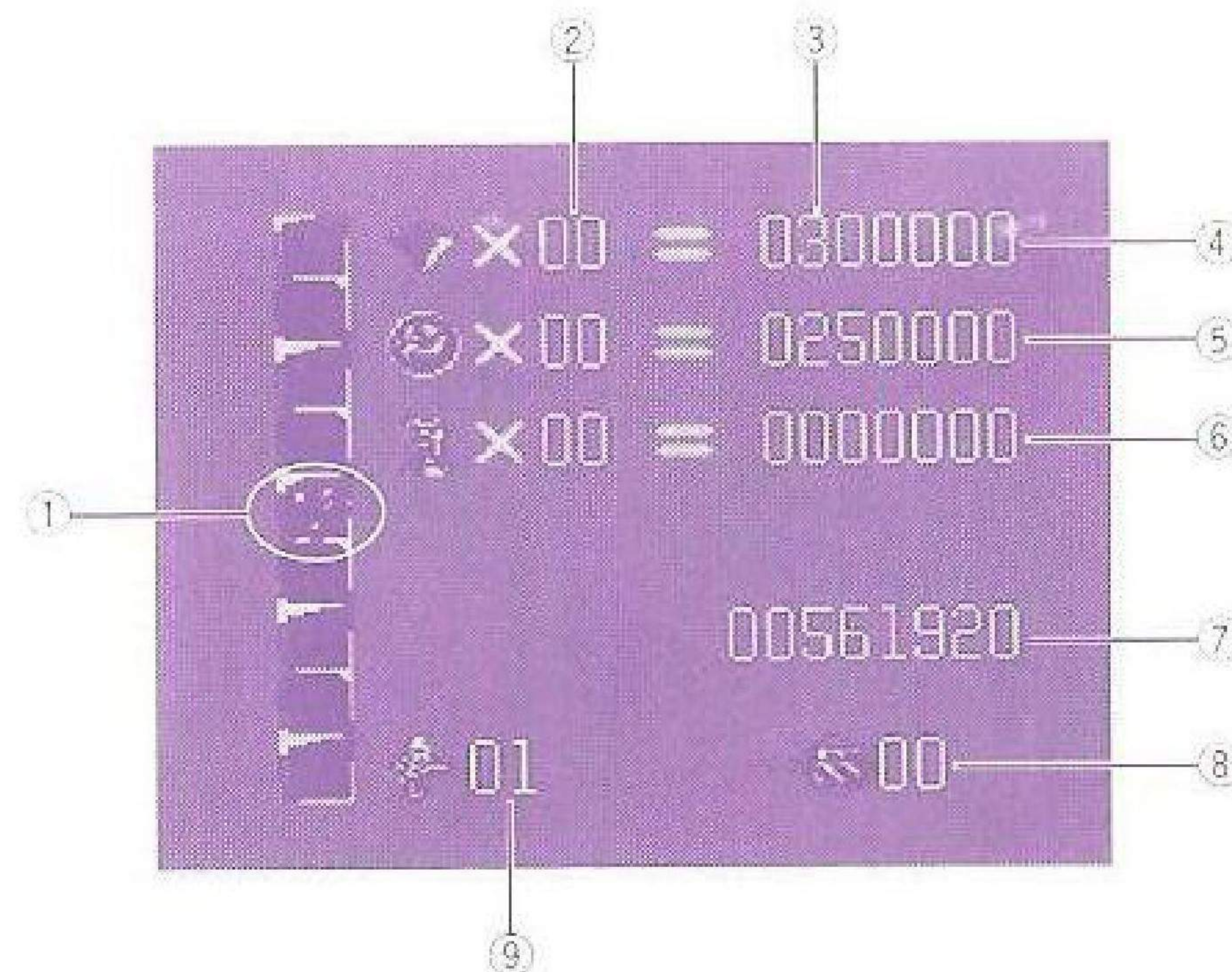
You can also see which letters of Daffy Duck's name you have collected. When you've gathered his whole name, this flashes and you add one to your number of Lives remaining.

- ① Das "Y" — das haben wir, doch D-A-F-F-D-U-C-K fehlt uns noch!
- ② Berechnungszahl
- ③ Punktwert
- ④ Diamanten
- ⑤ Dollar
- ⑥ Auszeichnungen
- ⑦ Ergebnis
- ⑧ Klappen
- ⑨ Versuche

Auf dem Bildschirm können Sie ebenfalls erkennen, welche Buchstaben von Daffy Ducks Namen Sie schon eingesammelt haben. Sobald sein Name komplett ist, beginnt dieser zu blinken, und Sie erhalten einen zusätzlichen Versuch gutgeschrieben.

- ① Vous avez la lettre "Y"; maintenant, il ne vous manque plus que les lettres D-A-F-F-D-U-C-K!
- ② Nombre à calculer
- ③ Valeur des points
- ④ Diamants
- ⑤ Dollars
- ⑥ Awards
- ⑦ Score
- ⑧ Tapettes
- ⑨ Vies

Vous pouvez aussi voir les lettres du nom "Daffy Duck" que vous avez ramassées. Lorsque vous composez son nom entier, il clignote et ajoute une vie à votre crédit.



- ① Después de conseguir la letra "Y", solamente necesitará D-A-F-F-D-U-C-K.
- ② Número para calcular
- ③ Valor de puntos
- ④ Diamantes
- ⑤ Dólares
- ⑥ Estatuillas
- ⑦ Puntuación
- ⑧ Claquetas
- ⑨ Vidas

También podrá ver qué letras del nombre de Daffy Duck ha conseguido. Cuando haya conseguido el nombre entero, éste destellará y añadirá una vida al número existente.

- ① Arete la "Y". Ora ri mancano solo la lettere D-A-F-F-D-U-C-K.
- ② Numero da calcolare
- ③ Valore in punti
- ④ Diamanti
- ⑤ Dollari
- ⑥ Premi
- ⑦ Punteggi
- ⑧ Ciak
- ⑨ Vite

E' anche possibile vedere le lettere raccolte per formare il nome di Daffy Duck. Quando è stato raccolto l'intero nome, esso lampeggia e viene guadagnata una vita extra.

- ① Du har hittat ett "Y", nu behöver du bara D-A-F-F-D-U-C-K för att få ett extra liv!
- ② Antal föremål
- ③ Poängvärde
- ④ Diamanter
- ⑤ Dollar
- ⑥ Gyllene Seriefigurer
- ⑦ Poängantal
- ⑧ Filmklappor
- ⑨ Återstående liv

Du kan också se vilka bokstäver i Daffy Ducks namn du har samlat ihop. När du fått ihop hela namnet blinkar denna symbol, och då läggs ett extra liv till ditt nuvarande antal.

- ① Je hebt een "Y" ga verder voor D-A-F-F-D-U-C-K!
- ② Hoeveelheid
- ③ Punt Waarde
- ④ Diamanten
- ⑤ Dollars
- ⑥ Prijzen
- ⑦ Score
- ⑧ Filmborden
- ⑨ Levens

Je kunt ook zien welke letters van Daffy Ducks's naam je hebt verzamelt. Als je zijn naam compleet hebt, gaat deze knippen en krijg je een extra leven.

Then you return to the Scene Select screen. The Scenes you have completed are flying a white flag. When all six have been conquered, it's time for the next Stage.

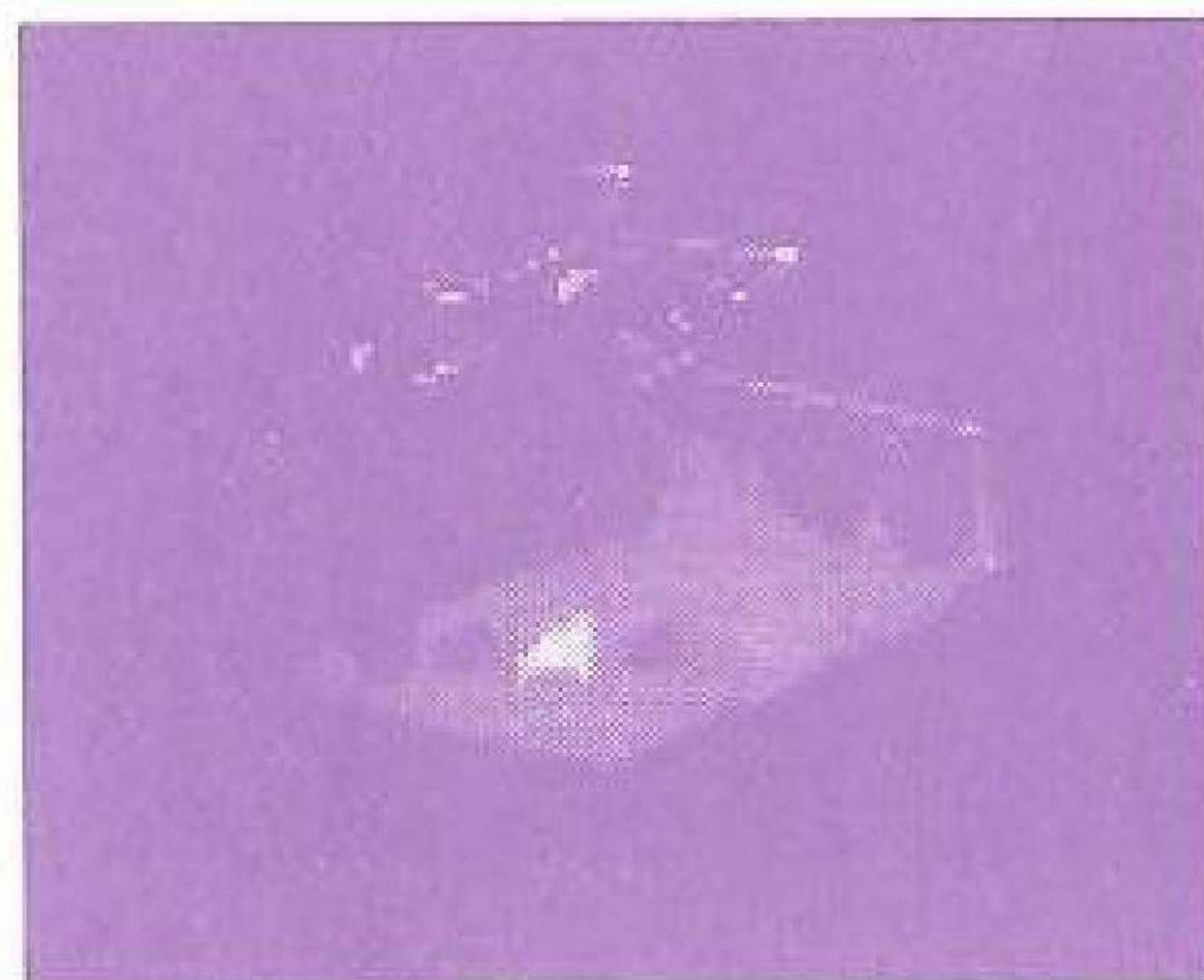
Daffy Duck's quest is through when he has collected all 12 Awards. The game also ends when he losses all his Lives and is hit by an enemy. You then return to the start of the game, unless your skill has earned you a place in the high scores. If so, press the D-Button up or down to cycle through the letters and numbers, and left or right to move between the letters of your game-play name. When you are satisfied, press Button 1 or 2.

Danach kehren Sie zum Szenenwahl-Bildschirm zurück. Alle Szenen, die Sie mit Erfolg absolviert haben, werden mit einer weißen Flagge markiert. Nachdem Sie alle sechs Szenen überstanden haben, können Sie den nächsten Level in Angriff nehmen.

Daffy Duck hat seine gestellte Aufgabe gelöst, wenn er alle 12 Auszeichnungen aufgefunden hat. Das Ende des Spiels ist auch dann erreicht, wenn er alle Versuche verloren hat und danach von einem Gegner getroffen wird. Sollte dies geschehen, kehren Sie zum Spielanfang zurück — es sei denn, Sie hatten sich durch Ihr gutes Ergebnis einen Platz unter den Spitzenreitern verdient. In diesem Fall drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um sich durch die Buchstaben und Zahlen zu bewegen. Durch Drücken nach rechts und links können Sie Ihren Code-Namen zusammenstellen und die einzelnen Buchstaben eingeben. Nachdem die Eingabe abgeschlossen ist, drücken Sie Taste 1 oder 2.

Puis, vous revenez à l'écran de sélection de scène. Un drapeau blanc flotte sur les scènes que vous avez terminées. Lorsque vous avez franchi les six scènes, vous pouvez passer à la manche suivante.

Votre recherche est terminée quand vous avez retrouvé les 12 Awards. Le jeu se termine aussi si vous avez perdu toutes vos vies et que vous êtes touché par un ennemi. Vous retournez alors au début du jeu, à moins que votre adresse ne vous vaille une place au tableau d'honneur des scores élevés. Dans ce cas, appuyez sur le bouton D vers le haut ou vers le bas pour passer d'une lettre à l'autre de l'alphabet et de gauche à droite pour vous déplacer d'une lettre à l'autre de votre nom. Si vous êtes satisfait, appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour sauvegarder.



Después volverá a la pantalla de selección de escenas. En las escenas que haya completado, aparecerá una bandera blanca. Cuando consiga las seis que existen, pasará al siguiente escenario.

La búsqueda de Daffy Duck terminará cuando haya conseguido las 12 estatuillas. También terminará el juego cuando pierda todas sus vidas y sea abatido por un enemigo. Entonces volverá al inicio del juego, a menos que su habilidad le haya proporcionado un lugar en las altas puntuaciones. Si es así, presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para pasar las letras y números, y a izquierda o derecha para desplazarse entre las letras del nombre del juego. Cuando esté satisfecho, presione el botón 1 o el 2.

Il gioco ritorna quindi allo schermo di selezione dello scenario. Gli scenari completati sono indicati da una bandiera bianca. Quando tutti e sei gli scenari sono stati conquistati è ora di passare allo stadio successivo.

La ricerca di Daffy Duck è terminata quando tutti i 12 premi sono stati ritrovati. Il gioco termina anche quando Daffy non ha più vite e viene colpito da un nemico. Ritornerete quindi all'inizio del gioco a meno che non abbiate guadagnato un posto tra i punteggi più alti. In tale caso, premete il pulsante D in alto o in basso per selezionare le lettere del vostro nome. Al termine premete il pulsante 1 o 2.

Därefter hamnar du åter på skärmen för val av scenuppsättning. Bredvid de scener du redan klarat av står en vit flagga parkerad. När du klarat av alla sex scenerna är det dags att smyga in i nästa studio.

Daffy Ducks äventyr är över när han samlat ihop alla tolv av de Gyllene Seriefigurerna. Spelet kan också sluta på ett lite mer tragiskt sätt om Daffy förlorar alla sina liv och åker på en sista smäll. Du hamnar då tillbaka vid början av spelet, såvida du inte gjort alldeles utomordentligt ifrån dig och hamnat på topplistan. Om så är fallet, så vickar du D-knappen antingen uppåt eller neråt för att gå igenom bokstäverna och siffrorna, och antingen åt höger eller vänster för att flytta mellan de bokstäver din lilla signatur består av. Tryck på antingen knapp 1 eller knapp 2 när du är nöjd och vill lämna topplistan.

Hierna ga je terug naar het Scene Select scherm. Op de plaatsen waar je doorheen bent gekomen wappert een witte vlag. Als je ze alle zes hebt veroverd ga je naar het volgende gebied.

Als Daffy Duck alle twaalf prijzen heeft gevonden is zijn speurtocht voorbij. Het spel is voorbij als hij al zijn levens heeft verloren en als hij dan door de vijand wordt geraakt. Je begint dan opnieuw met het spel, behalve als je heel veel punten hebt gescoord. Als dat zo is druk, dan op omhoog of omlaag op de R-toets om de letters en nummers te bekijken en druk op links of rechts om tussen de letters van de naam te bewegen. Als je tevreden bent, druk je op Toets 1 of 2.

Daffy gets a Continue every time he finds a Clapperboard. Then when he loses his last life, the Continue screen appears. Press Button 1 or 2 before the timer reaches zero to resume the game from the point where it ended.

Jedesmal wenn Daffy eine Klappe findet, wird ihm ein Continue gutgeschrieben. Nachdem alle seine Versuche aufgebraucht sind, erscheint der Continue-Bildschirm. Bevor der Timer abgelaufen ist, drücken Sie Taste 1 oder 2 um das Spiel an der gleichen Stelle wiederaufzunehmen.

Vous obtenez un Continue (possibilité de continuer) chaque fois que vous trouvez une tapette. Puis, lorsque vous perdez votre dernière vie, l'écran Continue (possibilité de continuer) apparaît. Pressez le bouton 1 ou 2 avant que le compte à rebours ne revienne à zéro pour reprendre votre partie à l'endroit où elle s'était arrêtée.



Daffy conseguirá una continuación cada vez que encuentre una claqueta. Entonces, cuando pierda su última vida aparecerá la pantalla de continuación. Presione el botón 1 o el 2 antes de que el cronómetro llegue a cero para reanudar el juego desde el punto en el que acabó.

Daffy ottiene un "continua" ogni volta che trova un ciak. Quando Daffy perde la sua ultima vita, lo schermo di continuazione appare. Premete il pulsante 1 o 2 prima che il timer raggiunga lo zero per riprendere il gioco dal punto dove questo era terminato.

Daffy får en extra chans att fortsätta varje gång han hittar en filmklappa. När han sedan blir av med sitt sista liv, dyker alternativet att fortsätta upp på skärmen. Om du vill fortsätta spela från den punkt spelet tog slut, så tryck på antingen knapp 1 eller 2 innan stoppuret når noll.

Als Daffy een filmbord vindt, krijgt hij een continue. Als hij zijn laatste leven verliest, zie je het Continue scherm. Druk op Toets 1 of 2 voordat de timer op 0 komt om het spel vanaf het laatste punt verder te spelen.

Things a Duck's Best Friend Should Tell Him...

If you're protected by a fairy, try not to pick up another Magic Wand. Then if you're damaged, you can go back and get the one you left.

If you've found a pickup that you like using, avoid pickups that will change your Bubble Gun.

Keep an eye open for secret rooms—they hold hidden bonuses.

Even if you've found an enemy, it's sometimes better to look for a pickup that will boost your fire power before you tackle him.

Was zum Allgemeinwissen jeder Ente gehören sollte....

Wenn Daffy bereits von einer Fee beschützt wird, empfiehlt es sich, keine weitere Wünschelrute aufzuheben. Im Falle eines Treffers kann er dann zurückgehen und die vorher gefundene Rute aufheben.

Wenn Daffy ein Hilfsmittel gefunden hat, das er gerne einsetzen möchte, sind Bubble-Gun-verändernde Hilfsmittel möglichst zu vermeiden.

Achten Sie auf Geheimtüren, die zu verborgenen Räumen führen — sie enthalten oft zusätzliche Boni.

Wenn Sie mit einem Gegner konfrontiert werden, ist es manchmal vorteilhafter, zuerst Ihre Feuerkraft zu verstärken, bevor Sie Ihren Kontrahenten angreifen.

Les choses que votre meilleur ami devrait vous dire...

Si vous êtes protégé par une fée, n'essayez pas de prendre une autre baguette magique. Si vous êtes touché, vous pouvez alors revenir en arrière pour ramasser la baguette que vous avez laissée.

Si vous trouvez un article que vous aimeriez utiliser, évitez celui qui modifiera votre pistolet à bulles.

Restez alerte pour trouver les salles secrètes — elles renferment des bonus cachés.

Même si vous trouvez un ennemi, avant de tenter de le maîtriser, il est parfois préférable de chercher un article qui amplifiera votre tir.

Las cosas que el mejor amigo del pato debería decirle ...

Si cuenta con la protección de un hada, no intente agarrar otras varitas mágicas porque así, si resulta dañado, podrá retroceder y conseguir el que se haya dejado.

Si ha encontrado un objeto para apresar que le guste usar, evite los objetos para apresar que cambian la pistola de burbujas.

No pierda de vista las puertas secretas -que poseen bonificaciones escondidas.

Aunque encuentre a un enemigo, a veces es mejor buscar un objeto para apresar que aumente su potencia de disparo antes de enfrentarse al enemigo.

Consigli per il gioco

Se Daffy è protetto da una fata, cercate di non raccogliere un'altra bacchetta magica. Quando subite dei danni potrete quindi tornare indietro a raccoglierla.

Se avete trovato un oggetto che vi piace, evitate gli oggetti che cambiano la pistola a bolle.

Tenete gli occhi ben aperti nelle stanze segrete, esse contengono vantaggi nascosti.

Anche se avete trovato un nemico, a volte è meglio cercare un oggetto che aumenti la vostra potenza di fuoco prima di affrontarlo.

Kloka tankar för en anka

Om du har en fe som skyddar dig ska du försöka låta bli andra trollspön som ligger och skräpar. På så vis kan du, om du åker på en snyting, gå tillbaka och plocka upp ett av dessa.

Om du hittar ett föremål som passar din personlighet bör du undvika prylar som förändrar din bubbelpuffras egenskaper.

Håll utkik efter hemliga utrymmen — där kan du nämligen hitta dolda bonusgrejer.

Även om en fiende ser riktigt arg ut kan det vara bättre att plocka upp hittegods som förbättrar din bubbelpuffra innan du ger dig på honom.

Dingen die de Beste Vriend van Duck hem zou moeten vertellen...

Raap geen magische staf op wanneer je door een fee beschermd wordt. Als je dan gewond raakt kun je terug gaan om de andere staf op te pakken.

Als je een Pick Up hebt gevonden die je goed kunt gebruiken, moet je andere Pick Ups ontwijken die je bellen-pistool veranderen.

Let op de geheime kamers waar verborgen bonussen liggen.

Zelfs als je een vijand hebt gevonden, kun je soms beter naar Pick Ups gaan zoeken waarmee je hem makkelijker kunt verslaan.

Handling this Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
- ② Do not bend!
- ③ Do not subject to any violent impact!
- ④ Do not expose to direct sunlight!
- ⑤ Do not damage or disfigure!
- ⑥ Do not place near any high temperature source!
- ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

- * Be sure to take an occasional recess during extended play.

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



Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA-Master System/Master System II bestimmt.

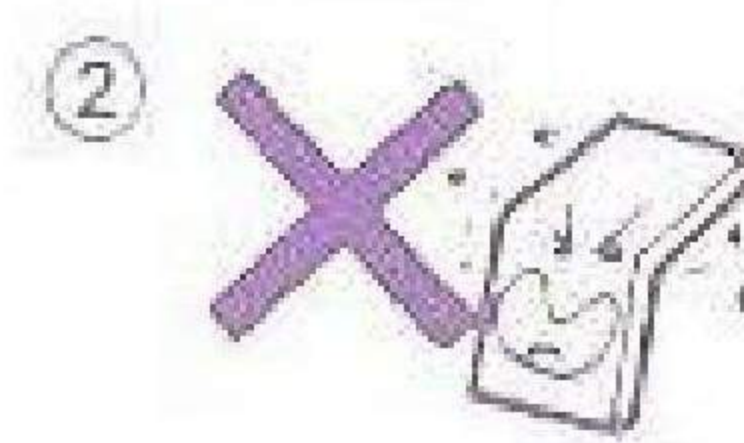
Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
- ② Nicht knicken!
- ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
- ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
- ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
- ⑥ Vor Hitze schützen!
- ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.

- * Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

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



Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller.
- ② Ne pas plier.
- ③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
- ④ Ne pas exposer au soleil.
- ⑤ Ne pas abîmer.
- ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
- ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc..

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

- * N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

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

ATTENTION ! Cet avertissement ne concerne en aucun cas les téléviseurs classiques.

Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

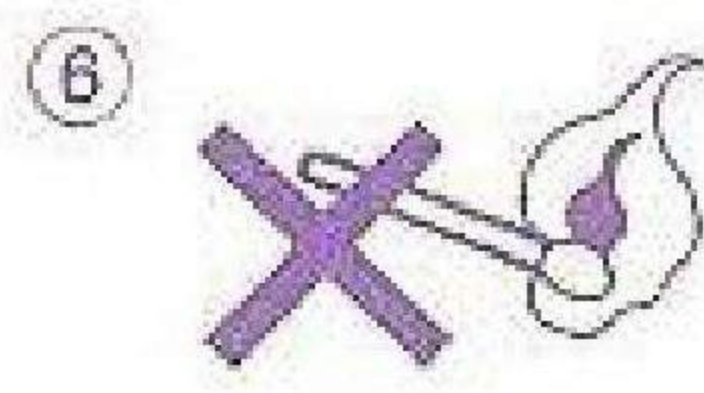
Para un mejor uso

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

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

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



Uso della cartuccia

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il sistema Sega.

Per un uso appropriato

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

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.

- Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

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

Hantering av spelkassetten

Denna spelkassett går bara att använda i Segas speldator.

Hantera kassetten försiktigt

- ① Undvik att spilla vatten på den!
- ② Försök inte böja eller bryta den!
- ③ Utsätt den inte för våld eller kraftiga stötar!
- ④ Lägg den inte direkt i solen!
- ⑤ Försök inte öppna den eller ta sönder den!
- ⑥ Lägg den inte vid ett element eller på andra varma platser!
- ⑦ Låt den inte komma i kontakt med thinner, bensin eller andra lösningsmedel.

- Om kassetten råkar bli blöt så torka av den ordentligt innan du använder den igen.
- Om kassetten blir smutsig så torka rent den med en mjuk trasa doppad i vatten med lite diskmedel i.
- Lägg tillbaka kassetten i sin ask när du spelat färdigt.

- Spela inte för länge åt gången, utan ta en paus då och då.

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

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega System.

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
- ② Buig hem niet!
- ③ Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
- ④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
- ⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
- ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
- ⑦ Maak hem niet schoon met verdunner, benzine, enz.

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.

- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

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

MEMO

MEMO

LOONEY TUNES characters and logos
are registered trademarks and
copyright of WARNER BROS.,
a division of TIME WARNER
ENTERTAINMENT, L.P. © 1993

SEGA

©1994 Sega Enterprises, Ltd.

672-1693-50

Patents: U.S. No. 4,026,555; Canada No.
1,082,351; France No. 1,607,029; U.K.
No. 1,535,999; Japan No. 1,632,396;
Germany No. 2,609,826



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