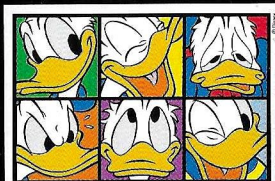




PAL VERSION



"That's Donald!"



Nintendo of Europe GmbH  
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN GERMANY

Disney  
INTER  
ACTIVE

SPIELANLEITUNG



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

# Maui Mallard

## TAGEBUCH EINES DETEKTIVS

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO® HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT WIRD, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!



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

Wir freuen uns, daß Du Dich für die DONALD IN MAUI MALLARD\* Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

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

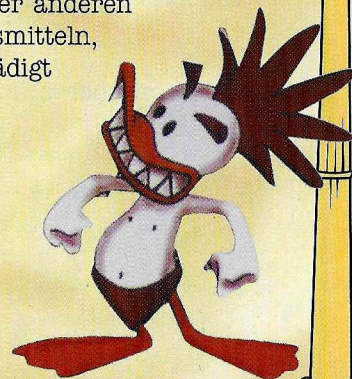
™ and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

© 1995 Nintendo Co., Ltd.

\*© The Walt Disney Company – All Rights Reserved

## WICHTIGE HINWEISE

- Setze die Spielkassette weder extremer Kälte noch extremer Hitze aus. Bewahre sie immer bei Zimmertemperatur auf.
- Berühre niemals die Kontakte der Spielkassette. Halte sie sauber und staubfrei, indem Du sie in der dafür vorgesehenen Packung aufbewahrst.
- Versuche niemals, die Spielkassette auseinanderzunehmen.
- Laß die Spielkassette niemals in Berührung kommen mit Verdünnern, Benzin, Alkohol oder anderen starken Reinigungsmitteln, da sie sonst beschädigt wird.

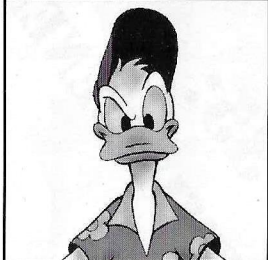


## INHALT

Mein Name ist Mallard, Maui Mallard .....	6
Die Show kann beginnen .....	8
Kontrolle ist alles, Püppchen .....	12
Wie besänftigt man nervöse Finger auf dem Abzug .....	15
Fette Beute .....	19
Randnotizen zum Abenteuer .....	21
Die Spielmacher .....	34
Gewährleistung .....	36

**NOTIZ IN AKTE 35:  
DER FALL DER VERSCHWUNDENEN  
MOJO**

BEI VERLUST BITTE ZURÜCK AN:



PHOTO

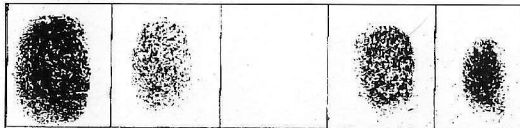
NAME: Maui Mallard  
ADRESSE: Überall  
TEL. PRIVAT: Beeper: 818-555-8932  
BERUF: Quack Detektiv  
TEL. GESCH.: Siehe Beeper  
GESCHÄFTSADRESSE: Überall, Jederzeit

BLUTGRUPPE: Rot  
LIEBLINGSESSEN: Scharfe Hühner-Quesadillas  
HOBBYS: Reisen, Lesen, Jagen  
MAG NICHT: Mudrakes in der Nachbarschaft

BEI UNFALL WENDEN SIE SICH BITTE AN:

NAME: Hohepriesterin der Mojo  
TEL.: 1-800-KAZOWEE  
ADRESSE: Mojo Mansion

DAUMEN      INDEX      MITTEL-  
FINGER      RING-  
FINGER      KLEINER  
FINGER



## AUZÜGE AUS DEM TAGEBUCH DES HERNAE **GEHILFE DER HOHEPRIESTERIN DES** **TEMPELS VON SHABUHM SHABUHUM**

Laut der Legenden wird es entbehrungsreiche Zeiten geben, wenn Shabuhm Shabum, der Hüter der Tore zur bösen Finsternis, seine Machtposition verliert. Dann ruht die ganze Hoffnung der Insel auf den Schultern eines Reisenden, der sich ans Ende der Welt verirrt hat, und dazu bestimmt ist, die Insel zu erretten, um sie nicht für immer der Verdammnis preiszugeben...



## MEIN NAME IST MALLARD, MAUI MALLARD!

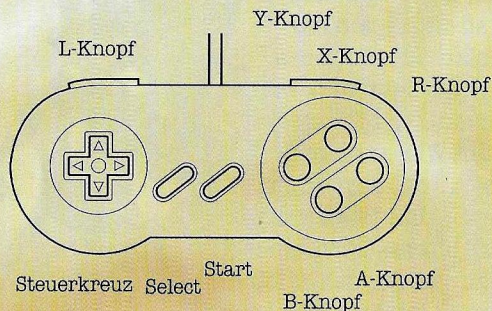


Als ich hier strandete, war ich nur noch ein Schatten der Ente, die ich einmal war. Aber das war in Ordnung. Ich habe das Spiel gespielt, habe alles auf eine Karte gesetzt und damit ein Ticket ohne Rückfahrchein, sozusagen ins Nichts eingelöst. Die Zeit schien gekommen, sich einfach in einer Kokosnußschale zusammenzurollen und unter einem Papierschirm Schutz zu suchen. Oh ja, das Nichts schien genau der richtige Ort für mich zu sein. Aber dann betrat SIE den Raum und nichts in meinem Leben sollte mehr so sein wie früher. Junge, sie hatte Beine; Beine, die das Paradies verheißen... Aber genug von ihr. Sprechen wir lieber über Dich. Was hältst Du von ihr? Oder vielmehr, sprechen wir über dieses Tagebuch, das Du gerade umklammerst. Auf den folgenden Seiten wirst Du jene Notizen finden, die ich zur Akte 35 „Der Fall der

verschwundenen Mojo“ niedergeschrieben habe. Glaub mir, jedes einzelne Wort ist so wahr wie der Himmel blau ist, das Gras grün und ihr Haar den verführerischen Duft frischgepflückter Wiesenblumen verströmt ... oh, sorry, ich schweife ab. Und jetzt, wo ich im Begriff bin an Bord eines Schiffes zu gehen, das mich aus diesem Alptraum von Leben herausschippern wird, werfe ich noch einen letzten Blick zurück auf diesen Hühnermist... oder vielleicht besser gesagt, Entendreck, der hinter mir liegt. Ich erinnere mich noch ein letztes Mal an all die kaltherzigen, grausamen Widersacher, gegen die ich kämpfen mußte: von den böartigen MudDrakes und ihrem riesigen Frog God bis hin zum Mediziner und seinen mächtigen Zaubersprüchen, kann ich mich des Eindrucks nicht erwehren, daß dieser Ort hier für einen Typen wie mich, dem der Tod ein eher angenehmer Gedanke ist, eigentlich wie die Erfüllung seiner Träume sein sollte. Vielleicht sollte ich doch noch ein wenig länger hier herumhängen...??!



## DIE SHOW KANN BEGINNEN!



1. Versichere Dich, daß Du in der linken Anschlußbuchse (1) einen Controller in Dein Super Nintendo gesteckt hast.
2. Stecke die „Maui Mallard“ Spielkassette in Dein Super Nintendo Entertainment System und schalte erst dann das Gerät ein.
3. Wenn das „Maui Mallard“ Titelbild erscheint, drücke START auf dem Controller. Nun erscheint das GAME START/OPTIONS Menü auf dem Bildschirm.
4. Drücke das Steuerkreuz nach oben oder nach unten, um GAME START aufleuchten zu lassen, und drücke einen beliebigen Knopf auf dem Controller, um mit dem Abenteuer zu beginnen.

## OPTIONEN

Möchtest Du die Spieleinstellungen verändern, dann laß OPTIONS aufleuchten und drücke auf irgendeinen Knopf. Nun erscheint das Optionsmenü. Indem Du das Steuerkreuz nach oben oder unten drückst, kannst Du jene Option aufleuchten lassen, die Du verändern möchtest. Um sie zu verändern, drückst Du das Steuerkreuz nach rechts oder links. Hast Du die gewünschten Veränderungen vorgenommen, so drücke auf START.

### Difficulty:

Mit „Difficulty“ kannst Du den Schwierigkeitsgrad festlegen, mit dem Du das Abenteuer in Angriff nehmen möchtest.

- PRACTICE erlaubt Dir, mit 200 Energiepunkten, sowie mit vier Leben und zwei Continues zu starten.
- NORMAL stattet Dich mit 100 Energiepunkten, drei Leben und einem Continue aus.
- HARD bedeutet 100 Energiepunkte und drei Leben.

### Sound Test:

„Sound Test“ erlaubt Dir, all den verschiedenen Geräuschen des Spiels ohne jeglichen Abenteuerstreß zuzuhören.

### Controls:

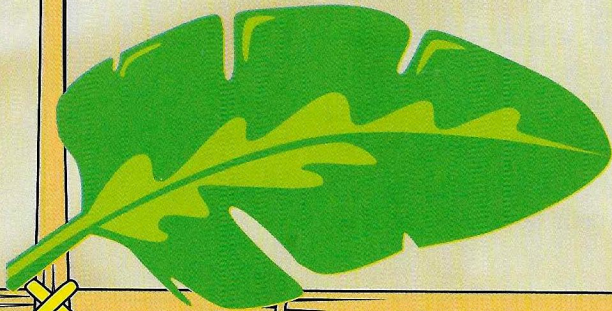
Lege selber fest, welche Aktion Du mit welchem Knopf auf dem Controller ausführen möchtest.

## **PASSWÖRTER**

Um ein Paßword eingeben zu können, mußt Du mindestens einmal gespielt haben. Ist das der Fall, dann laß PASSWORD aufleuchten und drücke START. Zur Eingabe des Paßwortes suche Dir zunächst den gewünschten Buchstaben aus, indem Du das Steuerkreuz nach oben oder unten drückst. Dann drücke das Steuerkreuz nach rechts oder links, um den Buchstaben einzugeben und zum nächsten Platzhalter zu gelangen. Bist Du fertig, drücke START und Du kehrst zu dem Bildschirm START GAME/OPTIONS/PASSWORD zurück.

## **TIPS ZUM VORANKOMMEN**

Shabuhm Shabuhm ist ein wirklich netter Kerl. Einer von der Sorte, den man gern zum Abendessen nach Hause einlädt. Er hat mir aus der Patsche geholfen, als er mir ein paar von den Mojo Werkzeugen gegeben hat. Und diese gebe ich jetzt Dir zu treuen Händen. Die folgenden Skizzen sollen Dir erklären, wie sie funktionieren.



## **ENERGIEANZEIGE (HEALTH METER)**

Neigt sich diese Anzeige gen Null, ist das Spiel vorbei. Das Ende Deiner Straße. Die Zeit ist gekommen, sich etwas Ruhe zu gönnen, und die Energiereserven auf's neue aufzutanken.

## **MAUI'S NINJA METER**

Die Zahlen dieser Meßleiste haben mir geholfen, meine Maui-Kraft richtig einzuschätzen. Indem ich Ying-Yang-Münzen einsammelte, stockte ich meine Ninja-Kräfte wieder auf, und das Abbild meines Kopfes blinkte zwischen Maui und Ninja Maui auf. Hatte ich genügend Kraft gesammelt, konnte ich mich je nach Belieben immer wieder in Ninja Maui oder den normalen Maui verwandeln. (Siehe auch Kapitel „**Kontrolle ist alles, Püppchen**“ bezüglich der Verwandlungsmöglichkeiten.)

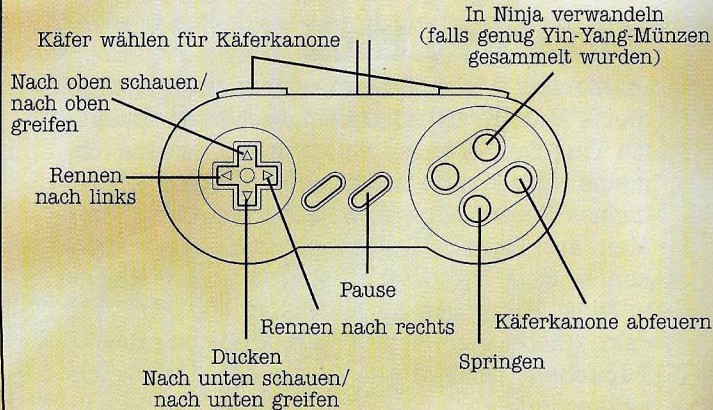
Je mehr Ninja-Kraft ich habe, umso kraftvoller sind meine Attacken. Sogar die Farbe meines Gürtels ändert sich als Zeichen meiner ungeheuren Kräfte.

Um frische Energie zu tanken, schütte jede Menge Tropendrinks Deine durstige Kehle herunter. Mehr über das energispendende Zeug findest Du im Kapitel „**Fette Beute**“.

## **KONTROLLE IST ALLES, PÜPPCHEN!**

Denke daran, daß Du im Optionsmenü selbst bestimmen kannst, welche Knöpfe auf dem Controller welche Aktion zur Folge haben. Du findest dieses Menü gleich zu Beginn des Spieles unter OPTIONS.

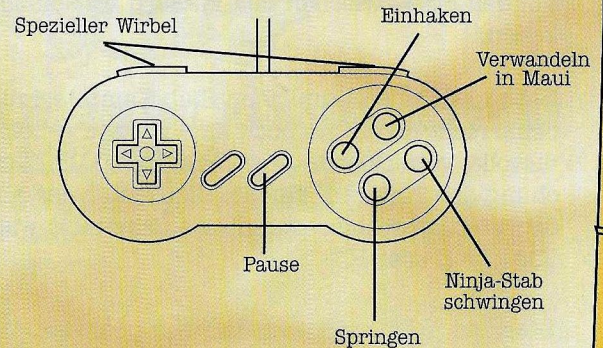
### **NORMALER MAUI:**



## **DAS LEBEN ALS NINJA**

Detektive sind manchmal wie große Chefköche – sie müssen die Dinge immer etwas aufblasen. Aber während die Köche nur Souflés aufblasen, müssen wir uns mit kriminellen Keksköpfen abgeben – und da kommen die Fertigkeiten eines Ninjas voll zur Entfaltung. Ich trainiere diese Fertigkeiten schon lange, bevor ich mich dazu entschloß, als Detektiv zu arbeiten. Bereits bei meinem Fall 14 „Die Suche nach Sue Schee“, war mir das eine große Hilfe, genauso wie auch in diesem Fall. Falls Du noch nicht viel über das Leben eines Ninjas weißt, dann schau Dir meine folgenden Aufzeichnungen an. Das wird Dir helfen zu verstehen.

### **NINJA MAUI:**



Als zwei besonders hilfreiche Fertigkeiten entpuppten sich das Schwingen und das Einhaken. Sobald ich einen glänzenden, gemeißelten Entenkopf entdecke, hake ich meinen Stab dort ein und schwinde an ihm solange hin und her, bis ich einen vorher unerreichbar scheinenden Ort erreichen kann. Und sehe ich eine Mauerlücke, in die ich meinen Stab einkeilen kann, dann springe ich hoch und mache das gleiche, um dadurch weiterhin klettern zu können. Und so funktionieren diese speziellen Techniken:

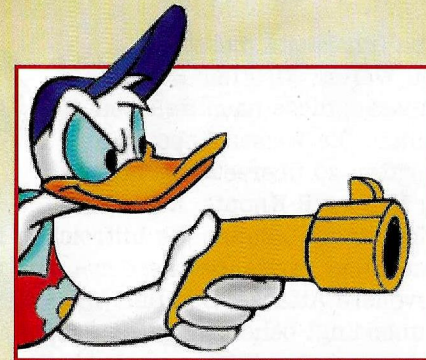
Um an einem gemeißelten Entenkopf hin und her zu schwingen, drücke zunächst B, um zu springen, und dann A, um den Stab festzuhaken.

Um durch Einkeilen hochklettern zu können, drücke zunächst B, um zu springen, und dann Y, um den Stab zwischen den Mauern fest einzukeilen.

Neben seiner erstaunlichen Stab-Kampftechnik, beherrscht der Ninja noch eine weitere geheimnisvolle, vernichtende Angriffstechnik: „Die Versuchung der Tausend Winde“. Die Deuter der alten Schriften entschlüsselten dieses Geheimnis wie folgt: „Drücke L oder R.“

14

Wir werden den vorbeiziehenden Helden an seinen schwimmhäutigen Füßen erkennen und an der eigenartigen Waffe, die er mit sich führt - ein glühendes Blasrohr, welchem er die verschiedenartigsten, furchtlosen Insekten entlockt. Sie sollen ihrer Gestalt gemäß genannt werden - Feuerwanzen und Blitzkäfer. Sehr oft wird der Held sie auf seiner Reise durchs Land zu Hilfe rufen.



## **WIE BESÄNFTIGT MAN NERVÖSE FINGER AUF DEM ABZUG?**

Nein, Junge, hier gibt es keine Pistolen mit Perlmuttergriff. Du besitzt eine 1935er Westchester Käferkanone.

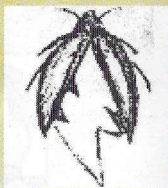
Sie wird geladen mit Käfern - Blitzkäfer, normale Käfer und Feuerwanzen.

15

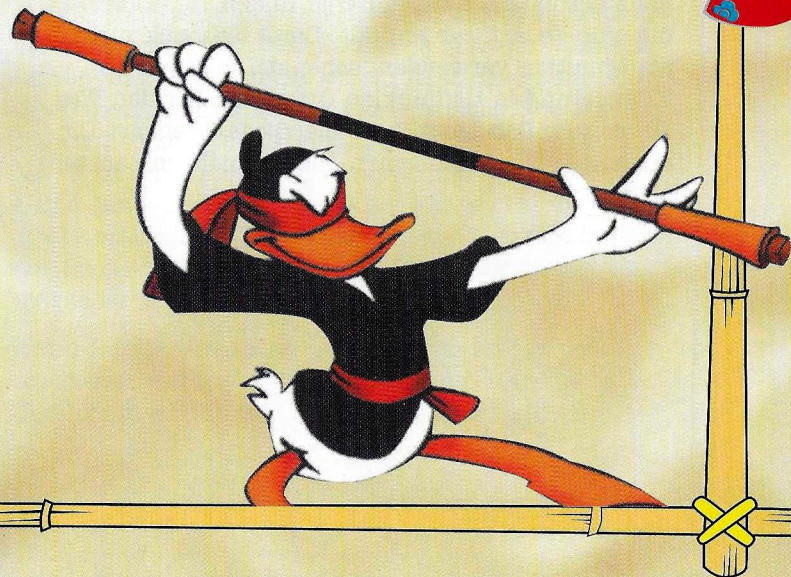
All diese Käfer ruhen in blauen Käfermuscheln. Du brauchst folglich diese Muscheln – besorge sie Dir um jeden Preis! Jede Muschel trägt eine bestimmte Marke, so daß Du weißt, welche Art Munition sich in ihrem Inneren verbirgt. Schnapp Dir diese Käfermuscheln, damit Du immer genug Munitionsvorrat dabei hast.



Erst einmal im Besitz dieser mächtigen Waffen wird der Held lernen müssen, diese nach Belieben auszuwählen. Die Weisen haben die alten Schriften so übersetzt: „Drücke dazu den L- oder R-Knopf“. Mit diesem Kommando können die hilfreichen Insekten auch gemeinsam verwendet werden - eine noch wirkungsvollere Attacke. Der Held muß diese Technik unbedingt beherrschen, um seine Mission erfolgreich auszuführen.



Der Held verfügt außerdem über die Fertigkeit, an herunterhängenden Seilen, Ketten und Ranken heraufzuklettern, um entlegene Gebiete betreten zu können, mehr wundersame Käfer einzusammeln oder bodengebundenen Widersachern zu entgehen, die ihm dann nur noch staunend hinterherblicken können.



## **KÄFERKOMBI NOTIEREN FÜR NOCH MEHR POWER**

Du kannst Dir die ganzen verschiedenen Käfer ansehen, indem Du R oder L drückst. Im Anschluß an die einzelnen Käfer erscheint eine Käferkombination. Benutze diese, um Deinen Widersachern eine besonders unangenehme Salve um die Ohren zu feuern.

## **ETWAS GANZ BESONDERES: DIE FEUERFLIEGE**



Du könntest unter Umständen eine ganz besondere Käfermuschel finden, die eine Feuerfliege enthält. Diese läßt sich nicht als Munition verwenden, schenkt Dir aber Erleuchtung in tiefdunklen Orten, um Dir den Weg zu weisen. Das Licht der Feuerfliege offenbart Dir auch spezielle Plattformen, die Du nicht mißachten solltest.

18

## **FETTE BEUTE**

### TROPENDRINK



Das ist kein Larifari-Drink, sondern pure lebensspendende Energie. Trink ihn, sobald Du einen findest, denn er bringt Dir verbrauchte Energie sofort zurück. Ein Glas allein wirkt schon, und ein ganzer Shaker tankt Dich so richtig auf.

### YIN-YANG MÜNZEN



Diese Münzen wurden etwa 1100 v. Chr. geprägt. Siedler entdeckten sie in einer Höhle im Norden der Insel. Um die Ninja-Kraft, die den Münzen innewohnt, schützend über die Insel zu legen, verteilten die Siedler sie in alle vier Ecken des Eilandes. Während meiner Reisen sammelte ich ein paar davon ein und machte einige interessante Entdeckungen. Die kleinen Münzen senden nur wenig Kraft, aber die goldenen geben Dir einen riesigen Powerschub. Neigt sich Deine Ninja-Kraft dem Ende zu, kannst Du viel Ärger bekommen, und mußt unbedingt sofort mit der Suche nach den Yin-Yang-Münzen beginnen, um möglichst schnell wieder Kräfte zu sammeln.

Wenn Du die Ninja-Kraft erst einmal besitzt, ersteigt Mauis Ninja Meter langsam auf 100. Keine Gefahr um an Energiemangel zugrundezugehen.

19

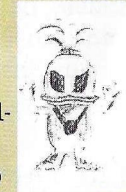
### GOLDENE MAUI MÜNZE

Eine goldene Maui Münze ist ein überaus wertvoller Fund, denn sie schenkt Dir ein zusätzliches Leben, (Oh, wenn es doch nur immer so einfach wäre...)



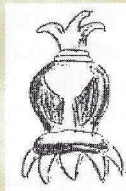
### MOJO PUPPE

Die Mojo Puppe erlaubt es Dir weiterzuspielen, selbst wenn Maui alle seine Versuche aufgebraucht hat. Das Schlüsselwort heißt hier Continue, das heißt weitermachen. (Achtung, das ist ein heißer Tip!)



### MAGISCHER SCHRUMPFKOPF

Dieses Kleinod dient als eine Art Platzschalter. Läßt Deine Lebensenergie nach, kannst Du mit dem Energieniveau, das Du zum Zeitpunkt des letzten Zusammentreffens gehabt hast, wieder neu beginnen.

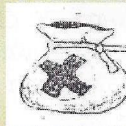


### LUAU BANK

Sammele jede Menge Schätze ein, damit Du Bonusbereiche betreten kannst (das ist kein Scherz!), vervollständige dann die Bonuslevels, um mit einem Paßwort belohnt zu werden.

### ZOMBIES PUDERSACK

Sammele dieses Säckchen, um Deine Lebensenergie bis zum geht nicht mehr aufzufüllen. Oder laß es, wie Du willst.



## RANDNOTIZEN ZUM ABENTEUER

Ich will mich kurz fassen. Ich stolperte mitten in den Schauplatz eines Verbrechens. Und das war nicht sehr bequem!

Die Statue von Shabuhm Shabuhm wurde gestohlen und die Insulaner waren bereit, einen dicken Batzen Geld für die Wiederbeschaffung hinzulegen. Also übernahm ich den Job, obwohl ich wußte, daß eine Masse Geld normalerweise auch eine Masse Ärger bedeutet.

Auf die Gefahr bist Du niemals vorbereitet – sie überfällt Dich plötzlich, wie das Niesen. Allerdings gibt es ein paar Dinge, auf die Du aufpassen kannst, damit sich Deine Erfolgchancen erhöhen:

1. Achte darauf, daß Du immer genug Munition dabei hast.
2. Halte Dich frisch mit jeder Menge Tropendrinks. Wenn Du nicht weißt, wovon ich spreche, dann schau im Kapitel „Fette Beute“ nach.
3. Laß Dich nicht erwischen!

Tja, die Legenden über Shabuhm Shabuhm erzählen, daß die ganze Insel mit Schingderassabumm untergeht, wenn die Statue nicht innerhalb von drei Tagen zurückgebracht wird. Du solltest also möglichst keine Zeit verlieren.

Nun, mein Lieber, ich wünsche Dir wirklich viel Glück. Und wenn es mal ganz dicke kommt, dann pfeife. Du weißt doch, wie man pfeift, oder? Spitze Deine Lippen und puste.

Zu den ersten Herausforderungen, die den Helden erwarten, gehört es, sich durch einen prächtigen Palast hindurchzukämpfen, der voll ist mit unbekannten magischen Fallen. Doch wenn es dem Helden gelingt, die bronzenen Steinschwellen in der richtigen Reihenfolge zu betreten, dann kann die böse Magie zu seinem Helfer werden, indem Sie die diabolischen Statuen in strategisch günstige Positionen rückt.



## 1. ÖFFNEN DES TORS ZUR MOJO MANSION

Ich machte mich also auf den Weg zu dem wohl unheimlichsten Ort der ganzen Insel, dem Mojo Mansion ... und fand dort gar nichts. Nichts als Spinnen, einen alten Diener und genug Gold, um mich für ein ganzes Jahrzehnt über Wasser zu halten.

Wie sich aber herausstellte, gab es hier mehr als das Auge zu sehen bekam. Erst wurde ich von einer ganzen Bande Spinnen angesprungen, dann hangelte ich mich an Ketten entlang und balancierte auf Deckenventilatoren, um die Sache heil zu überstehen! Am besten, Du tust mir gleich, damit Dich der große Kahuna des Himmels den nächsten Sonnenaufgang noch erleben lässt...



Den Helden umgibt ein Geheimnis. Seine Studien exotischer Kampfkünste haben ihn gelehrt, sich in einen Ninja zu verwandeln. Von diesem Ninja wird berichtet, daß er einst tausend Seelen besaß . . . bis man ihm eine davon stahl. Seitdem ist er auf ständiger Suche nach dieser verlorenen Seele. Und solange er diese nicht gefunden hat, muß er die auf der Insel verstreuten Yin-Yang-Münzen sammeln, um sich in einen Ninja verwandeln zu können.

Nur wenige waren bislang auserkoren, Zeuge der Verwandlung des Helden in einen Ninja zu werden. Doch diese wenigen berichteten von einem Energietornado, hervorgerufen durch die Kraft der gesammelten Yin-Yang-Münzen. Die Überlieferung wurde von den Weisen wie folgt übersetzt: „Drücke Y, nachdem Du Yin-Yang gesammelt hast!“



## 2. DAS NINJA TRAININGSLAGER

Jeder gute Detektiv sollte den Umgang mit einem Stock beherrschen. Meine Ninja Kenntnisse geben mir in dieser Hinsicht vielleicht einen kleinen, aber entscheidenden Vorsprung. Da das Beherrschen von Ninja-Fertigkeiten in der Tat den kleinen, aber nicht unwesentlichen Unterschied zwischen Überleben und einer schäbigen Beerdigung ausmachen kann, holte ich also meinen Schlafanzug aus dem Koffer und begab mich in das Ninja Trainingslager.

Während meines Aufenthaltes dort habe ich nicht nur eine strohgefüllte Trainingspuppe zerfetzt. Doch schon der erste Typ, der mir dann begegnete, es war kaum zu glauben, war der Mediziner der Insel.

Er war wohl gerade in guter Stimmung, deshalb nahm er mir nur ein paar meiner verbliebenen Seelen ab und machte aus denen eine Armee von Ninja-Klones, die gegen mich zu kämpfen hatten. Oh, wie ich das hasse.

Viel Glück, Du wirst es brauchen, wenn Du diesen Ort heil überstehen willst!

Um noch mehr über die Ninja-Fertigkeiten zu erfahren, schaue in dem Kapitel „**Kontrolle ist alles, Püppchen**“ unter dem Stichwort „**Das Leben als Ninja**“ nach.

Es gibt auch Berichte über eine nur wenig bekannte Fähigkeit des Ninjas. Er kann gemauerte Schächte hinaufklettern, indem er seinen Stab in Mauerspalteln ein-klemmt. In den alten Schriften wird es wie folgt beschrieben: „Drücke X, während Du einen Schacht hinaufspringst.“



Von dem Ninja erzählt man sich, daß er sich an mystisch funkelnden Felsen, die überall auf der Insel als Zeugnisse einer alten Kultur zu finden sind, weiterschwingen kann. Hat sich der Ninja-Stab an einem solchen Felsen festgehakt, bleibt er solange dort stecken, bis der Ninja selbst die Verbindung löst.

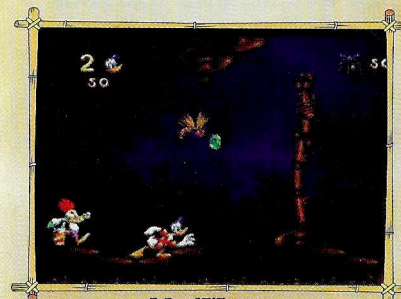


### 3. MUDDRAKE GESUMSE



Muddrake Shamane

Nun stand ich also diesen Kreaturen namens MudDrakes gegenüber. Nein, keine harmlosen Dreckhaufen. Sie sind verdammt, in dreckigen Schlammlöchern zu leben, in denen kein anderer jemals leben wollte. Sie haben Beulen auf ihren Schultern, die so groß sind wie Marokko. Außerdem müßten sie dringend mal zum Zahnarzt. Halte außerdem die Augen nach MudWespen. Oh, und noch etwas, wovor die MudDrakes unheimliche Angst vor ... was war es nochmals? Frösche glaube ich. Aber das werde ich noch früh genug herausfinden.



MudWespe

## 4. DAS OPFER DER MAUI

Abgrundtiefer Zynismus war in den letzten Jahren mein einziger Freund. Und wie ich hier so am Rande eines Vulkankraters stehe, jeden Moment darauf gefasst, hinabgerissen

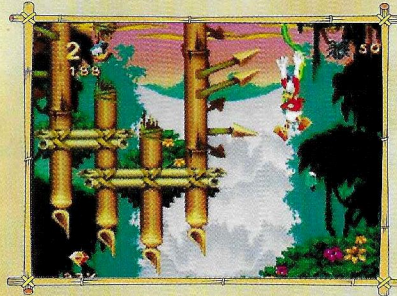


zu werden, entlockt mir meine absurde Situation doch ein heiseres Lachen. Das Ritual der Beweisführung überstanden, weiß ich nur, daß ich allemal wert bin, geopfert zu werden. Die MudDrakes haben den festen Willen, die Insel davor zu bewahren, in die Luft zu fliegen. Wie ich also da so herumstehe und gedankenverloren meinen Bürzel putze, kommt mir Wasser in den Sinn. Hier steht eine Ente, die den Ozean vermißt. Aber irgendwie habe ich das Gefühl, daß ich schon sehr bald wieder in Salzwasser schlürfen werde.



28

## 5. DER ENTENREINHEITSTEST



Die MudDrakes haben da eine eigenartige Tradition – ein Ritual, die Reinheit eines Fremden, dem sie gegenüberstehen, zu testen. Wenn ich mir die MudDrakes

so ansehe, dann kann ich mir kaum vorstellen, diesen Test ohne gekrümmte Feder zu überstehen.

Klar, bei mir sieht das alles ganz einfach aus, aber probiert das ja nicht zuhause aus!

29



## 6. DIE GESUNKENE „FLYING DUCKMAN“

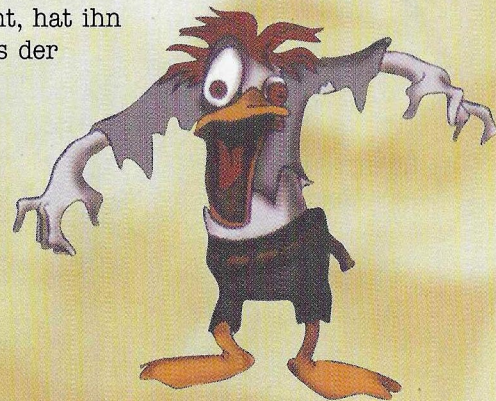
Ich sammle Käfer und Kobolde, aber keine Knochen. Nach ein paar Recherchen, habe ich herausgefunden, daß es nur einen Weg gibt, die Statue zurück-zuholen. Ich muß die Knochen eines altertümlichen Eingeborenenhäuptlings namens Quackoo in die Finger kriegen und zu einer Grabstätte bringen, die Realm of the Dead genannt wird. Da gibt es nur ein Problem: Sie befindet sich auf einem Schiff . . . das auf dem Meeresgrund liegt. Tatsache ist, daß dieser Quackoo mit der „Flying Duckman“ vor vielen Jahren unterging und seitdem ziemlich unglücklich ist. Das kann man ihm nicht verübeln. Ein Wassergrab ist so ziemlich der lausigste Platz, wenn man seine Sonnenbräune pflegen möchte.

Kann ganz schön schwierig sein vorwärts zu kommen, wenn man sich tief unter Wasser befindet. Geschickt eingesetzt kannst Du Deine Käferkanone dazu benutzen schneller voranzukommen. Feure einen Schuß mit Deiner Käferkanone, so daß Dich der Rückstoß in die gewünschte Richtung katapultiert.



## 7. DAS REICH DES TODES

Die erste und letzte Regel für einen Entendetektiv lautet: Akzeptiere das Risiko nur dann, wenn man es Dir auch bezahlt. Mir wurde gesagt, ich solle in einen merkwürdig stinkenden Abgrund springen, um die alte Grabstätte zu erreichen. Gegen besseres Wissen – schließlich werde ich dafür ja mit ein paar Tausendern bezahlt. Ich dachte, ich würde bis in alle Ewigkeit nur noch fallen. Als ich endlich unten angekommen war, legte ich Quackoos Gebeine an den dafür vorgesehenen Platz, wofür er mich prompt mit einem Schlag aufs Auge und einer Rechts-Links-Kombination auf den Solar Plexus belohnte. Ich nehme mal an, der Streiß, der mit dem Todsein einhergeht, hat ihn etwas aus der Fassung gebracht.



## 8. MOJO FESTUNG

Nachdem ich eine zehnbeinige Spinne mit schlechtem Benehmen überlebt habe, und einer Bande von MudDrakes und Mojo Flammgeistern entkommen war, kam ich endlich ans Ziel.



Die Hohepriesterin des Mojos

Dort fand ich die verschwundene Statue wieder. Ich hoffe, daß Du es genauso machst. Aber die Sache ist noch nicht ganz ausgestanden. Du wirst schon sehen ... sobald Du hier angekommen bist.

Also mach's gut, mein Freund, bis bald!



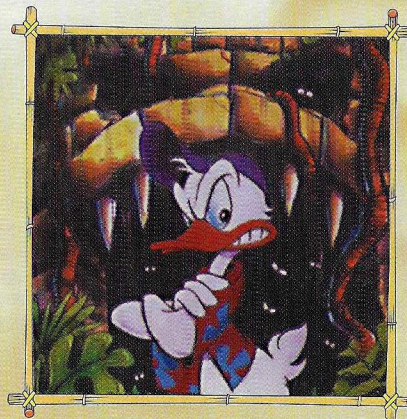
Der Mediziner

## 9. BABALUAU, BABY!



Sammle so viele Luau Schätze ein wie möglich, und Du wirst hierher, auf den Touristen Tummelplatz gelangen. Ziehe eine gute Show ab und sie werden Dein Ticket ab-

stempeln, das Dir jederzeit erlaubt hierher zurückzukehren. Gib so Dein Bestes, um das Feuerwerk in möglichst kürzester Zeit in Gang zu bringen und schnapp Dir alle Annehmlichkeiten, die Dir so über den Weg laufen.



## **DIE SPIELEMACHER**

### **DISNEY INTERACTIVE**

**PRODUKTIONSLEITUNG:**  
Patrick Gilmore

**PRODUKTION:**  
Craig Annis

**PRODUKTIONSASSISTENZ:**  
David Bergantino

**KÜNSTLERISCHE LEITUNG:**  
John Fiorito

**HINTERGRÜNDE:**  
Shannon McNeill, Alex Schaefer, Christina Vann

**ZUSÄTZLICHE ZEICHNUNGEN UND ANIMATION:**  
Ann-Bettina Colace, Tamara Holcomb, Adolph Lusinski, Paige Pooler and Oliver Wade

**MUSIK-KOMPOSITION:**  
Michael Giacchino

**MUSIK-KOMPOSITION UND SOUND DESIGN:**  
Patrick Collins

**PROGRAMMIERUNTERSTÜTZUNG:**  
Cary Hara

**EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE**

**PRODUKTION:**  
Mat Sneap

**PROGRAMMIERLEITUNG:**  
Jon Williams

**ZUSÄTZLICHE PROGRAMMIERUNG:**  
Stuart Johnson, Tim Rogers, Neil Baldwin

**KÜNSTLER:**  
Lloyd Baker, Steve Bedser, Nigel Bently, Matt Dixon, Clive Stevenson

**MUSIK-KOMPOSITION UND SOUND DESIGN:**  
Steve Duckworth

**PRODUKTIONSUNTERSTÜTZUNG:**  
Hugh Binns, Paul Bates, Mark Hetherington, Kevin Holt

**LEVEL DESIGNUNTERSTÜTZUNG:**  
Alan Hickey, Joe Santos, Eric Ventura

**KÜNSTLERISCHES KONZEPT UND CHARAKTERENTWICKLUNG:**  
Thom Ang, Kurt Dumas, Raymond Fung, Teddy Newton, Jane Nussbaum, Erik Wiese, Lil' Gangster

**PROJEKTLEITUNG:**  
C. Steve Booth

**PRODUKTIONSUNTERSTÜTZUNG:**  
Amy Steiner, Arden Ishimaru, Toby Espiritu

**SPIELEANLEITUNG:**  
Andrea Smith, Patrick Gilmore

**TESTÜBERWACHUNG:** Jeff Blattner  
**TESTLEITUNG:** Brian Adriano

**TEST:**  
Andre Aguilar, Kristen Bachman, Chip Beaman, Roger Bray, John Castro, Daryl David, Carl Drown, Daniel Hall, Paul Factora, David Hickey, Aki Kim, Andrew King, Scott Lamb, Pat Larkin, Wes Lazara, Kevin Ocampo, Jocelyn Pastrana, Luigi Priore, Mary Schuyler, Weijean Strand, Victor Schwartz, David Watts

**CREATIVE CAPERS ENTERTAINMENT, INC.**

**ANIMATIONSREGIE:**  
Terry Shakespeare, David Molina

**ANIMATIONSPRODUKTION:** G. Sue Shakespeare  
**PRODUKTIONSLEITUNG:** Darei Ernst

**ANIMATION:**  
Matthew Bates, Ian Christopher C., Jeff Etter, Connor Flynn, Ronald Friedman, Ernie Gilbert, Michael Kiely, Gavin Moran, Dermot O'Connor, Sandra Ryan, Natasha Sasic, Greg Tiernan, Janice Tolentino, Adam Van Wyk, Drew Woodard, Shane Zalvin

**REINZEICHNUNGEN:**  
Peter Anderson, Adam Burke, Kathy Burton, Richard Draper, John Eddings, Aidan Flynn, Ellen Heindel, Tom Higgins, Cathy Jones, Mi Yu Lee, Leticia Lichwardt, Wantana Matinelli, Shannon Murphy, Richard Smitheman, Debbie Spafford, Marshall Toomey, Monica Zorman

**ANIMATIONSPRÜFUNG:**  
Carla Washburn, Helen O'Flynn, Penelope Sevier

**KAMERA:**  
Arantxa Rodriguez, Robert Rose, Brendan Harris, Tony Quinn

**PRODUKTIONSUNTERSTÜTZUNG:**  
Kathy Burton, Patrice Monis, James Arnold, Leanne Howard, Bobbi Swartzendruber

**VERPASS NICHT MAUIS NÄCHSTES ABENTEUER**

# GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

**Nintendo of Europe GmbH • Nintendo Center  
63760 Großostheim • (in Deutschland).**

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und / oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und / oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 01 30-58 06).

Für die in Österreich oder in der Schweiz gekauften Produkte wenden Sie sich bitte an:

**Stadlbauer Marketing +  
Vertriebs Ges. m.b.H.  
Handelszentrum 6  
A-5101 Bergheim  
Tel.: A- 06 62- 45 92 03 - 0**

**Waldmeier AG  
Auf dem Wolf 30  
CH- 4028 Basel  
Tel.: CH- 0 61- 3 11 88 18**

Passwörter:  
QV R BLP

