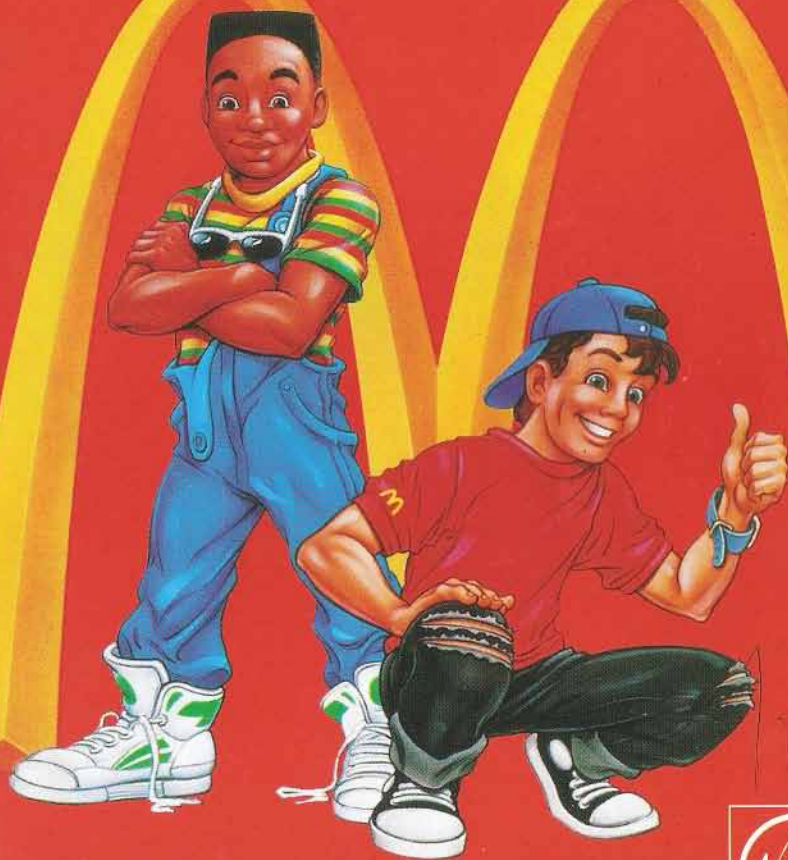




McDonaldland™



English • Deutsch • Italiano • España



Virgin Games Presents

McDONALDLAND™

The following are trademarks of the McDonald's Corporation: M.C. Kids, Ronald McDonald, Golden Arches, Mick, Mack, Hamburglar, Birdie The Early Bird, Grimace, Fry Guys and Fry Girls, CosMc, The Professor, Ronald McDonald Children's Charities, and McDonaldland.

© 1992 McDonald's Corporation

© 1992 Virgin Games Ltd

McDONALDLAND™

Original Design - Darren Bartlett

Amiga, Atari ST & IBM PC Conversions - Arc Developments

Commodore 64 Conversion - Miracle Games

Executive Producer - Andrew Wright

UK Producer - Mike Meringue

US Producer - Cathie A Bartz-Todd

UK Software Manager - Ian Mathias

Quality Assurance - Ken Jordan, Darren Lloyd

Pack Artwork & Design - Definition

Artwork & Design Coordinator - Matt Walker

Manufacturing Coordinator - Rose Dalton

This Manual Copy - John Penn, Yoyodyne Propulsion Systems

This Manual Design, Layout & Production - Definition

COPYRIGHT NOTICE

The computer program and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Laws. Storage of the computer program and its associated documentation and materials in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performance are prohibited without the express written permission of Virgin Games Ltd. All rights of the author and owner are reserved worldwide. This program and its associated documentation and materials are sold according to Virgin Games Ltd's terms of trade and conditions of sale, copies of which are available on request.

Virgin Games Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH.

Tel: (081) 960 2255. Fax: (081) 960 9900.

WELCOME!

Welcome to **McDonaldland™**. This manual has been produced to ensure that you get the very best out of this premium product. Please take the time to read it thoroughly before you play. If you should find either the program or the documentation unsatisfactory in any way, do not hesitate to drop us a line.

Opinions and complaints should be sent to The Project Manager, **McDonaldland™**, Virgin Games Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH.

CONTENTS

PACK CONTENTS	4
EQUIPMENT REQUIREMENTS	4
THE STORY	5
LOADING McDonaldland™	6
LOADING PROBLEMS	8
MEET MICK™ AND MACK™	9
THE CHARACTER SELECTION SCREEN	10
THE SCENE IS SET	13
LET'S GO!	13
THE MAP SCREEN	14
MICK™ AND MACK'S™ GROOVY MOVES	15
WHAT YOU CAN EXPECT TO SEE DURING A LEVEL	20
SPECIAL ITEMS	22
SPECIAL SCENERY	23
APPENDIX ONE: THE SIX LANDS OF McDonaldland™	27
APPENDIX TWO: McDonaldland™ CREATURES	31
APPENDIX THREE: PLAY ADVICE	35

PACK CONTENTS

Accompanying this manual inside this pack you should find a **McDonaldland™** program diskette or Commodore 64 cassette. We advise that the disk is 'write-protected'. Commodore 64 owners and users of IBM PCs and compatibles with 5¼" disk drives should ensure that the notch in the side of the disk is covered. Amiga and Atari ST owners should ensure that the black plastic tab in the corner of the disk is moved 'up' so a 'hole' is created.

EQUIPMENT REQUIREMENTS

COMMODORE 64

Runs in 64k RAM, Compatible with: C64, C64C, C128, SX64

AMIGA

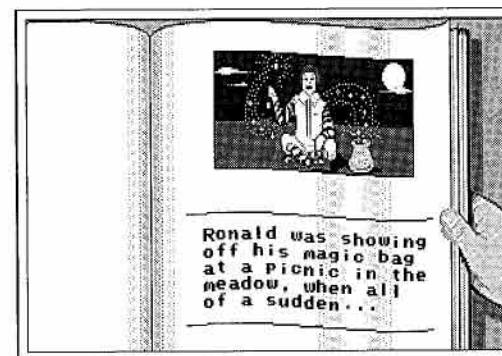
Runs in 512k RAM, Compatible with: A500, A500+, A600, A2000, B2000, A3000

ATARI ST

Runs in 512k RAM, Compatible with: 520ST, 520STE, 1040ST, 1040STE, Mega ST, Mega STE

IBM PC

Runs in 640k RAM, Compatible with: All IBM PC Clones
Supports Display Modes: VGA, MCGA



THE STORY

One sunny day Ronald McDonald™ was performing magic tricks at a picnic in the meadow when all of a sudden... the **Hamburglar™** appeared and ran off with Ronald's™ Magic Bag! Luckily, Ronald™ has many friends, among them Mick™ and Mack™, the M.C. Kids™ (that's pronounced "EmCee" Kids, by the way). He calls upon them to help find his Magic Bag. And they will! Hoorah!

The Hamburglar™ is hiding in the one of the six lands of **McDonaldland™**. In their search for the Hamburglar™ and Ronald's™ Magic Bag, the M.C. Kids™ must collect Puzzle Cards and beware of the crazy creatures sent by the Hamburglar™ to protect his new-found interest. They must hurry, before they are too late!

LOADING McDONALDLAND™

COMMODORE 64 CASSETTE

Disconnect all external peripherals except the cassette deck and the monitor or television. Turn on your Commodore 64. Put the **McDonaldland™** cassette into the cassette deck. Hold down one of the 'Shift' keys then press the 'Run Stop' key. Release the 'Run Stop' key then the 'Shift' key. Press PLAY on the cassette deck when prompted. **McDonaldland™** will now load and run automatically. The cassette should not be removed from the deck while you are playing **McDonaldland™**.

COMMODORE 64 DISKETTE

Disconnect all external peripherals except the disk drive and the monitor or television. Turn on the disk drive and then turn on your Commodore 64. Insert the disk into the disk drive and shut the door, so to speak. Type LOAD "X", 8, 1 then press the 'RETURN' key. The program will automatically load and run. The disk should not be removed from the disk drive while you are playing **McDonaldland™**.

AMIGA & ATARI ST

If your computer is turned on, turn it off. Wait for at least 30 seconds before turning on your computer again. This will remove any virus which may be present and so minimise the risk of infecting and possibly destroying your **McDonaldland™** disk. ➡

➡ Insert the **McDonaldland™** disk into the computer's internal disk drive. The program will automatically load and run. The disk should not be removed from the disk drive while you are playing **McDonaldland™** UNLESS your computer has 1Mb (or more) of memory.

PLEASE NOTE

McDonaldland™ cannot be installed on a compatible Amiga or Atari ST hard disk drive.

IBM PC & COMPATIBLES: HARD DISK INSTALLATION

Turn on your computer. When the 'C>' prompt is displayed, insert the **McDonaldland™** disk into the disk drive. Type 'A:' then press the 'RETURN' key. When the 'A>' prompt is given, type 'INSTALL' instead of 'MCKIDS' and press the 'RETURN' key. Now follow the on-screen instructions.

Please note that **McDonaldland™** cannot be played from the floppy disk.

LOADING PROBLEMS

In the unlikely event that **McDonaldland™** fails to load, turn off your computer and remove any extraneous external peripherals such as printers (leave the monitor or television connected) before repeating the loading procedure.

If **McDonaldland™** still refuses to load then pop the faulty cassette or disk (not the packaging) into a suitably-sized jiffy bag or padded envelope along with your name and address. To aid the trouble-shooting department, please provide in as much detail as possible your equipment configuration (not forgetting any RAM expansion devices).

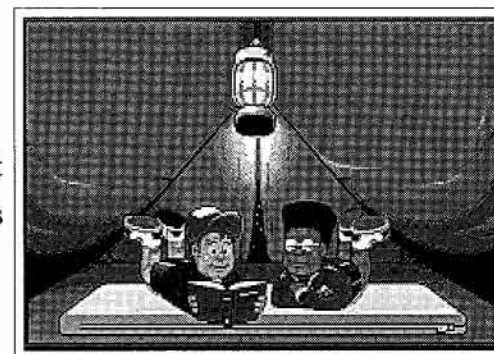
Send the package to: **McDonaldland™ REPLACEMENTS**, Virgin Games Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH. Virgin Games Ltd will endeavour to replace the faulty disk within 28 days of its receipt.

MEET MICK™ AND MACK™ !

Mick™ and Mack™ went to sleep and were magically transformed into the M.C. Kids™. Being Ronald's™ friends, they want to catch the Hamburglar™ as much as you do!

MACK™

Mick™'s best mate can't wait to get his hands on Ronald™'s Magic Bag.



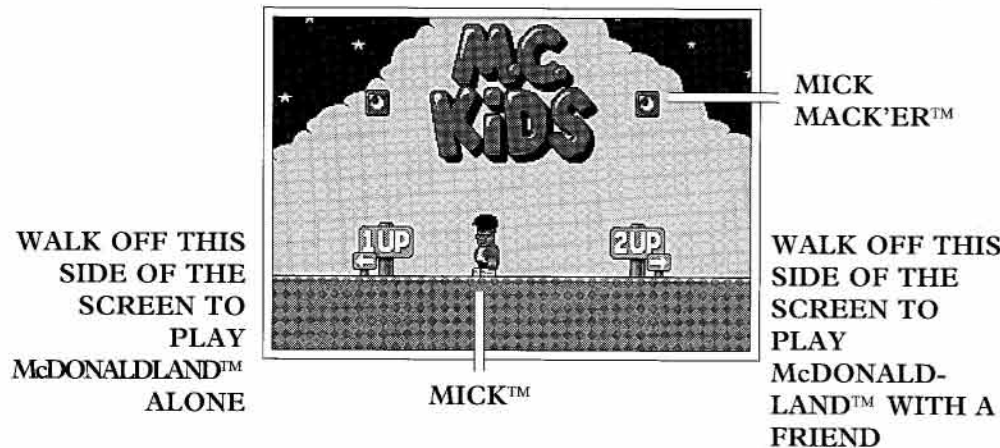
MICK™

Mack™'s best mate loves having fun in **McDonaldland™**.

THE CHARACTER SELECTION SCREEN

Once **McDonaldland™** has loaded, press the joystick firebutton to see the Character Selection Screen. Here's where you can choose to play either the Mick™ or Mack™ character. Note that neither character has any advantage over the other. On this screen you can also choose to play **McDonaldland™** alone or with a friend.

Mick™ and Mack™ are controlled by a compatible joystick plugged into the port marked 'PORT 2' on the Commodore 64, 'JOYSTICK 2' on the Amiga, and '1' on the Atari ST. Owners of IBM PCs and compatible systems, connect your joystick to its usual port.



Push the joystick shaft left or right to make Mick™ and Mack™ move in those directions (Fig 1). This will happen whether they are on the ground or in the air or water. If Mick™ and Mack™ move along the ground for a second or two they will start to run.

Push the joystick up to make Mick™ or Mack™ jump in the direction he's facing (Fig 2). Push the joystick down to make Mick™ or Mack™ duck (Fig 3).

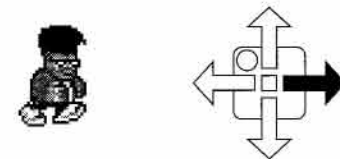


Fig 1: Mick™ runs to the right

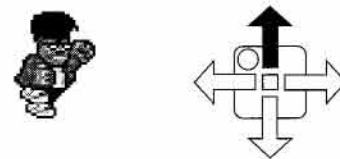


Fig 2: Mick™ jumps

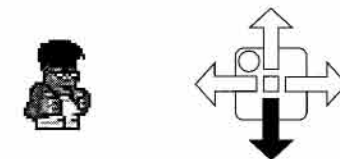


Fig 3: Mick™ ducks

THE MICK MACK'ER™

When Mick™ touches this he will turn into Mack™. If Mack™ touches the Mick Mack'er™ he will turn into Mick™.

SOLO PLAY

In solo play, you control either Mick™ or Mack™. The choice is yours.

COOPERATIVE PLAY

In cooperative play, you and a friend play Mick™ and Mack™ (or Mack™ and Mick™) alternately but share everything. When the character you control completes a level or loses a life, your friend will resume play controlling the other character.

SORRY!

If a friend leaves or arrives during play you will have to load McDonaldland™ from scratch and start the selection process again.

THE SCENE IS SET

Once you have decided how you will play McDonaldland™, the scene is set with a short animated story. You will see Mick™ and Mack™ in their tent, reading about Ronald McDonald™'s adventures (Fig 4). Press the firebutton to skip each section of the story.

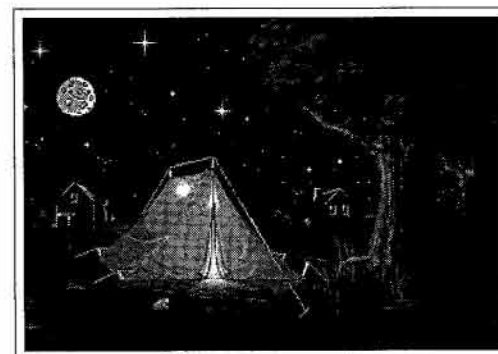


Fig 4: Mick™ and Mack™ are in their tent, reading about Ronald's™ adventures

LET'S GO!

Each land has a McDonaldland™ character associated with it. To pass through one land to the next you must complete all the levels in that land and return Puzzle Cards to its McDonaldland™ character. When you first arrive in a new land, the McDonaldland™ character will tell you how many Puzzle Cards you need to collect before you can continue to the next land (Fig 5). When you have read what the character has to say, press the firebutton to continue. 🔥

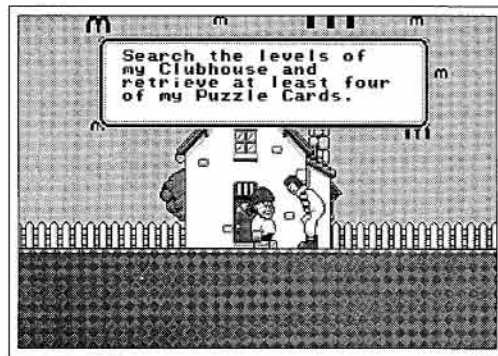


Fig 5: here we see Ronald™ himself telling Mack™ how many Puzzle Cards he needs to collect from the first land: Ronald McDonald™'s Clubhouse

THE MAP SCREEN

Mick™ and Mack™ move between levels in the land they are currently exploring by means of maps (Fig 6). Push the joystick shaft in the direction of the path to move the Mick™ or Mack™ character to the nearest level entrance or crossroads. When Mick™ or Mack™ is on top of a level entrance, press the firebutton to enter the level.

Note that if a level has not been completed, you cannot walk past its entrance. You can however return to a completed level or land as often as you wish. You never know what secrets (or Puzzle Cards even) you may have missed the first time around!

As the correct Puzzle Cards are collected they are turned over to reveal the face of the land's McDonaldland™ character.

Fig 6: the map for the first land: Ronald's™ Clubhouse



- 1 - MICK™ CHARACTER
- 2 - LAND NAME
- 3 - LEVEL NAME
- 4 - PUZZLE CARDS REQUIRED
- 5 - MICK™ OR MACK™ CHARACTERS AVAILABLE
- 6 - GOLDEN ARCHES™ COLLECTED
- 7 - INCOMPLETE LEVEL ENTRANCE
- 8 - COMPLETED LEVEL ENTRANCE
- 9 - PUZZLE CARDS COLLECTED
- 10 - THE PATH

MICK™ 'N' MACK'S™ GROOVY MOVES

It's easy to learn the controls for an M.C. Kid™ exploring a level but it takes time to master them. Practice! You know that the boys can run, jump and duck (see page 11). But did you realise they also have a few other tricks up their sleeves?

JUMP

Not only can an M.C. Kid™ jump in the direction he's facing (Fig 7), he can leap even higher by ducking before he jumps (Fig 8). Mick™ and Mack™ jump higher and farther if they are running when they jump (Fig 9)!

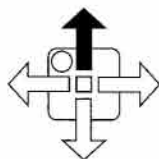


Fig 7: a normal jump

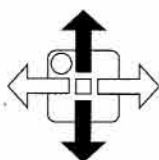


Fig 8: a duck jump

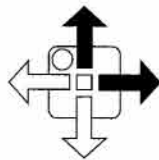
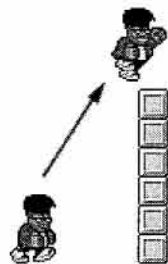


Fig 9: a running jump

PICK UP

If an M.C. Kid™ is standing next to an object and facing it (Fig 10) or is standing on top of it and ducking down (Fig 11), press the firebutton to pick up the object. Be careful when you pick up a block below Mick™ or Mack™ in the air - he will fall! There are times when the M.C. Kids™ can pick up dirt or snow (Fig 12) simply by standing on it before you press the firebutton.

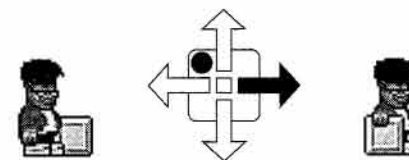


Fig 10: one way of picking up an object

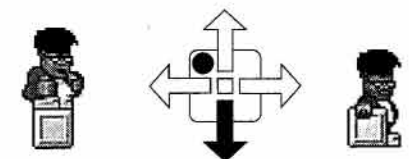


Fig 11: another way of picking up an object

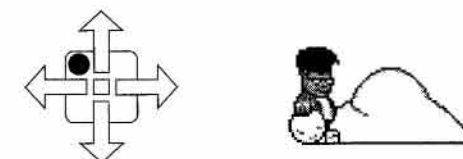


Fig 12: picking up snow

THROW

With an object in hand, the M.C. Kid™ can throw it straight up (Fig 13) or down (Fig 14) or in the direction he's facing (Fig 15). Mick™ or Mack™ is running when he throws the object (Fig 16) will fly farther than if he was standing still. The M.C. Kids™ can also throw dirt and snow in the same way.

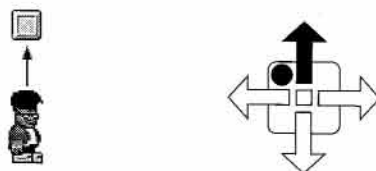


Fig 13: throwing an object up

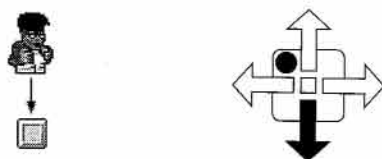


Fig 14: throwing an object down



Fig 15: throwing an object to the right, with a bounce for good measure

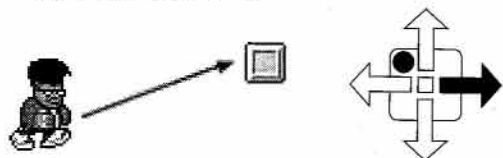


Fig 16: throwing an object while running

DIG

There are times when the M.C. Kids™ need to dig through sand (Fig 17). A press of the firebutton will dig in the direction the M.C. Kid™ is facing. To dig up or down, push the joystick shaft in the appropriate direction and then press the firebutton (Fig 18).



Fig 17: digging left through sand



Fig 18: digging down through sand

SWIM

If Mick™ or Mack™ should fall into water and find something fishy and vicious snapping at his heels, he has to move fast! You will lose a Mick™ or Mack™ character if he falls off the bottom of the screen, so jump to stay afloat and try to get out of the water quick!

WHAT YOU CAN EXPECT TO SEE DURING A LEVEL

The top four fifths of the screen is the playfield where all the action takes place (Fig 19). The panel below the playfield shows important details about Mick™ and Mack™, such as the number of Golden Arches™ and Puzzle Cards they have collected.

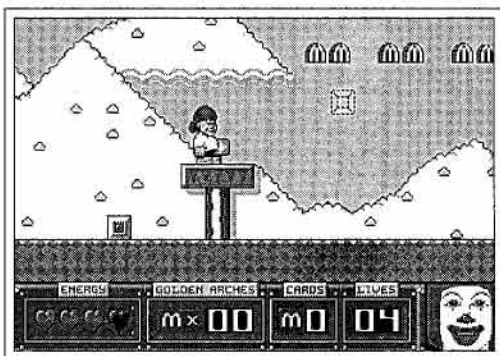


Fig 19: Mack™ begins a new level

When play begins you have four Mick™ or Mack™ characters. Each character starts with three hearts. When Mick™ or Mack™ touches a creature, he loses a heart and flashes for a few seconds. During this time, touching a creature has no effect. If Mick™ or Mack™ loses all his hearts, play will only resume if characters are remaining. Otherwise your quest is over... for the moment. Try again! ☛

☛ Mick™ and Mack™ can have up to four hearts. You can earn more hearts for Mick™ and Mack™ by performing Super-Shots, for example, knocking out two or more creatures with a single block. A heart is also given for knocking out 10 creatures.

HIGH FIVE!

When Mick™ and Mack™ finish a level for the first time or when they complete a level having found a Puzzle Card they congratulate each other with a high five.

HOLD IT!

Press the 'P' key during play to freeze the action. Press the 'P' key a second time to resume play.

GAME OVER

When there are no more Mick™ or Mack™ characters to play, don't despair. You can continue playing from the land last shown in Mick™ and Mack™'s book. Simply press the firebutton when you see the 'GAME OVER' screen. Note that any Puzzle Cards collected after the book was viewed will be returned to their original locations and must be found again.

SPECIAL ITEMS

Every level has at least one of the following. Don't pass them by. Pick them up!



PUZZLE CARDS

Some are very well hidden so have patience and search high and low. Not all Puzzle Cards found in a land will be for its character. This means you may need to visit other lands to find Puzzle Cards to complete the land you are currently exploring. You do not have to collect all the Puzzle Cards in a set, only the number required to move on to the next land. However, you will receive bonus points for collecting a full set of Puzzle Cards. There are 42 in all.



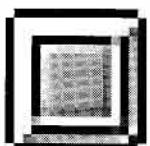
GOLDEN ARCHES™

Collect 100 of these to play the special Bonus Level where you can win up to five 1-Up tokens.



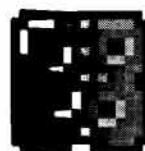
1-UP

Each one collected provides an extra M.C. Kid™ character.



BLOCK

A common block which can be thrown at creatures to knock them out.



POROUS BLOCK

These are essential for crossing dangerous scenery, such as lava. The M.C. Kids™ have no control over a floating Porous Block.



SPECIAL BLOCK

By throwing or placing one of these blocks in an outline in the sky, the M.C. Kids™ can use it to help them reach alternate routes through levels.



SPECIAL BLOCK OUTLINE

A Special Block is thrown into this.



BOAT

This is simply a must for crossing water. Mick™ and Mack™ can pick up a Boat, throw it in the water and jump into it. Now pushing the joystick shaft will move the Boat. To leave the Boat, jump out of it - but make sure there's solid ground nearby!

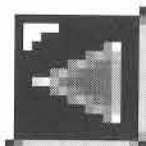
SPECIAL SCENERY

The following items can't be picked but up they do have their uses.



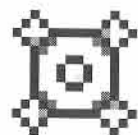
ZIPPER

With an M.C. Kid™ standing in front of one, press the firebutton to use it.



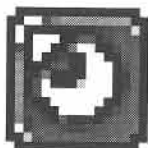
REVERSER

Don't touch these rotten blocks for they send Mick™ or Mack™ spinning back to the beginning of a level.



SPINNER

These are found at the end of some of the platforms in the sky. Run across a Spinner at full speed to play upside down! The sky will become the ground and vice versa. To play the right way up again, run over a Spinner at full speed.



MICK MACK'ER™

Touch this to turn Mick™ into Mack™ and vice versa.

LEAVES



They act as platforms. Some of them hang steady in the air, while others float to the ground - so use them quickly!



SPRINGBOARD

When Mick™ or Mack™ jumps onto one of these he is shot into the air.



SUPER SPRINGBOARD

A larger, more powerful version of the Springboard. The Super Springboard needs weight to activate it so an M.C. Kid™ must be carrying a block when he jumps on it.



ICE BRIDGE

It's slippery and not very strong. If Mick™ or Mack™ carries anything over this bridge or falls on to it, it will break.



FIRE BRIDGE

It looks fine - until an M.C. Kid™ steps on it. The fire will burn from left to right so run across the bridge as fast as you can!



FALLING BRIDGE

Some of the blocks in this bridge will fall when Mick™ or Mack™ stands on them.



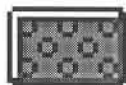
BONES

You won't see them often, but if you do, don't stand on one for too long or it will crumble and fall.



TRAVEL LIFT

It only operates when Mick™ or Mack™ stands on it.



CONTINUOUS LIFT

It moves non-stop in a loop.



CONVEYOR LIFT

This is the most difficult to master. A Conveyor Lift will not move until Mick™ or Mack™ walks on it... in the opposite direction you wish to go!



CLOUDS

They take Mick™ and Mack™ skywards where they will find hidden bonuses and other useful items.



THE FINISHING LINE

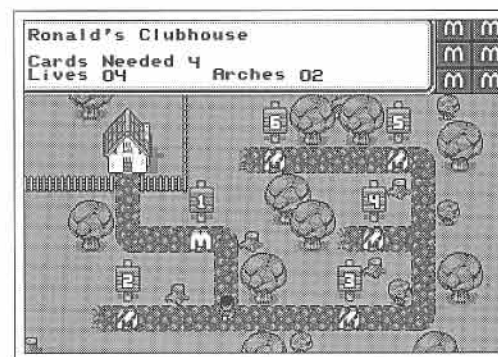
At the end of every level there's a Finishing Line - a tightrope with a spinning Golden Arch™ moving back and forth along it.

For extra bonuses, to be used at the end of the quest, Mick™ and Mack™ must jump on the Finishing Line and land on the Golden Arch™. The farther to the right they land, the bigger the bonus.

When Mick™ and Mack™ jump far enough to the right and land on the spinning Golden Arch™ they will receive a Magic Block to be used in the final stage of their quest. And remember: only a true Finishing Line has the moving Golden Arch™ that spins!

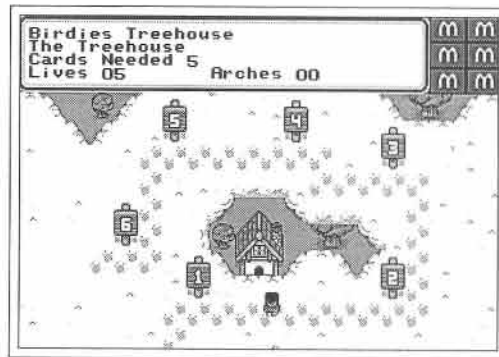
APPENDIX ONE: THE SIX LANDS OF McDONALDLAND™

Here's a brief guide to the six lands of McDonaldland™.



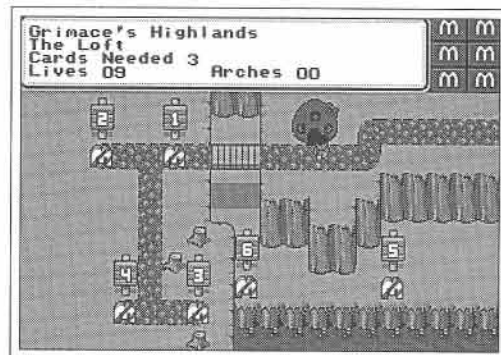
RONALD'S™ CLUBHOUSE

Mick™ and Mack's™ quest begins here. You need a good head for heights to reach the tops of the tall trees!



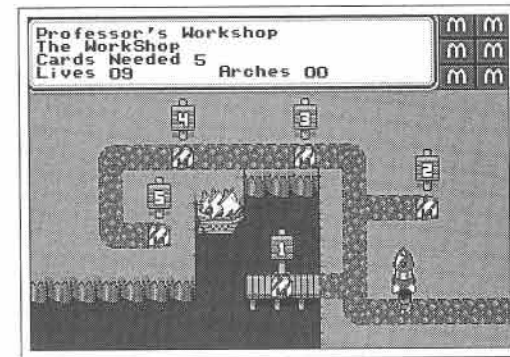
BIRDIE'S™ TREEHOUSE

Climb up through the clouds, across a frosty mountain, and through frozen caverns and an icy maze. And beware of icicles!



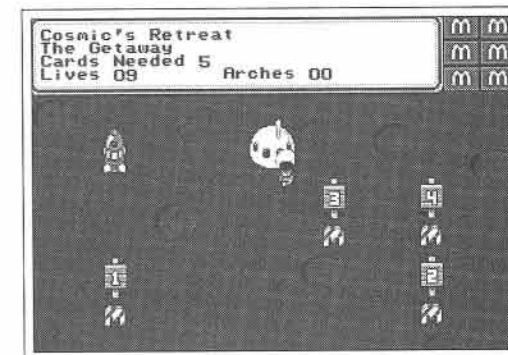
GRIMACE'S™ HIGHLANDS

This land is full of cliffs and lakes. Watch out for the huge waterfall.



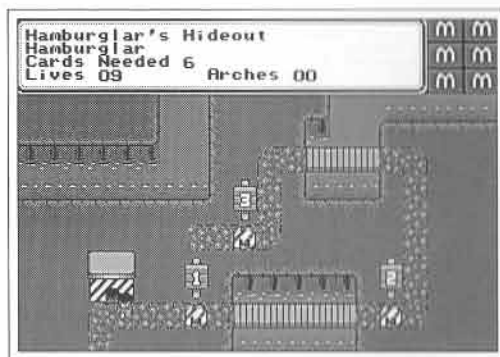
PROFESSOR'S™ WORKSHOP

An enchanted forest and a ship are found where the sand lies all around. The Professor™ will allow Mick™ and Mack™ to use his latest invention... provided they can find his Puzzle Cards!



COSMc's™ RETREAT

A lunar land full of caverns and tunnels. Beware! The Moon's gravitational pull isn't as strong as it is on Earth!



HAMBURGLAR'S™ HIDEOUT

Here is a land full of volcanoes with hot lava to cross. Don't abuse the machines in the lava or they might stop working! Ronald's™ Magic Bag is almost within your grasp!

THE BONUS LEVEL

When the M.C. Kids™ have collected 100 Golden Arches™ they will be whisked away to a secret (and special) Bonus Level. At the very bottom of the Bonus Level (Fig 20) you will see a Mick Mack'er and a Zipper. More importantly, above this are four Special Lifts. They will be active for a second, in which time only one of them will go up. That's the one you want! Be prepared to jump onto another Special Lift going up if you want to reach the top and earn 1-Ups! 🍷

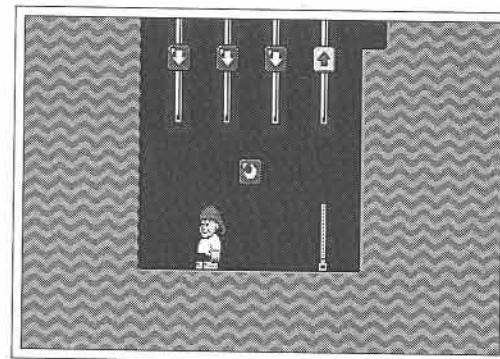


Fig 20: use the lifts to reach the top of the Bonus Level and earn 1-Ups

APPENDIX TWO: McDONALDLAND™ CREATURES

Meet the creatures found in the six lands of McDonaldland™.



GOFORIT

This crazy creature will keep you on your toes, for he follows an M.C. Kid™ wherever he goes.



DRAGGIE

He moves slow and looks dim, but be quick to jump him.



ALBERT

He flaps and tries to fly away but only ends up in Mick™ and Mack's™ way.



HANGING HARRY

He hangs from trees so please be wise, or Harry will take you by surprise.



FITCH

It's a harmless pretty flower, yes? Don't you believe it - it causes distress.



PUTT

Watch out for this batty bird, it's flight path is quite absurd.



GNASH

Be careful in the water where this fish swims, for a character's lost if it touches his limbs.



SPLINTER

It's best to leave alone this busy little beaver (groan).



FINEOUS

Up in the clouds your eyes must be keen, for Fineous™ fin is all that is seen.



FROGO

Goforit's distant relative can withstand the cold, but not a well-placed Super-Shot, so be bold!



SHNO-ZER

He's more dangerous than he'd appear, throwing snowballs at those who near.



DEE-THAW

Shno-zer's close cousin jumps straight for an M.C. Kid™, so when crossing the snow, be careful not to skid.



I PSYCHO

This mysterious character lives in the snow and shouldn't be touched, wouldn't you know.



JACK RABBID

When you meet this funny bunny here, you will just wish he'd disappear.



PROPBOT

Watch out for the propeller of this tough little fella.



McMOOSE

He doesn't look much to fear, but when he charges, stand clear.



GERG

He follows the M.C. Kids™ wherever they roam, even in the sand, his true home.



POKUMS

These spikes are sharp, beware, so jump them all with care.



NERB

Out from the volcano walls it flies, and anything it touches, it fries.



KROME-DOME

His protective helmet will never stop, so hit him just right for a Super-Shot!



LEINAD

He knows every move an M.C. Kid™ makes, his big eyes alert for any mistakes.



WHIRLEE

The precipitous cliffs are where Whirlee's found, so mind he doesn't knock the M.C. Kids™ to the ground.



FIZZIE

When crossing the water watch out for this tricky fishy leaping about.



NERRAD

When an M.C. Kid™ crosses his bridge so pure, Nerrad will be hot on his heels for sure.



TYE

When it is free from the Magic Bag, it takes more than one hit to make it sag.



MAGIC WAND

Ronald's™ magic is at work here, so hit this rod often, it's clear!

APPENDIX THREE: PLAY ADVICE

Try to carry a Block with you at all times.

It's possible to catch a block once it's been thrown - try it!

When Mick™ or Mack™ is temporarily invulnerable after touching a creature, use the brief time wisely to pass tricky spots.

If you are having trouble finding Puzzle Cards in a land, try visiting its McDonaldland™ character for some helpful hints or clues.

There are many secrets to be found in McDonaldLand and - some of them in the craziest of places! Don't be afraid to explore.

CAUTION!

Cassettes and diskettes are magnetic media. Do not expose them to x-rays or intense magnetic fields as the data they hold will be erased. Do not attempt to 'back up' this data as it may be destroyed in the process, and it's also an infringement of copyright. Virgin Games Ltd accepts no responsibility for cassettes or diskettes damaged as a direct result of infringement of copyright.

NOTES:

McDONALDLAND™

Die nachfolgend aufgeführten Bezeichnungen sind Warenzeichen der McDonald's Corporation: M.C. Kids, Ronald McDonald, Golden Arches, Mick Mack, Hamburglar, Birdie The Early Bird, Grimace, Fry Guys and Fry Girls, CosMc, The Professor, Ronald McDonald Children's Charities sowie McDonaldLand.

® & © McDonald's Corporation © 1992 Virgin Games Ltd

McDONALDLAND™

Originaldesign - Darren Bartlett

Konvertierung für Amiga, Atari ST & IBM-PC - Arc Developments

Konvertierung für Commodore 64 - Miracle Games

Produktionsleiter - Andrew Wright

GB-Produzent - Mike Merren

US-Produzent - Cathie A. Bartz-Todd

GB-Software-Manager - Ian Mathias

Qualitätssicherung - Ken Jordan, Darren Lloyd

Künstlerische Gestaltung & Design der Verpackung - Definition

Koordinator für künstlerische Gestaltung und Design - Matt Walker

Produktionskoordinator - Rose Dalton

Autor des vorliegenden Handbuchs - John Penn, Yoyodyne Propulsion Systems

Design, Layout & Produktion des vorliegenden Handbuchs - Definition

URHEBERRECHTS-VERMERK

Das Computerprogramm und die damit verbundene Dokumentation und die entsprechenden Materialien sind durch nationale und internationale Urheberrechtsgesetze geschützt. Sofern keine ausdrückliche schriftliche Zustimmung von Virgin Games Ltd vorliegt, sind die Speicherung des Computerprogramms und der damit verbundenen Dokumentation und Materialien in einem Wiedergewinnungssystem, die Reproduktion, Übersetzung, das Kopieren, Vermieten, Ausleihen, Senden sowie die öffentliche Vorführung verboten. Sämtliche Rechte des Autors und Eigentümers sind weltweit vorbehalten. Dieses Programm und die damit verbundene Dokumentation und die entsprechenden Materialien werden gemäß den Handels- und Verkaufsbedingungen von Virgin Games Ltd, die angefordert werden können, verkauft.

Virgin Games Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH.

Tel.: +44 81 960 2255, Fax: +44 81 960 9900

WILLKOMMEN!

Willkommen in **McDonaldLand™**. Das vorliegende Handbuch soll Dir helfen, alles aus unserem erstklassigen Programm herauszuholen. Nimm Dir deshalb die Zeit und lies es gründlich durch, bevor Du mit dem Spielen beginnst. Solltest Du mit dem Programm oder der Dokumentation in irgendeiner Weise nicht zufrieden sein, laß es uns wissen.

Hinweise und Beschwerden sind zu richten an: The Project Manager, **McDonaldLand™**, Virgin Games Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH.

INHALT

INHALT DER PACKUNG	39
TECHNISCHE ANFORDERUNGEN	40
DIE GESCHICHTE	40
DAS LADEN VON McDONALDLAND™	42
PROBLEME BEIM LADEN	44
MICK™ UND MACK™ STELLEN SICH VOR	45
DER FIGURENAUSWAHLSCHIRM	46
ALLER KLAR	49
HUTZT KANN'S LOSGEHEN!.....	49
DER KARTENSCHIRM.....	50
WAS MICK™ UND MACK™ SO ALLES KÖNNEN	51
WAS DU AUF EINER EBENE ALLES SEHEN KANNST	56
SPEZIALGEGENSTÄNDE	58
SPEZIALREQUISITEN.....	60
ANHANG EINS: DIE SECHS LÄNDER VON McDONALDLAND™ ..	63
ANHANG ZWEI: DIE WESEN IN McDONALDLAND™	67
ANHANG DREI: SPIELHINWEISE	71

INHALT DER PACKUNG

Außer dem Handbuch solltest Du in der Packung eine McDonaldLand™-Programmdiskette oder eine entsprechende Commodore-64-Kassette vorfinden. Wir weisen darauf hin, daß die Diskette schreibgeschützt ist. Commodore-64-Besitzer und Benutzer von IBM-PCs sowie von IBM-kompatiblen PCs mit 5"-Zoll-Diskettenlaufwerken sollten darauf achten, daß die seitliche Kerbe in der Diskette bedeckt ist. Von Amiga- und Atari-ST-Besitzern ist zu beachten, daß die schwarze Plastelasche in der Diskettenecke nach "oben" gestellt wird, so daß ein "Loch" entsteht.

TECHNISCHE ANFORDERUNGEN

COMMODORE 64

Läuft bei RAM 64k, kompatibel mit: C64, C64C, C128, SX64.

AMIGA

Läuft bei RAM 512k, kompatibel mit: A500, A500+, A600, A1200, A2000, B2000, A3000.

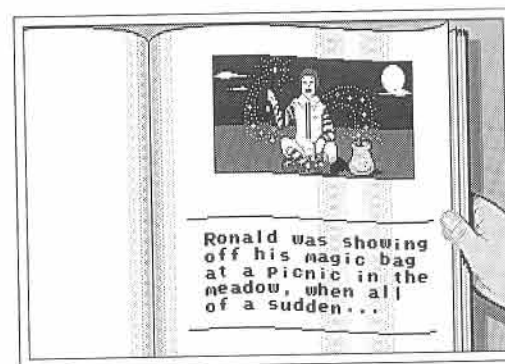
ATARI ST

Läuft bei RAM 512k, kompatibel mit: 520ST, 520STE, 1040ST, 1040STE, Mega ST, Mega STE.

IBM-PC

Läuft bei RAM 640k, kompatibel mit sämtlichen IBM-PC-Klonen, unterstützt VGA- und MCGA-Grafik.

Ronald prahlt gerade mit seiner Zaubertüte bei einem Picknick auf der Wiese, als plötzlich...



DIE GESCHICHTE

Es war an einem sonnigen Tag. Ronald McDonald™ führte bei einem Picknick auf der Wiese gerade Zaubertricks vor, als plötzlich... der Hamburglar™ auftauchte und sich mit Ronald's™ Zaubertüte davonmachte. Glücklicherweise hat Ronald™ viele Freunde, so zum Beispiel Mick™ und Mack™, die M.C. Kids™ (das spricht sich übrigens "Emsie"-Kids aus). Er bittet sie um Mithilfe bei der Suche nach der Zaubertüte. Und sie werden sie finden! Hurra!

Der Hamburglar™ hält sich in einem der sechs Länder von McDonaldLand™ versteckt. Bei ihrer Suche nach dem Hamburglar™ und Ronald's™ Zaubertüte müssen die M.C. Kids™ Puzzle-Karten einsammeln und sich vor den verrückten Kreaturen vorsehen, die der Hamburglar™ zum Schutz seiner neuen Interessen geschickt hat. Sie müssen sich beeilen, sonst kann es zu spät sein!

DAS LADEN VON McDONALDLAND™

COMMODORE 64 KASSETTE

Stecke sämtliche Peripheriegeräte außer dem Kassettendeck und dem Monitor oder Fernseher ab. Schalte Deinen Commodore 64 ein. Lege die McDonaldLand™-Kassette in das Kassettendeck ein. Halte eine Umschalt-Taste gedrückt und drücke dann die Run-Stop-Taste. Laß die Run-Stop-Taste los und anschließend den Umschalter. Drücke PLAY auf dem Kassettendeck, wenn die Bedienerführung Dich dazu auffordert. Jetzt wird McDonaldLand™ geladen und läuft automatisch an. Die Kassette sollte im Deck verbleiben, während Du McDonaldLand™ spielst.

COMMODORE 64 DISKETTE

Stecke sämtliche Peripheriegeräte außer dem Diskettenlaufwerk und dem Monitor oder Fernseher ab. Schalte das Diskettenlaufwerk an und anschließend Deinen Commodore 64. Lege die Diskette in das Diskettenlaufwerk ein und mach sozusagen die Tür zu. Schreibe LOAD "*", 8, 1 und drücke die Return-Taste. Das Programm wird nun automatisch geladen und läuft an. Die Diskette sollte im Laufwerk verbleiben, während Du McDonaldLand™ spielst.

AMIGA & ATARI ST

Falls Dein Computer läuft, schalte ihn aus. Warte mindestens 30 Sekunden, bevor Du ihn wieder einschaltest. Falls ein Virus vorhanden war, wird er dadurch beseitigt, und Deine McDonaldLand™-Diskette läuft damit kaum Gefahr, infiziert oder sogar zerstört zu werden.

Lege die McDonaldLand™-Diskette in das interne Diskettenlaufwerk Deines Computers ein. Das Programm wird nun automatisch geladen und läuft an. Die Diskette sollte im Diskettenlaufwerk verbleiben, während Du McDonaldLand™ spielst, ES SEI DENN, Dein Computer hat 1Mb (oder mehr) Speicher.

ACHTUNG

McDonaldLand™ läßt sich nicht auf einer kompatiblen Amiga- oder Atari-ST-Festplatte installieren.

IBM-PCs & IBM-KOMPATIBLE GERÄTE INSTALLATION AUF IBM-PC-FESTPLATTE

Schalte Deinen Computer ein. Wenn das Bedienungsanforderungszeichen 'C>' erscheint, McDonaldLand™-Diskette in das Diskettenlaufwerk einlegen. Schreibe 'A:' und drücke die Return-Taste. Wenn das Bedienungsanforderungszeichen 'A:' erscheint, schreibe 'INSTALL' anstatt 'M.C.KIDS' und drücke die Return-Taste. Folge nun den Bildschirmangaben.

Beachte Bitte, daß McDonaldLand™ nicht von der Diskette gespielt werden kann.

PROBLEME BEIM LADEN

Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, daß sich **McDonaldLand™** nicht laden läßt, schalte Deinen Computer aus und entferne sämtliche nicht unbedingt benötigten Peripheriegeräte wie Drucker (Monitor oder Fernseher nicht abstecken) und wiederhole den Ladevorgang.

Wenn sich **McDonaldLand™** immer noch nicht laden läßt, dann stecke die fehlerhafte Kassette oder Diskette (ohne Verpackung) in einen passenden Jiffiumschlag oder einen gepolsterten Umschlag. Vergiß Deinen Namen und Deine Anschrift nicht. Um der Störungsstelle die Arbeit zu erleichtern, beschreibe Deine Gerätekonfiguration so genau wie möglich (RAM-Erweiterungsbauteile, falls vorhanden, nicht vergessen).

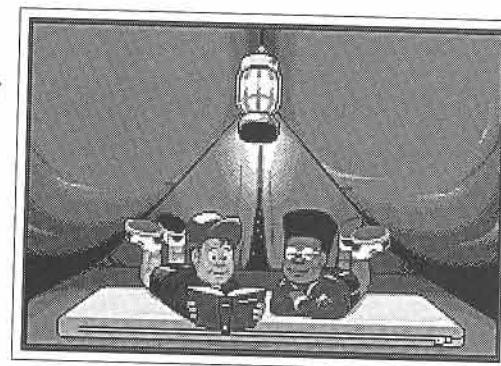
Schicke das Ganze an: **McDONALDLAND™ REPLACEMENTS**,
Virgin Games Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH.
Virgin Games wird sich bemühen, die fehlerhafte Diskette innerhalb von 28 Tagen nach Eingang zu ersetzen.

MICK™ UND MACK™ STELLEN SICH VOR

Mick™ und Mack™ sind eingeschlafen und wurden auf magische Weise in die M.C. Kids™ verwandelt. Sie sind Freunde von Ronald™, und ebenso wie Du wollen sie den Hamburglar™ unbedingt dingfest machen.

MACK™

MICK™'s bester
Freund
kann es nicht
erwarten,
Ronald™'s
Zaubertüte
in die Hände zu
bekommen.



MICK™

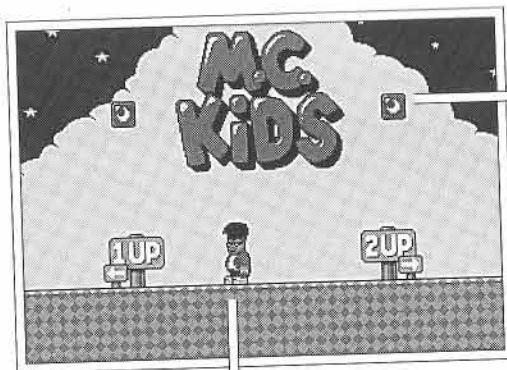
Mack™'s bester
Freund
macht es Spaß,
durch
McDonaldLand™
zu ziehen.

DER FIGURENAUSWAHLSCHIRM

Wenn **McDonaldLand™** geladen ist, drücke den Joystick-Feuerknopf, um in den Figurenauswahlschirm zu gelangen. Dort kannst Du wählen, ob Du lieber **Mick™** oder **Mack™** sein möchtest. Beachte, daß keiner der beiden gegenüber dem anderen im Vorteil ist. In diesem Bildschirm hast Du auch die Wahl, ob Du **McDonaldLand™** lieber allein oder mit einem Freund spielen möchtest.

Mick™ und **Mack™** werden mit einem kompatiblen Joystick gesteuert, der beim Commodore 64 an den als "PORT 2", beim Amiga als "JOYSTICK 2" und beim Atari ST als "1" gekennzeichneten Port angeschlossen wird. Die Besitzer von IBM-PCs sowie IBM-kompatiblen PCs schließen ihren Joystick am üblichen Port an.

BEWEGE DEN
JOYSTICK
SOWEIT WIE
MÖGLICH
NACH LINKS
UM ALLEIN ZU
SPIELEN



MICK™

MICK
MACK'ER™

BEWEGE DEN
JOYSTICK
SOWEIT WIE
MÖGLICH
NACH RECHTS
UM MIT EINEM
FREUND ZU
SPIELEN

Bewege den Joystick nach links oder rechts, damit sich **Mick™** und **Mack™** in diese Richtungen bewegen (Abb. 1). Dabei spielt es keine Rolle, ob sie sich gerade auf dem Boden, in der Luft oder im Wasser befinden. Wenn sich **Mick™** und **Mack™** für ein oder zwei Sekunden auf dem Boden bewegen, beginnen sie zu laufen.

Bewege den Joystick nach oben, damit **Mick™** oder **Mack™** in die Richtung, in die er gerade schaut, springt (Abb. 2). Drücke den Joystick nach unten, damit **Mick™** oder **Mack™** sich duckt (Abb. 3).

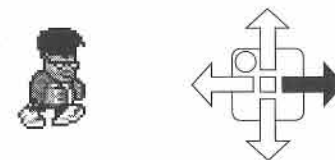


Abb. 1: Mick™ läuft nach rechts.



Abb. 2: Mick™ springt.

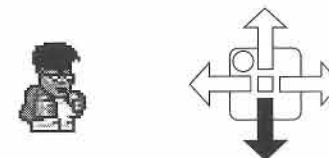


Abb. 3: Mick™ duckt sich.

DER MICK MACK'ER™

Wenn Mick™ den Mick Mack'er™ berührt, verwandelt er sich in Mack™. Wenn Mack™ ihn berührt, verwandelt er sich in Mick™.

SOLOSPIEL

Im Solospiel steuerst Du entweder Mick™ oder Mack™. Du hast die Wahl.

ZUSAMMENSPIEL

Beim Zusammenspiel spielen Du und ein Freund Mick™ und Mack™ (oder Mack™ und Mick™) abwechselnd, aber Ihr spielt gemeinsam dasselbe Spiel. Wenn die von Dir gesteuerte Figur eine Ebene abschließt oder ein Leben verliert, dann nimmt Dein Freund das Spiel mit der anderen Figur auf.

SORRY!

Wenn Dein Freund im Verlaufe des Spiels geht oder kommt, mußt Du McDonaldLand™ ganz neu laden und mit dem Auswahlverfahren von vorn anfangen.

ALLES KLAR

Nachdem Du Dich entschieden hast, wie Du McDonaldLand™ spielen willst, beginnt die Handlung mit einer kurzen Trickgeschichte. Dabei siehst Du Mick™ und Mack™ in ihrem Zelt beim Lesen einer Geschichte über die Abenteuer von Ronald McDonald™ (Abb. 4). Drücke den Feuerknopf, um die einzelnen Abschnitte der Geschichte zu überspringen

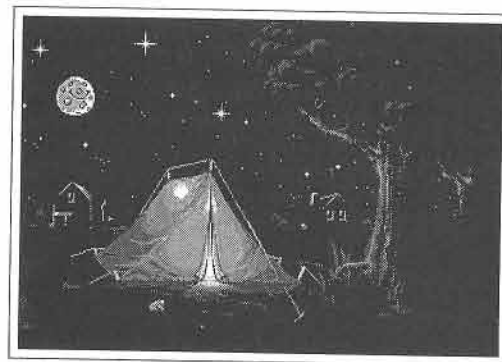
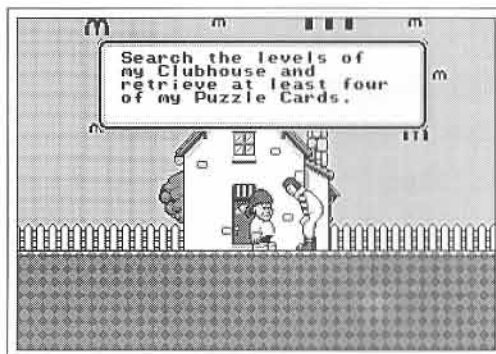


Abb 4: Mick™ und Mack™, die in ihrem Zelt eine Geschichte über die Abenteuer von Ronald McDonald™ lesen

JETZT KANN'S LOSGEHEN!

In jedem Land gibt es eine ganz bestimmte McDonaldLand™-Figur. Um von einem Land in das nächste zu gelangen, mußt Du sämtliche Ebenen in diesem Land beenden und die Puzzle-Karten an die entsprechende McDonaldLand™-Figur zurückgeben. Wenn Du in einem neuen Land ankommst, teilt Dir die entsprechende McDonaldLand™-Figur mit, wieviele Puzzle-Karten Du sammeln mußt, bevor Du Dich auf den Weg in das nächste Land machen kannst (Abb. 5). Nachdem Du gelesen hast, was Dir diese Figur zu sagen hat, drücke den Feuerknopf, um das Spiel fortzusetzen.



Suche die Ebenen meines Clubhauses ab und bringe mir mindestens vier meiner Puzzle-Karten.

Abb. 5: Hier sehen wir Ronald™ selbst, der Mick™ sagt, wieviele Puzzle-Karten er im ersten Land sammeln muß: Das Clubhaus von Ronald McDonald™.

DER KARTENSCHIRM

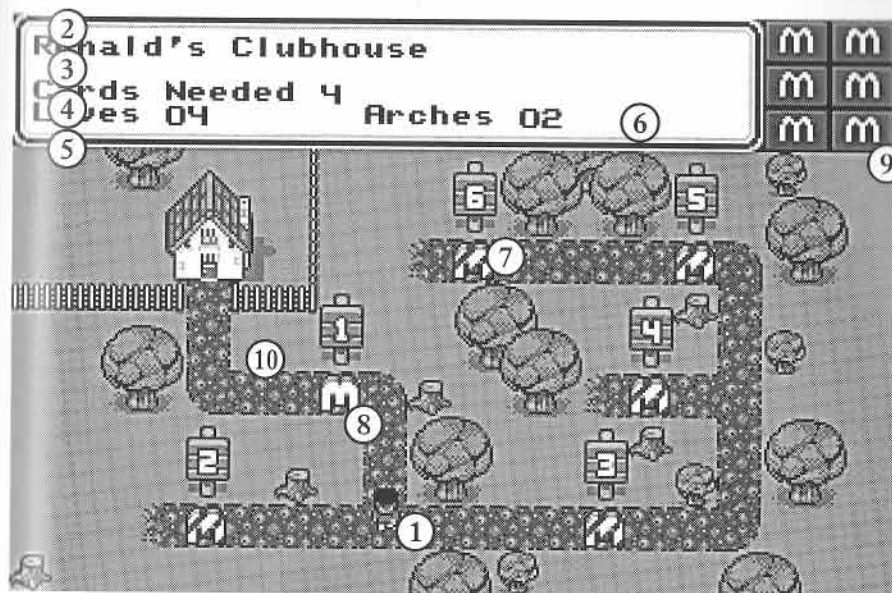
Mick™ und Mack™ bewegen sich zwischen unterschiedlichen Ebenen des Landes, das sie gerade mit Hilfe von Karten erkunden (Abb. 6).

Drücke den Joystick in die Wegrichtung, damit sich Mick™ oder Mack™ zum nächstgelegenen Ebeneneingang oder zu einer Kreuzung bewegt. Wenn sich Mick™ oder Mack™ auf einem Ebeneneingang befindet, drücke den Feuerknopf, damit er die Ebene betreten kann.

Beachte, daß Du erst dann am Eingang einer Ebene vorbeigehen kannst, wenn Du diese Ebene absolviert hast. Du kannst jedoch zu einer absolvierten Ebene oder einem Land so oft zurückkehren, wie Du willst. Du weißt nie, welche Geheimnisse (oder sogar Puzzle-Karten) Dir beim ersten Mal entgangen sind.

Nachdem die richtigen Puzzle-Karten eingesammelt wurden, werden sie umgedreht, um das Gesicht der McDonaldLand™-Figur dieses Landes sichtbar zu machen.

Abb. 6: Die Karte für das erste Land: Das Clubhaus von Ronald™.



- 1 - Mick™-Figur
- 2 - Name des Landes
- 3 - Nummer und Name der Ebene
- 4 - Erforderliche Puzzle-Karten
- 5 - Verfügbare Mick™- oder Mack™-Figuren
- 6 - Eingesammelte Golden Arches™
- 7 - Eingang zu nicht absolvierter Ebene
- 8 - Eingang zu absolvierter Ebene
- 9 - Eingesammelte Puzzle-Karten
- 10 - Der Weg

WAS MICK™ UND MACK™ SO ALLES KÖNNEN

Man lernt schnell, wie man ein M.C. Kid™ steuern muß, aber es dauert seine Zeit, bis man die M.C. Kids™ so richtig beherrscht. Da heißt es üben! Du weißt, daß die Jungs rennen, springen und sich ducken können (siehe Seite 10). Aber wußtest Du auch, daß sie noch einige andere Tricks auf Lager haben?

SPRINGEN

Ein M.C. Kid™ kann nicht nur in die Richtung springen, in die es gerade schaut (Abb. 7), es kann sogar hohe Sprünge vollführen, wenn es vor dem Sprung in die Hocke geht (Abb. 8). Und wenn sie Anlauf nehmen, dann können Mick™ und Mack™ sogar noch höher und weiter springen (Abb. 9)!

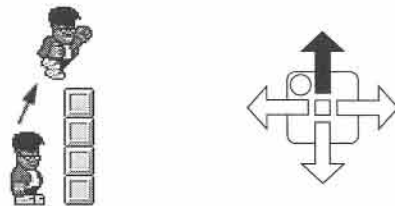


Abb. 7: ein normaler Sprung

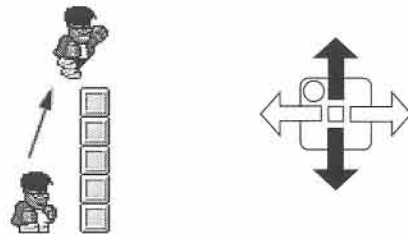


Abb. 8: ein Sprung aus der Hocke

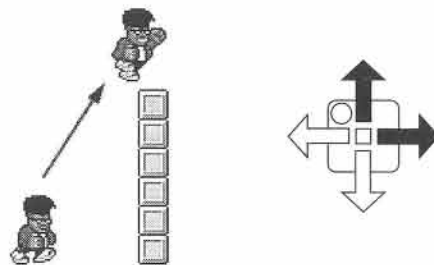


Abb. 9: ein Sprung mit Anlauf

AUFHEBEN

Wenn ein M.C. Kid™ vor einem Gegenstand (Abb. 10) oder auf einem Gegenstand steht und in die Hocke geht (Abb. 11), Feuerknopf drücken, um den Gegenstand aufzuheben. Vorsicht beim Aufheben eines Blocks unter Mick™ oder Mack™, wenn dieser sich in der Luft befindet - dann stürzt er nämlich ab. Manchmal können die M.C.-Kids™ Schmutz oder Schnee aufheben (Abb. 12). Sie brauchen dabei nur auf dem Schmutz oder Schnee zu stehen, bevor Du den Feuerknopf drückst.

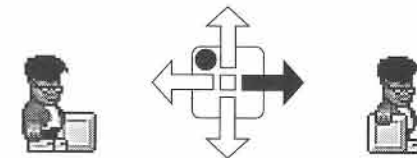


Abb. 10: eine Möglichkeit, einen Gegenstand aufzuheben

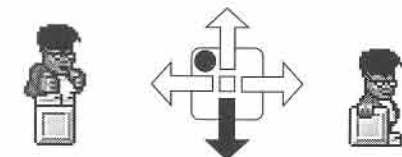


Abb. 11: eine andere Möglichkeit, einen Gegenstand aufzuheben



Abb. 12: so wird Schnee aufgehoben

WERFEN

Hat es einen Gegenstand in der Hand, kann das M.C.-Kid™ ihn gerade nach oben (Abb. 13) oder nach unten (Abb. 14) oder in die Richtung, in die es schaut (Abb. 15), werfen. Wenn Mick™ oder Mack™ einen Gegenstand aus dem Lauf heraus wirft (Abb. 16), so fliegt er weiter, als wenn er aus dem Stand geworfen wird. Schmutz und Schnee können von den M.C. Kids™ auf derselben Weise geworfen werden.

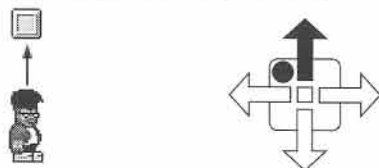


Abb. 13: Werfen eines Gegenstands nach oben

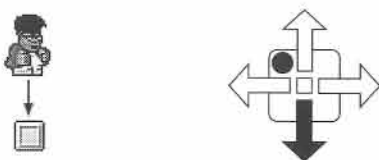


Abb. 14: Werfen eines Gegenstands nach unten



Abb. 15: Werfen eines Gegenstands nach rechts - zur Sicherheit mit Aufprall

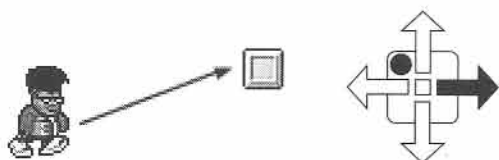


Abb. 16: Werfen eines Gegenstands aus dem Lauf heraus.

GRABEN

Gelegentlich müssen sich die M.C. Kids™ einen Weg durch den Sand graben. Durch Drücken des Feuerknopfes veranlaßt Du das M.C. Kid™, in die Richtung zu graben, in die es gerade schaut. Wenn Du es überreden willst, nach oben oder unten zu graben, mußt Du den Joystick in die entsprechende Richtung bewegen und dann den Feuerknopf drücken (Abb. 18).

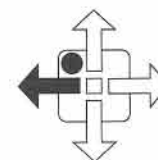


Abb. 17: Graben durch den Sand nach links

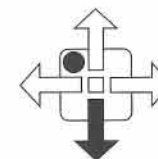


Abb. 18: Graben durch den Sand nach unten

SCHWIMMEN

Wenn Mick™ oder Mack™ ins Wasser fällt und merkt, wie etwas Fischmößiges oder Böses nach seinen Fersen schnappt, muß er schnell handeln! Du verlierst eine Mick™-oder Mack™-Figur, wenn sie aus dem unteren Bildschirmende fällt. Also spring, damit Du nicht untergehst, und versuche, schnell aus dem Wasser zu kommen!

WAS DU AUF EINER EBENE ALLES SEHEN KANNST

Das Spielfeld, auf dem sich alles abspielt, nimmt die oberen vier Fünftel des Bildschirms ein (Abb. 19). Das Feld darunter zeigt wichtige Informationen was Mick™ und Mack™ an, so wie die Anzahl der von ihnen eingesammelten Golden Arches™ und Puzzle-Karten.

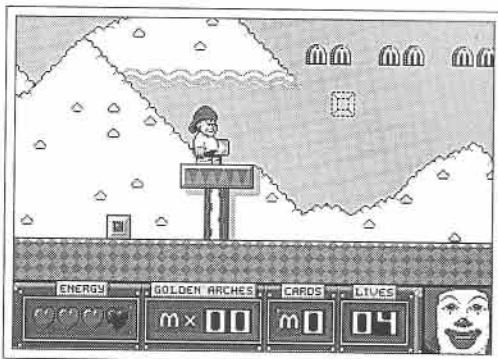


Abb. 19: Mack™ beginnt eine neue Ebene.

Zu Spielbeginn hast Du vier Mick™- oder Mack™-Figuren. Jede Figur beginnt mit drei Herzen. Wenn Mick™ oder Mack™ ein Wesen berührt, so verliert er ein Herz und blinkt für einige Sekunden. Wenn er in dieser Zeit ein Wesen berührt, so hat das keine Wirkung. Wenn Mick™ oder Mack™ alle Herzen verloren hat, so läuft das Spiel nur dann wieder an, wenn Figuren noch übrig sind. Andernfalls ist die Jagd vorbei ... zumindest für den Augenblick. Versuch es noch einmal!

Mick™ und Mack™ können bis zu vier Herzen haben. Durch Super-schüsse beispielsweise, mit denen Du zwei oder mehr Wesen mit einem einzigen Block erledigst, kannst Du Herzen für Mick™ und Mack™ dazugewinnen. Für das Erledigen von 10 Wesen gibt es ebenfalls ein Herz.

HANDSCHLAG!

Wenn Mick™ und Mack™ eine Ebene das erste Mal abschließen oder wenn sie eine Ebene beenden, nachdem sie eine Puzzle-Karte gefunden haben, dann gratulieren sie sich gegenseitig mit einem Handschlag.

HALT!

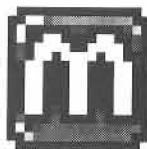
Zum Unterbrechen der Handlung P-Taste drücken. P-Taste erneut drücken, um das Spiel wieder aufzunehmen.

SPIEL AUS

Wenn Du keine Mick™- oder Mack™-Figuren mehr zum Spielen hast, mußt Du nicht verzweifeln. Du kannst von dem Land an weiterspielen, das als letztes in Mick's™ und Mack's™ Buch angezeigt ist. Drücke einfach den Feuerknopf, wenn die Meldung 'GAME OVER' (SPIEL VORBEI) erscheint. Beachte, daß sämtliche Puzzle-Karten, die Du nach Ansicht des Buches eingesammelt hast, an ihren Ausgangspunkt zurückkehren und neu gefunden werden müssen.

SPEZIALGEGENSTÄND

Auf jeder Ebene gibt es mindestens einen der folgenden Gegenstände. Gehe nicht einfach achtlos an ihnen vorbei, sondern hebe sie auf.



PUZZLE-KARTEN

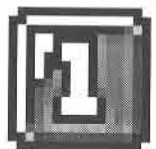
Einige sind sehr gut versteckt. Du mußt also Geduld haben und sehr gründlich suchen. Nicht alle in einem Land auftauchenden Puzzle-Karten sind auch für dessen Figur bestimmt. Das bedeutet, daß Du möglicherweise ein anderes Land besuchen mußt, um Puzzle-Karten zu finden, die Du zum Abschluß des Landes benötigst, das Du gerade erkundest. Du brauchst nicht den ganzen Satz Puzzle-Karten einzusammeln, sondern nur so viele, daß Du das nächste Land in Angriff nehmen kannst. Du bekommst jedoch Bonuspunkte, wenn Du einen vollen Satz Puzzle-Karten einsammelst.

Insgesamt gibt es davon 42.



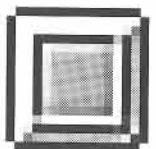
GOLDEN ARCHES™

Wenn Du 100 davon eingesammelt hast, kannst Du die spezielle Bonusebene spielen, in der Du bis zu fünf 1-Mehr-Marken gewinnen kannst.



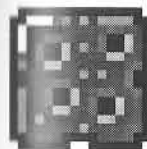
1-MEHR

Für jede 1-Mehr-Marke erhältst Du eine M.C.-Kid™-Figur dazu.



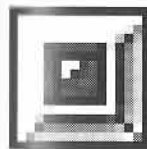
BLOCK

Ein gewöhnlicher Block, der nach Wesen geworfen werden kann, um sie auszuschalten.



PORÖSER BLOCK

Poröse Blöcke sind wichtig für das Überqueren von Gefahrenstellen wie z.B. Lava. Die M.C. Kids™ haben keinerlei Kontrolle über einen schwimmenden porösen Block.



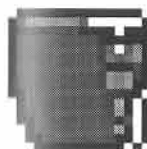
SPEZIALBLOCK

Derartige Blöcke können in einen Umriß am Himmel geworfen oder gelegt werden, und die M.C. Kids™ können sich mit ihrer Hilfe eine Ausweichroute durch die Ebenen bahnen.



SPEZIALBLOCKUMRISS

Ein Spezialblock wird in diesen Umriß geworfen.



BOOT

Unbedingt erforderlich zum Überqueren von Wasser. Mick™ und Mack™ können ein Boot nehmen, es ins Wasser werfen und hinein springen. Durch das Bewegen des Joysticks kann das Boot bewegt werden. Wenn Du das Boot verlassen willst, spring einfach heraus - achte aber darauf, daß fester Boden in der Nähe ist!

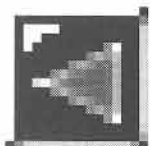
SPEZIALREQUISITEN

Die folgenden Gegenstände können nicht aufgehoben werden, sie trotzdem ganz nützlich.



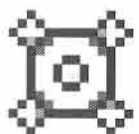
REISSVERSCHLUSS

Wenn ein M.C. Kid™ vor einem Reißverschluß steht, Feuerknopf drücken, um ihn zu benutzen.



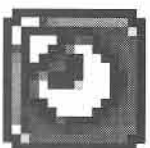
UMKEHRER

Laß die Finger von diesen verflixten Blöcken, denn sie befördern Mick™ und Mack™ auf schnellstem Wege an den Anfang einer Ebene zurück.



WENDER

Wender befinden sich am Ende einiger Plattformen im Himmel. Wenn Du mit voller Geschwindigkeit über einen Wender läufst, kannst Du das Ganze verkehrt herum spielen. Der Himmel wird zum Boden und umgekehrt. Um wieder richtig herum zu spielen, brauchst Du nur erneut mit voller Geschwindigkeit über den Wender zu laufen.



Wenn Du dieses Zeichen berührst, verwandelt sich Mick™ in Mack™ und umgekehrt.

BLÄTTER



Sie fungieren als Plattform. Einige von ihnen befinden sich ständig in der Luft, während andere zu Boden schweben - Du mußt sie also schnell benutzen!



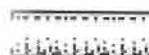
SPRUNGBRETT

Wenn Mick™ oder Mack™ auf ein Sprungbrett springt, dann wird er in die Luft geschleudert.



SUPER-SPRUNGBRETT

Dies ist eine größere und kräftigere Ausführung des Sprungbretts. Das Super-Sprungbrett wird durch Gewicht ausgelöst. Ein M.C. Kind™ muß also einen Block bei sich haben, wenn er auf das Super-Sprungbrett springt.



EISBRÜCKE

Diese ist glatt und nicht sehr fest. Wenn Mick™ oder Mack™ etwas über diese Brücke trägt oder hinfällt, dann geht sie kaputt.



FEUERBRÜCKE

Sie sieht ganz gut aus - bis ein M.C. Kid™ sie betritt. Das Feuer breitet sich von links nach rechts aus, Du mußt also über die Brücke laufen, so schnell Du kannst.



FALLBRÜCKE

Einige der Blöcke in dieser Brücke stürzen ab, sobald Mick™ oder Mack™ auf sie tritt.



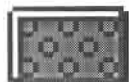
KNOCHEN

Denen wirst Du nicht allzu oft begegnen, aber falls Du einen siehst, steh nicht allzu lange auf ihm, denn dann zerbröckelt er und stürzt ab.



REISELIFT

Der Reiselift funktioniert nur, wenn Mick™ oder Mack™ auf ihm steht.



DAUERLIFT

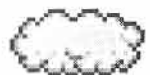
Der Dauerlift bewegt sich nonstop in einer Schleife.

LAUFBAND



Das zu beherrschen ist besonders schwierig. Das Laufband bewegt sich erst, wenn Mick™ oder Mack™ auf ihm geht... in die entgegengesetzte Richtung, in die er eigentlich gehen will.

WOLKEN



Sie tragen Mick™ und Mack™ nach oben, wo sie versteckte Bonuspunkte oder Bonusgegenstände und andere nützliche Dinge finden werden.



DIE ZIELLINIE

Am Ende einer jeden Ebene befindet sich eine Ziellinie - ein Draht-

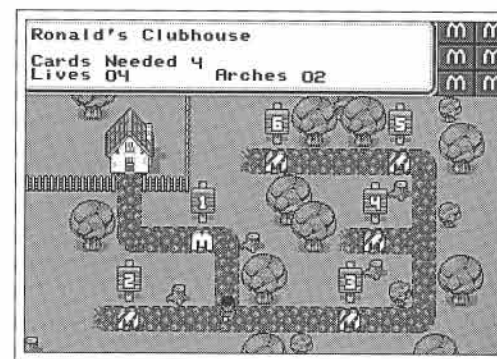
seil mit einem sich entlang des Seils bewegendem rotierendem Golden Arch™.

Um Extrabonuspunkte oder -gegenstände zu erhalten, die am Ende der Jagd eingesetzt werden können, müssen Mick™ und Mack™ auf die Ziellinie springen und auf den Golden Arch™ landen. Je weiter rechts sie landen, um so größer ist der Bonus.

Wenn Mick™ und Mack™ weit genug nach rechts springen und auf dem Golden Arch™ landen, dann erhalten sie einen Zauberblock, den sie am Ende ihrer Suche einsetzen können. Und denke daran, nur eine echte Ziellinie verfügt über einen rotierenden Golden Arch™ !

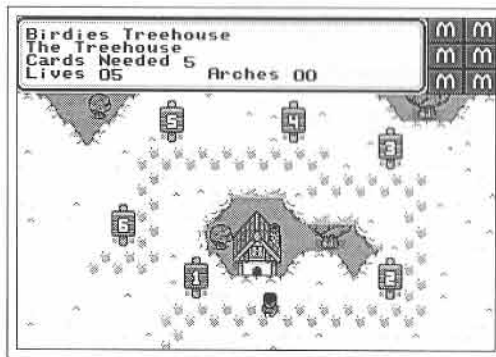
ANHANG EINS: DIE SECHS LÄNDER VON McDONALDLAND™

Hier ist eine kurze Übersicht über die sechs Länder von McDonaldLand™



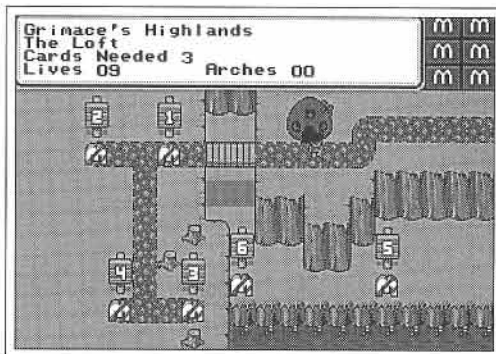
RONALD'S™ CLUBHAUS

Mick™ und Mack™ beginnen ihre Suche hier. Du mußt schon schwindelfrei sein, wenn Du in die Wipfel der hohen Bäume klettern willst!



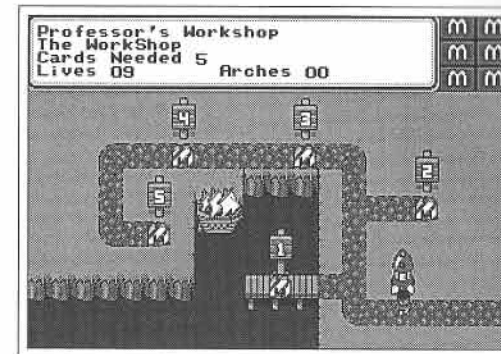
BIRDIE™ BAUMHAUS

Klettere durch die Wolken, über einen frostig kalten Berg, durch vereiste Höhlen und ein gefrorenes Labyrinth. Nimm Dich vor den Eiszapfen in acht!



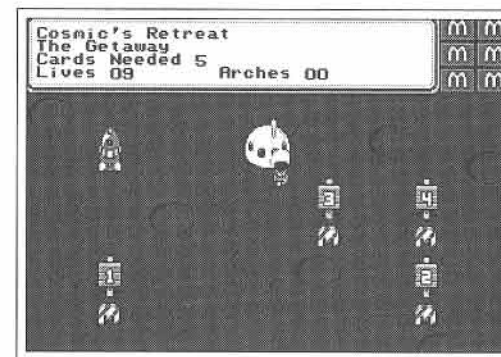
GRIMACE™ HOCHLAND

In diesem Land gibt es reichlich Klippen und Seen. Achte auf den großen Wasserfall.



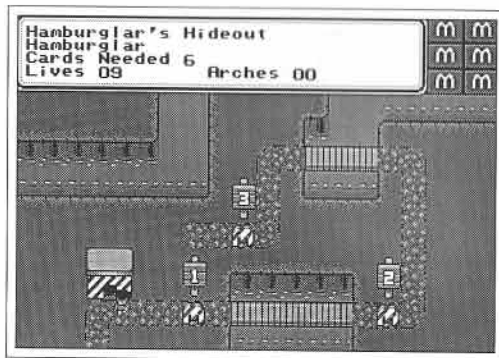
DIE WERKSTATT DES PROFESSOR™

Ein Zauberwald und ein Schiff finden sich dort, wo es viel Sand gibt. Der Professor™ wird Mick™ und Mack™ die Benutzung seiner neuesten Erfindung gestatten... vorausgesetzt, daß sie seine Puzzle-Karten Pinden Können.



COSMc™ SCHLUPFWINKEL

Eine Mondlandschaft voller Höhlen und Tunnel. Sei auf der Hut! Die Anziehungskraft des Mondes ist nicht so stark wie die der Erde.



HAMBURGLAR^{STM} VERSTECK

In diesem Land gibt es viele Vulkane mit heißer Lava, die es zu überwinden gilt. Mit den Maschinen mußt Du in der Lava vorsichtig umgehen, sonst könnten sie den Dienst quittieren. Ronald^{STM} Zaubertüte ist schon fast in Reichweite!

DIE BONUSEBENE

Wenn die M.C. KidsTM 100 Golden ArchesTM eingesammelt haben, werden sie auf eine geheime (und spezielle) Bonusebene entführt. Am unteren Ende der Bonusebene (Abb. 20) siehst Du einen Mick Mack'er und einen Reißverschluß. Und, was noch wichtiger ist, darüber befinden sich vier Speziallifts. Sie sind nur eine Sekunde lang aktiv, und nur einer von ihnen geht nach oben. Und genau den brauchst Du! Bereite Dich auf den Aufsprung auf einen anderen Speziallift vor, der nach oben geht, wenn Du auch nach oben gelangen und Dir 1-Mehr-Marken verdienen willst.

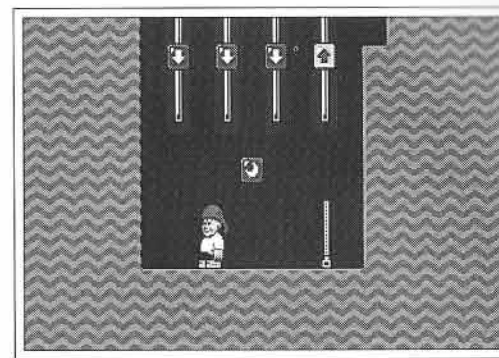


Abb. 20: Nimm einen Lift, um an das obere Ende der Bonusebene zu gelangen und Dir 1-Mehr-Marken zu verdienen.

ANHANG ZWEI:

DIE WESEN IN McDONALDLAND™

In den sechs Ländern von McDonaldLandTM begegnen Dir folgende Wesen.



GOFORIT

Dieser verrückte Kerl hält Dich auf Trab, denn er folgt den M.C. KidsTM auf Schritt und Tritt.



DRAGGIE

Er bewegt sich zwar langsam und sieht etwas dümmlich aus, aber Du solltest die Beine in die Hand nehmen, wenn Du ihn siehst.



ALBERT

Er schlägt mit den Flügeln und versucht davonzufliegen, kommt am Ende jedoch immer MickTM und MackTM in die Quere.



HANGING HARRY

Er hängt von den Bäumen, drum sei auf der Hut, sonst erlebst Du eine Überraschung.



FITCH

Eine harmlose schöne Blume, ja? Von wegen, paß bloß auf, sonst gibt es Kummer.



PUTT

Vorsicht vor diesem verrückten Vogel, seine Flugbahn ist völlig irre.



GNASH

Vorsicht in Gewässern, in denen dieser Fisch umher schwimmt, denn wenn er eine Figur berührt, ist sie verloren.



SPLINTER

Diesen geschäftigen kleinen Biber läßt man am besten in Ruhe (ächz!).



FINEOUS

Schärfe Deinen Blick, wenn Du gen Himmel schaust, denn eine Flosse ist alles, was Du von Fineous™ siehst.



FROGO

Goforit^{STM} entfernter Verwandter kann zwar 'ne Menge Kälte vertragen, aber einen gezielten Superschuß hält er nicht aus. Drum zögere nicht!



SHNO-ZER

Er ist gefährlicher, als er aussieht. Er wirft mit Schneebällen nach allen, die ihm zu nahe kommen.



DEE-THAW

Das ist ein Cousin von Shno-zer™, der M.C. Kids™ angreift. Paß also auf, daß Du nicht ausrutschst, wenn Du über den Schnee läufst.



PSYCHO

Diese mysteriöse Figur lebt im Schnee und sollte keinesfalls berührt werden, wie Du sicher weißt.



JACK RABBID

Wenn Du diesen lustigen Hasen hier triffst, wünschst Du Dir nur eins, daß er wieder verschwindet.



PROPBOT

Vorsicht vor dem Propeller dieses zähen kleinen Kerls.



McMOOSE

Er sieht überhaupt nicht furchterregend aus, aber wenn der losgeht, hältst Du Dich besser in respektvoller Entfernung.



GERG

Er bleibt den M.C. Kids™ ständig auf den Fersen, selbst im Sand, wo er zu Hause ist.



POKUMS

Diese Spitzen sind scharf, paß also auf und sei beim Springen vorsichtig.



NERB

Er kommt aus den Vulkanwänden geflogen, und alles, was er berührt, wird gebraten.



KROME-DOME

Sein Schutzhelm steht nie still, für einen Superschuß mußt Du ihn an der richtigen Stelle treffen.



LEINAD

Er kennt jeden Schritt, den ein M.C. Kid™ tut, und seine großen wachsamten Augen warten nur auf einen Fehler.



WHIRLEE

Whirlee™ wohnt in den steilen Klippen, paß also auf, daß er die M.C. Kids™ nicht in die Tiefe stürzt.



FIZZIE

Beim Überqueren von Gewässern mußt Du auf diesen durchtriebenen Fisch aufpassen, der nur so umherspringt.



NERRAD

Wenn ein M.C. Kid™ dessen Brücke überquert, ist Nerrad™ ihm garantiert auf der Spur.



TYE

Hat es sich von der Zaubertüte befreit, mußt Du ganz schön zulangen, um es zu bändigen.



MAGIC WAND

Hier ist Ronald's™ Zauber am Werke. Du mußt diesen Stab also oft treffen, ist das klar!

ANHANG DREI: SPIELHINWEISE

Versuche, stets einen Block bei Dir zu haben.

Ein Block kann nach dem Werfen aufgefangen werden - versuch es einmal!

Wenn Mick™ oder Mack™ nach dem Berühren eines Wesens zeitweise unverwundbar ist, nutze die Zeit klug zum Umgehen einiger tückischer Stellen.

Wenn Du Probleme beim Auffinden von Puzzle-Karten in einem Land hast, besuche die dort wohnende McDonaldLand™-Figur und versuche, von ihr ein paar hilfreiche Hinweise oder Anhaltspunkte zu erhalten.

In McDonaldLand™ sind zahlreiche Geheimnisse verborgen, einige davon an den verrücktesten Orten. Zaudere also nicht und mach Dich auf die Suche.

ACHTUNG!

Kassetten und Disketten sind magnetische Medien. Setze sie keinen Röntgenstrahlen oder starken Magnetfeldern aus, da dadurch die auf ihnen gespeicherten Daten gelöscht werden. Versuche nicht, eine Sicherungskopie dieser Daten anzulegen, da diese dabei zerstört werden könnten. Außerdem würde dies eine Verletzung des Urheberrechts darstellen. Virgin Games Ltd übernimmt keine Verantwortung für Kassetten oder Disketten, die als direkte Folge einer Verletzung des Urheberrechts beschädigt werden.

NOTIZEN:

McDONALDLAND™

I seguenti marchi sono marchi della McDonald's Corporation: M.C. Kids, Ronald McDonald, Golden Arches, Mick, Mack, Hamburglar, Birdie The Early Bird, Grimace, Fry Guys e Fry Girls, CosMc, The Professor, Ronald Mc Donald Children's Charities, e McDonaldLand.

® e © McDonald's Corporation

© 1992 Virgin Games Ltd

McDONALDLAND™

Disegno originale - Darren Bartlett

Conversioni Amiga, Atari ST e IBM PC - Arc Developments

Conversione Commodore 64 - Miracle Games

Produttore esecutivo - Andrew Wright

Produttore Regno Unito - Mike Merren

Produttore USA - Cathie A Bartz-Todd

Direttore Software Regno Unito - Ian Mathias

Controllo qualità - Ken Jordan, Darren Lloyd

Presentazione e disegno confezione - Definition

Coordinatore presentazione e disegno - Matt Walker

Coordinatore produzione - Rose Dalton

Copia di questo manuale - John Penn, Yoyodyne Propulsion Systems

Disegno, presentazione e realizzazione del manuale - Definition

COPYRIGHT

Il programma del computer, la documentazione ed i materiali associati sono protetti dalle Leggi nazionali e internazionali sui diritti d'autore. La memorizzazione del programma del computer, della documentazione e materiali associati in un sistema di custodia, la loro riproduzione, traduzione, copia, noleggio, prestito, emissione e diffusione pubblica sono proibite senza il previo ottenimento dell'autorizzazione scritta della Virgin Games Ltd. Tutti i diritti d'autore e di proprietà sono riservati in tutto il mondo. Questo programma, la documentazione ed i materiali associati sono venduti conformemente ai termini commerciali ed alle condizioni di vendita della

Virgin Games Ltd, di cui si può richiederne una copia.

Virgin Games Ltd, 338A Ladbroke Grove, Londra W10 5AH.

Tel: +44 (0) 81 960 2255. Fax: +44 (0) 81 960 9900.

BENVENUTI!

Benvenuti a McDonaldLand™. Questo manuale è stato creato per permettervi di ottenere il meglio da questo prodotto di qualità. Vi consigliamo di leggerlo attentamente prima di iniziare a giocare. Qualora riteniate che il programma o la documentazione sia insoddisfacente, non esitate a farcelo sapere.

Se desiderate, potete inviare le vostre opinioni o reclami a: The Project Manager, McDonaldLand™, Virgin Games Ltd, 338A Ladbroke Grove, Londra W10 5AH.

INDICE

CONTENUTO DELLA CONFEZIONE	76
REQUISITI DELLE APPARECCHIATURE	76
LA STORIA	77
CARICAMENTO DI McDONALDLAND™	78
PROBLEMI DI CARICAMENTO	80
VI PRESENTIAMO MICK™ E MACK™	81
SCHERMO DI SELEZIONE DEI PERSONAGGI	82
LA SCENA È PRONTA	85
VIA!	85
SCHERMO DELLA MAPPA	86
I VARI MOVIMENTI DI MICK™ E MACK™	87
COSA POTRÀ ACCADERE IN UN LIVELLO	92
ELEMENTI SPECIALI	94
SCENARIO SPECIALE	96
APPENDICE UNO:	
LE SEI TERRE DI McDONALDLAND™	99
APPENDICE DUE:	
LE CREATURE DI McDONALDLAND™	103
APPENDICE TRE: CONSIGLI DI GIOCO	107

CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

All'interno della scatola, dovrete trovare un dischetto del programma McDonaldLand™ o una cassetta per il Commodore 64. Il dischetto è "protetto contro la scrittura". I proprietari di un Commodore 64 e gli utenti di PC IBM e compatibili, dotati di drive per dischetti da 5 1/4" dovrebbero assicurarsi che la tacca sul dischetto sia coperta. I proprietari di un Amiga e Atari ST dovrebbero assicurarsi che la tacca di plastica nera all'angolo del dischetto sia spostata verso l'alto, lasciando così una "apertura".

REQUISITI DELLE APPARECCHIATURE

COMMODORE 64

Funziona con 64k di RAM, compatibile con: C64, C64C, C128, SX64

AMIGA

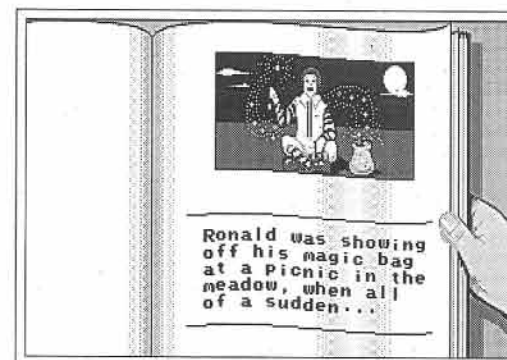
Funziona con 512k di RAM, compatibile con: A500, A500+, A600, A1200, A2000, B2000, A3000

ATARI ST

Funziona con 512k di RAM, compatibile con: 520ST, 520STE, 1040ST, 1040STE, Mega ST, Mega STE

PC IBM

Funziona con 640k di RAM, compatibile con: tutti i cloni PC IBM
Supporto modalità di visualizzazione: VGA, MCGA



LA STORIA

In un giorno di sole, Ronald McDonald™ stava compiendo dei trucchi magici, durante un picnic sull'erba quando, all'improvviso... apparve l'Hamburglar™ che fuggì con il Sacco Magico di Ronald™!

Fortunatamente, Ronald™ ha molti amici, tra cui Mick™ e Mack™, gli M.C. Kids™ (si pronuncia "EmSii" Kids), a cui si rivolge perché lo aiutino a ritrovare il suo Sacco Magico. Ed essi non si tirano certo indietro!

L'Hamburglar™ si sta nascondendo in uno dei sei paesaggi di McDonaldLand™. Durante la loro ricerca dell'Hamburglar™ e del Sacco Magico di Ronald™, gli M.C. Kids™ dovranno raccogliere Carte Rompicapo e fare attenzione alle pazze creature mandate dall'Hamburglar™ a proteggere il bottino. Ma si dovranno affrettare, se vogliono arrivare in tempo!

CARICAMENTO DI McDONALDLAND™**CASSETTA PER COMMODORE 64**

Scollegate tutte le periferiche esterne, ad eccezione del registratore e del monitor o televisione. Accendete il Commodore 64. Inserite la cassetta McDonaldLand™ nel registratore. Tenete premuto uno dei tasti "Shift" e premete il tasto "Run Stop". Rilasciate il tasto "Run Stop" e quindi il tasto "Shift". Quando appare il messaggio, premete PLAY sul registratore. McDonaldLand™ si caricherà ed attiverà automaticamente. Non rimuovete la cassetta dal registratore durante il gioco.

DISCHETTO PER COMMODORE 64

Scollegate tutte le periferiche esterne ad eccezione del drive per dischetti e il monitor o la televisione. Accendete il drive per dischetti e quindi il Commodore 64. Inserite il disco nel drive e chiudete lo sportello. Digitate LOAD "*", 8, 1 e premete il tasto "RETURN". Il programma si caricherà ed attiverà automaticamente. Non rimuovete il disco dal drive durante il gioco.

AMIGA E ATARI ST

Se il computer è acceso, spegnetelo. Attendete almeno 30 secondi prima di accenderlo nuovamente. Ciò rimuoverà eventuali virus presenti e minimizzerà il rischio di "infezione" e possibile distruzione del dischetto McDonaldLand™.

Inserite il disco McDonaldLand™ nel drive interno del computer. Il programma si caricherà ed attiverà automaticamente. Non rimuovete il disco dal drive durante il gioco A MENO CHE il computer disponga di 1Mb (o più) di memoria.

PREGASI NOTARE

McDonaldLand™ non può essere installato su un drive per hard disk di un compatibile Amiga o Atari ST.

PC IBM E COMPATIBILI**INSTALLAZIONE SULL'HARD DISK DI UN PC IBM**

Accendete il computer. Quando sullo schermo appare il prompt "C>", inserite il dischetto McDonaldLand™ nel drive. Digitate "A:" e premete il tasto "RETURN". Quando sullo schermo appare il prompt "A>", digitate "INSTALL" anziché "M.C.KIDS" e premete il tasto "RETURN". Seguite ora le istruzioni che appaiono sullo schermo.

Ricordate che McDonaldLand™ non si può giocare direttamente dal dischetto.

PROBLEMI DI CARICAMENTO

Nell'improbabile eventualità che **McDonaldLand™** non si carichi, spegnete il computer e rimuovete qualsiasi periferica esterna come ad esempio la stampante (lasciando il monitor o la televisione collegata) prima di ripetere il procedimento di caricamento.

Se **McDonaldLand™** continua a non venir caricato, spedite la cassetta o il disco difettoso (e non la scatola intera) in una busta rinforzata delle corrette dimensioni, sulla quale dovete scrivere il vostro nome e indirizzo. Per aiutare il reparto addetto alla soluzione dei problemi, fornite quante più informazioni possibili sulla configurazione delle vostre apparecchiature (non dimenticatevi dei dispositivi di espansione della RAM).

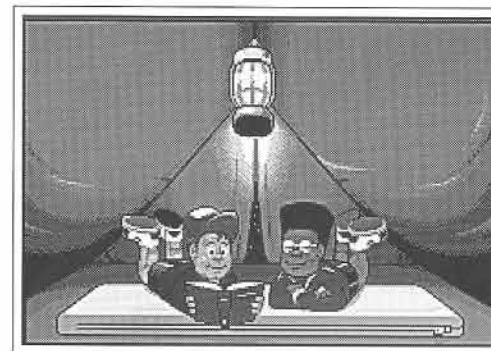
Inviare il pacchetto a: **McDONALDLAND™ REPLACEMENTS**, Virgin Games Ltd, 338A Ladbroke Grove, Londra W10 5AH. Virgin Games Ltd farà il possibile per sostituire il disco difettoso entro 28 giorni dal suo ricevimento.

VI PRESENTIAMO MICK™ E MACK™

Mick™ e Mack™ si addormentano e vengono trasformati per magia negli M.C. Kids™. Essendo buoni amici di Ronald™, vogliono scovare l'Hamburglar™ tanto quanto voi!

MACK™

Il miglior amico di Mick™ non vede l'ora di recuperare il Sacco Magico di Ronald™.



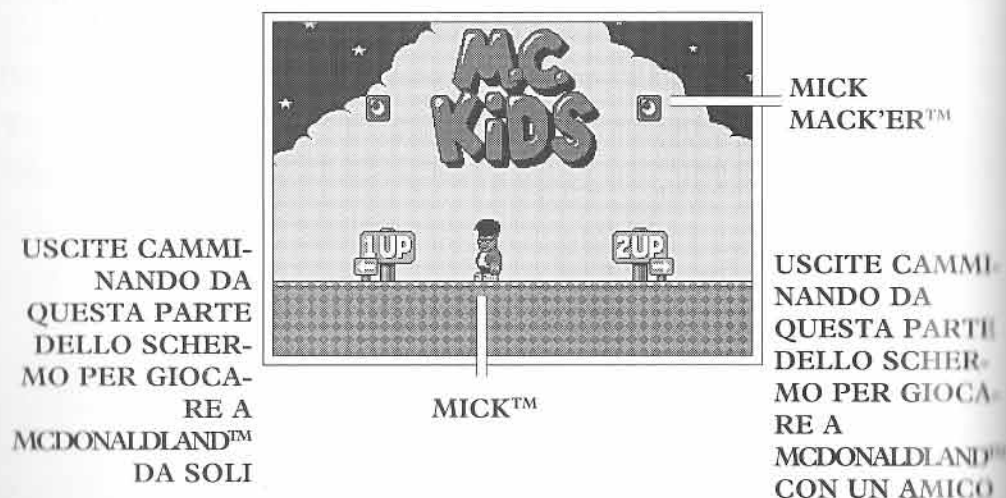
MICK™

Il miglior amico di Mack™ ama divertirsi nella **McDonaldLand™**.

SCHERMO DI SELEZIONE DEI PERSONAGGI

Una volta caricato il gioco McDonaldLand™, premete il pulsante Fire del joystick per visualizzare lo Schermo di Selezione dei Personaggi, nel quale potete scegliere se giocare come Mick™ o Mack™. Ricordate che nessuno dei due personaggi ha un vantaggio sull'altro. In questo schermo, potete inoltre decidere se giocare McDonaldLand™ da soli o con un amico.

Mick™ e Mack™ sono controllati da un joystick compatibile collegato alla porta contrassegnata come "PORT 2" del Commodore 64, "JOYSTICK 2" dell'Amiga e "1" dell'Atari ST. I proprietari di PC IBM e sistemi compatibili dovranno solamente collegare il joystick alla porta consueta.



Spingete la barra del joystick verso destra o sinistra per far spostare Mick™ e Mack™ nelle rispettive direzioni (Fig. 1). Essi si sposteranno sia se camminano per terra, se si trovano in aria o nell'acqua. Se Mick™ e Mack™ camminano per uno o due secondi, inizieranno a correre.

Spingete il joystick verso l'alto se volete che Mick™ o Mack™ salti nella direzione verso cui è rivolto (Fig. 2). Spingete il joystick verso il basso se volete che Mick™ o Mack™ si accovacci per terra (Fig. 3).

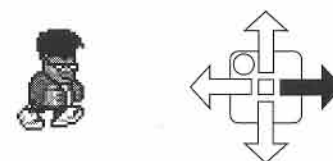


Fig 1: Mick™ corre verso destra

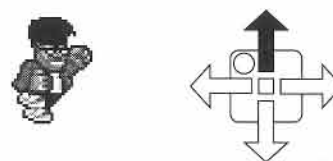


Fig 2: Mick™ salta

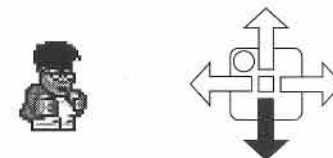


Fig 3: Mick™ si accovaccia

IL MICK MACK'ER™

Quando Mick™ tocca questo elemento, si trasformerà in Mack™. Se Mack™ tocca il Mick Mack'er™, si trasformerà in Mick™.

GIOCO A UN GIOCATORE

Se giocate da soli, controllate Mick™ o Mack™, a seconda del personaggio da voi selezionato.

GIOCO A DUE GIOCATORI

In questa modalità, giocate insieme a un amico, rivestendo alternativamente il ruolo di Mick™ e Mack™ (o di Mack™ e Mick™), e condividendo tutto. Quando il personaggio da voi controllato completa un livello o perde una vita, l'amico continuerà a giocare controllando l'altro personaggio.

CI SPIACE!

Se un amico smette o inizia a giocare durante una partita, dovrete caricare nuovamente McDonaldLand™ e iniziare ancora una volta la procedura di selezione.

LA SCENA È PRONTA

Una volta deciso come giocare a McDonaldLand™, sullo schermo vedrete apparire un breve cartone animato, nel quale Mick™ e Mack™ si trovano all'interno della loro tenda, intenti a leggere le avventure di Ronald McDonald™ (Fig. 4). Premete il pulsante Fire per omettere le varie sezioni della storia.



Fig. 4: Mick™ e Mack™ nella loro tenda, intenti a leggere le avventure di Ronald™

VIA!

A ciascuno scenario è associato un personaggio di McDonaldLand™. Per passare da un paesaggio all'altro, dovrete completare tutti i livelli e restituire le Carte Rompicapo al rispettivo personaggio di McDonaldLand™. Quando arrivate in una nuova terra, il suo personaggio McDonaldLand™ vi dirà quante Carte Rompicapo dovrete raccogliere prima di poter accedere alla terra successiva (Fig. 5). Una volta letto il messaggio del personaggio, premete il pulsante Fire per continuare.

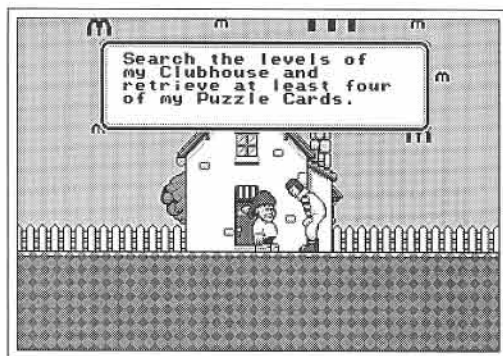


Fig. 5: in questo schermo Ronald™ indica a Mick™ il numero di Carte Rompicapo che dovrà raccogliere dal primo scenario: la Clubhouse di Ronald McDonald™

SCHERMO DELLA MAPPA

Mick™ e Mack™ passano da un livello all'altro della terra che stanno esplorando servendosi di mappe (Fig. 6). Spingete la barra del joystick nella direzione del cammino, per spostare Mick™ o Mack™ all'entrata o agli incroci del livello successivo. Quando Mick™ o Mack™ si trova all'entrata di un livello, premete il pulsante Fire per accedervi.

Ricordate che se non avete completato un livello, non potrete oltrepassarne l'entrata. Potrete però ritornare a un livello determinato o a un paesaggio completato, tanto spesso quanto lo desiderate. Non potrete mai sapere quali segreti (o addirittura le Carte Rompicapo) potrete aver dimenticato la prima volta!

Man mano che raccogliete le Carte Rompicapo corrette, queste si gireranno, per rivelare il volto del personaggio di McDonaldLand™ che corrisponde a un determinato paesaggio.

Fig. 6: la mappa del primo scenario: la Clubhouse di Ronald™



- 1 - PERSONAGGIO MICK™
- 2 - NOME DEL PAESAGGIO
- 3 - NUMERO E NOME DEL LIVELLO
- 4 - NUMERO DI CARTE ROMPICAPO RICHIESTE
- 5 - PERSONAGGI MICK™ O MACK™ DISPONIBILI
- 6 - GOLDEN ARCHES™ RACCOLTI
- 7 - ENTRATA DEL LIVELLO NON COMPLETATO
- 8 - ENTRATA DEL LIVELLO COMPLETATO
- 9 - CARTE ROMPICAPO RACCOLTE
- 10 - IL PERCORSO

I VARI MOVIMENTI DI MICK™ E MACK™

E' facile imparare ad usare i comandi che permettono a un M.C. Kid™ di esplorare un livello, anche se ci vorrà del tempo. Esercitatevi! Sapete che i ragazzi possono correre, saltare ed abbassarsi (vedi pag. 11). Ma sapevate che hanno anche alcuni assi segreti nella manica?

SALTARE

Un M.C. Kid™ non può solamente saltare nella direzione verso cui è rivolto (Fig. 7), ma può anche compiere dei balzi ancora più alti se si accovaccia prima di saltare (Fig. 8). Mick™ e Mack™ saltano più in alto e più lontano se corrono quando saltano (Fig. 9)!



Fig. 7: salto normale

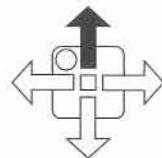


Fig. 8: salto da accovacciato

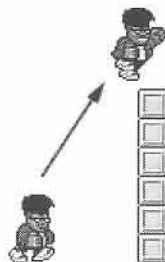
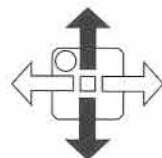
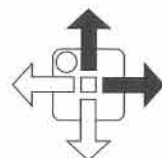


Fig. 9: salto in corsa



RACCOGLIERE OGGETTI

Se un M.C. Kid™ si trova di fronte ad un oggetto (Fig. 10) o su di esso e si accovaccia (Fig. 11), premere il pulsante Fire per raccogliere l'oggetto. Fate attenzione a quando raccogliete un blocco che sta sotto a Mick™ o Mack™, quando il personaggio si trova in aria - cadrà miserabilmente! Alcune volte gli M.C. Kids™ possono raccogliere del fango o della neve (Fig. 12) semplicemente salendo su di essa prima che premiate il pulsante Fire.

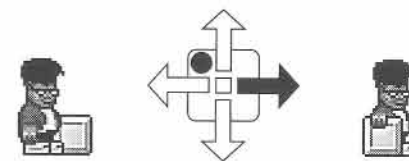


Fig. 10: modalità di raccolta di un oggetto

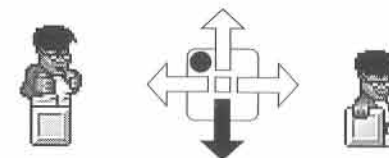


Fig. 11: un'altra modalità di raccolta di un oggetto



Fig. 12: raccolta della neve

EFFETTUARE LANCI

Tenendo in mano un oggetto, l'M.C. Kid™ può tirarlo verso l'alto (Fig. 13) o il basso (Fig. 14) o nella direzione verso cui è rivolto (Fig. 15). Se Mick™ o Mack™ corre quando tira un oggetto (Fig. 16), questo verrà lanciato più lontano rispetto a un tiro effettuato quando il personaggio rimane fermo. Gli M.C. Kids™ possono tirare allo stesso modo del fango o della neve.

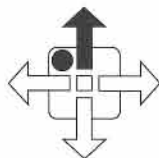


Fig. 13: lanciare un oggetto verso l'alto

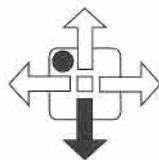


Fig. 14: lanciare un oggetto verso il basso

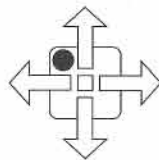


Fig. 15: lanciare un oggetto a destra, facendolo rimbalzare

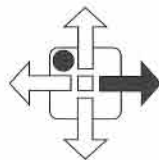


Fig. 16: lanciare un oggetto mentre si corre

SCAVARE

A volte, gli M.C. Kids™ devono scavare nella sabbia (Fig. 17). Premendo il pulsante Fire, gli M.C. Kids™ scaveranno nella direzione in cui sono rivolti. Per scavare verso l'alto o il basso, spostate la barra del joystick nella direzione appropriata e premete il pulsante Fire (Fig. 18).

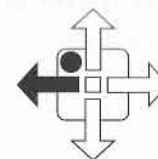


Fig. 17: scavare nella sabbia verso sinistra

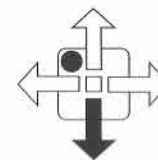


Fig. 18: scavare nella sabbia verso il basso

NUOTARE

Se Mick™ o Mack™ cade nell'acqua e un qualcosa di dubbio e losco cerca di bloccargli un piede, dovrà nuotare molto velocemente! Perderete uno dei due personaggi se questi cadrà dallo schermo, per cui dovrete farlo saltare per rimanere a galla e, una volta fatto ciò, cercate di farlo uscire rapidamente dall'acqua!

COSA POTRÀ ACCADERE IN UN LIVELLO

I quattro quinti superiori dello schermo sono occupati dal campo di gioco, nel quale si svolgono le varie avventure (Fig. 19). Il pannello sottostante mostra dettagli importanti su Mick™ e Mack™ quali il numero di Golden Arches™ e Carte Rompicapo raccolti.

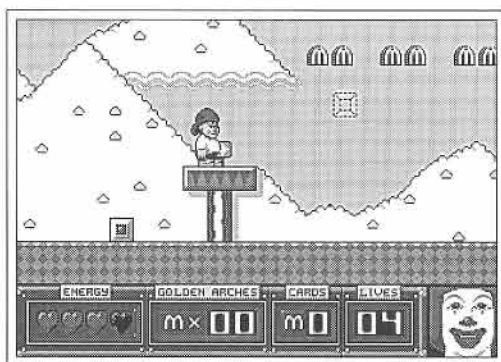


Fig. 19: Mack™ inizia un nuovo livello

Quando il gioco ha inizio, avete a disposizione quattro personaggi Mick™ o Mack™. Ognuno di essi inizia con tre cuori. Se Mick™ o Mack™ tocca una creatura, perde un cuore e lampeggia per alcuni secondi. Durante questo tempo, se toccherà una creatura non si avrà alcun effetto. Se Mick™ o Mack™ perde tutti i cuori, il gioco riprenderà solo se avrete a disposizione altri personaggi. In caso contrario... la vostra ricerca è interrotta, almeno per il momento. Riprovate!

Mick™ e Mack™ possono avere a disposizione sino a un massimo di quattro cuori. Potete aggiudicarvene altri effettuando i Super-Shot (Super Colpi), ad esempio abbattendo due o più creature con un unico blocco. Vi aggiudicherete inoltre un cuore extra quando eliminerete 10 creature.

DAMMI CINQUE!

Quando Mick™ e Mack™ terminano un livello per la prima volta o lo completano dopo aver trovato una Carta Rompicapo, si congratuleranno uno con l'altro battendo le mani e dicendo "Dammi cinque!".

PAUSA

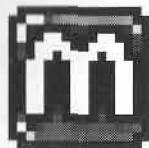
Premete il tasto "P" durante il gioco per fermare l'azione. Per riprendere a giocare, premete nuovamente il tasto "P".

FINE GIOCO

Quando non vi sarà rimasto a disposizione più nessun Mick™ o Mack™, non lasciatevi abbattere dalla disperazione. Potrete continuare a giocare dall'ultimo paesaggio mostrato nel libro di Mick™ e Mack™. Premete semplicemente il pulsante Fire quando sullo schermo appare "GAME OVER" (FINE GIOCO). Ricordate che qualsiasi Carta Rompicapo raccolta dopo che il libro appare sullo schermo, ritornerà al suo nascondiglio originario e dovrete cercarla nuovamente.

OGGETTI SPECIALI

Ogni livello presenta almeno uno di questi oggetti speciali. Non evitateli anzi, cercate di raccogliarli!



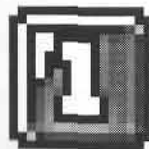
PUZZLE CARDS (CARTE ROMPICAPO)

Alcune sono ben nascoste, per cui dovrete aver pazienza e cercarle in qualsiasi posto. Non tutte le Carte Rompicapo trovate in una terra saranno valide per il loro personaggio. Ciò significa che dovrete visitare altre terre e trovare altre Carte Rompicapo per completare il paesaggio che state correntemente esplorando. Non dovete raccogliere tutte le Carte Rompicapo del mazzo, ma solamente i numeri di cui avrete bisogno per passare alla terra successiva. Riceverete comunque dei punti extra per aver raccolto un mazzo completo di Carte Rompicapo, che in tutto sono 42.



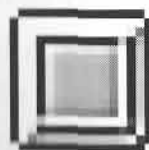
GOLDEN ARCHES™ (ARCHI DORATI)

Raccoglietene 100 per giocare al livello del Bonus, nel quale potrete vincere sino a cinque buoni 1-Up.



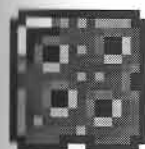
1-UP (EXTRA PERSONAGGIO)

Ognuno di questi buoni vi mette a disposizione un altro personaggio M.C. Kid™.



BLOCK (BLOCCO)

Un blocco comune, da tirare contro le creature per metterle K.O.



POROUS BLOCK (BLOCCO GALLEGGIANTE)

Si tratta di strumenti essenziali per attraversare paesaggi pericolosi, coperti ad esempio di lava. Gli M.C. Kids™ non possono controllare un blocco galleggiante.



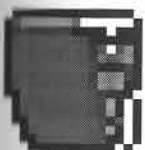
SPECIAL BLOCK (BLOCCO SPECIALE)

Lanciando o collocando uno di questi blocchi in un riquadro nel cielo, gli M.C. Kids™ possono servirsi di questo elemento per raggiungere percorsi alternati nei vari livelli.



SPECIAL BLOCK OUTLINE (RIQUADRO DEL BLOCCO SPECIALE)

In esso dovrete tirare un Blocco Speciale.



BOAT (BARCA)

E' indispensabile per attraversare un corso d'acqua. Mick™ e Mack™ possono impossessarsi di una barca, tirarla in acqua e saltarci dentro. Spingendo la barra del joystick, farete muovere la barca e per abbandonarla, dovrete soltanto saltare fuori - ma accertatevi di cadere sulla terraferma!

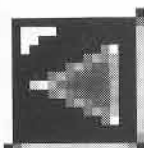
SCENARIO SPECIALE

Non potrete raccogliere i seguenti elementi, che possiedono delle qualità specifiche.



ZIPPER (CERNIERA LAMPO)

Quando un M.C. Kid™ si trova di fronte ad essa, per usarla premete il pulsante Fire.



REVERSER (SCIVOLO)

Non toccate questi blocchi maledetti, in quanto rispediranno Mick™ o Mack™ all'inizio di un livello.



SPINNER (INVERTITORE)

Si trovano alla fine di alcune delle piattaforme che appaiono in cielo. Per giocare con lo scenario capovolto, correte incontro a un invertitore a tutta velocità! Il cielo apparirà in basso e la terra in alto. Per giocare correttamente, correte nuovamente contro l'invertitore a tutta velocità.



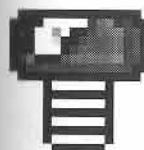
MICK MACK'ER™

Toccate quest'elemento per trasformarvi da Mick™ a Mack™ e viceversa.

LEAVES (FOGLIE)

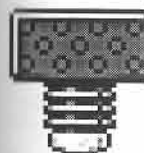


Fungono da piattaforme. Alcune di esse rimangono sospese in aria, mentre altre galleggiano dolcemente cadendo al suolo - quindi, usatele in fretta!



SPRINGBOARD (TRAMPOLINO)

Quando Mick™ o Mack™ salta su uno di questi, viene catapultato in aria.



SUPER SPRINGBOARD (SUPER TRAMPOLINO)

Una versione più grande e potente del Trampolino. Il Super Trampolino ha bisogno di peso per attivarsi per cui, quando salta su di esso, un M.C. Kid™ dovrà trasportare con sé un blocco.



ICE BRIDGE (PONTE DI GHIACCIO)

E' scivoloso e non molto solido. Se Mick™ o Mack™ trasportano un oggetto o cadono su di esso, il ponte si romperà.



FIRE BRIDGE (PONTE DI FUOCO)

Sembra essere innocuo - ma solo fino a quando un M.C. Kid™ ci passa sopra. Il fuoco brucerà da sinistra a destra per cui dovrete attraversare il ponte il più in fretta possibile!



FALLING BRIDGE (PONTE DISSESTATO)

Alcuni dei blocchi di questo ponte cadranno quando Mick™ o Mack™ vi passeranno sopra.



BONES (OSSA)

Non le vedrete apparire spesso ma qualora ciò accada, non rimanete sotto una di esse per troppo tempo, perché potrebbe sbriciolarsi e cadere.



TRAVEL LIFT (ASCENSORE)

Funziona solo quando Mick™ o Mack™ ci entra dentro.



CONTINUOUS LIFT (ASCENSORE CONTINUO)

Si muove senza interruzione in un cerchio.



CONVEYOR LIFT (SCALA MOBILE)

E' la più difficile da manovrare. Una Scala Mobile non si azionerà sino a quando Mick™ o Mack™ non ci camminerà sopra... nella direzione opposta a quella in cui si desidera andare!



CLOUDS (NUVOLE)

Fanno salire Mick™ o Mack™ al cielo, dove questi personaggi troveranno dei bonus nascosti ed altri elementi utili.



(LINEA DEL TRAGUARDO)

La fine di ogni livello è segnata da una Linea del Traguardo -

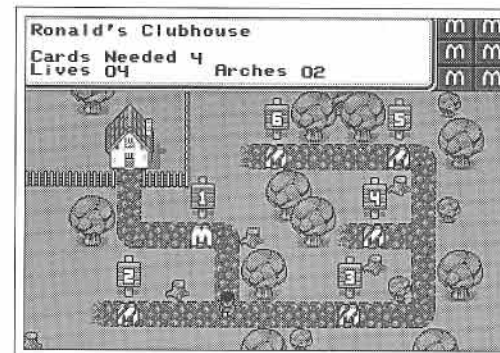
una corda sulla quale un Golden Arch™ in continuo movimento si sposta in avanti e all'indietro.

Per aggiudicarsi ulteriori bonus alla fine della loro ricerca, Mick™ e Mack™ dovranno saltare sulla Linea del Traguardo ed atterrare sul Golden Arch™. Tanto più lontano atterreranno, tanto maggiore sarà il bonus.

Quando Mick™ e Mack™ saltano sufficientemente lontano verso destra ed atterrano sul Golden Arch™ in movimento, riceveranno un Blocco Magico, da usare nello stadio finale della loro impresa. Ricordate: solamente una Linea del Traguardo ha un Golden Arch™ che si muove ruotando su di essa!

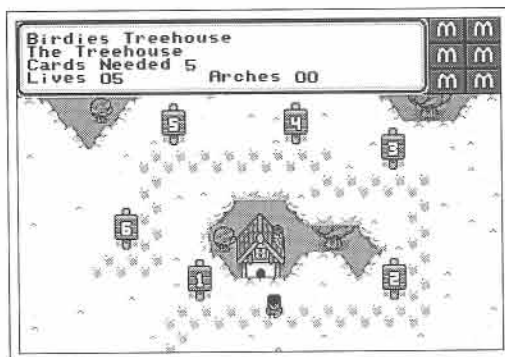
APPENDICE UNO: LE SEI TERRE DI McDONALDLAND™

Ecco una breve guida alle sei terre di McDonaldLand™,



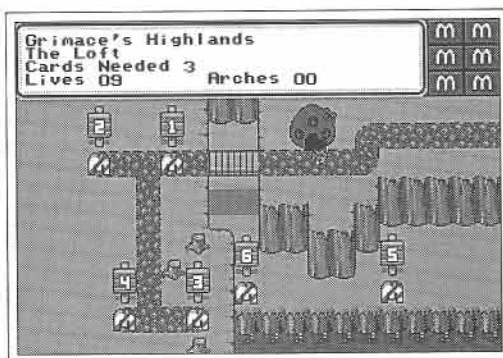
LA CLUBHOUSE DI RONALD™

L'avventura di Mick™ e Mack™ inizia in questo punto. Avrete bisogno di coraggio per raggiungere le cime degli alberi più alti!



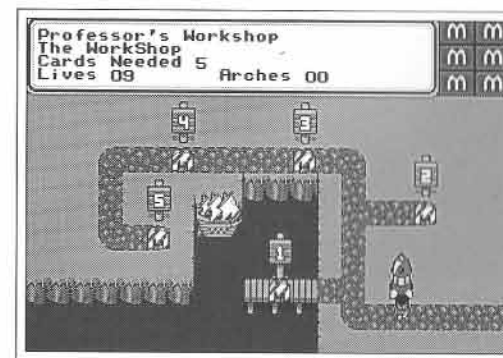
IL NASCONDIGLIO DI BIRDIE™

Scalate le vette sino a raggiungere le nuvole, attraversando una montagna ghiacciata, caverne polari ed un labirinto ricoperto di gelo. Fate inoltre attenzione ai ghiaccioli!



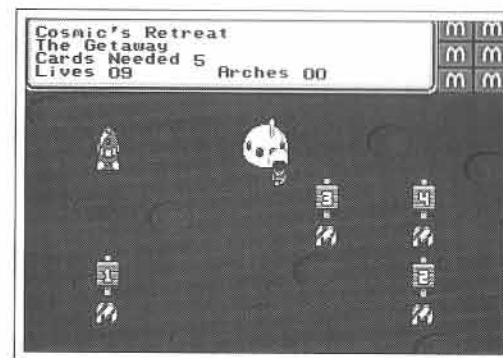
LE COLLINE DI GRIMACE™

Questo paesaggio è caratterizzato da scogliere e laghi. Fate attenzione all'enorme cascata!



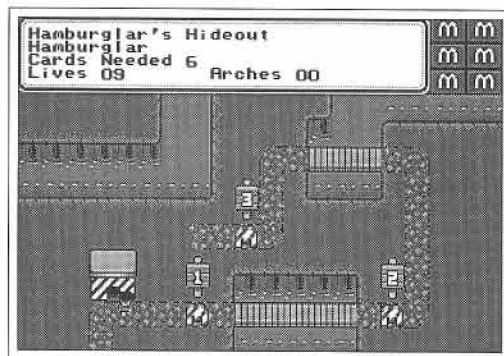
IL LABORATORIO DEL PROFESSOR™

Troverete una foresta incantata ed una nave, circondate dalla sabbia. Il Professor™ permetterà a Mick™ e a Mack™ di usare la sua più recente invenzione... a condizione che riescano a trovare le sue Carte Rompicapo!



IL RIFUGIO DI COSMc™

Un paesaggio lunare pieno di caverne e tunnel. Attenti! La spinta gravitazionale della Luna non è forte quanto sulla Terra!



IL COVO SEGRETO DELL'HAMBURGLAR™

Si tratta di un paesaggio costellato da vulcani eruttanti lava incandescente, che dovrete attraversare. Non usate troppo i macchinari a vostra disposizione, in quanto la lava li potrà danneggiare e bloccare! Siete quasi arrivati a scoprire il Sacco Magico di Ronald™, coraggio!

LIVELLO DEL BONUS

Quando gli M.C. Kids™ hanno raccolto 100 Golden Arches™, verranno trasportati ad un Livello di Bonus segreto (e speciale). Nella parte inferiore di questo livello (Fig. 20), osserverete un Mick Mack'er ed una Cerniera e nella parte superiore, quattro Ascensori Speciali, che rimarranno attivi per un secondo, durante il quale uno solo di essi si sposterà verso l'alto. E' questo l'ascensore che dovrete prendere! Siate preparati a saltare su un altro Ascensore Speciale che sta salendo se volete raggiungere la cima e aggiudicarvi gli 1-Up!

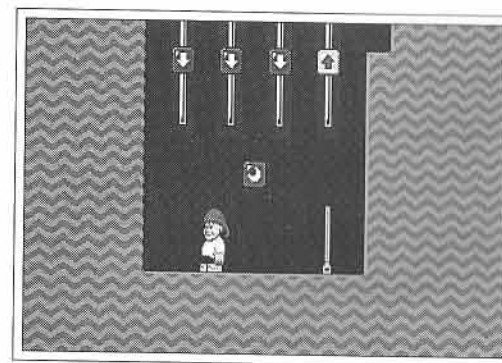


Fig. 20: usate gli ascensori per raggiungere la cima del Livello del Bonus e aggiudicarvi gli 1-Up

APPENDICE DUE:

LE CREATURE DI McDONALDLAND™

Ecco le creature che troverete nelle sei terre di McDonaldLand™.

GOFORIT



Questa pazza creatura, vi farà camminare a lungo, visto che sembra seguire un M.C. Kid™ ovunque egli vada.

DRAGGIE



Si sposta lentamente ed ha lo sguardo un po' assente, ma non dovete fidarvi delle apparenze e saltarlo rapidamente.

ALBERT



Muove le ali e cerca di volare via, ma alla fine sembra sempre intralciare il cammino di Mick™ e Mack™.



HANGING HARRY

Si appende agli alberi per cui fate attenzione, perché Harry tende a cogliervi di sorpresa.



FITCH

All'apparenza, è un grazioso fiore profumato... ma attenzione: potrebbe essere pericoloso.



PUTT

Occhio a questo pazzo uccello, il cui volo è alquanto bizzarro.



GNASH

Fate attenzione all'acqua in cui nuota questo pesce, in quanto perderete un personaggio se gli toccherà i piedi.



SPLINTER

E' meglio lasciare in pace questo castoro estremamente indaffarato.



FINEOUS

In alto tra le nuvole, dovrete aguzzare la vista, in quanto la pinna di Fineous™ è tutto ciò che potrete vedere.



FROGO

Il parente alla lontana di Goforit™ può sopportare il freddo ma non un Super-Shot ben piazzato per cui... occhio!



SHNO-ZER

E' più pericoloso di quanto non sembri, e tira a chi gli sta vicino delle pesanti palle di neve.



DEE-THAW

Il cugino di Shno-zer™ non esita ad attaccare un M.C. Kid™ per cui fate attenzione a non scivolare quando camminate sulla neve.



I PSYCHO

Questo personaggio misterioso vive nella neve e non deve assolutamente essere toccato, altrimenti...



JACK RABBID

Quando incontrate questo ridicolo coniglio, vorreste soltanto che sparisse dalla circolazione.



PROPBOT

Fate attenzione al propulsore di questo esserino piuttosto losco.



McMOOSE

All'apparenza sembra innocente, ma quando attacca... occhio, cari miei!



GERG

Segue ovunque gli M.C. Kids™, persino nella sabbia, il suo rifugio.



POKUMS

Questi aculei sono appuntiti per cui prestate attenzione quando li saltate.



NERB

Fuoriesce dalle pareti del vulcano, e incenerisce tutto ciò con cui viene a contatto.



KROME-DOME

Il suo casco protettivo lo rende pressoché invulnerabile, per cui mirate bene quando gli tirate un Super-Shot!



LEINAD

Conosce qualsiasi movimento degli M.C. Kids™, ed i suoi grandi occhioni sono pronti a individuare qualsiasi errore.



WHIRLEE

Whirlee™ si nasconde tra le scogliere a picco, per cui fate attenzione che i suoi colpi non raggiungano e mettano a K.O gli M.C. Kids™.



FIZZIE

Quando nuotate, fate attenzione a questo pesce dall'apparenza dubbia.



NERRAD

Quando un M.C. Kid™ attraversa il suo ponte, Nerrad™ sicuramente cercherà di attaccarlo.



TYE

Quando si libera dal Sacco Magico, dovrete colpirlo più volte per metterlo fuori gioco.



MAGIC WAND

La magia di Ronald™ all'azione: toccate pure questa bacchetta più volte, non vi succederà nulla.

APPENDICE TRE: CONSIGLI DI GIOCO

Cercate di portare sempre con voi un Blocco.

E' possibile parare un blocco che vi sia stato tirato contro: provateci!

Quando Mick™ o Mack™ è provvisoriamente invulnerabile dopo aver toccato una creatura, usate questi secondi per passare rapidamente attraverso punti difficili del tragitto.

Se avete dei problemi nel localizzare le Carte Rompicapo di una terra, provate a chiedere aiuto al personaggio di

McDonaldLand™, che sicuramente vi darà dei consigli o suggerimenti utili.

Molti sono i segreti da scoprire in McDonaldLand™ ed alcuni di questi sono nascosti nei posti più impensabili! Non abbiate paura di esplorare.

ATTENZIONE!

Le cassette e i dischetti sono dei supporti magnetici. Non esponeteli a raggi X o a campi magnetici intensi, poiché i dati in essi custoditi potrebbero venire cancellati. Non cercate di copiare tali dati, che potrebbero andare persi durante il processo, oltre a costituire una violazione dei diritti d'autore. Virgin Games Ltd non accetta alcuna responsabilità per le cassette o i dischetti danneggiati a diretto risultato della violazione dei diritti d'autore.

NOTE:

McDONALDLAND™

Las siguientes son marcas comerciales de McDonald's Corporation: M.C. Kids, Ronald McDonald, Golden Arches, Mick, Mack, Hamburglar, Birdie The Early Bird, Grimace, Fry Guys y Fry Girls, CosMc, The Professor, Ronald Mc Donald Children's Charities, y McDonaldLand.

® y © McDonald's Corporation

© 1992 Virgin Games Ltd

McDONALDLAND™

Diseño original - Darren Bartlett

Conversiones para Amiga, Atari ST e IBM PC - Arc Developments

Conversión para Commodore 64 - Miracle Games

Productor Ejecutivo - Andrew Wright

Productor en el Reino Unido - Mike Merren

Productor en EE.UU. - Cathie A Bartz-Todd

Director de Software en el Reino Unido - Ian Mathias

Control de calidad - Ken Jordan, Darren Lloyd

Presentación y diseño del paquete - Definition

Coordinador de presentación y diseño - Matt Walker

Coordinador de producción - Rose Dalton

Copia de este manual - John Penn, Yoyodyne Propulsion Systems

Diseño, presentación y realización del manual - Definition

COPYRIGHT

El programa de ordenador, la documentación y los materiales asociados están protegidos por las leyes nacionales e internacionales de derechos de copia. El almacenamiento del programa de ordenador, la documentación y los materiales asociados en un sistema de extracción, reproducción, traducción, copia, alquiler, préstamo, transmisión y difusión pública, están prohibidos sin el expreso consentimiento escrito de Virgin Games Ltd.

Todos los derechos de autor y de propiedad están reservados en todo el mundo. Este programa, la documentación y los materiales asociados se venden de acuerdo a los términos comerciales y condiciones de venta de Virgin Games Ltd.,

¡BIENVENIDO!

Bienvenido a **MacDonaldLand™**. Este manual ha sido producido para asegurar la mejor utilización de este fabuloso producto. Tome el tiempo suficiente para leerlo completamente antes de comenzar a jugar. Si por alguna razón el programa o la documentación no son de su agrado, póngase en contacto con nosotros.

Las opiniones y reclamos se deben enviar a The Project Manager, **McDonaldLand™**, Virgin Games Ltd, 338A Ladbroke Grove, Londres W10 5AH.

CONTENIDO

CONTENIDO DEL PAQUETE	112
EQUIPO NECESARIO	112
LA HISTORIA.....	113
CARGA DE MCDONALDLAND™	114
PROBLEMAS DE CARGA	116
CONOCIENDO A MICK™ Y MACK™	117
PANTALLA DE SELECCION DEL PERSONAJE	118
LA ESCENA ESTA LISTA	121
COMENCEMOS!	121
LA PANTALLA DEL MAPA	122
LOS MARAVILLOSOS MICK™ Y MACK™ SE MUEVEN	123
LO QUE PODRAS VER DURANTE UN NIVEL	128
ELEMENTOS ESPECIALES	130
ESCENARIO ESPECIAL	132
APENDICE UNO: LOS SEIS PAISES DE McDONALDLAND™	135
APENDICE DOS: LAS CRIATURAS DE McDONALDLAND™	139
APENDICE TRES: CONSEJOS PARA EL JUEGO	143

CONTENIDO DEL PAQUETE

El paquete incluye el manual y un disquete del programa **McDonaldLand™** o un cassette para ordenadores Commodore 64. Le recomendamos "proteger contra escritura" el disquete. Los usuarios de ordenadores Commodore 64, PCs IBM y compatibles con unidades de disco de 5¹/₄ pulgadas deben asegurarse de que la muesca del disco está cubierta. Los usuarios de equipos Amiga y Atari ST también deben asegurarse de que la lengüeta plástica negra en la esquina del disco está "corrida" y que tenga el "orificio".

EQUIPO NECESARIO

COMMODORE 64

Se ejecuta en equipos de 64 Kilobytes de RAM, compatible con: C64, C64C, C128 y SX64.

AMIGA

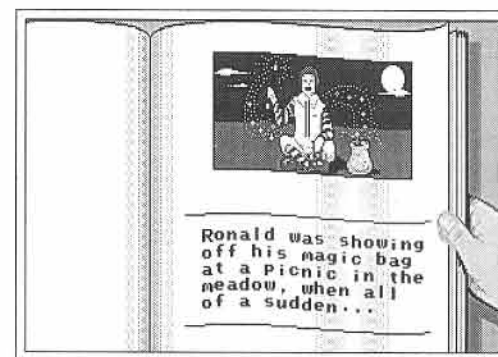
Se ejecuta en equipos de 512 Kilobytes de RAM, compatible con: A500, A500+, A600, A1200, A2000, B2000 y A3000.

ATARI ST

Se ejecuta en equipos de 512 Kilobytes de RAM, compatible con: 520ST, 520STE, 1040ST, 1040STE, Mega ST y Mega STE.

IBM PC

Se ejecuta en equipos de 640 Kilobytes de RAM, compatible con: todos los PCs que soportan VGA y MCGA.



LA HISTORIA

Un día soleado Ronald McDonald™ estaba ejecutando sus trucos mágicos en un picnic en el prado cuando de repente... el Hamburglar™ apareció y huyó con la bolsa mágica de Ronald™!. Afortunadamente Ronald™ tiene muchos amigos, y entre ellos están Mick™ y Mack™, los M.C. Kids™ (a propósito se pronuncia "EmSi" Kids). Ronald™ los llamó para que le ayudaran a encontrar su bolsa mágica y ellos lo conseguirán! ¡Hurra!

El Hamburglar™ está escondido en uno de los seis países de McDonaldLand™. En la búsqueda de Hamburglar™ y la bolsa mágica de Ronald™, los M.C. Kids™ deben recoger cartas de rompecabezas y cuidarse de las locas criaturas enviadas por el Hamburglar™ para proteger su propiedad. ¡Deben darse prisa, antes de que sea demasiado tarde!.

CARGA DE MCDONALDLAND™

CASSETTE DEL COMMODORE 64

Desconecte todos los periféricos externos excepto la unidad de cassette y el monitor o el televisor. Encienda su Commodore 64. Coloque el cassette McDonaldLand™ en la unidad. Mantenga presionada una de las teclas "Shift" y pulse la tecla "Run Stop". Libere la tecla "Run Stop" y la tecla "Shift". Pulse PLAY en la unidad de cassette cuando se solicite. McDonaldLand™ se carga y se ejecuta automáticamente. El cassette no se debe sacar de la unidad mientras se está jugando McDonaldLand™.

DISQUETE DEL COMMODORE 64

Desconecte todos los periféricos externos excepto la unidad de disquete y el monitor o el televisor. Encienda la unidad de disquete y su Commodore 64. Inserte el disco en la unidad y cierre la puerta. Escriba LOAD "*", 8, 1 y pulse la tecla "RETURN". McDonaldLand™ se carga y se ejecuta automáticamente. El disco no se debe retirar de la unidad mientras se está jugando McDonaldLand™.

AMIGA Y ATARI ST

Si el ordenador está encendido, apáguelo. Espere por lo menos 30 segundos antes de encender nuevamente el ordenador. Este procedimiento elimina cualquier virus que esté presente y minimiza el riesgo de infectar y posiblemente destruir el disco de McDonaldLand™.

Inserte el disco de McDonaldLand™ en la unidad de disco interna del ordenador. El programa se carga y se ejecuta automáticamente. El disco no se debe retirar de la unidad mientras se está jugando McDonaldLand™ a menos que el ordenador tenga 1 MB (o más) de memoria.

TENGA EN CUENTA

McDonaldLand™ no se puede instalar en la unidad de disco duro de los ordenadores Amiga o Atari ST.

IBM PC Y COMPATIBLES

INSTALACION DEL JUEGO EN EL DISCO DURO DEL PC

Encienda el ordenador. Cuando aparezca "C>" en la línea de comandos, inserte el disco de McDonaldLand™ en la unidad de disco. Escriba "A:" y pulse la tecla "RETURN". Cuando aparezca "A>", escriba "INSTALL" en vez de "M.C. KIDS" y pulse "RETURN". Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla.

Tenga en cuenta que McDonaldLand™ no se puede jugar desde el disquete.

PROBLEMAS DE CARGA

En caso que no se pueda cargar **McDonaldLand™**, apague el ordenador y retire cualquier periférico externo, por ejemplo impresoras (no retire el monitor o el televisor) antes de repetir el procedimiento de carga.

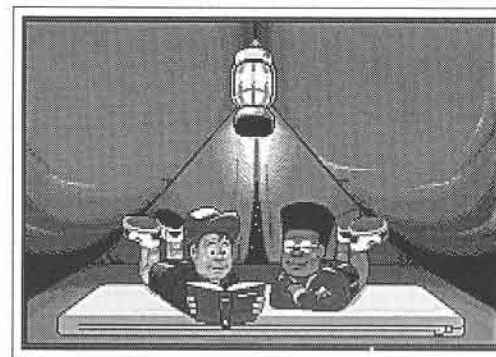
Si después de ejecutar el procedimiento anterior, el programa no carga, coloque el disquete o el cassette (no el paquete) en un sobre o empaque apropiado e identifíquelo con su nombre y dirección. Para ayudar al departamento de solución de problemas, suministre la mayor cantidad de detalles posible acerca de la configuración del equipo (no olvide los dispositivos de expansión de memoria RAM).

¡CONOCIENDO A MICK™ Y MACK™!

Mick™ y Mack™ se fueron a dormir y se transformaron por arte de magia en los M.C. Kids™. Son los amigos de Ronald™ y desean atrapar al Hamburglar™ tanto como usted!

MACK™

Es el mejor compañero de Mick™ y está ansioso de tener en sus manos la bolsa mágica de Ronald™.



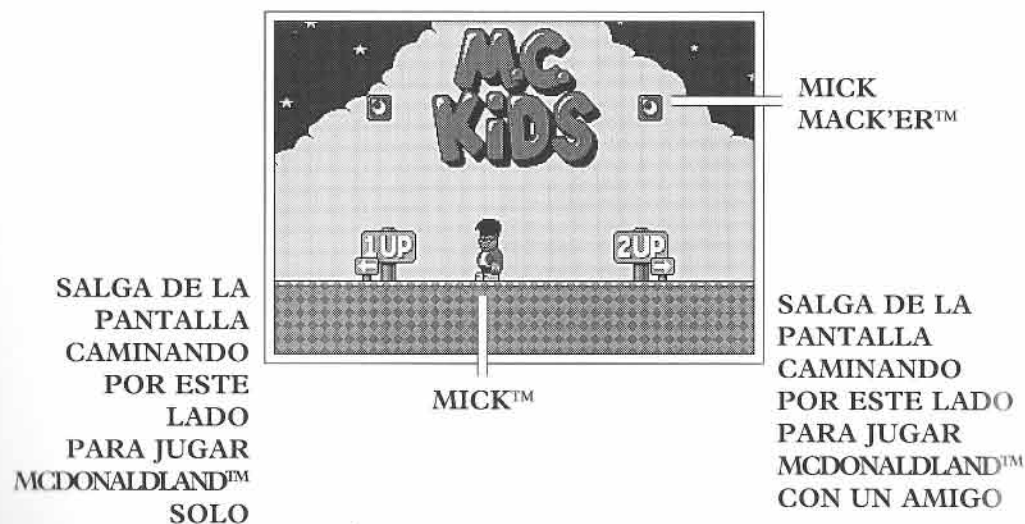
MICK™

Es el mejor compañero de Mack™ y le encanta divertirse en McDonaldLand™.

LA PANTALLA DE SELECCION DEL PERSONAJE

Después de cargar **McDonaldLand™**, pulse el botón de disparo del joystick para que aparezca la pantalla de selección del personaje. En esta pantalla se puede seleccionar para ser a **Mick™** o **Mack™**. Tenga en cuenta que los dos personajes no tienen las mismas ventajas. También en esta pantalla se pueden controlar con un joystick escoger si se va a jugar **McDonaldLand™** solo o acompañado de un amigo.

Mick™ y **Mack™** se pueden controlar con un joystick compatible que se conecta al puerto marcado con "PORT 2" en los ordenadores Commodore 64, "JOYSTICK 2" en los Amiga y "1" en los Atari ST. Los usuarios de IBM PCs y sistemas compatibles, pueden conectar el joystick al puerto usual.



Mueva el joystick a la izquierda o a la derecha para que **Mick™** y **Mack™** se desplacen en esas direcciones (figura 1). Esto sucede cuando están en la tierra, en el aire o en el agua. Cuando **Mick™** y **Mack™** se mueven en la tierra durante un segundo o dos comienzan a correr.

Empuje el joystick hacia arriba para que **Mick™** y **Mack™** salten en la dirección que se están desplazando (figura 2) y empújela hacia abajo para que se agachen, (figura 3).

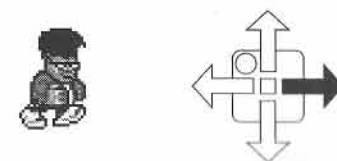


Figura 1: **Mick™** corre hacia la derecha

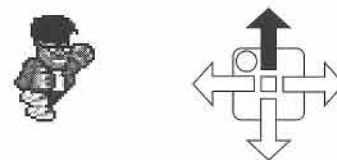


Figura 2: **Mick™** salta

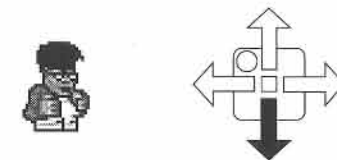


Figura 3: **Mick™** se agacha

EL MICK MACK'ER™

Cuando Mick™ lo toca se convierte en Mack™ y viceversa.

JUEGO DE UNA SOLA PERSONA

Cuando juega una sola persona, se puede controlar a Mick™ o Mack™. La selección depende de usted.

JUEGO ENTRE DOS PERSONAS

En un juego compartido, se seleccionan Mick™ y Mack™ en forma alterna pero se comparte todo. Cuando el personaje que se controla completa un nivel o pierde una vida, la otra persona inicia el juego controlando el personaje que tenía el compañero.

¡DISCULPENOS!

Si un amigo deja o llega durante el juego, hay que borrar y cargar **McDonaldLand™** e iniciar el proceso de selección nuevamente.

LA ESCENA ESTA LISTA

Una vez decidida la forma de jugar **McDonaldLand™**, el escenario está preparado con una historieta animada. Aparecen Mick™ y Mack™ en su tienda, leyendo las aventuras de Ronald McDonald™ (figura 4). Pulse el botón de disparo para saltar las secciones de la historieta.

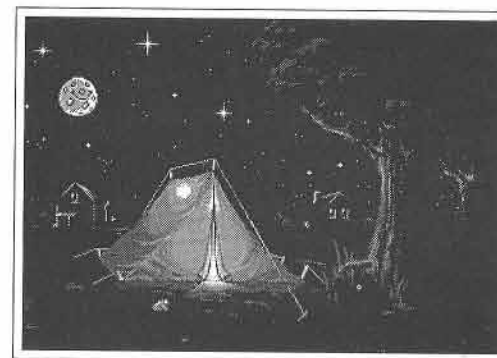


Figura 4: Mick™ y Mack™ están en su tienda leyendo las aventuras de Ronald™

¡COMENCEMOS!

Cada país tiene un personaje de **McDonaldLand™** asociado. Para pasar de un país a otro hay que completar los niveles y regresar las cartas del rompecabezas al personaje de **McDonaldLand™**. Cuando se llega por primera vez a un país, el personaje de **McDonaldLand™** dice el número de cartas que necesita recoger para pasar al siguiente país (figura 5). Cuando haya leído lo que el personaje tiene que decir, pulse el botón de disparo para continuar.

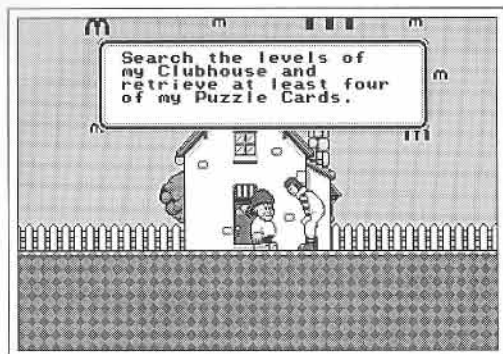


Figura 5: vemos a Ronald™ diciéndole a Mick™ el número de cartas que necesita recoger en el primer país: El Clubhouse de Ronald McDonald™

PANTALLA DEL MAPA

Mick™ y Mack™ se mueven dentro de los niveles del país en que están explorando por medio de mapas (figura 6). Empuje el joystick en la dirección del camino para llevar a Mick™ o Mack™ a la entrada del nivel más cercano o cruce de caminos. Cuando Mick™ o Mack™ estén en la parte superior de la entrada del nivel, pulse el botón de disparo para entrar.

Tenga en cuenta que si no se ha completado un nivel, no puede sobrepasarlo. Sin embargo, se puede regresar a uno ya completado tantas veces como se quiera. Nunca se sabe qué secretos (o incluso qué cartas del rompecabezas) se perdieron en la primera que se pasó por allí.

Tan pronto como se recogen las cartas del rompecabezas se des-tapan para revelar la cara del personaje del país de McDonaldLand™.

Figura 6: el mapa para el primer país: el Clubhouse de Ronald™



- 1 - PERSONAJE DE MICK™
- 2 - NOMBRE DEL PAIS
- 3 - NUMERO Y NOMBRE DEL NIVEL
- 4 - CARTAS REQUERIDAS DEL ROMPECABEZAS
- 5 - PERSONAJES MICK™ O MACK™ DISPONIBLES
- 6 - GOLDEN ARCHES™ RECOGIDOS
- 7 - ENTRADA DESDE UN NIVEL INCOMPLETO
- 8 - ENTRADA DESDE UN NIVEL FINALIZADO
- 9 - CARTAS DEL ROMPECABEZAS RECOGIDAS
- 10 - EL CAMINO

LOS MARAVILLOSOS MICK™ Y MACK™ SE MUEVEN

Es muy fácil aprender a controlar un M.C. Kid™ explorando un nivel pero lleva tiempo dominarlos. ¡Práctica!. Ya se sabe que Mick™ y Mack™ pueden correr, saltar y agacharse (véase la página 11). Pero ¿no notó que tienen otros trucos en la manga?

SALTOS

No solamente los M.C. Kids™ saltan en la dirección en que están avanzando (figura 7), pueden saltar más alto agachándose antes del salto (figura 8), también saltan más lejos y más alto cuando están corriendo (figura 9)!

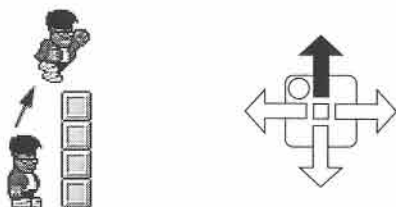


Figura 7: un salto normal

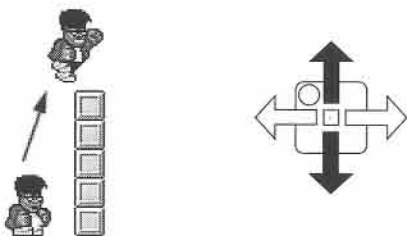


Figura 8: una salto agachado

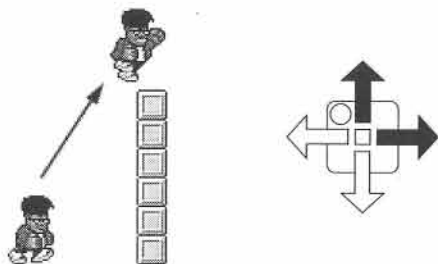


Figura 9: un salto corriendo

PARA COGER OBJETOS

Si un M.C. Kid™ está cerca de un objeto y lo tiene de frente (figura 10), o está parado encima de él y se agacha (figura 11), pulse el botón de disparo para cogerlo. Tenga cuidado al coger un bloque debajo de Mick™ o Mack™ en el aire - porque puede caer!. Hay momentos en que los M.C. Kids™ pueden recoger lodo o nieve (figura 12), esto se hace parándose encima de ellos antes de pulsar el botón de disparo.

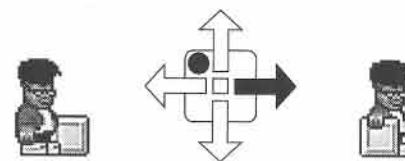


Figura 10: una forma de coger un objeto

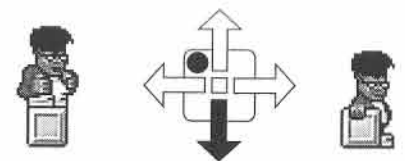


Figura 11: otra forma de coger un objeto



Figura 12: cogiendo nieve

PARA LANZAR OBJETOS

Los M.C. Kids™ pueden lanzar objetos hacia arriba (figura 13), abajo (figura 14) o en la dirección en que están avanzando (figura 15). Si están corriendo cuando lanzan el objeto (figura 16), el objeto avanza más que cuando están parados. Los M.C. Kids™ pueden lanzar lodo o nieve de la misma manera.



Figura 13: lanzando un objeto hacia arriba



Figura 14: lanzando un objeto hacia abajo



Figura 15: lanzando un objeto hacia la derecha, con un rebote para darle efecto

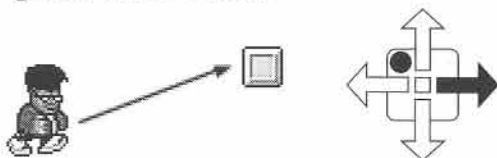


Figura 16: lanzando un objeto mientras se está corriendo

PARA EXCAVAR

Hay veces que los M.C. Kids™ tienen que EXCAVAR en la arena (figura 17). Cuando se pulsa el botón de disparo el M.C. Kid™ comienza a EXCAVAR en la dirección en que está avanzando. Para EXCAVAR hacia arriba o abajo, empuje el joystick en la dirección apropiada y pulse el botón de disparo (figura 18).

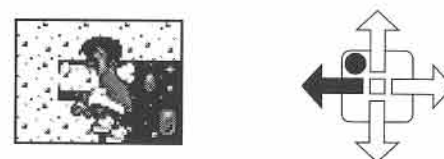


Figura 17: excavando hacia la izquierda en la arena

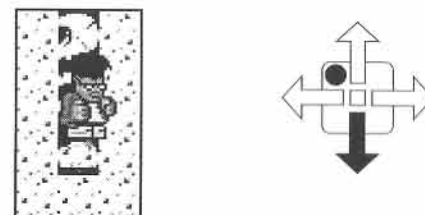


Figura 18: excavando hacia abajo en la arena

PARA NADAR

Si Mick™ o Mack™ caen al agua y hay algo sospechoso y peligroso al acecho, hay que moverse rápido!, porque se pierde el personaje, si cae en la parte inferior de la pantalla, así que hay que saltar, mantenerse a flote y salir del agua lo antes posible!.

LO QUE SE DEBE ESPERAR DURANTE UN NIVEL

Las cuatro quintas partes superiores de la pantalla corresponden al campo de juego y es donde tiene lugar la acción (figura 19). La parte inferior de la pantalla muestra los detalles importantes de Mick™ y Mack™, tales como el número de Golden Arches™ y cartas del rompecabezas recogidas.

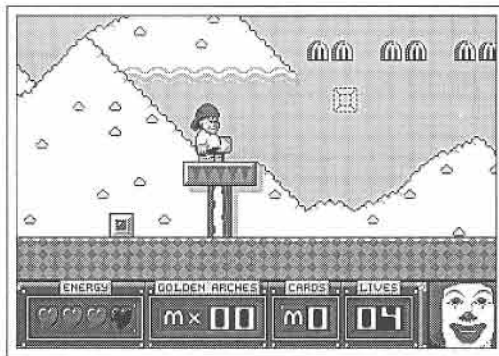


Figura 19: Mack™ comienza un nuevo nivel

Cuando comienza el juego se tienen cuatro Mick™s o Mack™s. Cada personaje comienza con tres corazones. Cuando Mick™ o Mack™ tocan una criatura, pierden un corazón y parpadean durante unos segundos. Durante este tiempo, el contacto con una criatura no tiene ningún efecto. Si Mick™ o Mack™ pierden sus corazones, el juego podrá continuar si quedan personajes. De lo contrario la búsqueda termina...por el momento. Vuelva a intentarlo!

Mick™ y Mack™ pueden tener hasta cuatro corazones. Los corazones se pueden obtener ejecutando Super-Shots (Súper tiros), por ejemplo, golpeando dos o más criaturas con un solo bloque, o cuando se golpean diez criaturas.

¡CHOCANDO LOS CINCO!

Cuando Mick™ y Mack™ finalizan un nivel por primera vez, o cuando completan un nivel encontrando todas las cartas del rompecabezas, se felicitan el uno al otro.

PAUSAS

Pulse la tecla "P" durante el juego para congelar la acción. Pulse la tecla "P" nuevamente para continuar con el juego.

FIN DEL JUEGO

Cuando se terminen los Mick™s y Mack™s, no se desespere. Se puede seguir jugando a partir del último país mostrado en el libro de Mick™ y Mack™. Simplemente pulse el botón de disparo cuando aparezca la pantalla "GAME OVER" (Fin del juego). Tenga en cuenta que las cartas del rompecabezas recogidas después de aparecer el libro, regresan a sus lugares de origen y se deben encontrar nuevamente.

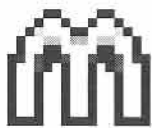
ELEMENTOS ESPECIALES

Cada nivel tiene por lo menos uno de los siguientes elementos. No los ignore, ¡recójalos!



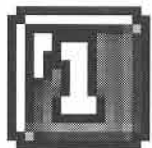
CARTAS DEL ROMPECABEZAS

Algunas están muy bien escondidas así que hay que tener paciencia y buscar arriba y abajo. No todas las cartas pertenecen al personaje, es decir, algunas veces es necesario visitar otros países para encontrarlas y completar el país que se está explorando. No es necesario recoger todas las cartas en un nivel, solamente las necesarias para pasar al otro país. Sin embargo, se reciben puntos extra cuando se recogen todas en un nivel. Hay 42 en total.



ARCOS DORADOS

Recoja 100 de éstos para jugar el nivel de bonificación especial donde se pueden ganar hasta 5 premios del tipo 1-Up.



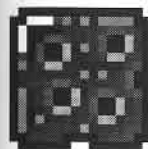
1-ARRIBA

Por cada uno que se consiga se obtiene un personaje M.C. Kids™ extra.



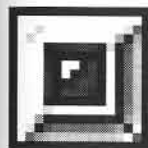
BLOQUE

Un bloque común que se puede lanzar a las criaturas para golpearlas.



BLOQUE POROSO

Son esenciales para cruzar lugares peligrosos, por ejemplo la lava. Los M.C. Kids™ no tienen control sobre estos bloques.



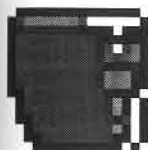
BLOQUE ESPECIAL

Cuando se lanzan o se colocan en una silueta que aparece en el cielo, los M.C. Kids™ los pueden utilizar para alcanzar rutas alternativas a través de los niveles.



SILUETA DE BLOQUE ESPECIAL

Sirven para colocar los bloques especiales allí.



BOTE

Se utiliza simplemente para cruzar el agua. Mick™ y Mack™ pueden coger un bote, colocarlo en el agua y saltar en él. Para hacerlo mover, empuje el joystick.

Para salir del bote, salte fuera - pero asegúrese que está en tierra firme!.

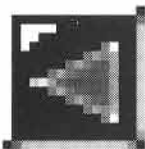
ESCENARIO ESPECIAL

Los siguientes elementos no se pueden seleccionar pero tienen sus usos.



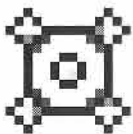
CREMALLERA

Cuando un M.C. Kid™ esté parado frente a una, pulse el botón de disparo para utilizarla.



TRAMPAS

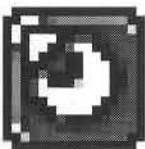
No toque estos bloques podridos, pues hacen regresar a Mick™ o Mack™ al principio del nivel.



OJIVA

Están ubicadas al final de algunas plataformas en el cielo. Atraviésela rápidamente para jugar en posición invertida!. El cielo se vuelve tierra y viceversa. Para

volver a cambiar de posición, vuela rápidamente para atravesarla.



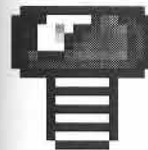
MICK MACK'ER™

Cuando se toca Mick™ se convierte en Mack™ y viceversa.



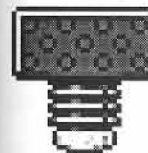
HOJAS

Funcionan como plataformas. Algunas permanecen estáticas en el aire, mientras que otras caen a tierra - utilícelas rápidamente!.



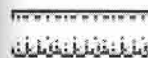
TRAMPOLIN

Cuando Mick™ o Mack™ saltan sobre él salen lanzados por los aires.



SUPER TRAMPOLIN

Una versión más grande y poderosa del trampolín, pero se necesita peso para activarlo, así que el M.C. Kid™ debe llevar bloques cuando salta sobre él.



PUENTE DE HIELO

Es muy resbaladizo y muy débil. Si Mick™ o Mack™ pasan sobre este puente con peso o se caen sobre él, se derrumba.



PUENTE DE FUEGO

Todo está bien - hasta que un M.C. Kid™ pone sus pies en él. El fuego se inicia de izquierda a derecha, así que a cruzar este puente tan rápido como se pueda!.



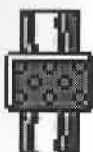
PUENTE QUE SE DERRUMBA

Algunos de los bloques en este puente se caen cuando Mick™ o Mack™ se paran sobre ellos.



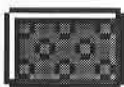
HUESOS

No se ven con frecuencia, pero cuando aparecen, no se pare o se desharán y caerán los pedazos.



ASCENSOR DE VIAJE

Únicamente funciona cuando Mick™ o Mack™ se paran sobre él.



ASCENSOR CONTINUO

Se mueve continuamente en círculo.



CINTA TRANSPORTADORA

Esto es lo más difícil de dominar. No se moverá hasta que Mick™ o Mack™ caminen sobre ella...pero en la dirección contraria a la que se quiere ir!



NUBES

Llevan a Mick™ y Mack™ por los cielos donde se encuentran escondidos los puntos de bonificación y otras cosas útiles.



LA META

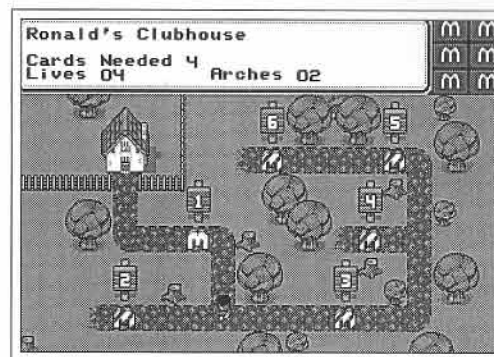
Al final de cada nivel hay una meta - una cuerda con un

Golden Arch™ que se mueva a través de la misma.

Para obtener puntos extra, que se utilizan al final de la búsqueda, Mick™ y Mack™ deben saltar sobre la meta y caer en el Golden Arch™. Cuanto más a la derecha se caiga, más alta es la bonificación. Cuando Mick™ y Mack™ saltan lo suficientemente a la derecha y caen en el Golden Arch™ reciben un bloque mágico que se utiliza en el nivel final de su búsqueda. Recuerde que únicamente hay una meta verdadera que tiene un Golden Arch™ que gira!.

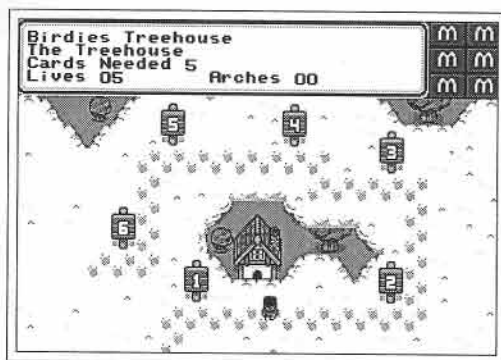
APENDICE UNO: LOS SEIS PAISES DE MCDONALDLAND™

A continuación se presenta una breve guía de los seis países de McDonaldLand™.



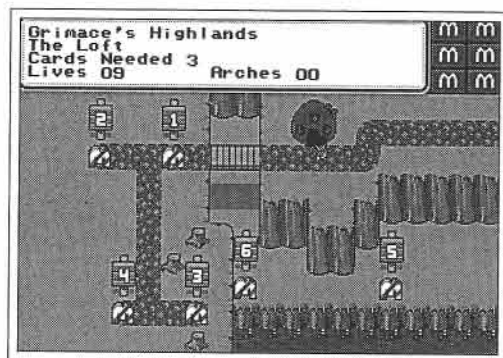
CLUBHOUSE DE RONALD™

Es el lugar en donde comienzan Mick™ y Mack™. Se necesita tener una buena cabeza para sobrepasar las copas de los árboles altos!



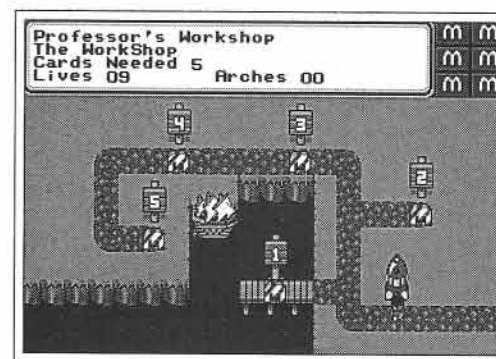
REFUGIO DE BIRDIE™

Pase a través de las nubes, montañas, frías cavernas y laberintos congelados. Cuidado con los carámbanos!.



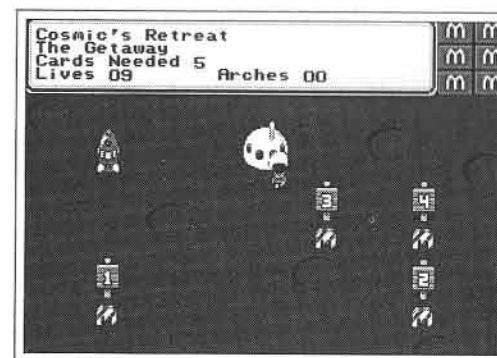
COLINAS DE GRIMACE™

Este país está lleno de acantilados y lagos. Cuidado con las cataratas.



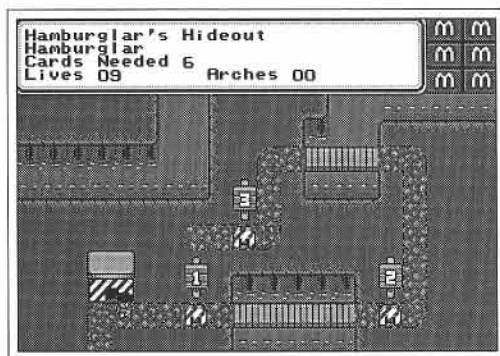
LABORATORIO DEL PROFESSOR™

Un bosque encantado y un barco donde la arena rodea todo. El Professor™ permite a Mick™ y Mack™ utilizar su último invento... dependiendo de las cartas del rompecabezas encontradas!.



REFUGIO DE COSMc™

Un paisaje lunar lleno de cavernas y túneles. ¡Cuidado! ¡la gravedad de la Luna no es tan fuerte como la de la Tierra!



ESCONDITE DE HAMBURGLAR™

Es un lugar lleno de volcanes de lava hirviendo que hay que cruzar. ¡No abuse de las máquinas en la lava ya que pueden dejar de funcionar! ¡La bolsa mágica de Ronald™ está ya casi en sus manos!

EL NIVEL DE BONIFICACIÓN

Cuando lo M.C. Kids™ han recogido 100 Golden Arches™, son llevados a un nivel secreto (y especial) de bonificación. En la parte superior del nivel de bonificación (figura 20) aparecen un Mick Mack'er y una cremallera. ¡Lo más importante son cuatro ascensores especiales que se activan durante un segundo, uno de ellos sube y éste es el que hay que utilizar! ¡Prepárese para saltar en otro de los ascensores especiales que sube si desea alcanzar la cima y ganar los 1-UPs!

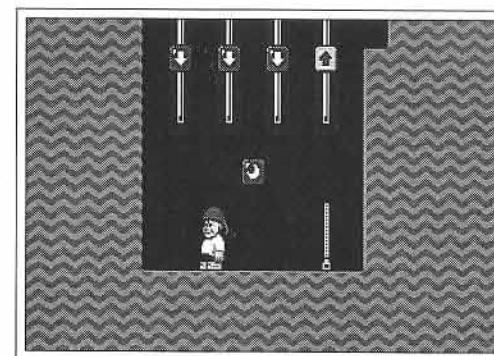


Figura 20: utilice los ascensores para alcanzar la cima del nivel de bonificación y ganar 1-UPs

APENDICE 2: LAS CRIATURAS DE MCDONALDLAND™

A continuación presentamos las criaturas que se encuentran en los seis países de McDonaldLand™.



GOFORIT

Esta loca criatura te mantendrá en movimiento ya que seguirá a un M.C. Kid™ donde quiera que vaya.



DRAGGIE

Se mueve despacio y parece débil, pero apresúrese a saltarlo.



ALBERT

Agita sus alas y trata de volar pero cae en el camino de Mick™ y Mack™



HANGING HARRY

Está colgado en los árboles, tenga cuidado o Harry lo cogerá por sorpresa.



FITCH

Es una hermosa flor peligrosa. Créalo o no, causa problemas.



PUTT

Cuidado con este pájaro, su ruta de vuelo es absurda.



GNASH

Cuidado con las aguas donde habita este pez, cuando se toca se pierde una vida.



SPLINTER

Es mejor dejar solo a este pequeño castor gruñón.



FINEOUS

Mantenga abiertos los ojos en las nubes ya que lo único que se ve del Fineous es su aleta.



FROGO

Es un pariente lejano de Goforit que resiste el frío, pero no un Super-Shot bien lanzado, así que tenga cuidado!.



SHNO-ZER

Es más peligroso de lo que parece, lanza bolas de nieve a los que están cerca.



DEE-THAW

Es un primo de Shno-zer y salta sobre los M.C. Kids™ cuando están cruzando la nieve, cuidado de no al reesbalarse.



I PSYCHO™

Este misterioso personaje habita en la nieve y no se debe tocar, pucs no se sabe...



JACK RABBID

Después de conocer este gracioso conejo, lo único que se desea es que desaparezca.



PROPBOT

Cuidado con el propulsor de este duro amiguito.



McMOOSE

No parece muy peligroso, pero cuando embiste retírese de su camino.



GERG

Sigue a los M.C. Kids™ a todas partes, inclusive en la arena, su verdadero hogar.



POKUMS

Estas estacas son muy afiladas, sáltelas con cuidado.



NERB

Fuera del volcán vuela y quema lo que toca.



KROME-DOME

Su coraza protectora nunca se detiene, dispárele con un Super-Shot!.



LEINAD

El conoce todos los movimientos de los M.C. Kids™, sus ojos están atentos a cualquier error.



WHIRLEE

Se encuentra en lo acantilados, tenga cuidado que no tire a los M.C. Kids™ al suelo.



FIZZIE

Cuando cruce el agua, tenga cuidado con este astuto pez que está listo a atacar.



NERRAD

Cuando un M.C. Kid™ cruce por su puente, Nerrad™ estará listo a quemarle los talones.



TYE

Cuando está fuera de la bolsa mágica, hay que acertarle más de una vez para aflojarlo.



MAGIC WAND

La magia de Ronald™ en acción, utilízela muchas veces, es segura!.

APENDICE TRES: CONSEJOS PARA EL JUEGO

Siempre trate de llevar bloques en sus manos.

Es posible atrapar un bloque una vez se ha lanzado - trate de hacerlo!

Cuando Mick™ o Mack™ son temporalmente invulnerables después de tocar una criatura, aproveche este breve periodo para atravesar los lugares peligrosos.

Si tiene problemas para encontrar las cartas del rompecabezas en un país, trate de visitar a su personaje McDonaldLand™ para que le dé algunos consejos útiles.

Hay muchos secretos por encontrar en McDonaldLand™ y - algunos están en lugares insospechados! no tema a la aventura.

¡PRECAUCION!

Los cassettes y disquetes son medios de almacenamiento magnético. No los exponga a los rayos X o a los campos magnéticos intensos ya que se pueden borrar los datos contenidos en ellos. No trate de hacer una copia de los datos contenidos en estos medios ya que se pueden destruir durante el proceso y también es una violación de las leyes de los derechos de copia. Virgin Games Ltd no acepta la responsabilidad por el incumplimiento de estas normas.

NOTAS:



1 COOL GAME, 2 COOL KIDS!



The following are trademarks of the McDonald's Corporation:
M.C. Kids, Ronald McDonald, Golden Arches, Mick, Mack, Hamburglar, Birdie The Early Bird, Grimace, Fry Guys, Fry Girls,
CosMc, The Professor, Ronald McDonald Children's Charities, and McDonaldland.

© 1992 McDonald's Corporation. © Virgin Games Ltd 1993.

Screen shots may be taken from a different version • Screenshots Können aus einer anderen Version stammen
I fotogrammi potrebbero essere presi da un'altra versione • Las imágenes se pueden Coger de una versión diferente

Virgin Games Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH.
Tel: (081) 960 2255. Fax: (081) 960 9900.