

# *INSTRUCTION MANUAL*





This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value.

Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

**This game is licensed by Nintendo®  
for play on the**



Nintendo and Nintendo Entertainment System  
are trademarks of Nintendo.

**The following are trademarks of McDonald's Corporation:**

M.C. Kids, Ronald, Ronald McDonald, Golden Arches, Mick, Mack, Hamburglar,  
Birdie the Early Bird, Grimace, Fry Kids, CosMc, The Professor and McDonaldland.

©1991 McDonald's Corporation. ©1991 Virgin Games, Inc.

All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

## **PRECAUTIONS**

- 1) Assurez-vous que votre console Nintendo Entertainment System est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.*
- 2) Ceci est un jeu de haute précision. Il doit ne pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.*
- 3) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.*
- 4) Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool*

# McDonaldland™

## TABLE DES MATIERES:

L'HISTOIRE .....	2
POUR COMMENCER LE JEU .....	3
LE BUT DU JEU .....	3
LES COMMANDES A LA MANETTE .....	5
L'ECRAN DE CONTRÔLE .....	9
LES OBJETS SPECIAUX .....	10
LES PERSONNAGES .....	20
LES 6 MONDES .....	28
LES NIVEAUX DE BONUS .....	32
CONSEILS, TRUCS & ASTUCES .....	33

## **L'HISTOIRE**

Alors qu'ils passaient la nuit sous une tente, Mick et Mack décidèrent de lire "les aventures de Ronald."

"Par une belle journée ensoleillée, Ronald McDonald fait des tours de magie. Soudain Hamburglar surgit et vole le Sac Magique de Ronald. Hamburglar le voleur, s'enfuit pour se cacher dans le monde de McDonaldland. Les M.C Kids doivent récupérer des Eléments d'un Puzzle dans chaque niveau. Ces Eléments de Puzzle mèneront les M.C Kids jusqu'à Hamburglar. Lorsqu'ils auront retrouvé Hamburglar, ils pourront ramener le Sac Magique à Ronald. Mais Hamburglar ne l'entend pas de cette oreille, il veut absolument garder le Sac Magique de Ronald. Il envoie aux M.C. Kids des vagues de créatures qui leur préparent des pièges. Les M.C. Kids doivent faire vite avant qu'il ne soit trop tard."

Après avoir lu cette histoire, Mick et Mack commencèrent à s'endormir. Soudain, ils se transformèrent par Magie en M.C. KIDS. Ils leur font donc retrouver Hamburglar et ramener le Sac Magique à Ronald pour qu'il retrouve son sourire.

## **POUR COMMENCER LE JEU**

Introduisez la cartouche McDonaldland™ dans votre console Nintendo Entertainment System, puis allumez votre console Nintendo. L'écran de Titre apparaît. Sur cet écran, vous pouvez choisir de jouer à 1 ou 2 joueurs. Si vous choisissez la partie à 1 joueur, vous pouvez jouer soit avec Mick soit avec Mack. Pour choisir entre Mick et Mack il faut faire les opérations suivantes:

Sur l'écran de TITRE, il faut taper avec la tête de votre KID un des deux signes Mick Mack'er.

Si vous dirigez Mick et que vous touchez l'un des carrés, vous vous transformerez en Mack.

Si vous dirigez Mack et que vous touchez l'un des carrés, vous vous transformerez en Mick.

Dirigez votre héros vers le bord gauche de l'Ecran si vous voulez faire une partie à 1 joueur. Dirigez votre héros vers le bord droit de l'écran si vous voulez faire une partie à 2 joueurs. Si vous appuyez sur le bouton START pendant l'écran de titre vous commencez automatiquement une partie à 1 joueur.

## **LE BUT DU JEU**

Pour compléter un monde et passer au monde suivant, il faut finir avec succès tous les niveaux qui composent le monde. Dans chaque monde vous devez retrouver un certain nombre d' ELEMENTS DE PUZZLE. Ces ELEMENTS DE PUZZLE sont des blocs avec la lettre M du logo McDONALD à l'intérieur. Pour pouvoir passer au monde suivant, vous devez donner les ELEMENTS DE PUZZLE que vous avez trouvé à un personnage McDonald précis. Au début de chaque monde, un personnage McDonald vous dira le nombre d'ELEMENTS DE PUZZLE que vous devez trouver pour passer au monde suivant.

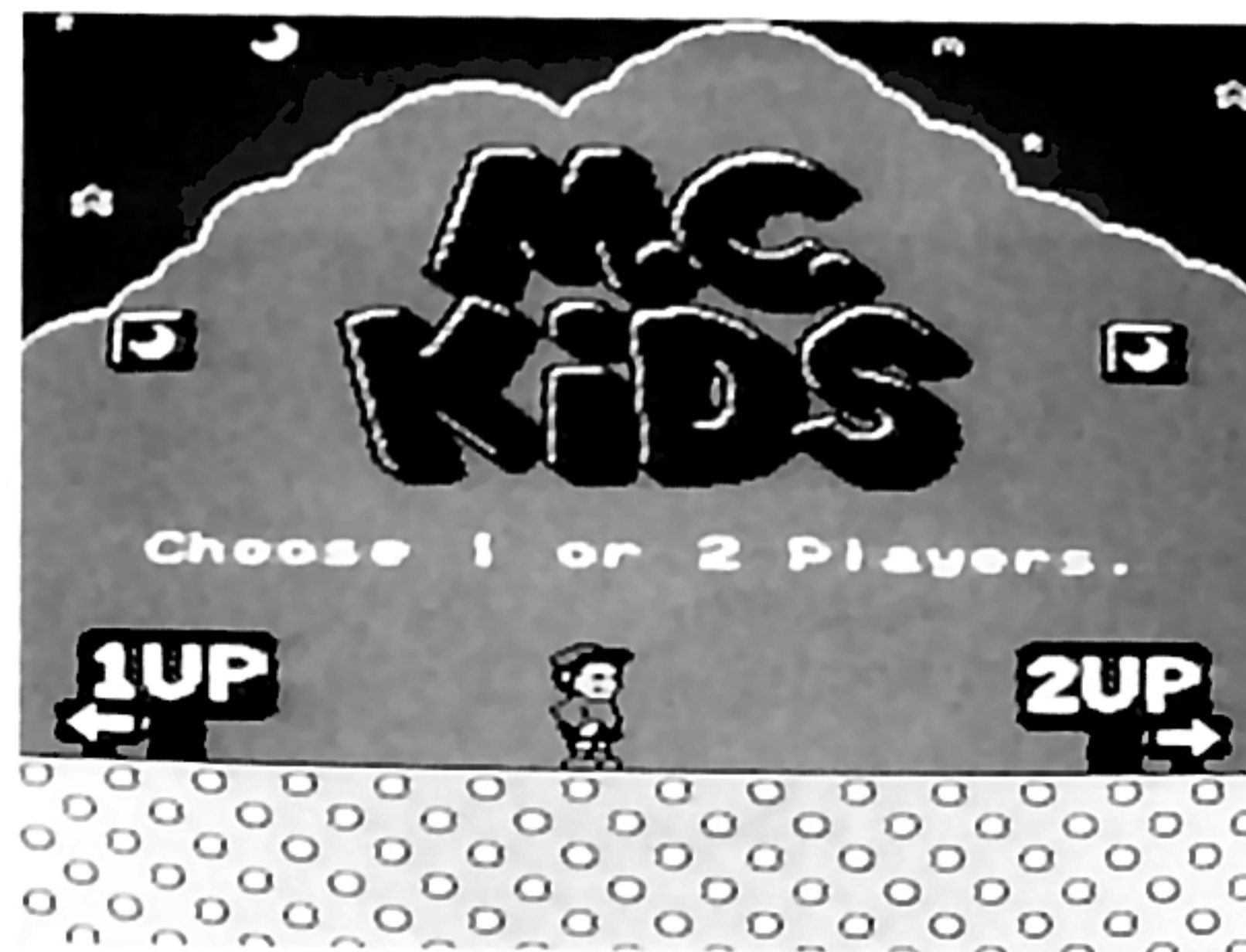
Il faut absolument retrouver Hamburglar avant qu'il n'utilise le Sac Magique de Ronald.

Le jeu commence par un résumé de l'histoire qui vous est raconté par Ronald McDonald. Ronald vous explique comment son Sac Magique a été volé par Hamburglar.

Le jeu commence au premier niveau du premier monde: Le Clubhouse de Ronald McDonald.

Pour PAUSER le jeu, appuyer sur le bouton START.

Vous pouvez quitter un niveau en cours, et recommencer une partie avec un nouveau personnage à n'importe quel moment. Pour cela, il faut appuyer sur le bouton START puis sur le bouton SELECT sur la manette de contrôle.



# LES COMMANDES A LA MANETTE

Les commandes qui permettent de contrôler les M.C. KIDS sont simples mais elles nécessitent un temps d'apprentissage.

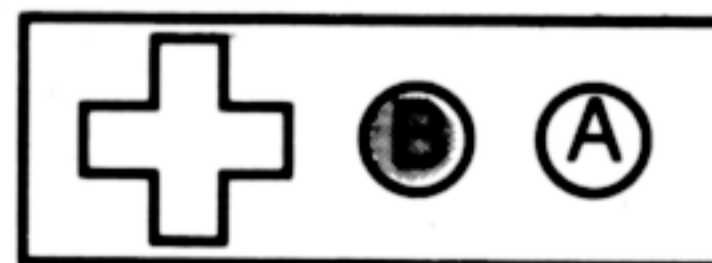
Il faudra donc vous entraîner afin de les maîtriser parfaitement. Sur la flèche de direction de la manette, si vous appuyez sur la gauche, votre héros (Mick ou Mack) se déplacera vers la gauche. Sur la flèche de direction de la manette, si vous appuyez sur la droite, votre héros se déplacera vers la droite. Ces 2 commandes fonctionnent toujours pendant le jeu. Elles fonctionnent aussi lorsque votre héros tombe ou saute.

## POUR PRENDRE UN OBJET

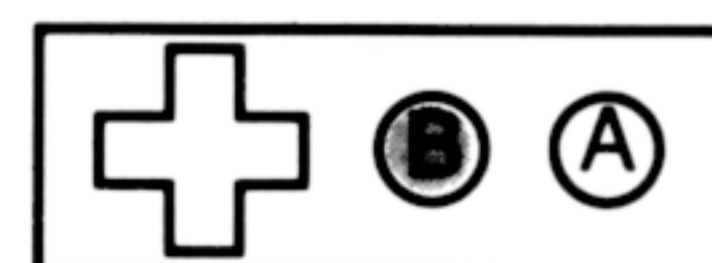
Vous pouvez prendre un objet en étant à côté de l'objet et en appuyant sur le bouton B. Vous pouvez ramasser un objet en étant au dessus de l'objet en vous baissant et en appuyant sur le bouton B.



Prendre un objet



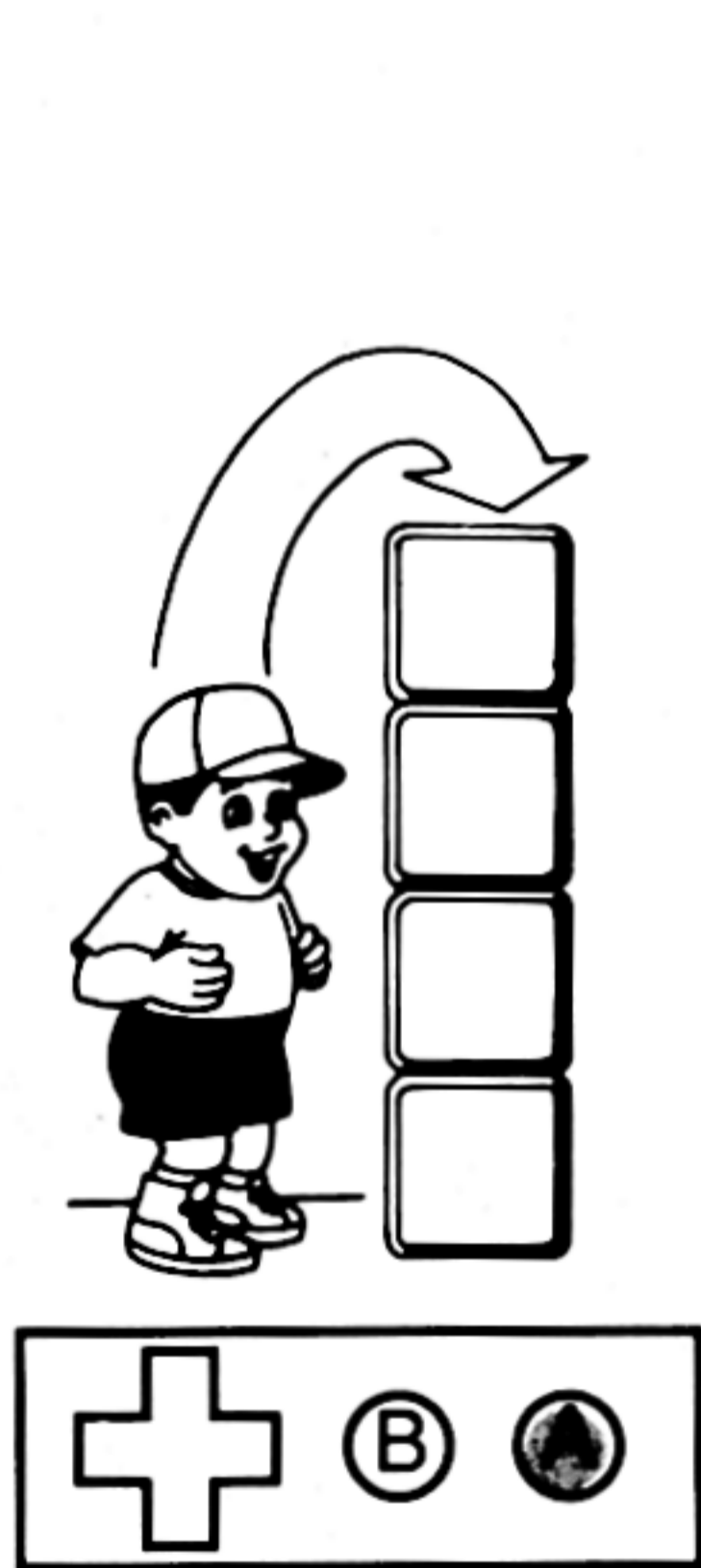
Ramasser un objet



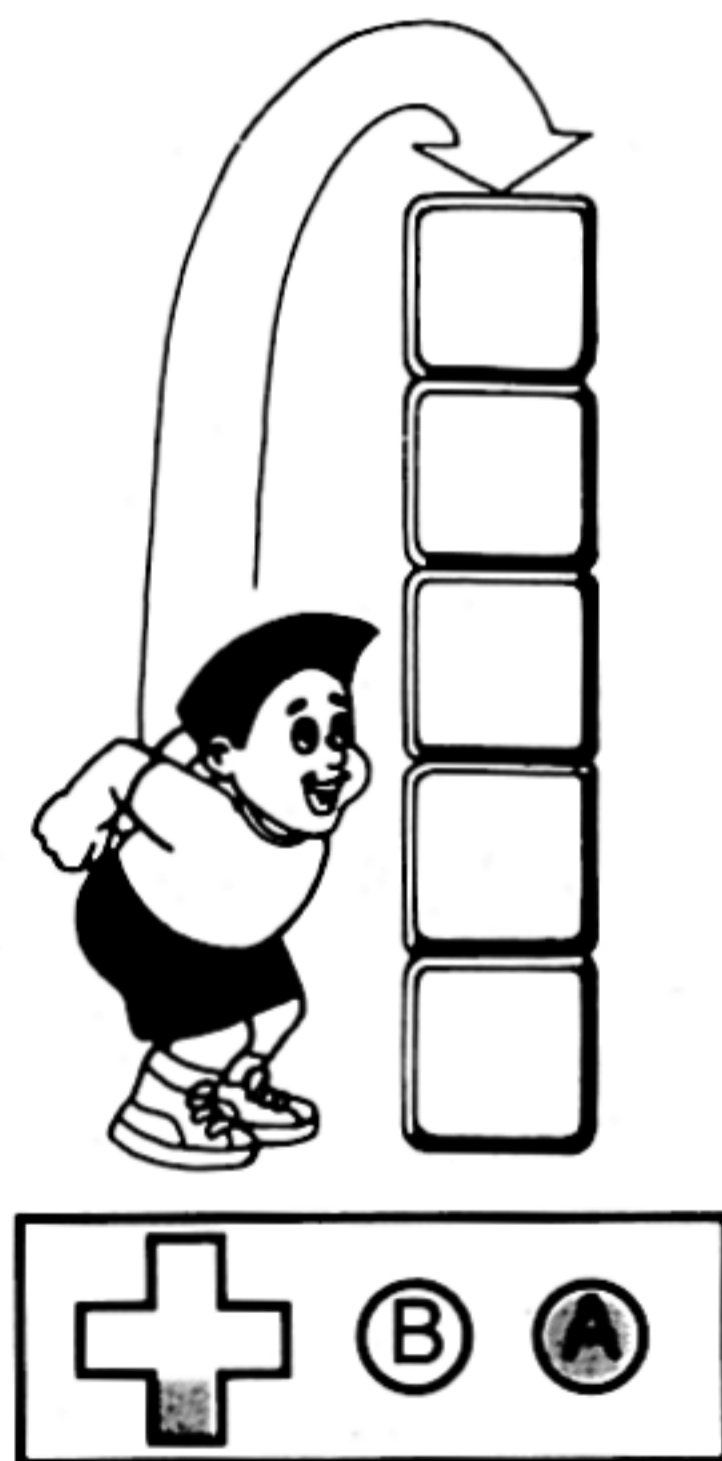
Ramasser des boules de neiges

# POUR SAUTER

Si vous appuyez sur le bouton A, vous sautez dans la direction vers laquelle votre héros est orienté (SAUT NORMAL). Si vous vous baissez juste avant de sauter, vous ferez un GRAND SAUT. Lorsque Mick et Mack courent, si vous appuyez sur le BOUTON A, ils effectueront un SUPER SAUT encore plus haut et plus loin que le grand saut.



Saut Normal



Grand Saut



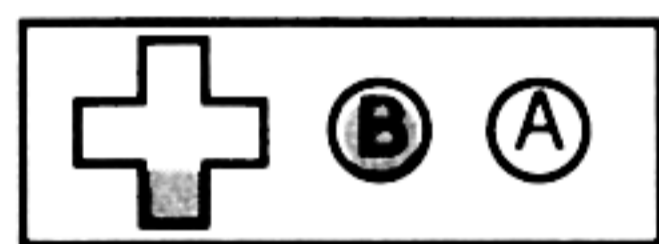
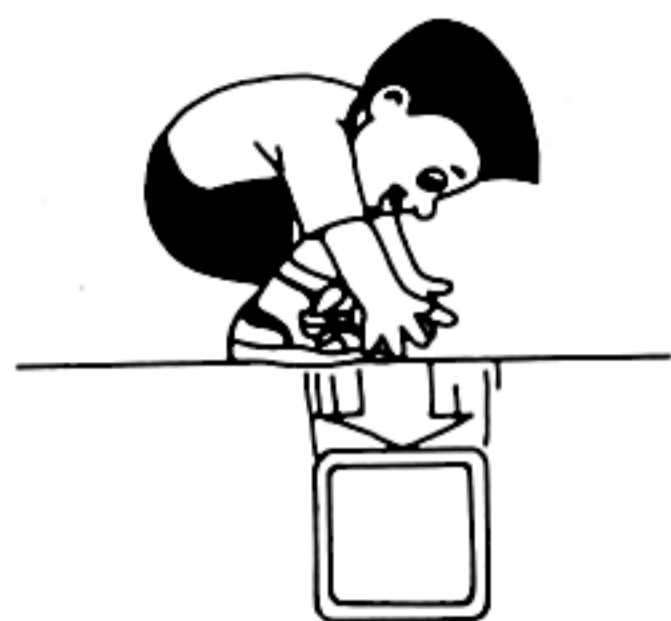
Super Saut



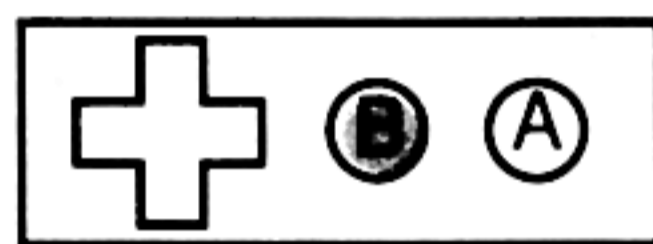
## POUR LANCER UN OBJET OU UN BLOC

Pour LANCER un objet ou un bloc, appuyez sur le BOUTON B de la manette. Pour lancer un objet ou un bloc tout droit vers le HAUT : il faut appuyer sur le BOUTON B et orienter la flèche de direction vers le HAUT en même temps. Pour remplir un bloc vide avec un carré, lancez votre carré en direction du bloc vide.

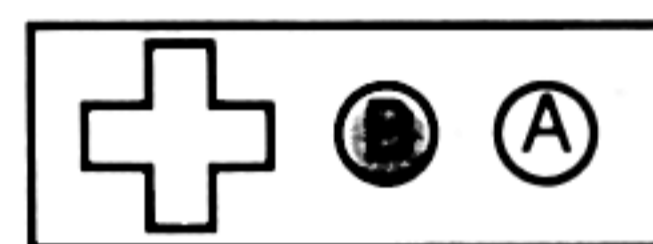
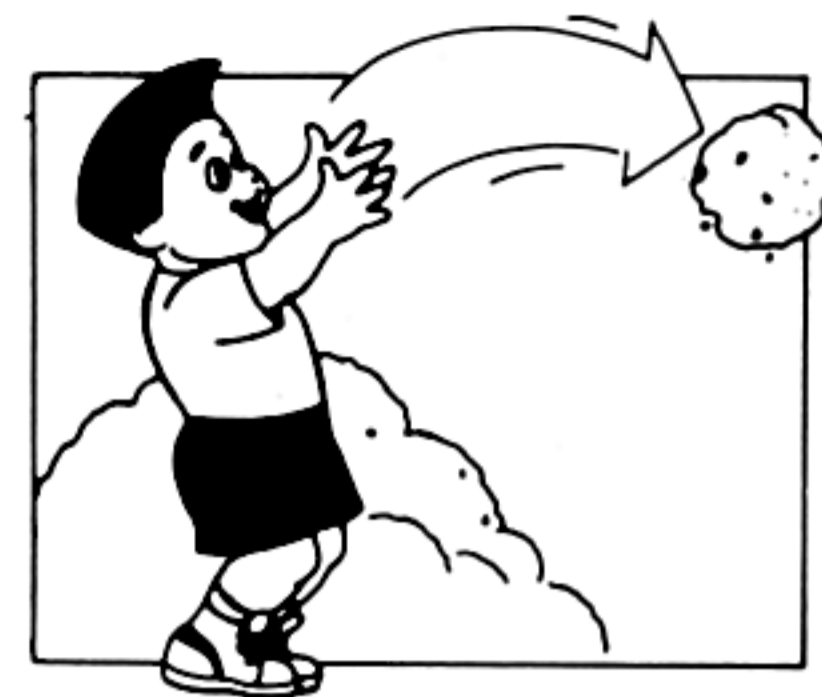
Pour lancer un objet tout droit vers le BAS : il faut appuyer sur le BOUTON B et orienter la flèche de direction vers le BAS en même temps.



Jeter vers le bas



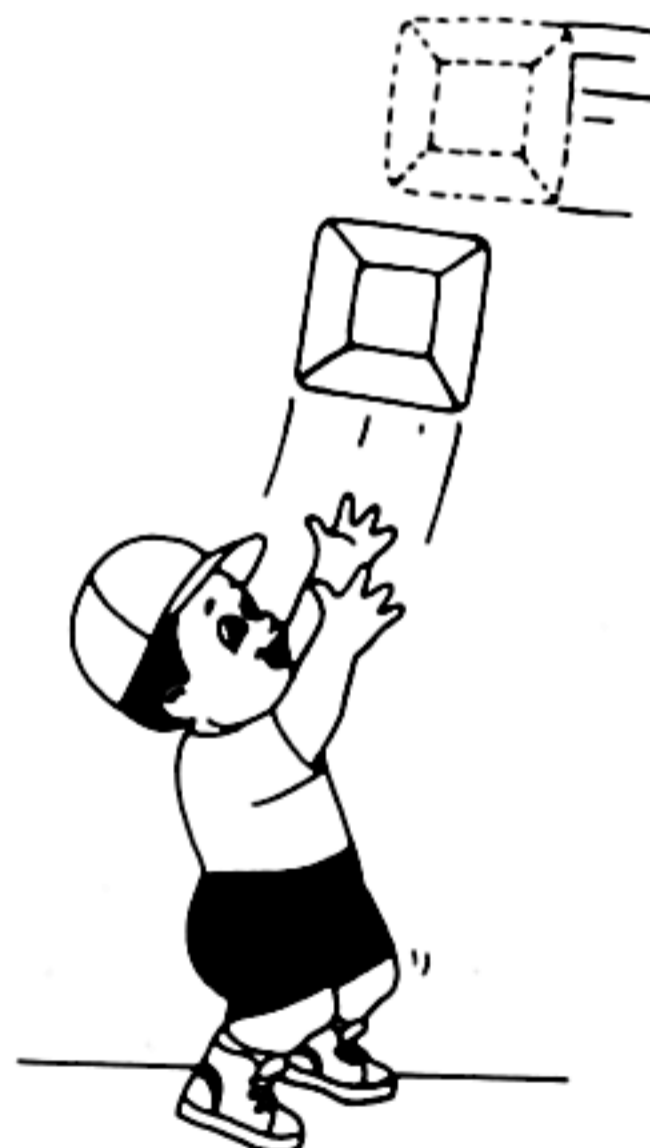
Jeter avec rebond



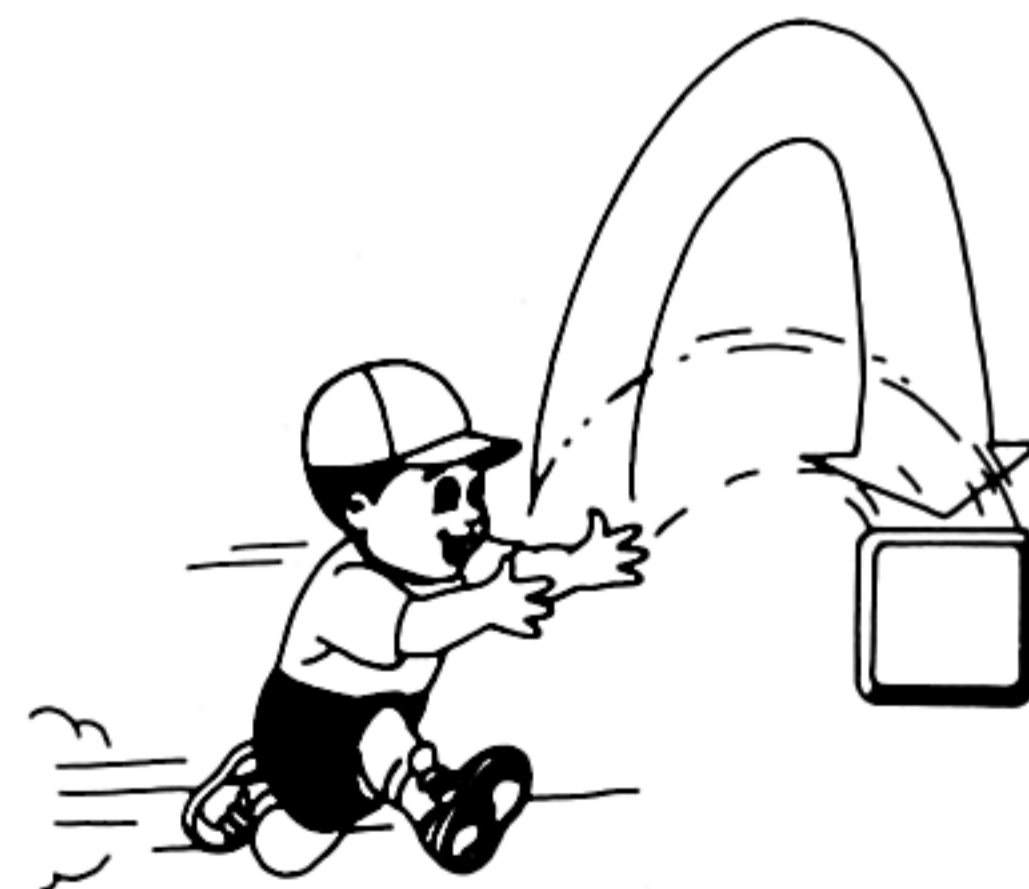
Jeter une boule de neige



Lancer vers le haut



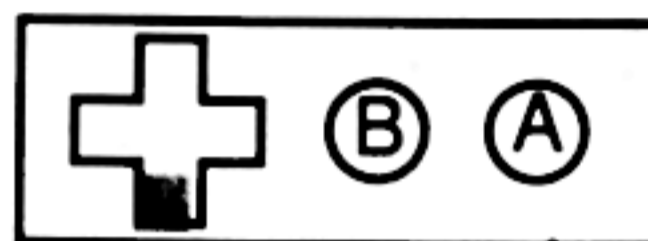
Remplir bloc



Lancer en courant

## POUR SE BAISSER

Pour se baisser, il faut appuyer vers le bas sur la flèche de direction de la manette. Si vous êtes au dessus d'un bloc ou d'un objet et que vous appuyez sur le BOUTON B, vous prendrez cet objet. Faites attention ! Si vous êtes suspendu en l'air au dessus d'un bloc et que vous prenez ce bloc, vous tomberez !



Se baisser

Lorsque vous commencez une partie vous possédez 4 vies de Mick ou de Mack. Chaque joueur commence le jeu avec 3 coeurs. Lorsque Mick ou Mack est touché par une créature, il perd un coeur. Lorsque vous perdez tous vos coeurs, vous perdez une vie. Une vie est visualisée par le signe L à l'écran. Lorsque Mick ou Mack sont touchés par une créature ennemie, ils perdent 1 coeur et clignotent pendant quelques secondes. Pendant qu'ils clignotent, Mick ou Mack ne peuvent être à nouveau touchés par une créature ennemie. Mais ATTENTION car cela ne dure que quelques secondes. Il faut donc utiliser le temps où vous êtes invincibles pour passer le piège. Pendant le jeu vous pouvez récupérer des coeurs. Pour récupérer des coeurs supplémentaires, il faut réussir des SUPERS COUPS. Par exemple: Si vous éliminez 2 ou plusieurs créatures avec le même bloc, c'est un SUPER COUP. Vous récupérez un coeur supplémentaire lorsque vous éliminez 10 créatures. Vous ne pouvez pas avoir plus de 4 coeurs pour une même vie. Lorsque vous débutez une partie, votre première vie possède 4 coeurs. Dès que vous perdez votre première vie, vous commencerez les vies suivantes avec seulement 3 coeurs. Vous pourrez alors récupérer des coeurs supplémentaires.

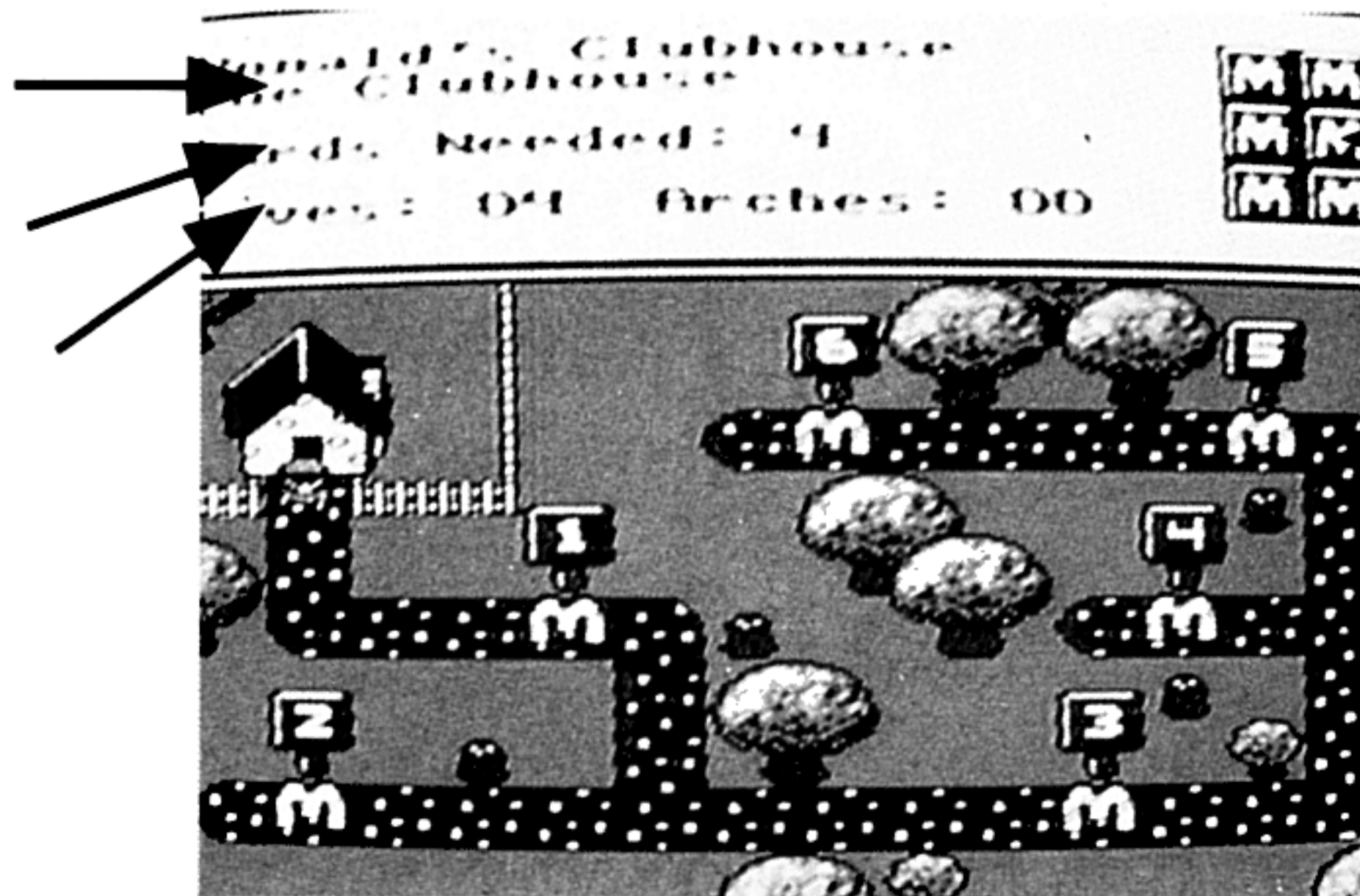
# L'ECRAN DE REFERENCE OU CARTE

Cet écran propose une carte du monde dans lequel vous évoluez. Cet écran comporte plusieurs informations importantes. Il vous indique combien d'ELEMENTS DE PUZZLES vous devez trouver pour passer au monde suivant. En haut à droite de l'écran, il y a un PUZZLE. A chaque fois que vous trouvez un ELEMENT DU PUZZLE, le PUZZLE commence à se constituer. Les blocs avec la lettre M du logo MACDONALD sont remplacés par un dessin. Lorsque vous avez trouvé tous les ELEMENTS DE PUZZLE nécessaires vous pourrez passer au monde suivant. Les chemins qui sont sur cette carte permettent à MICK ou MACK de se déplacer entre les différents niveaux d'un même monde. Pour rentrer dans un niveau, appuyez sur le BOUTON A lorsque vous êtes en face de L'ARCHE McDONALD en forme de M. Vous ne pouvez pas accéder au niveau suivant tant que vous n'avez pas franchi LA LIGNE DE FIN DE NIVEAU. Cette LIGNE DE FIN DE NIVEAU est décrite dans les pages suivantes. Vous pouvez revisiter un niveau que vous avez déjà visité aussi souvent que vous le voulez. Ainsi vous pourrez trouver un ELEMENT DE PUZZLE que vous avez oublié ou que vous n'avez pas trouvé lors de votre premier passage.

Nom du monde

Nom du niveau

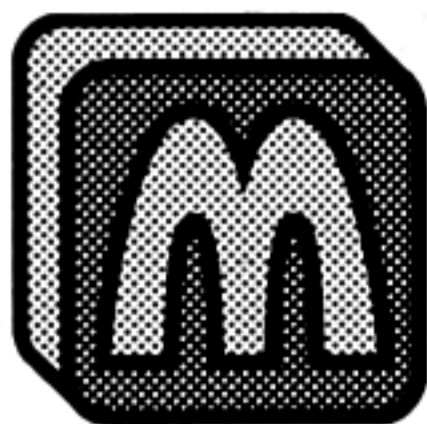
Éléments de  
Puzzles à  
trouver



Éléments de  
Puzzles se  
mettant en  
place

Chemin que  
Mick et Mack  
utilisent pour se  
déplacer dans  
un monde

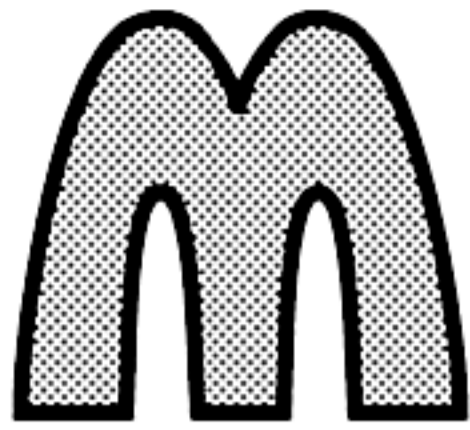
## LES OBJETS SPECIAUX



### LES ELEMENTS DE PUZZLES

Lorsque vous commencez un monde, le personnage McDonaldland vous indique le nombre d'ELEMENTS de PUZZLE que vous devez trouver. Ces ELEMENTS DE PUZZLE sont des blocs avec la lettre M du logo McDonald à l'intérieur.

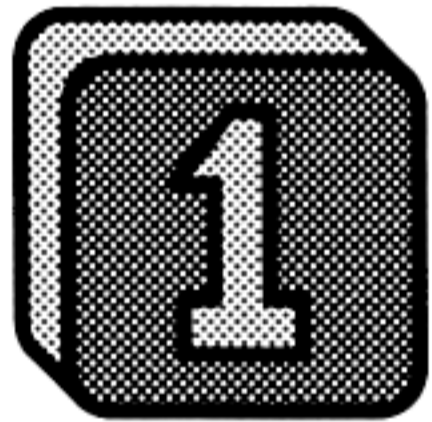
Dès que vous avez trouvé un ELEMENT DE PUZZLE il viendra s'afficher dans le PUZZLE qui se trouve en haut à droite de la carte du monde. ATTENTION, certains ELEMENTS de PUZZLE que vous allez trouver dans un monde serviront à résoudre le PUZZLE d'un autre monde. Par exemple, vous pouvez trouver un ELEMENT DE PUZZLE dans le deuxième monde qui vous servira pour résoudre le PUZZLE du troisième monde. Si vous avez des difficultés à trouver des ELEMENTS DE PUZZLE, allez rendre visite au personnage McDonald du monde dans lequel vous évoluez: Il vous donnera des conseils et des astuces pour vous aider. Il y a 42 ELEMENTS DE PUZZLE en tout.



## LES ARCHES

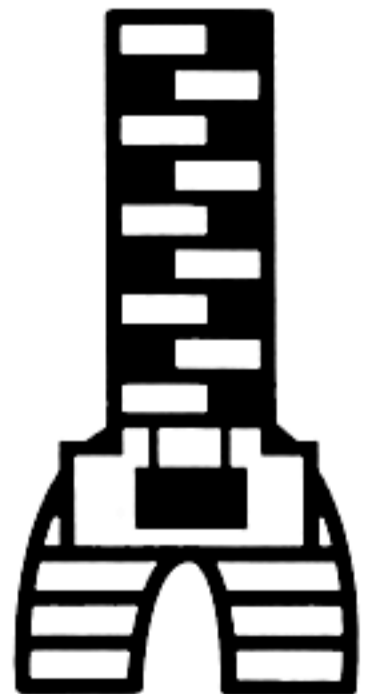
### McDONALD EN OR :

Collectez le plus D'ARCHES EN OR possible ! Si vous en collectez 100, vous pourrez accéder au niveau de Bonus. Dans le niveau de Bonus vous pourrez récupérer jusqu'à 5 vies gratuites.



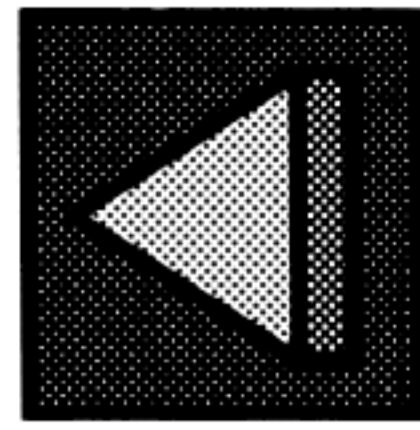
### 1-UP : (VIE GRATUITE)

Dès que vous voyez ce signe, il faut le prendre. Chaque 1-UP récupéré vous donnera une vie gratuite.



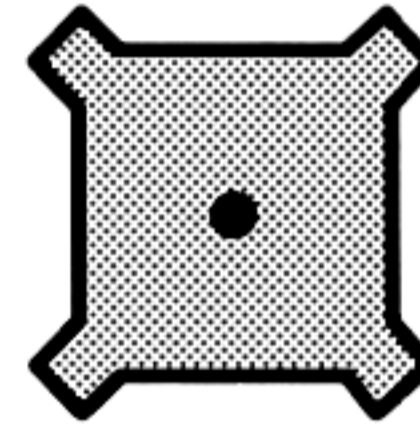
### ZIPPER :

Pour utiliser un ZIPPER, placez vous en face ou à côté du ZIPPER et appuyez sur le bouton B de la manette.



### BLOCS REVERSER :

Si vous touchez un BLOC REVERSER, Mick et Mack seront renvoyés en tournant au début du niveau.



### SPINNER : PLAQUE TOURNANTE

Au bout de certaines plates forme suspendues en l'air, vous trouverez des plaques tournantes appelées SPINNER. Lorsque Mick ou Mack utilisent ces plaques tournantes, ils se retrouvent de l'autre côté de la plate forme en sens inversé. Pour utiliser le SPINNER, il faut prendre son élan sur la plate forme puis marcher sur le SPINNER.

ATTENTION, cette manoeuvre ne fonctionne que si vous avez pris assez d'élan. Faites la même manoeuvre en sens inverse pour retrouver votre position normale.

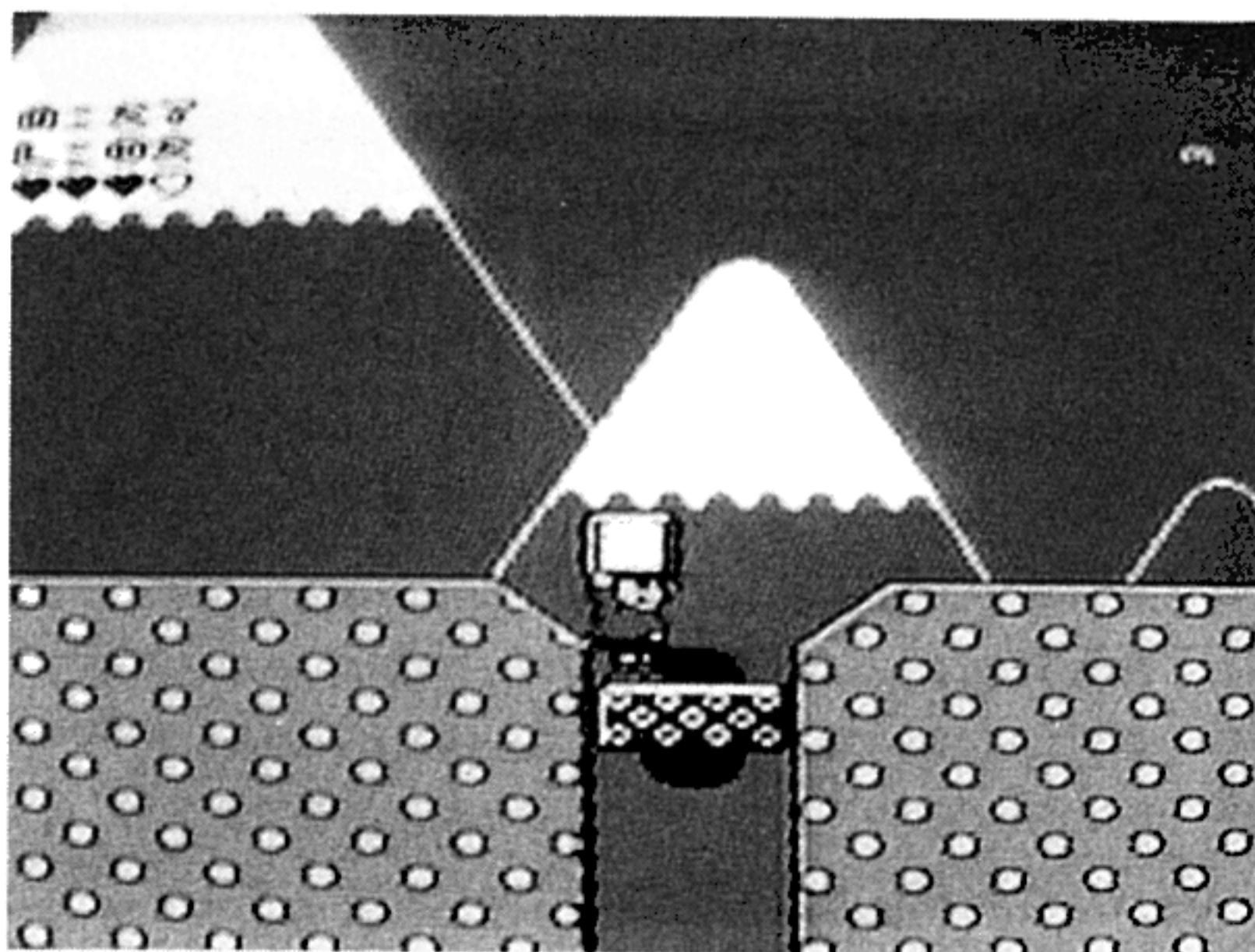
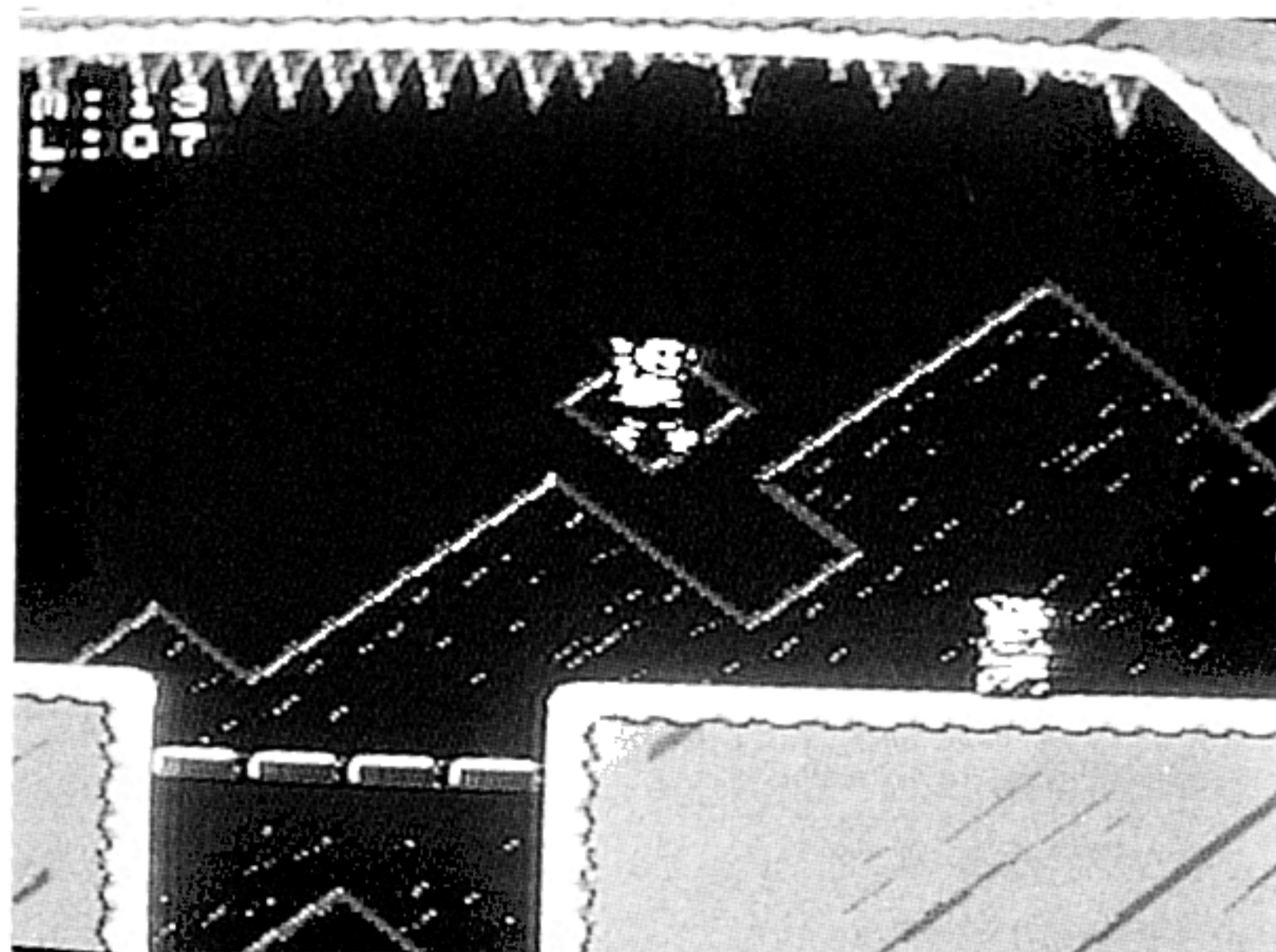


### MICK MACK'ER:

En touchant ce signe, vous pouvez changer de héros. Si vous êtes Mick vous devenez Mack et vice versa.

## LES SPRINGBOARDS- TREMPOLINES:

Il y a deux sortes de TREMPOLINES qui permettent à Mick et Mack de bondir plus haut. Vous devez sauter sur ces TRAMPOLINES pour les activer.



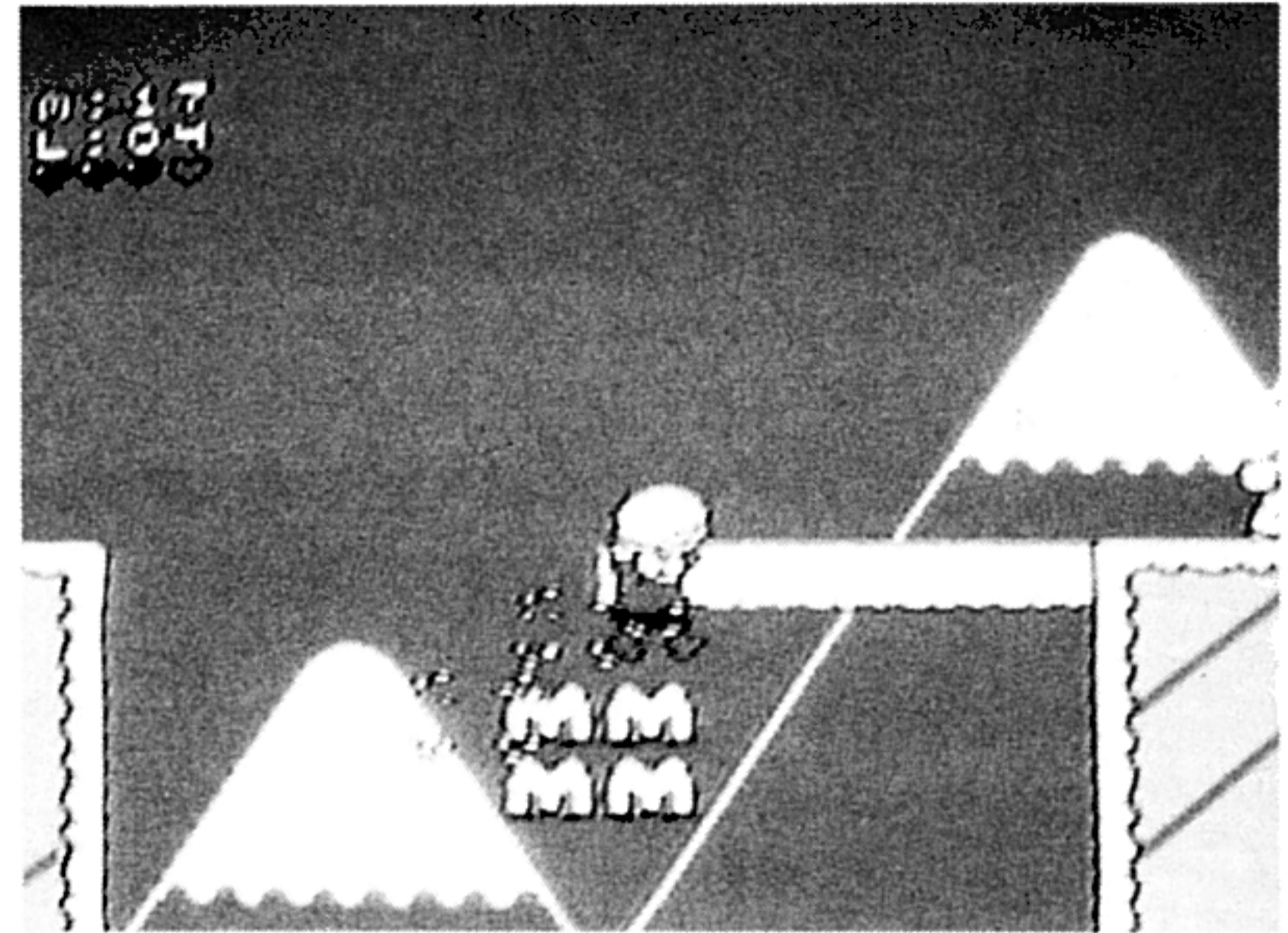
## LES SUPERS TRAMPOLINES :

Ce sont des TRAMPOLINES très larges. Pour les faire rebondir, il faudra porter un objet de poids.

# LES PONTS

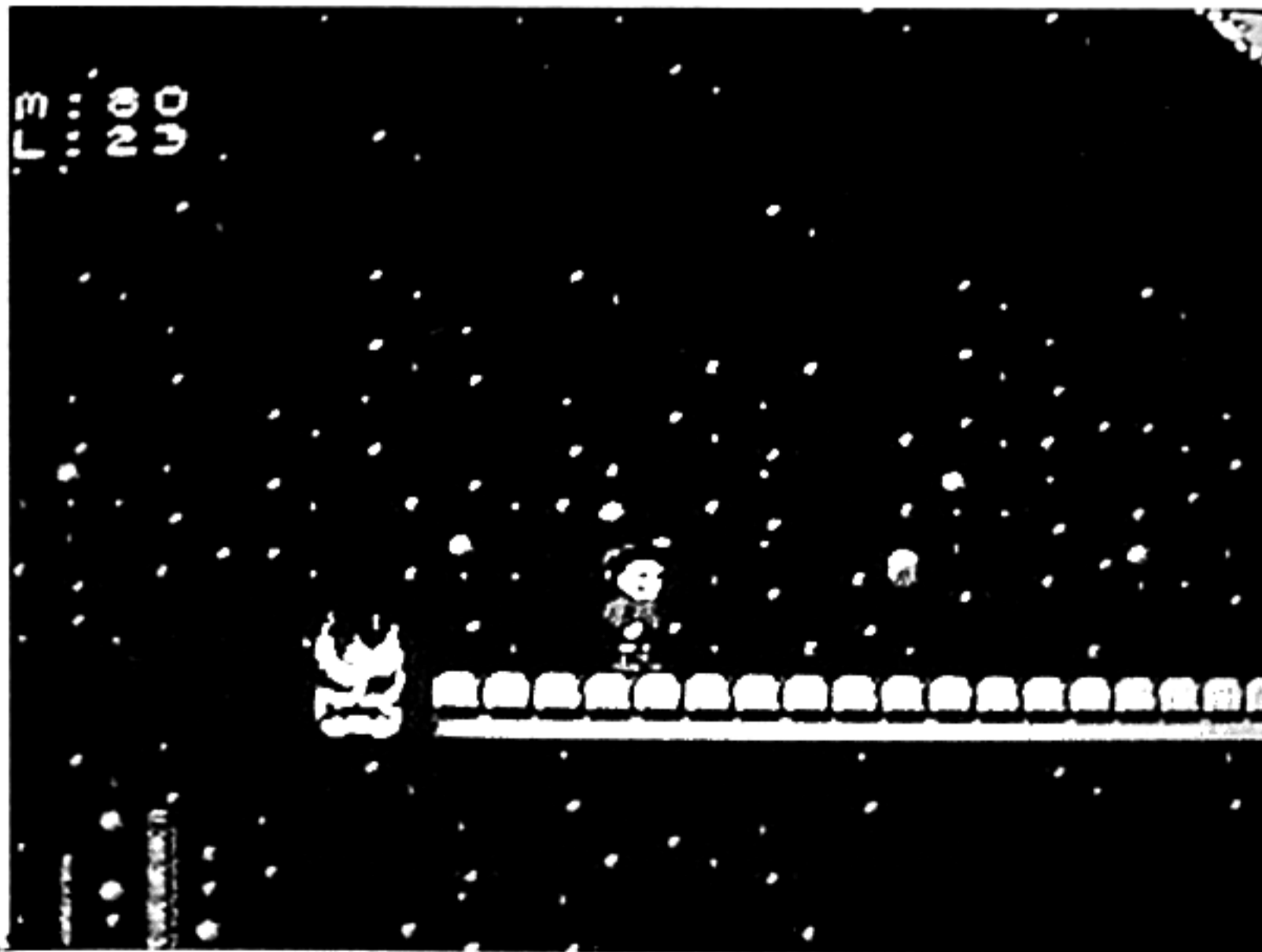
## LES PONTS DE GLACE :

Ces ponts sont recouverts de glace. Ils sont très glissants. ATTENTION, ces ponts de glaces sont très fragiles. Ils s'écroulent si vous les traversez en portant un objet ou si vous tombez dessus.



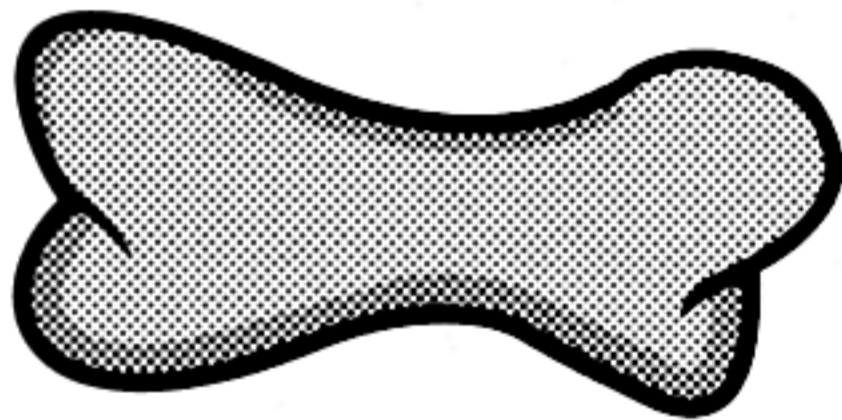
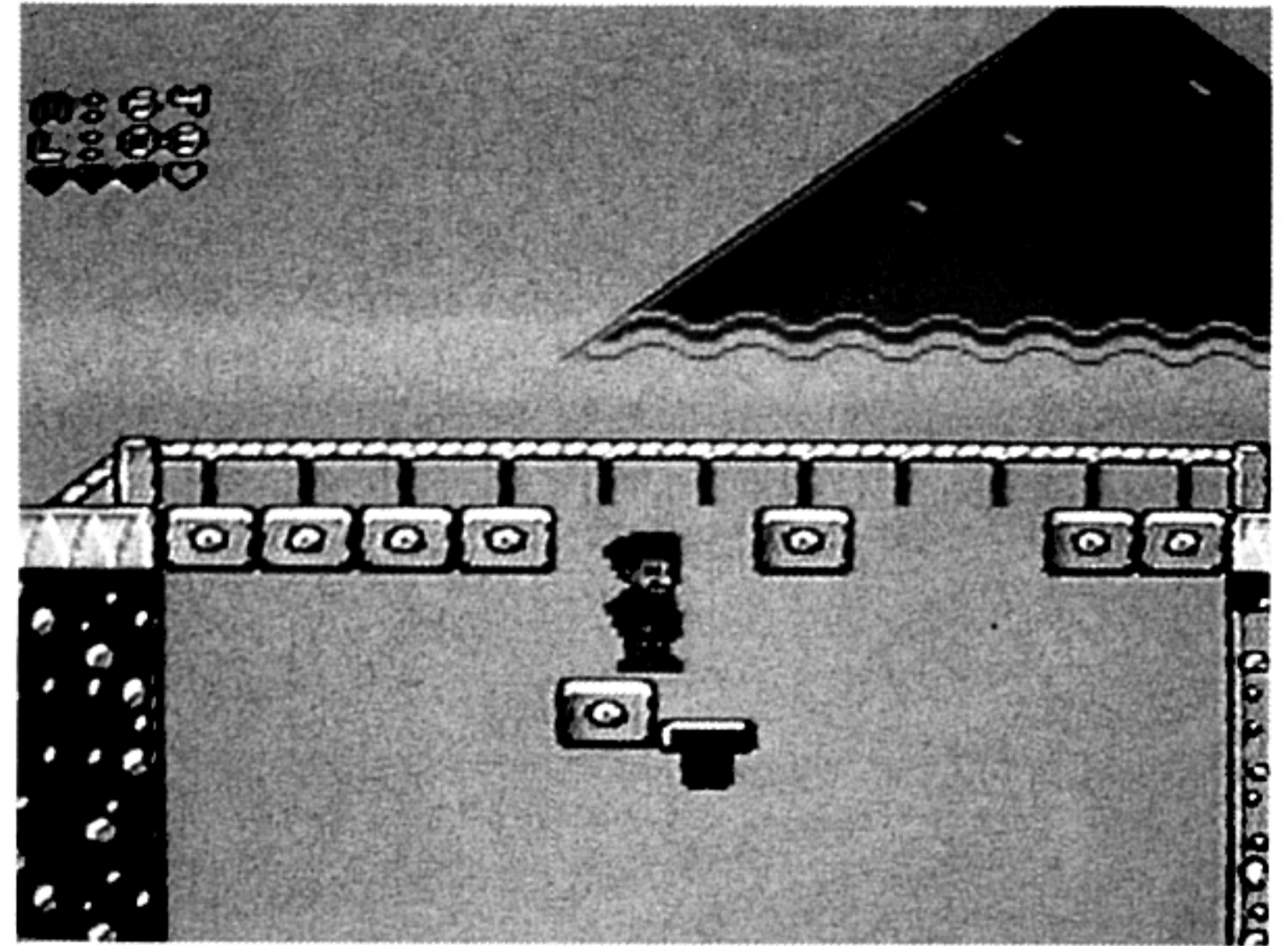
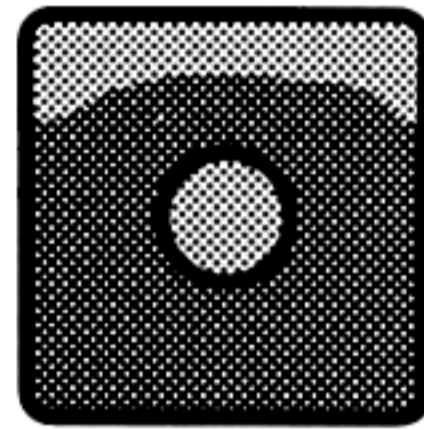
## LES PONTS DE FEUX :

Ces ponts semblent parfaitement normaux. Cependant dès que vous marchez dessus, ils commencent à brûler de la droite vers la gauche. Il faut donc courir vite avant que le feu ne vous touche.



## LES PONTS QUI S'ECROULENT :

Ces blocs forment un pont que vous devez traverser. Lorsque vous marchez sur ce pont, certains blocs tombent.

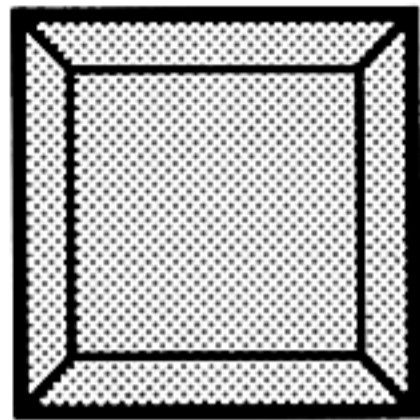


## LES OS :

Les OS se trouvent uniquement dans certains mondes que les M.C Kids traversent. Si vous marchez vite, vous pourrez les utiliser plus d'une fois, mais si vous n'allez pas assez vite, ils s'émiettent et tombent.



# LES OBJETS QUE LES M.C KIDS PEUVENT LANCER

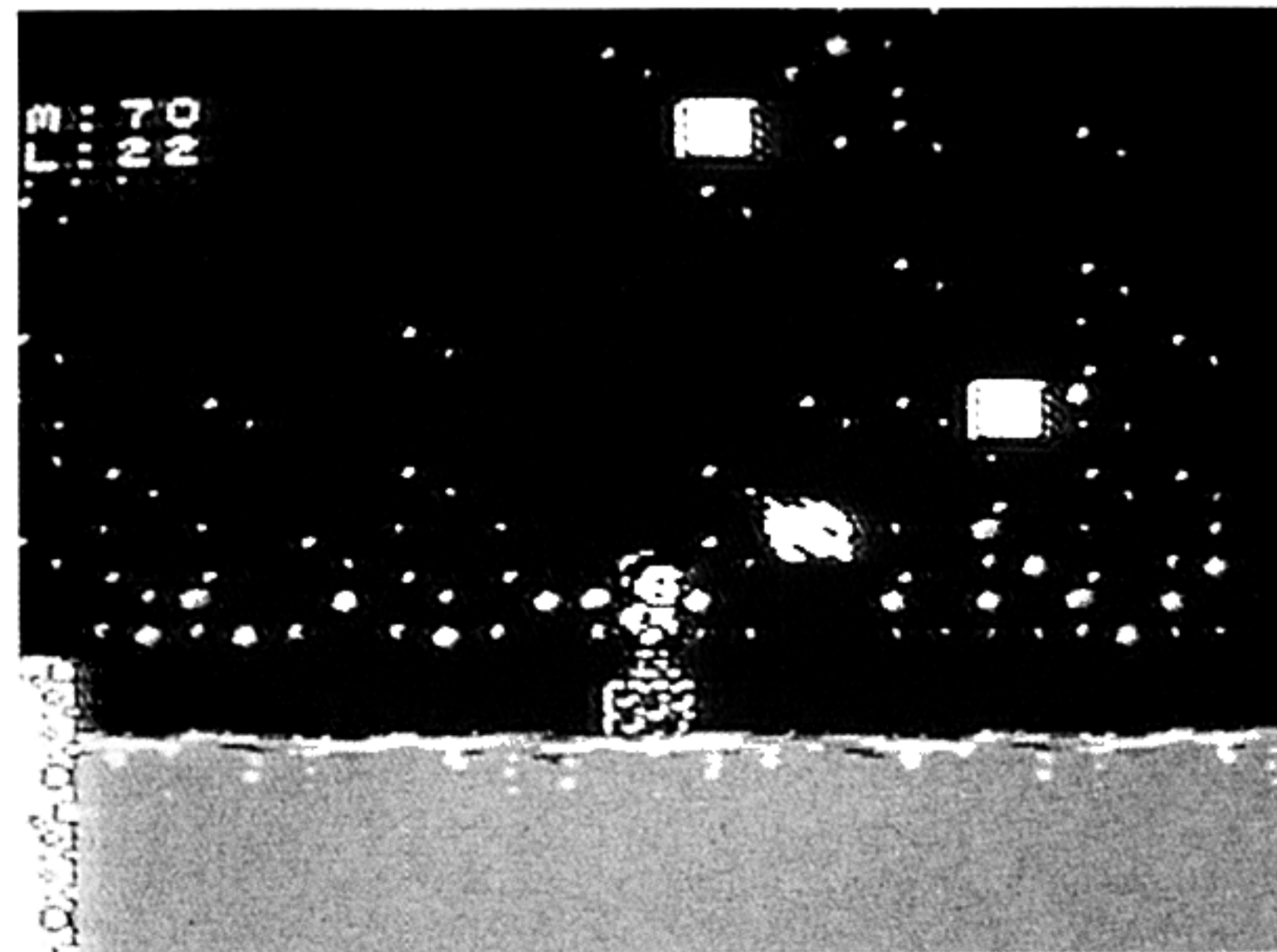
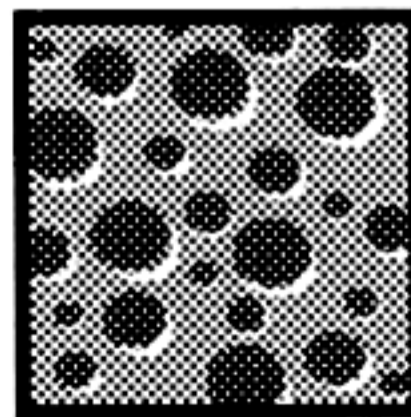


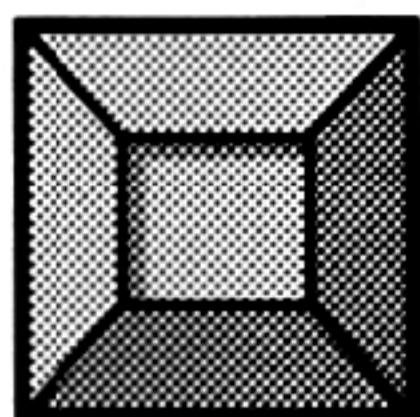
## LES BLOCS :

Les M.C. Kids trouveront ces blocs dans plusieurs endroits. Ils sont très utiles.

## LES BLOCS POREUX :

Ces blocs sont nécessaires pour franchir des sections compliquées, comme la lave. Lorsque Mick et Mack utilisent ces blocs poreux, ils ne peuvent pas contrôler la direction vers laquelle les blocs poreux vont flotter !





### **LES BLOCS A REMPLIR :**

Ces blocs sont des objets que Mick et Mack peuvent utiliser pour se créer des nouveaux chemins dans les niveaux.

### **LE SABLE :**

A certains endroits, il ya aura du sable qui bloque la route que Mick et Mack doivent emprunter. Pour passer ce blocage, ils devront creuser dans le sable en appuyant sur le BOUTON B de la manette.

### **LA NEIGE :**

Lorsque les M.C. Kids sont près d'un tas de neige, ils peuvent prendre de la neige et lancer une boule de neige sur des créatures ennemies. Pour prendre de la neige, il faut appuyer sur le BOUTON B de la manette.

### **LE BATEAU :**

Le bateau est indispensable lorsque Mick et Mack veulent traverser des zones d'eau. Pour utiliser le bateau, il faut en ramasser un, puis le jeter dans l'eau et ensuite sauter dans le bateau. Il arrive parfois que certains bateaux flottent déjà sur l'eau. Dans ce cas il vous suffira de sauter dans le bateau. Lorsque vous êtes dans le bateau, vous pouvez diriger le bateau en orientant la flèche de direction vers la droite ou vers la gauche. Pour sortir du bateau, il suffit de sauter sur la terre ferme.

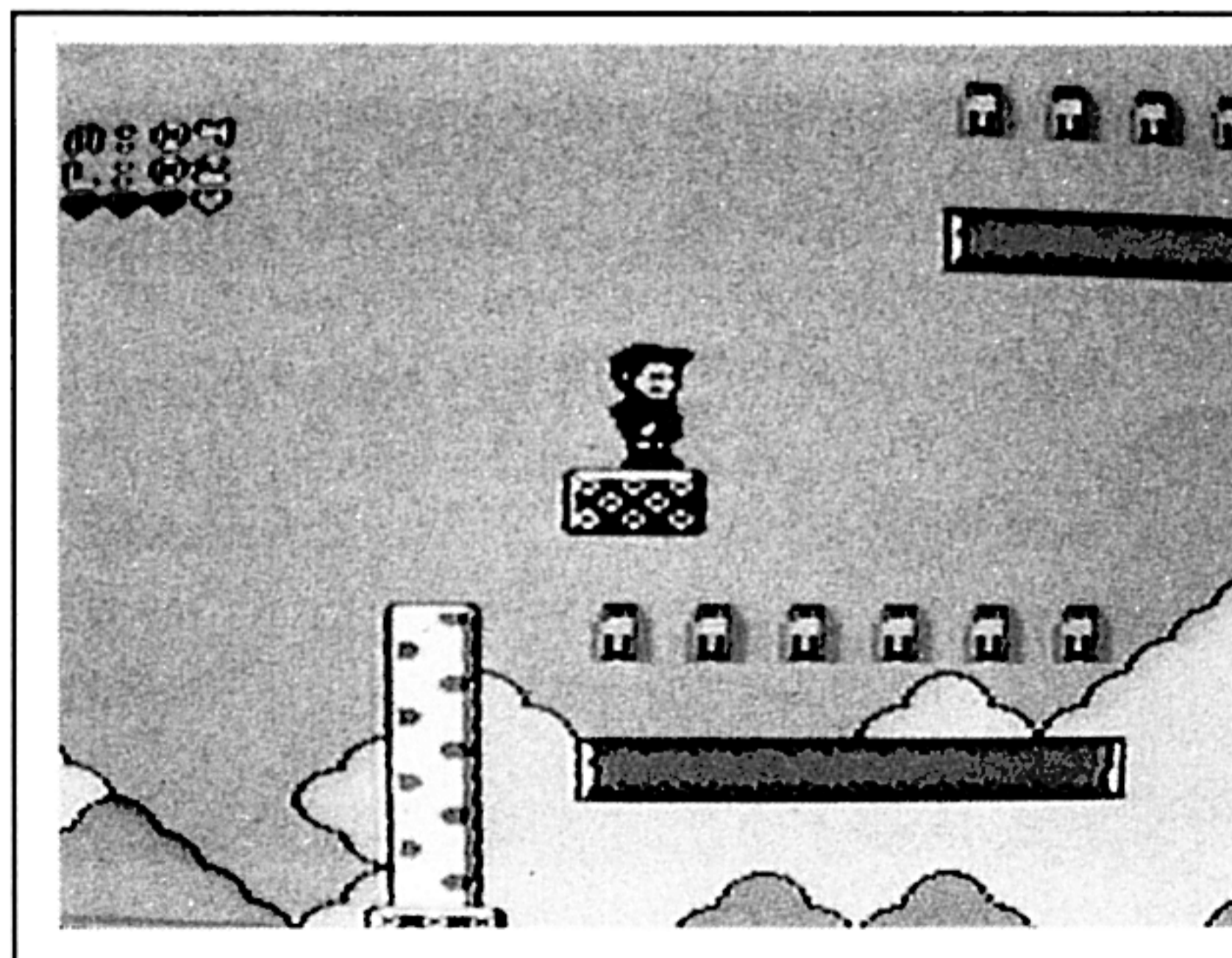
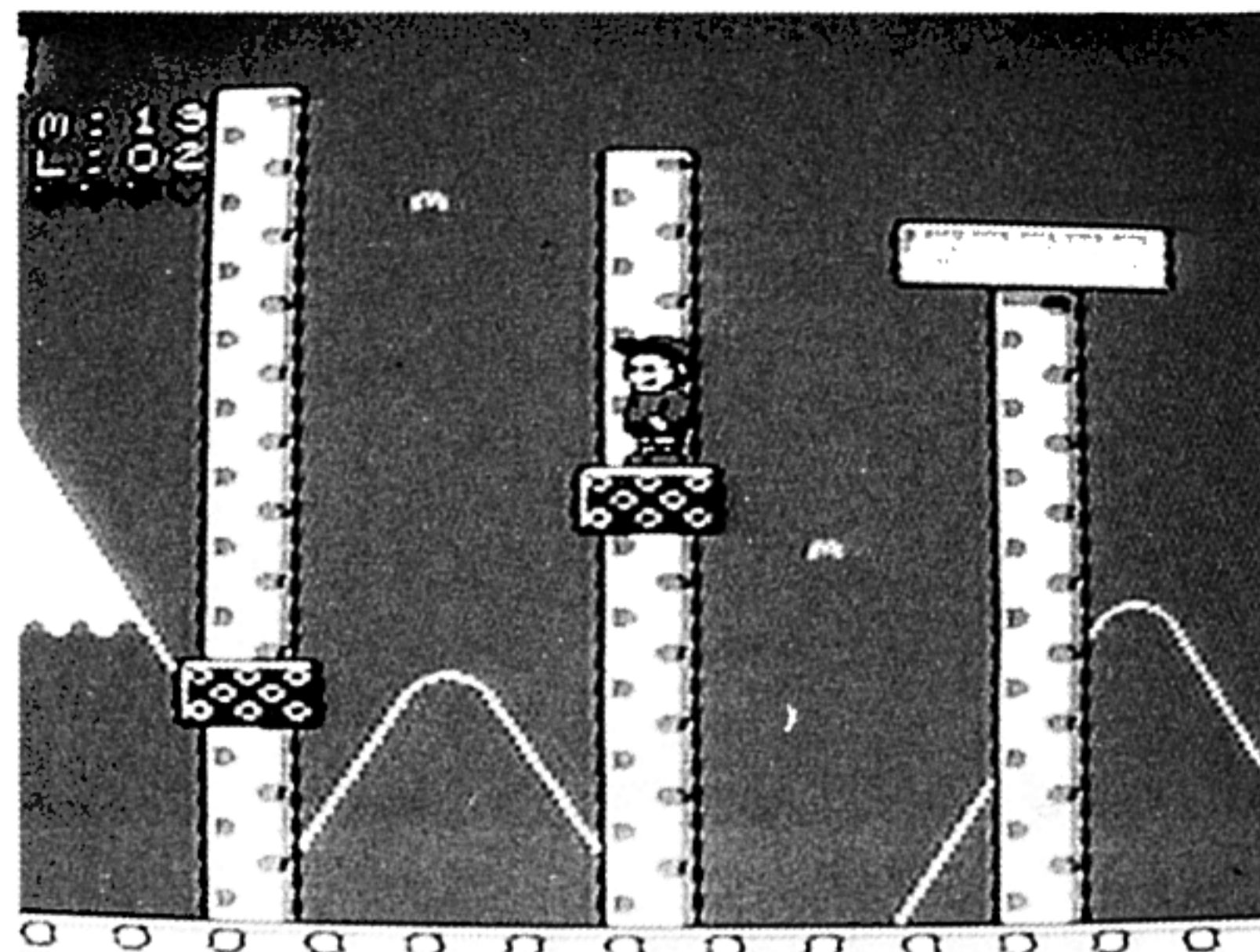


## LES ASCENSEURS

Il y a quatre sortes d'ASCENSEURS que Mick et Mack peuvent utiliser.

### LES ASCENSEURS DE DEPLACEMENT :

Ces ascenseurs ne fonctionnent que lorsque Mick et Mack sont dessus. Lorsqu'ils sautent dessus, l'ascenseur commence à bouger. Lorsqu'ils sautent de l'ascenseur, il s'arrête.

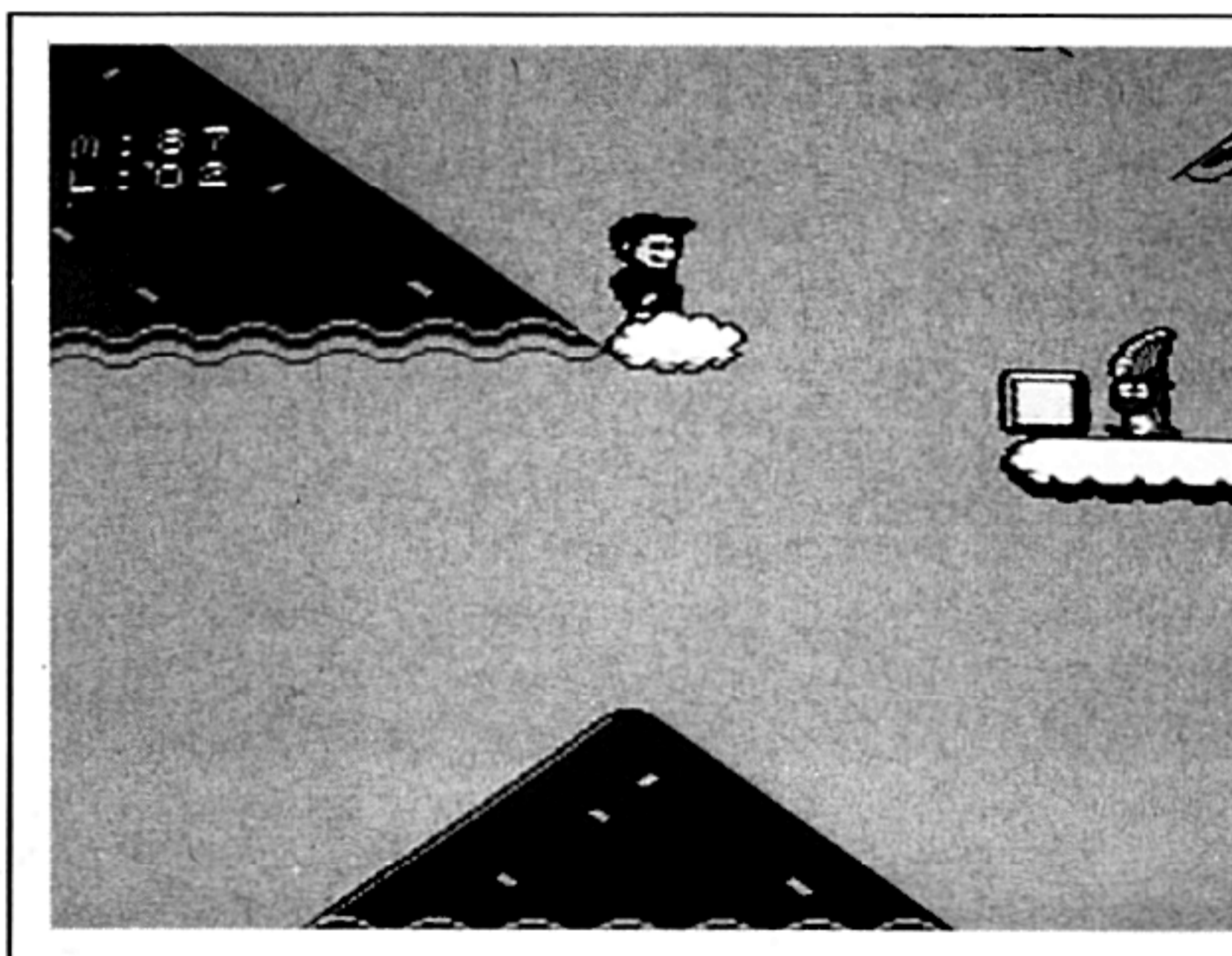
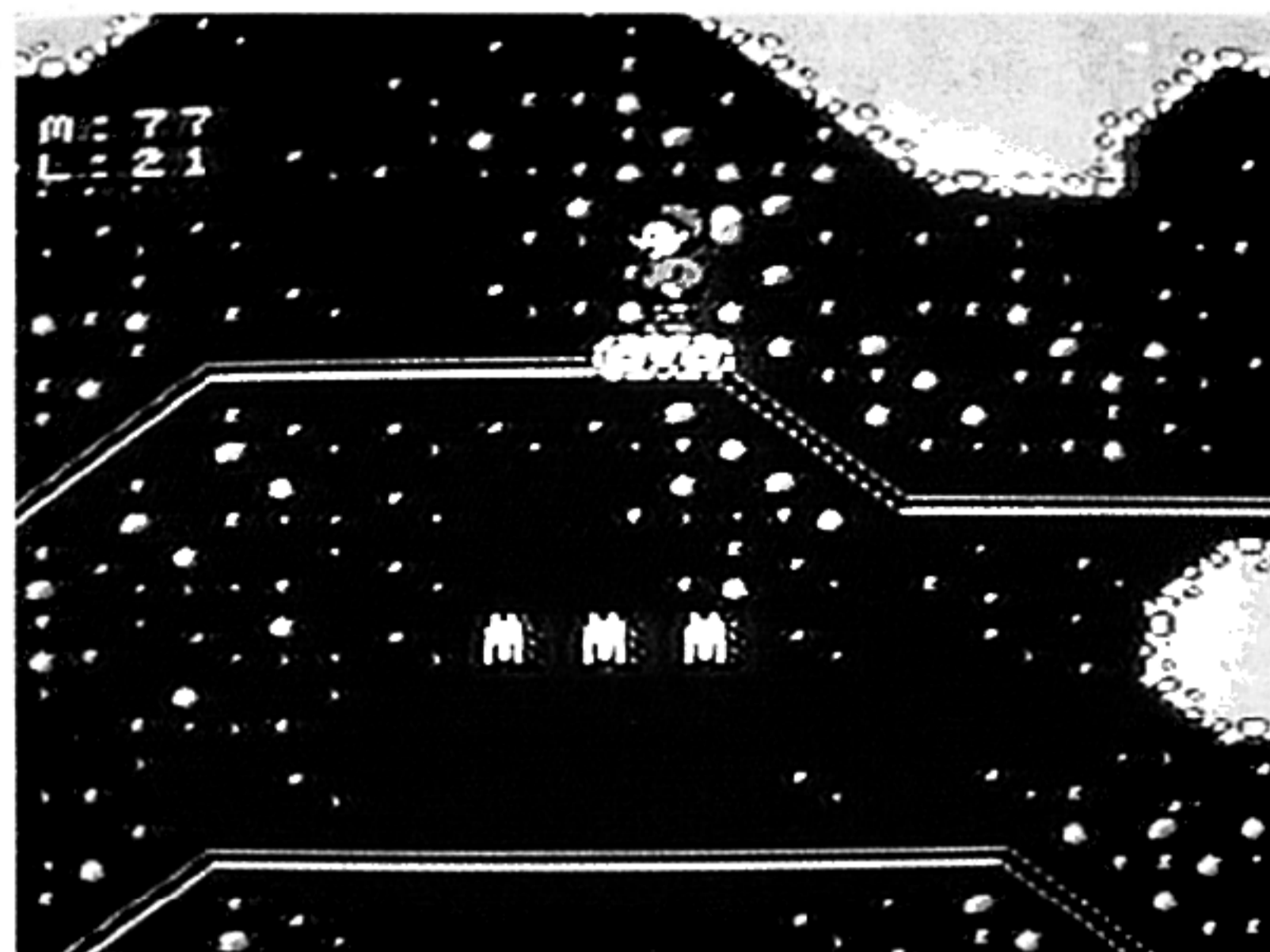


### LES ASCENSEURS CONTINUS :

Cet ascenseur se déplace de manière continue sans se préoccuper de Mick et Mack. Ils devront donc calculer le bon moment pour sauter sur ces ascenseurs. Si Mick et Mack ratent leur saut, l'ascenseur continue à se déplacer.

## LES CONVOYEURS :

Ils sont très difficiles à maîtriser. Les M.C Kids doivent orienter la manette dans la direction opposée à celle où ils souhaitent aller. Par exemple, s'ils veulent se rendre à droite, il faudra orienter la manette vers la gauche.



## LES NUAGES :

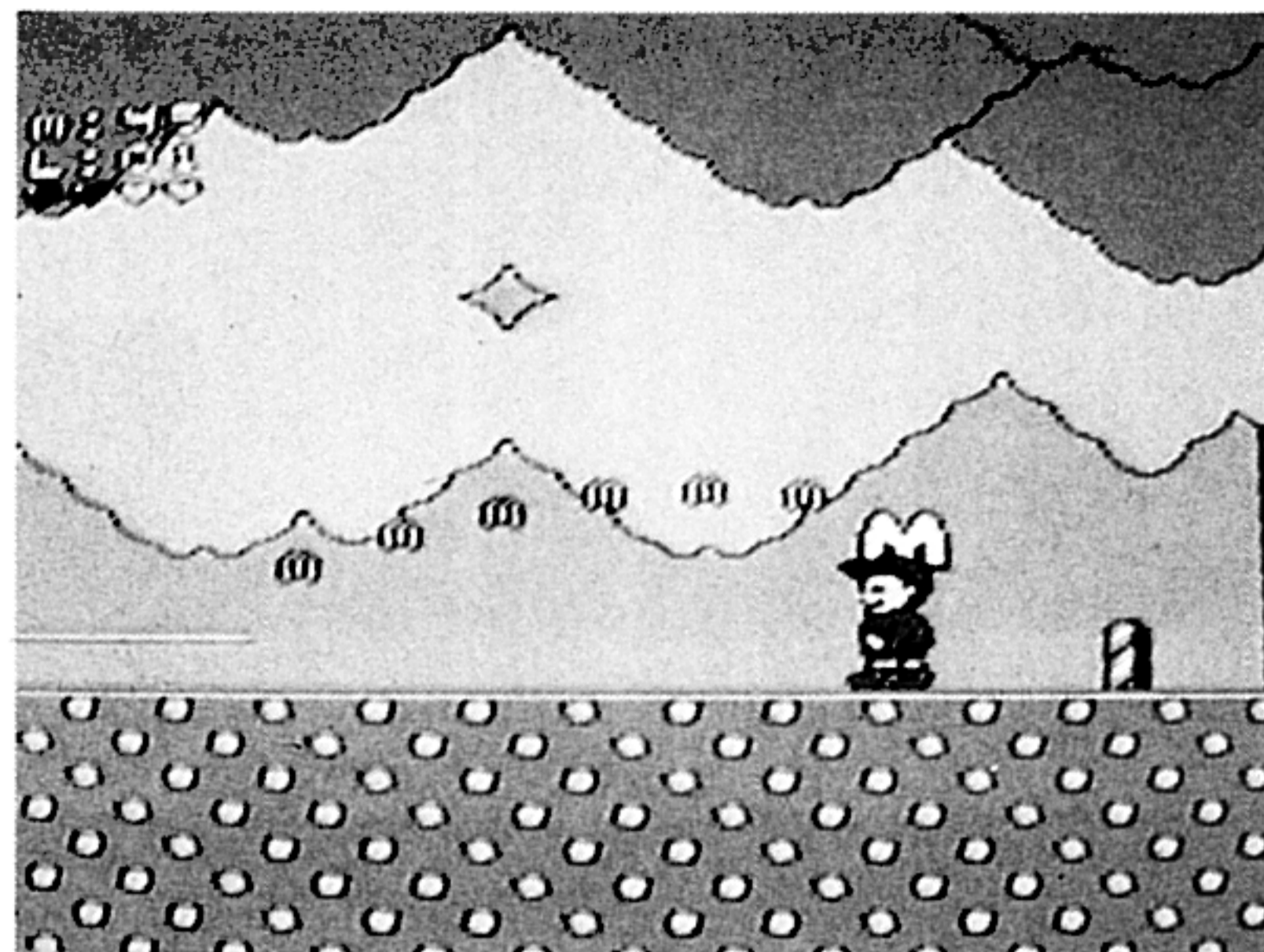
Les nuages sont très utiles à Mick et Mack ! Lorsqu'ils sautent sur des nuages, les M.C Kids peuvent flotter en l'air où ils pourront trouver des bonus et des objets spéciaux.

## LA LIGNE DE FIN DE NIVEAU :

Lorsque Mick et Mack arrivent à la fin d'un niveau il y a une corde tendue avec L'ARCHE McDONALD qui se déplace le long de cette corde. Pour obtenir des bonus supplémentaires, il faut sauter en atterrissant sur le M de McDONALD (ou L'ARCHE).

Il faut atterrir sur l'ARCHE le plus à droite possible de la ligne. Plus vous atterrissez à droite sur l'ARCHE et plus le bonus sera grand. Si vous réussissez à atterrir sur l'ARCHE le plus à droite de la ligne, vous recevrez une brique magique qui vous servira à la fin du jeu.

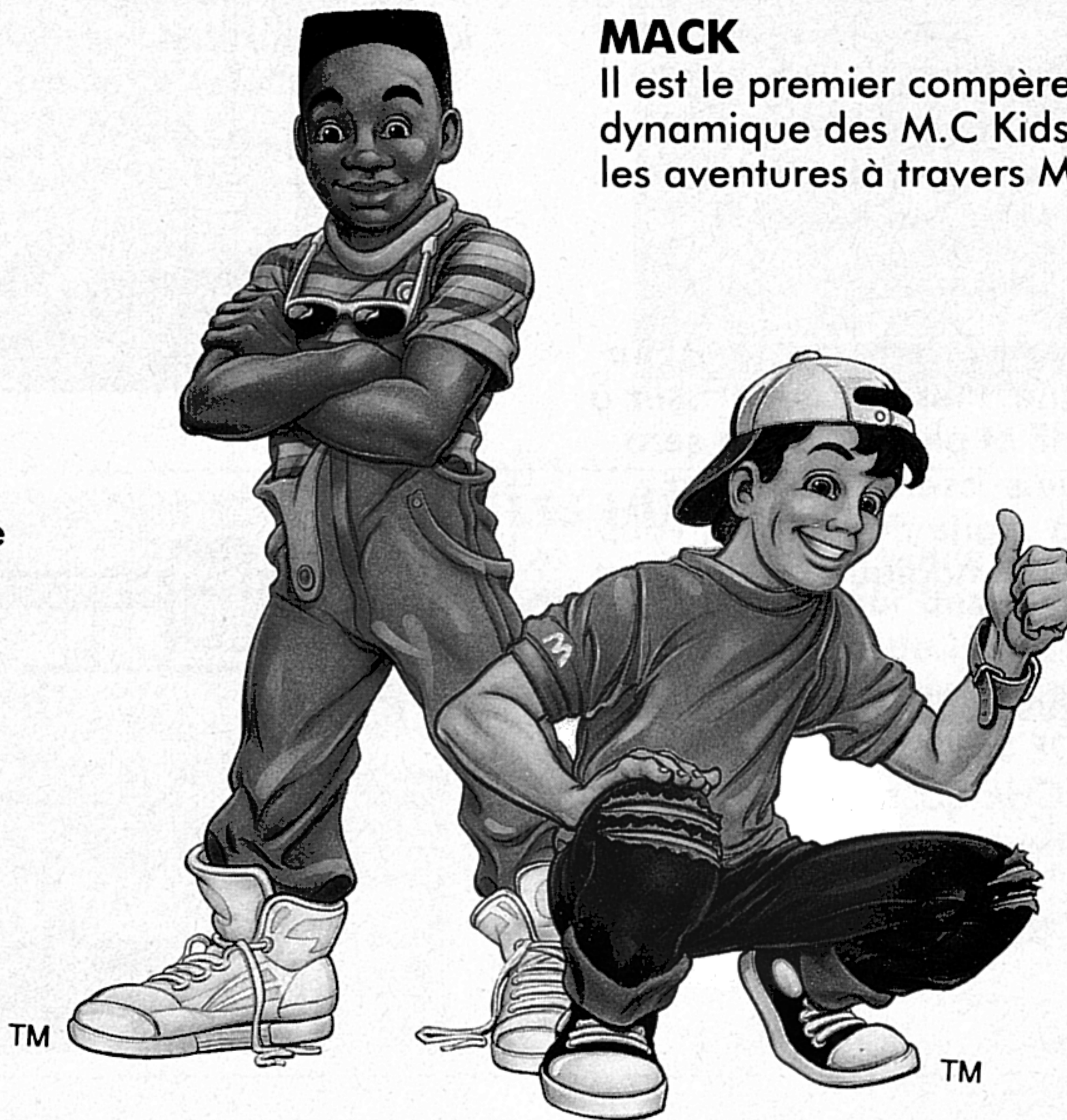
Souvenez-vous que seules les vraies LIGNES DE FIN DE NIVEAUX possèdent un ARCHE qui se déplace.



# LES PERSONNAGES

## MICK

Il est le deuxième compère du duo. Mick veut absolument retrouver le SAC MAGIQUE de Ronald.



## MACK

Il est le premier compère du duo dynamique des M.C Kids. Mack adore les aventures à travers McDonaldland.

# LES CREATURES QUE MICK ET MACK DOIVENT EVITER



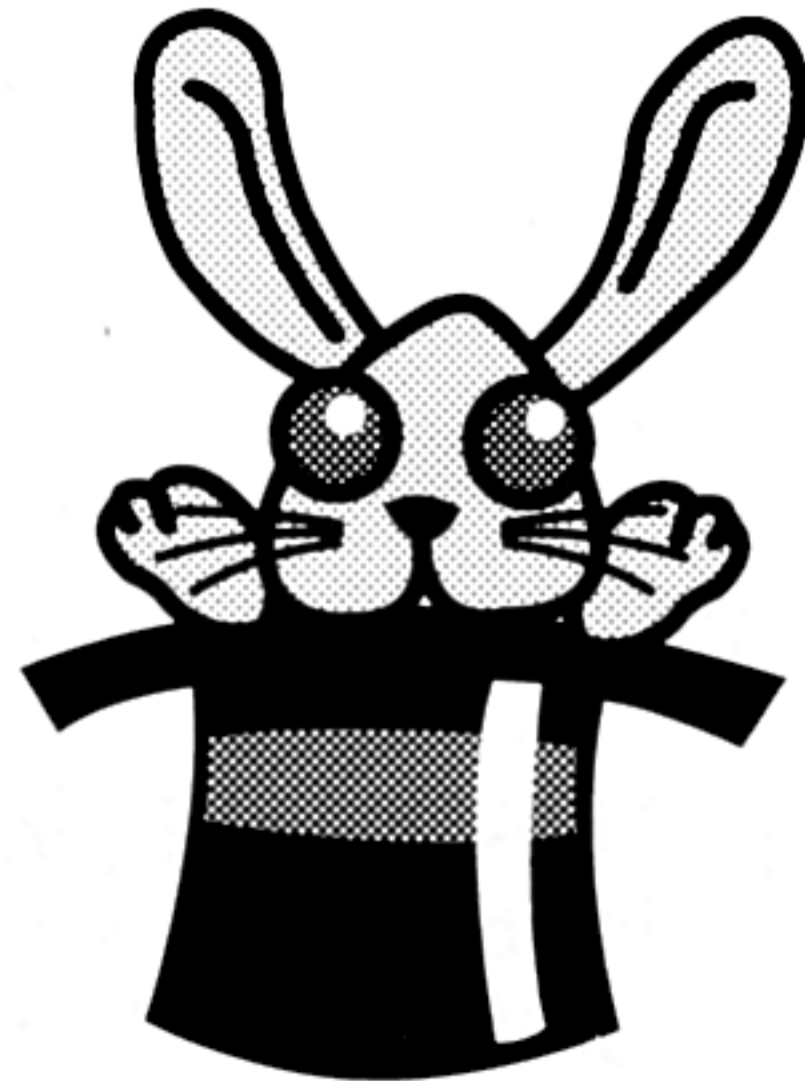
## ALBERT

Cette créature bat des ailes en essayant de voler. Il se trouve très souvent sur votre chemin.



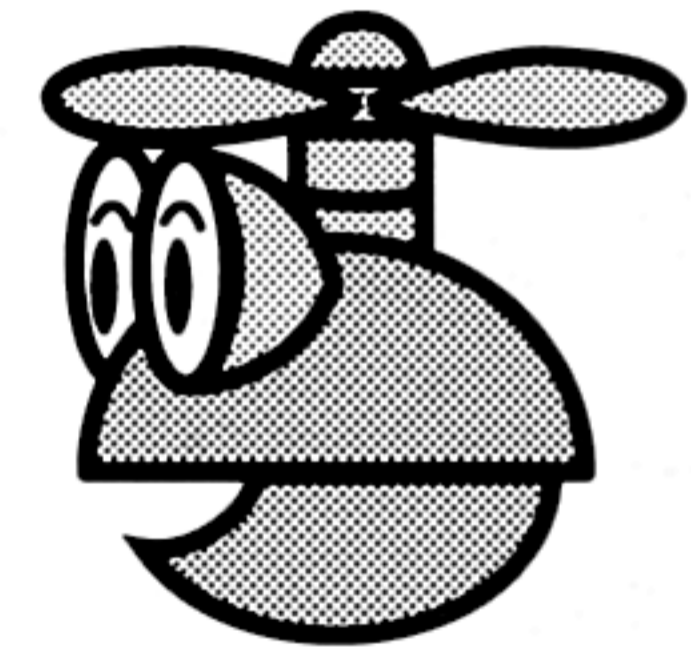
## GOFORIT

Cette créature passe son temps à vous suivre partout où vous allez.



## JACK RABBID

C'est un lapin que vous voudrez voir disparaître.



## PROPBOT

Vole partout et regarde partout, Propbot essaiera de vous distraire de votre but. Faites attention à son hélice.



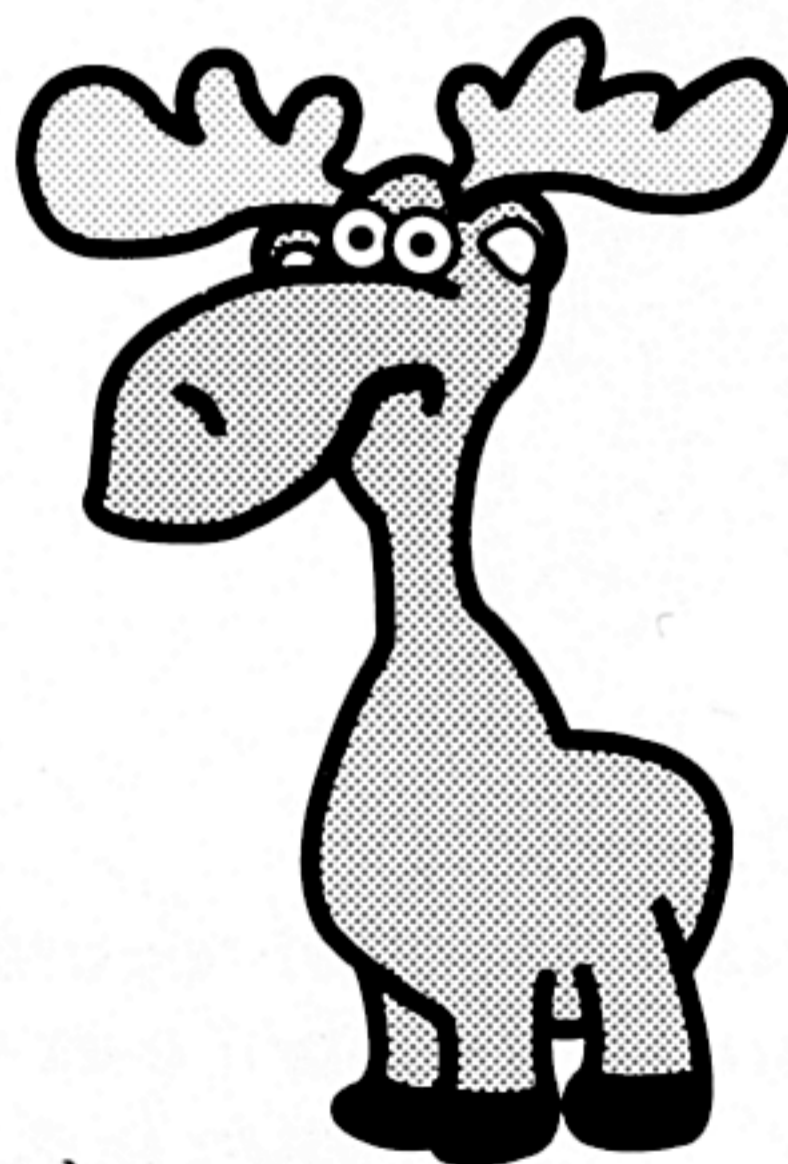
### **SPLINTER**

Ce petit Castor travailleur essaie toujours d'empêcher votre progression.



### **PUTT**

Ne vous approchez pas trop de cet oiseau !



### **MCMOOSE**

Lorsqu'il commence à charger, il vaut mieux se sauver.



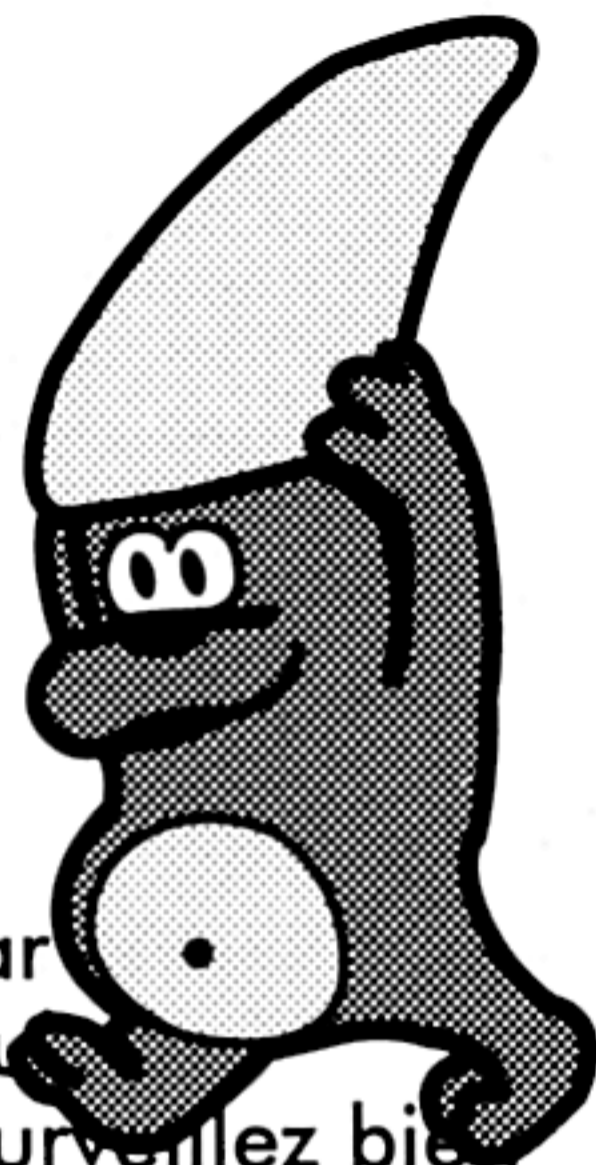
### **HANGING HARRY**

Il s'accroche aux arbres, Harry vous prendra par surprise.



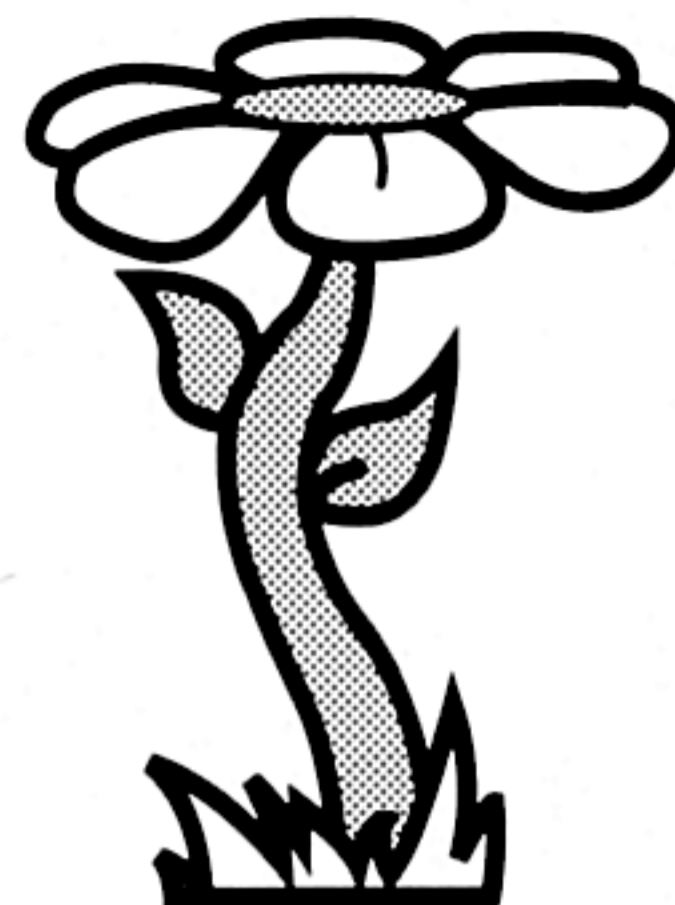
## FINEOUS

Il est reconnaissable par sa forme d'aile de requin. Il dépasse des nuages. Surveillez bien cette créature tranchante.



## FITCH

Cette créature est en apparence inoffensive. Mais les apparences sont parfois trompeuses.



## FROGO

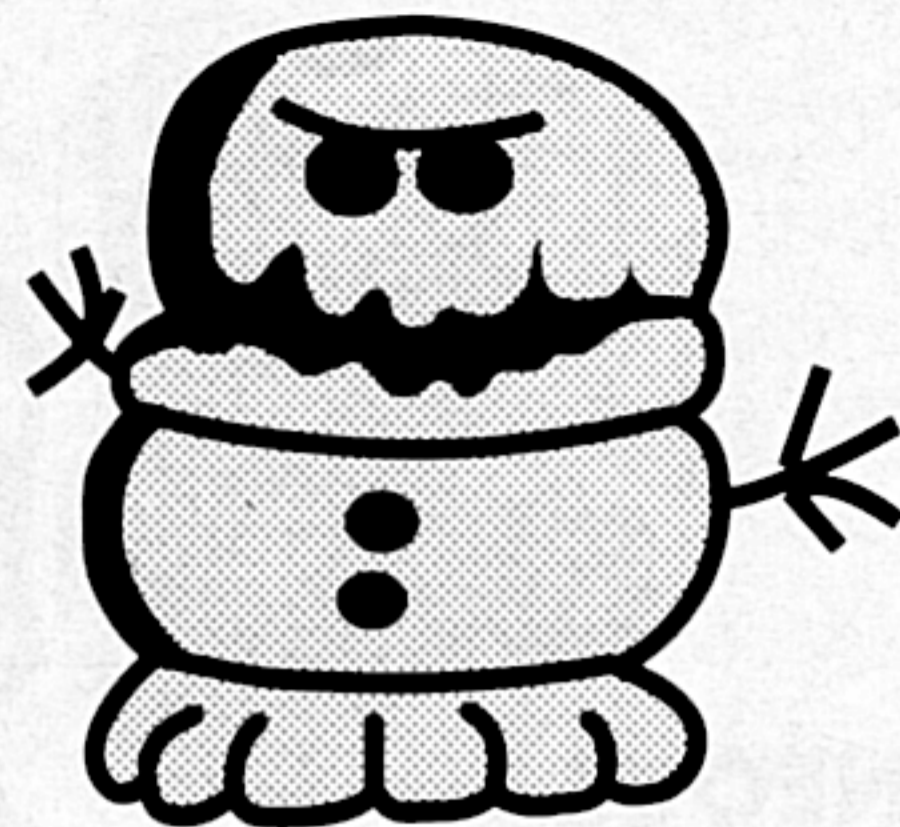
Il ressemble un peu à GOFORIT, mais FROGO est capable de résister au froid glacial. Si vous réussissez à le toucher cela sera considéré comme un SUPER COUP.





### **SHNO-ZER**

Il peut ne pas sembler dangereux mais les boules de neige qu'il vous lance sont redoutables !



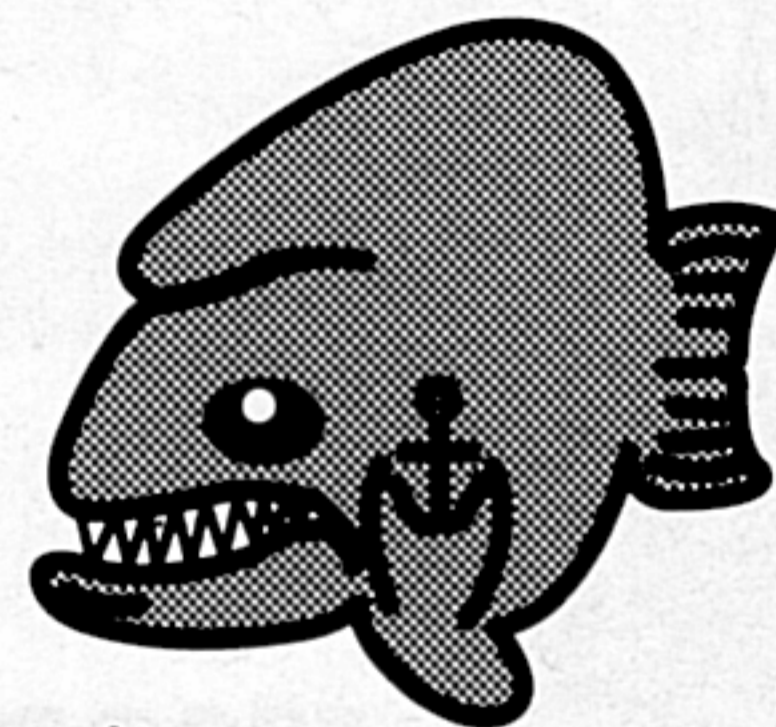
### **DEE-THAW**

C'est un cousin de Shno-Zer, il sautera juste devant vous.



### **I.PSYCHO**

Il réside dans la neige, il vaut mieux ne pas le toucher.

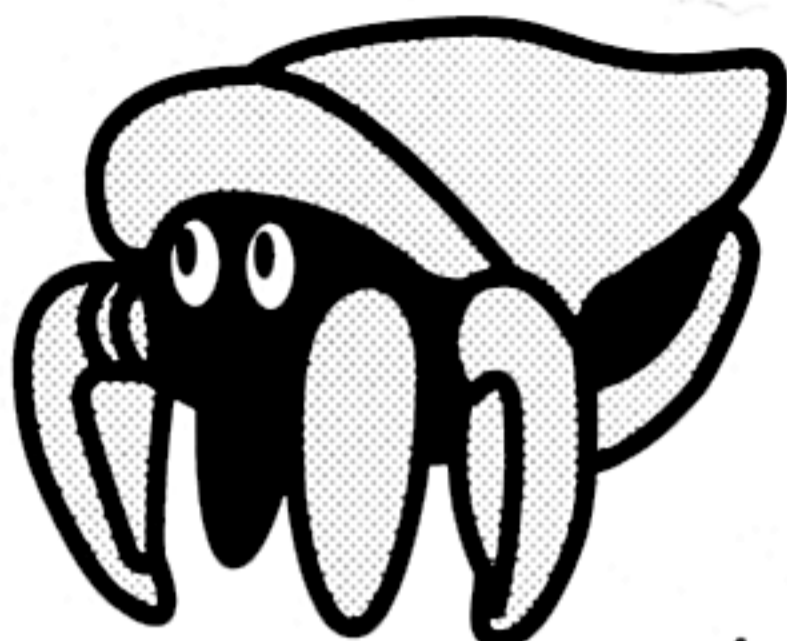


### **GNASH**

Il vous attend dans l'eau. Faites attention qu'il ne vous touche pas sinon vous perdez une vie.

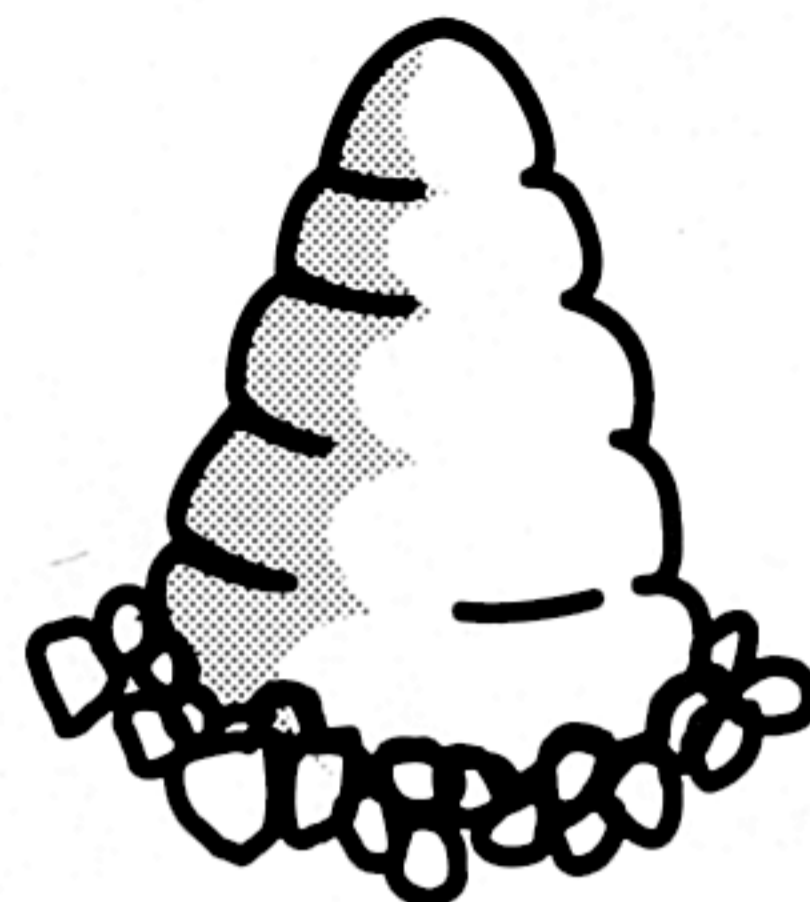
## **GERG**

Gerg vous suivra partout où vous irez, même dans le sable.



## **POKUMS**

Ces pointes attendent juste votre passage.



## **NERB**

Évitez les murs dans le volcan sinon Nerb vous aura.



## **KROME-DOME**

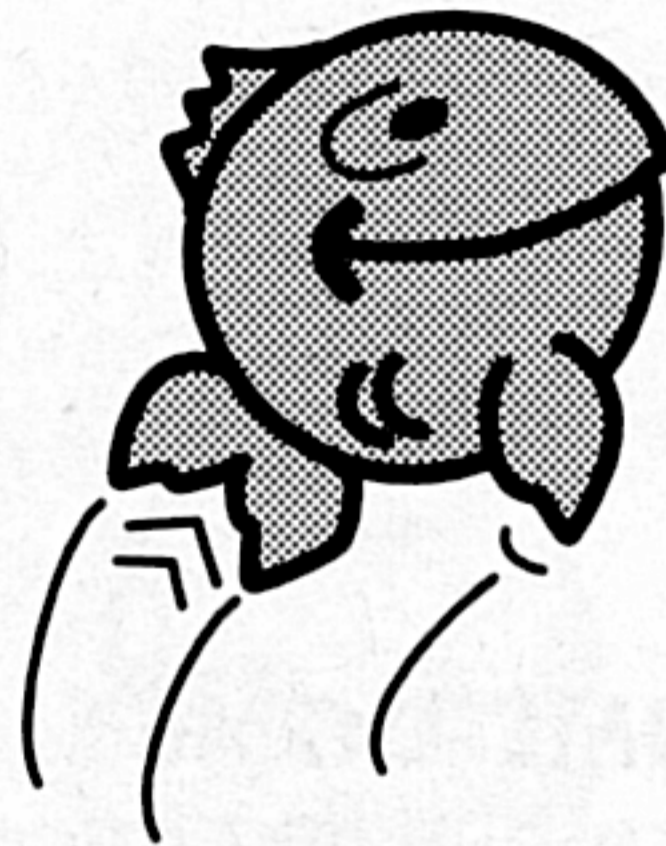
Son casque de protection lui permet de vous poursuivre partout. Lorsque vous vous débarrassez d'une de ces créatures, c'est un SUPER COUP.





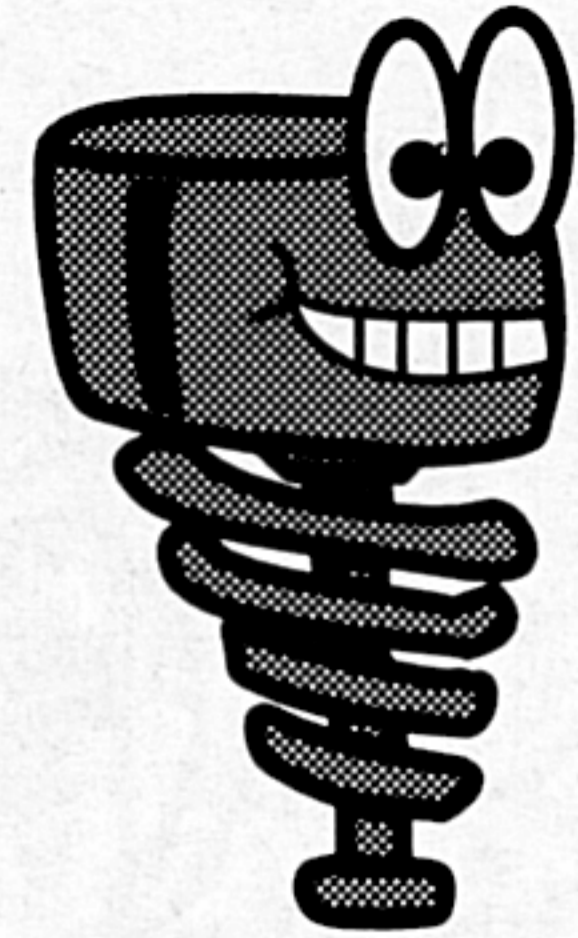
### **LEINAD**

Avec ses gros yeux, Leinad peut voir chacun de vos mouvements !



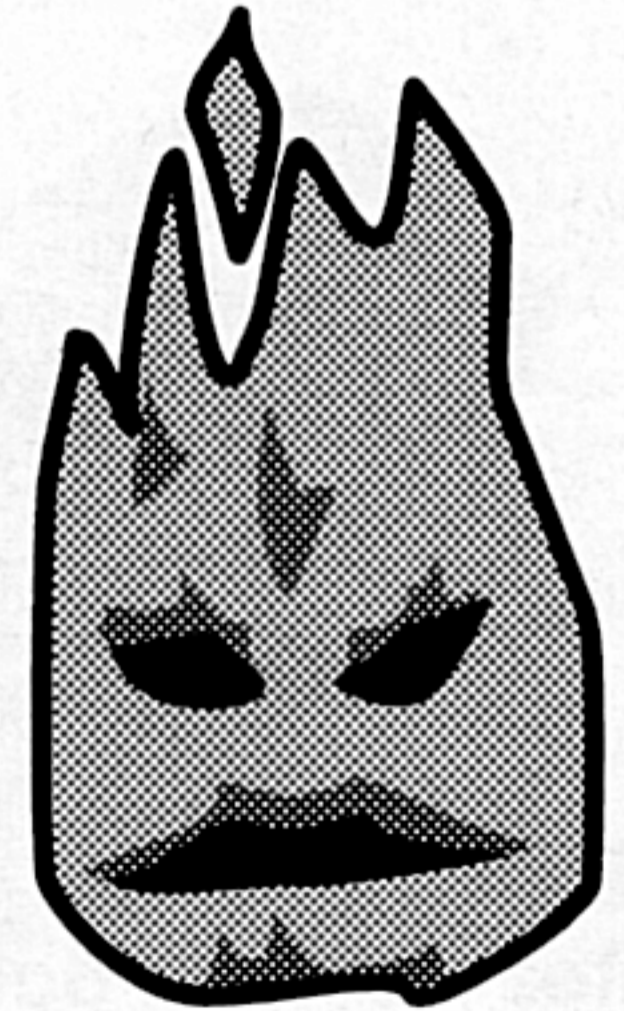
### **FIZZIE**

Si vous allez dans l'eau, Fizzie vous mènera la vie dure.



### **WHIRLEE**

En bondissant des falaises, Whirlee ne vous laissera pas tranquille.



### **NERRAD**

Il attend que vous traversiez les ponts de feux pour vous poursuivre.

## **TYE**

Elles étaient dans le Sac Magique de Ronald. Il faut leurs tirer dessus plusieurs fois pour s'en débarrasser.



## **MAGIC WAND**

Il est très difficile de se débarrasser de cette baguette magique. Il faudra pour cela lui tirer dessus plusieurs fois.



## **DRAGGIE**

Il faut sauter au dessus d'eux pour les éviter.



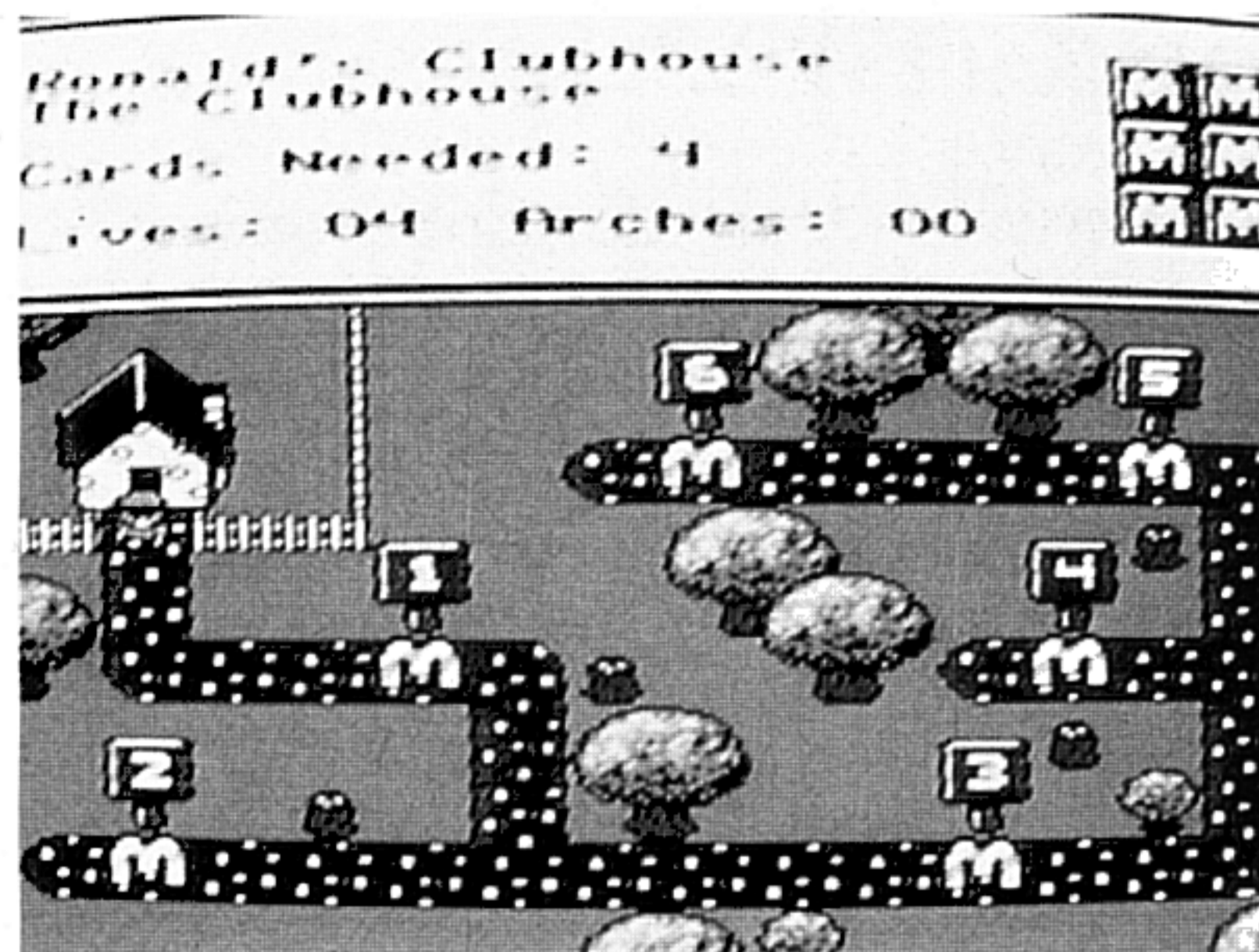
## **LES SIX MONDES**

Il y a six mondes dans l'univers de McDonaldland. Chaque monde est différent des autres, et possède ses paysages et ses pièges. Vous devez compléter chacun de ces mondes pour retrouver le Sac Magique de Ronald.

Lorsque Mick et Mack ont perdus toutes leurs vies, le jeu vous donne la possibilité de continuer la partie. Il faut pour cela appuyer sur le **BOUTON START** lorsque l'option Continue s'affiche à l'écran. Si vous avez sélectionné l'option Continue, vous recommencez la partie au dernier endroit où Mick et Mack ont regardé le livre. Tous les **ELEMENTS DE PUZZLE** trouvés après avoir regardé le livre retourneront à leur position initiale. Il faudra aller les rechercher.

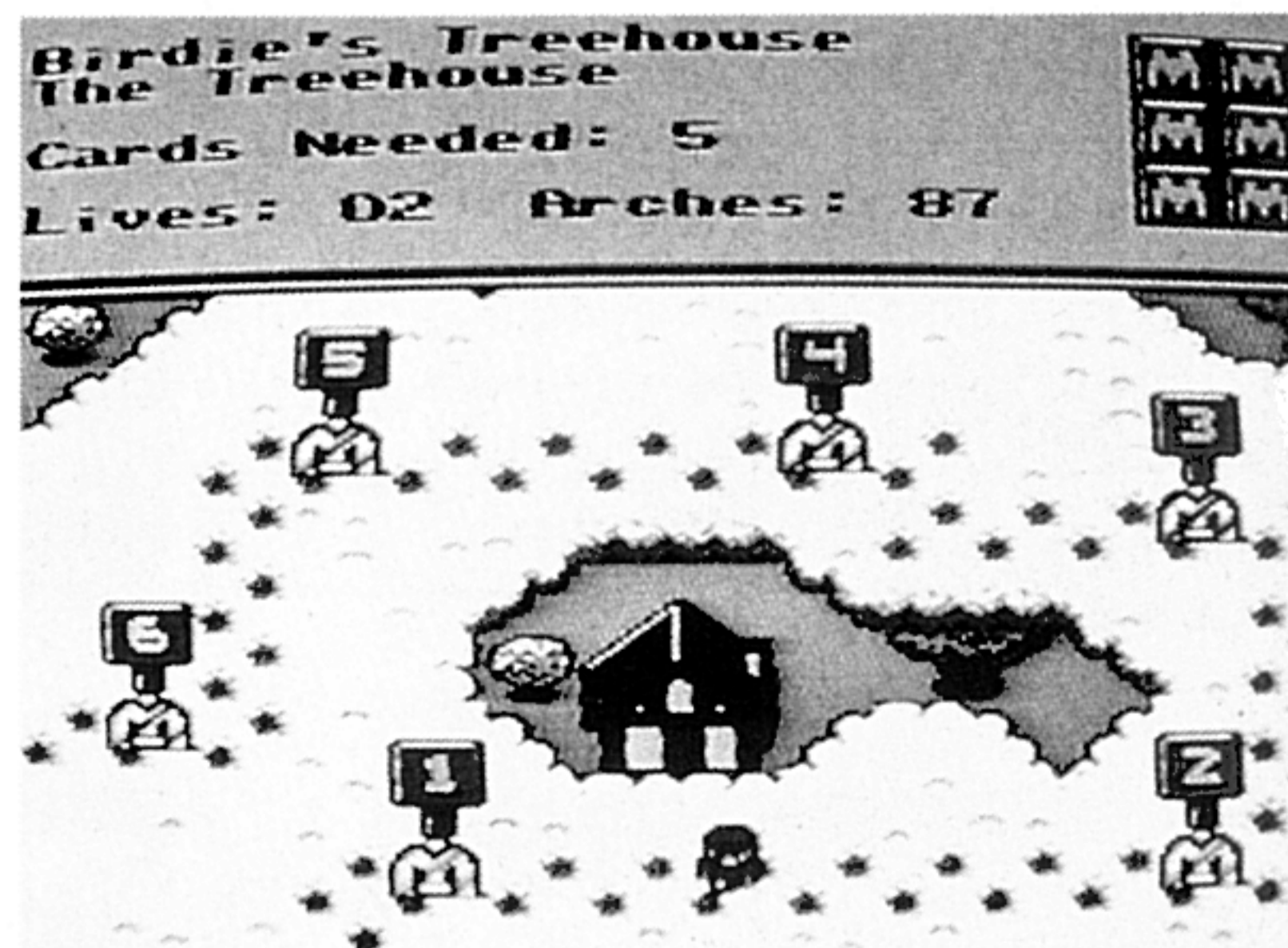
## RONALD'S CLUBHOUSE

C'est le premier monde où Mick et Mack commencent leur quête. Il faudra retrouver les ELEMENTS de PUZZLE cachés dans les forêts et prairies qui composent ce monde.



## BIRDIE TREEHOUSE

Lorsque Mick et Mack terminent le Clubhouse de Ronald, ils iront automatiquement au Birdie Treehouse. Il faudra trouver encore plus d'éléments de puzzle pour Birdie. Ce monde est composé de montagnes et de nuages.



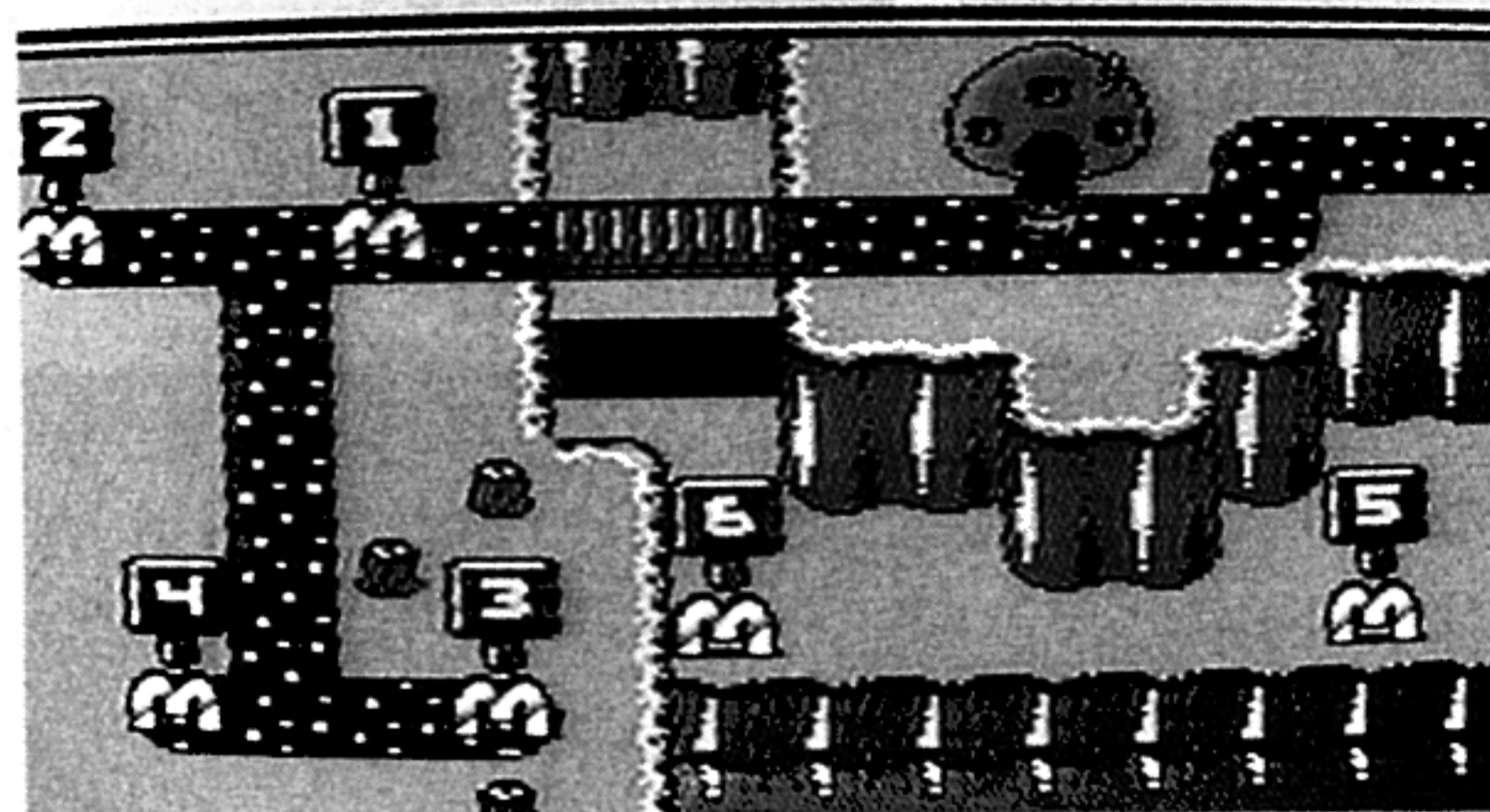
## GRIMACE HIGHLANDS

Ce monde est composé de falaises et de lacs. Mick et Mack devront chercher Grimace dans sa grande maison mauve et trouver tous les éléments de puzzle. Faites attention aux grandes chutes d'eau.

Grimace's Highlands  
The Loft

Cards Needed: 3

Lives: 08 Arches: 17



## PROFESSOR'S WORKSHOP

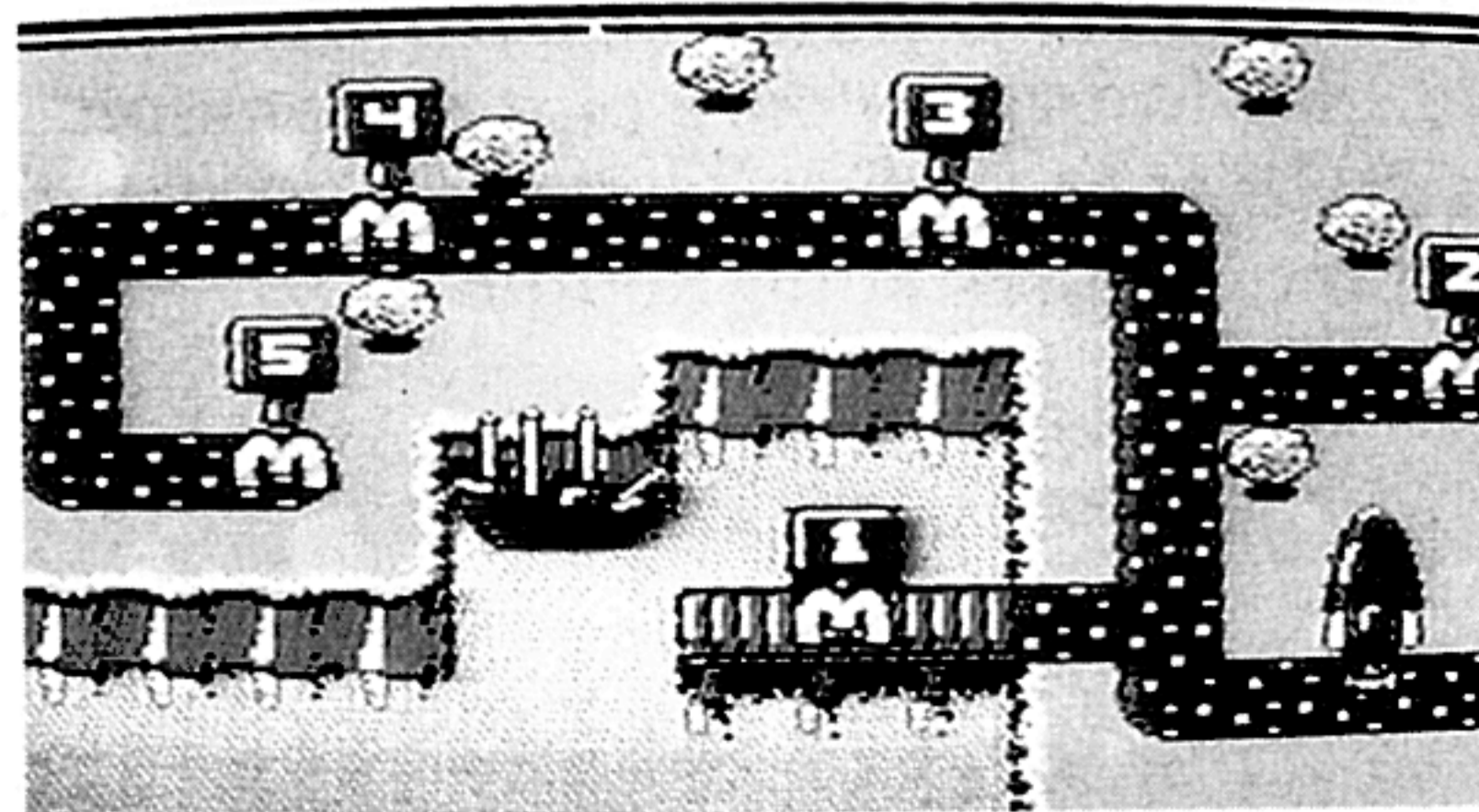
Ce monde est composé de sable, de la forêt enchantée...

Mick et Mack doivent retrouver les Éléments de Puzzle du Professeur. En échange des Éléments de Puzzle, le Professeur donnera sa nouvelle invention à Mick et Mack.

Professor's Workshop  
The Workshop

Cards Needed: 4

Lives: 06 Arches: 94

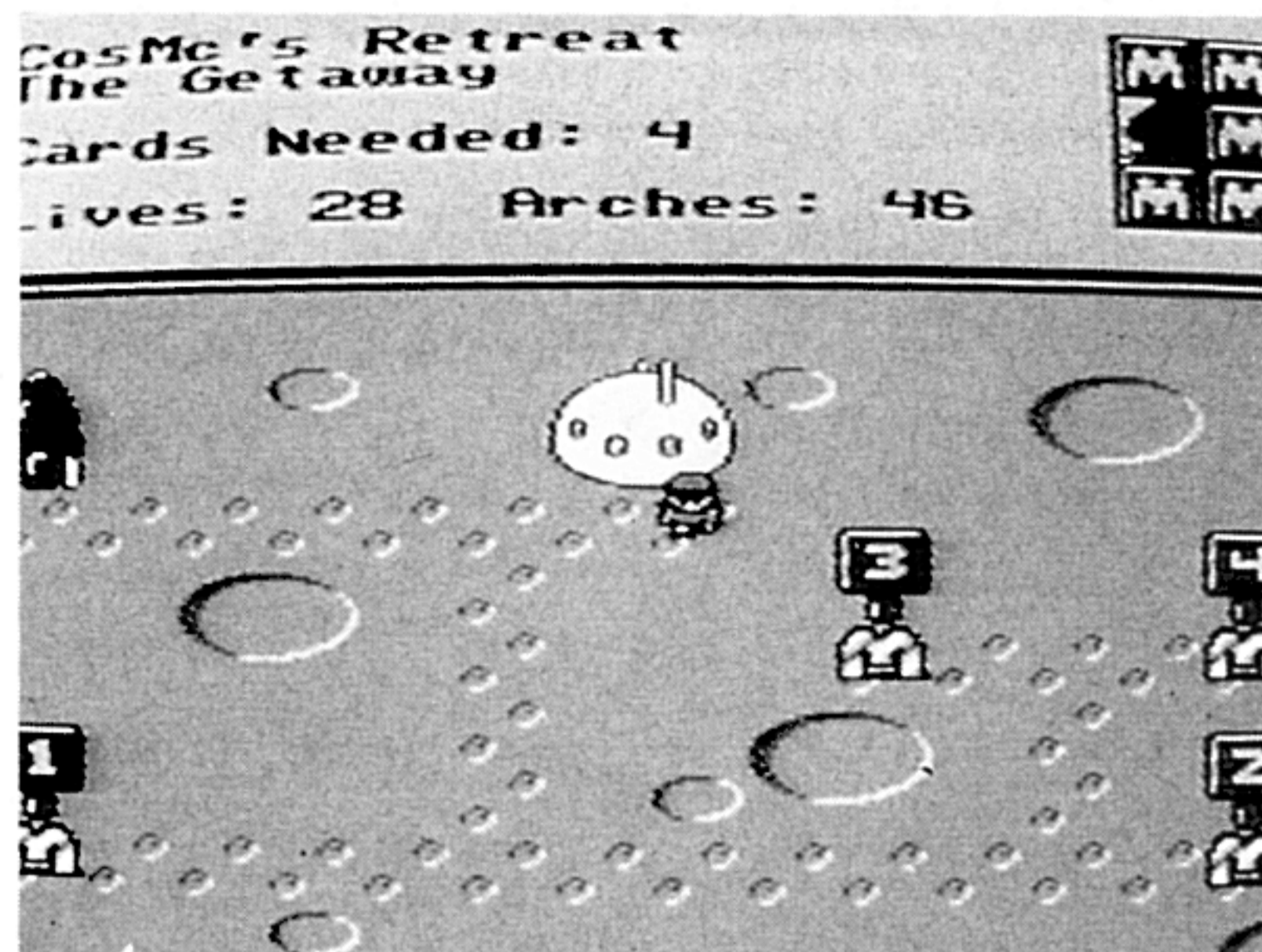




## COSMC'S RETREAT

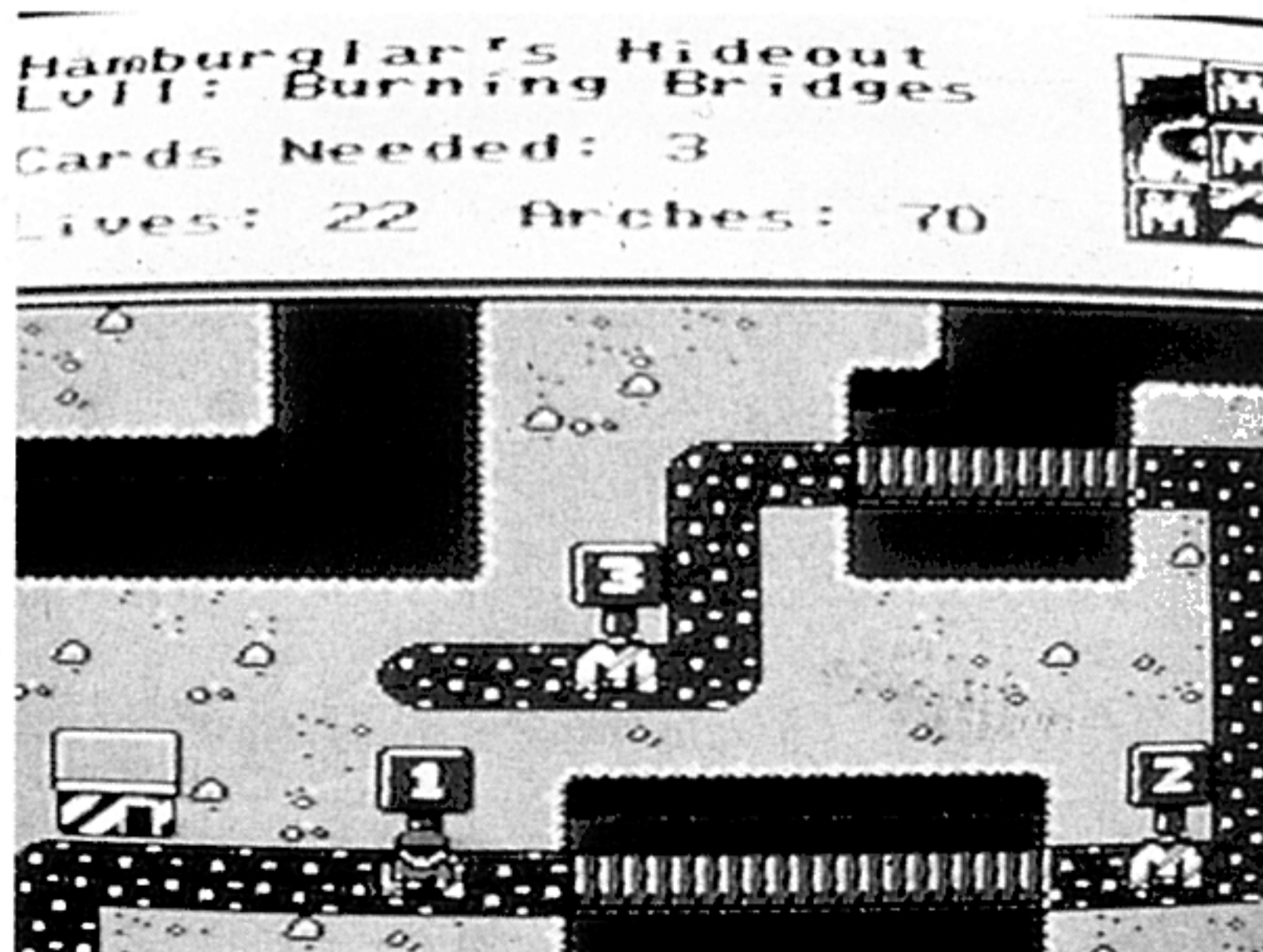
Ce monde est constitué par des caves et des tunnels lunaires.

Ce monde est un véritable labyrinthe. Mick et Mack seront confrontés à une force de pesanteur à laquelle ils ne sont pas habitués.



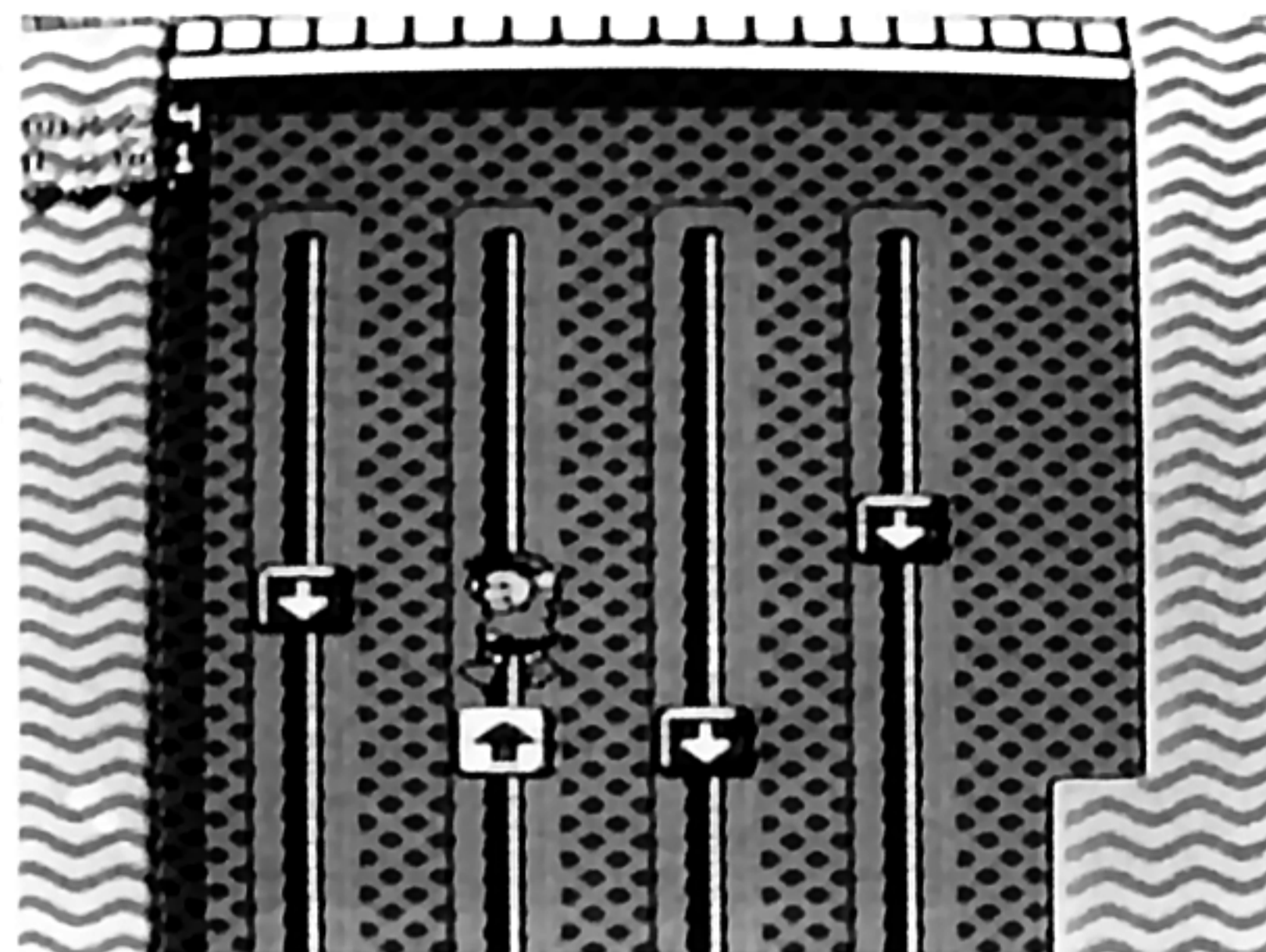
## HAMBURLAR'S HIDEOUT

La cachette de Hamburglar. Le mode de Hamburglar est rempli de volcans et de lave brûlante. Il faudra éviter tous ces dangers pour retrouver le Sac Magique de Ronald. N'abusez pas des machines qui sont dans la lave car elles pourraient s'arrêter de fonctionner.



## LE NIVEAU DE BONUS

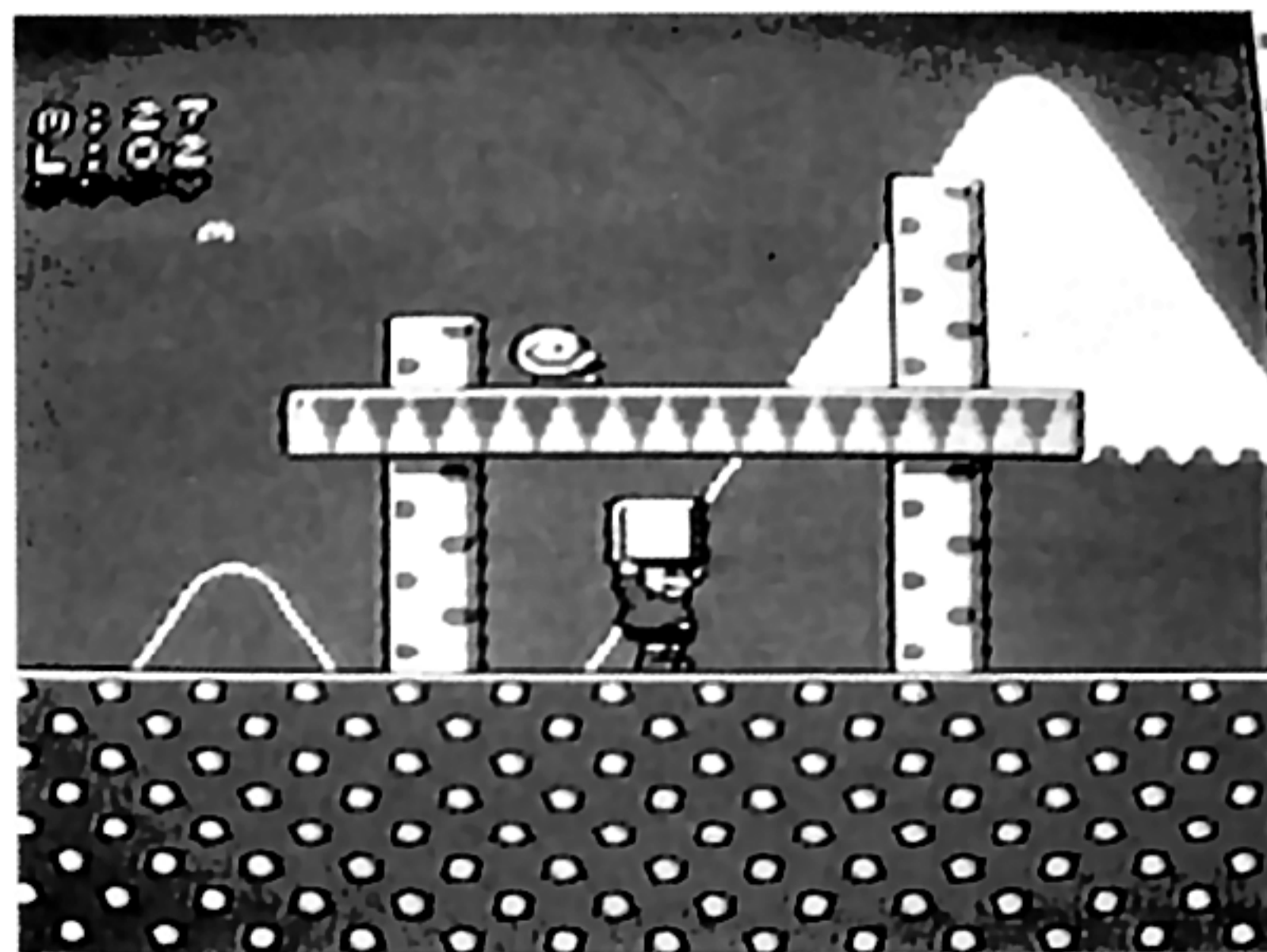
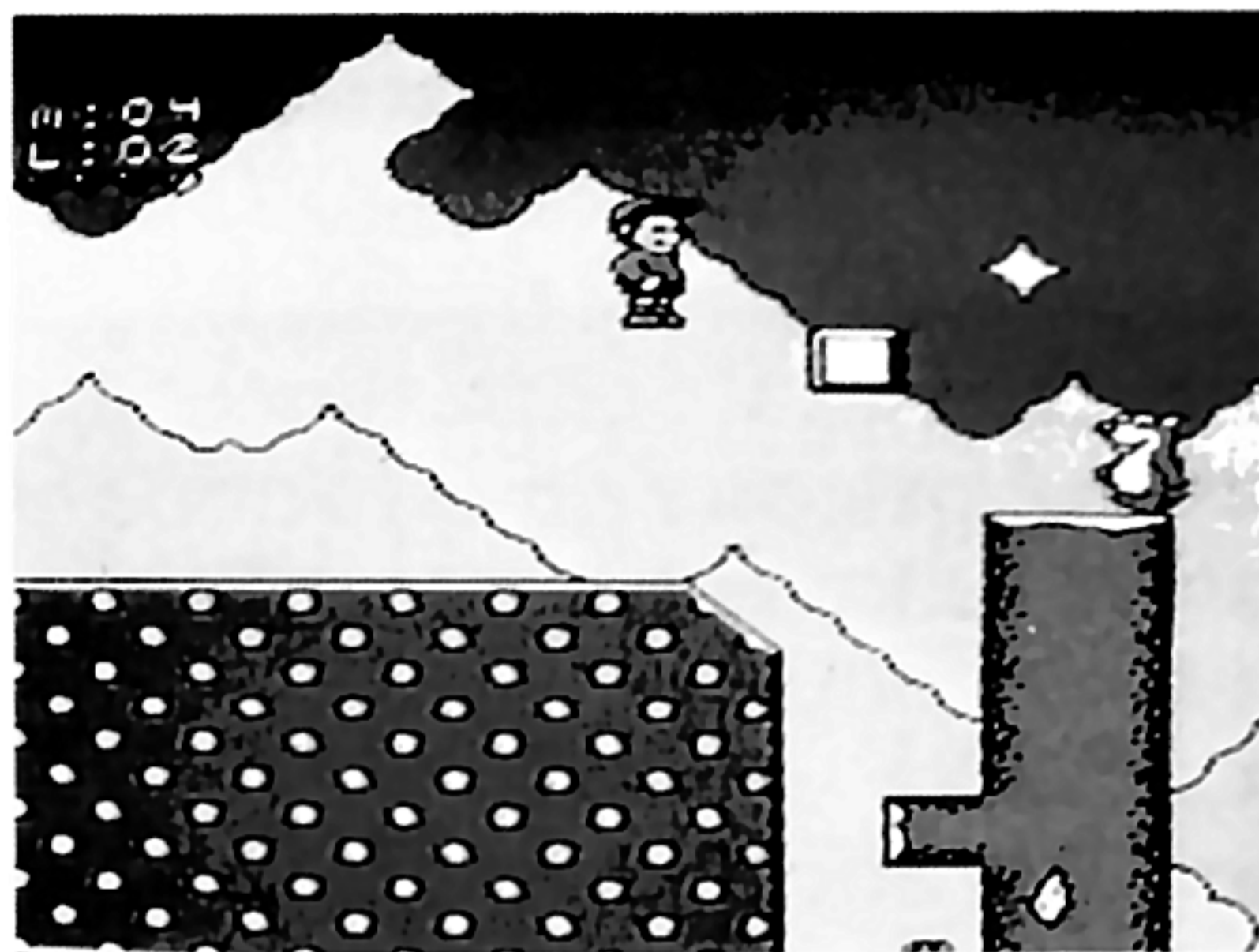
Lorsque les M.C. Kids auront ramassé 100 Arches McDonald en or, ils seront transportés à un niveau de Bonus. Pour aller vers le haut de l'écran, il faut utiliser les ascenseurs qui ont une flèche dirigée vers le HAUT. Il n'y a qu'un ascenseur qui monte. Chaque ascenseur est actif pendant une seconde uniquement. Lorsque qu'un bloc a bougé, préparez vous à sauter sur un autre bloc qui va vers le Haut pour continuer votre ascension. Lorsque vous aurez atteint le sommet, vous pouvez gagner une vie gratuite (1-UP).



## ASTUCES ET CONSEILS

Pour franchir les pièges dangereux, prenez un bloc avec vous. Cela vous sera très utile. Pendant que vous sautez en l'air, dirigez votre manette vers le Bas et appuyez sur le BOUTON B. Cela vous permettra de passer certains pièges sans perdre de coeur.

Si vous lancez un bloc sur une créature pendant que vous bougez, vous pourrez l'éliminer avant qu'elle ne devienne dangereuse.



# **CREDITS**

**GAME DESIGN** Darren Bartlett

**ADDITIONAL GAME DESIGN** Gregg Iz-Tavares

**MONSTER LOGIC DATA PACKAGING** Dan Chang

**WORLD DESIGN AND LAYOUT** Darren Bartlett

**SPRITES AND ANIMATION** René Boutin, Stan Gorman

**MUSIC & SOUND** Charles Deenen

**PRODUCER** Justin Heber

**PROJECT COORDINATION** Seth Mendelsohn

**SPECIAL THANKS** David Bishop, Ron Miller, (our families-n-friends), Izzy-n-Lizzy

**MANUAL ILLUSTRATIONS** René Boutin

# **MANUAL CREDITS**

**WRITTEN BY** Cathie A. Bartz

**EDITED BY** Lisa Marcinko

**Special Thanks to** Gregg Tavares, the M.C. Kids Development Team, Lisa Marcinko, Lyle J. Hall II, Tom Tallarico, Mike Gater, Jeff Wagoner, Judy Leon, the other numerous testers and the fine employees at Virgin Games, Inc!

# ATTENTION

## A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.



**OCEAN EUROPE LTD.**



**DISTRIBUE PAR : ECUDIS S.A.**

**47, Chemin des Bruyères - BP 262**

**69152 DECINES-CHARPIEU Cedex**

**Tél. (33) 72.02.59.00 - Fax (33) 78.49.47.48 - Telex : 301 176 F**

PRINTED IN JAPAN

IMPRIME AU JAPON

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

© 1991 Virgin Games, Inc. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.