



LAND OF ILLUSION

STARRING
MICKEY MOUSE

SEGA

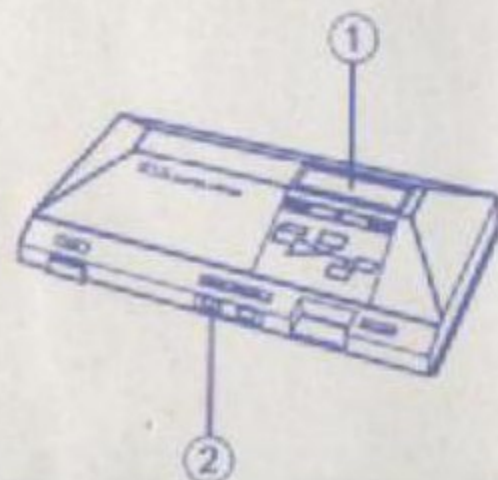
Starting Up

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

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

Note: This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



Vorbereitung

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

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

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

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1

Mise en route

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

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

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1

Inicio

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

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

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel suo manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite la cartuccia Sega nella console.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete la console (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivate di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che la console sia spenta (OFF) prima di inserire o estrarre la cartuccia.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II. Anslut styrplattan 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge OFF. Sätt sedan i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Segas spelkassett
- ② Styrplattan 1

Starten

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

Let op: Zorg ervoor dat de Sega System altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

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

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1



Pleasant Dreams . . . ?

The weather was cold and stormy, but Mickey Mouse didn't mind. It was the perfect time to relax on his easy chair with his favourite book. But the patter of the rain on the roof was such a soothing sound . . . Mickey soon fell fast asleep with a copy of *The World's Best Fairy Tales* lying open on his lap.

When he opened his eyes, he discovered everything around him had changed. Instead of his living room, Mickey found himself looking at a village. Everything looked like it had come straight out of a fairy tale . . . a scary one. All the trees and bushes were bare, with black, twisted branches. The sky was filled with dark, ominous clouds that flickered with lightning. Strange, shadowy things seemed to be lurking around the cottages.

Suddenly, Mickey heard a scream, and he turned to find a village girl being carried off by an evil-looking monster!



Schöne Träume . . . ?

Das Wetter war kalt und stürmisch, aber das machte Micky Maus nichts aus. Es war eine perfekte Gelegenheit, sich in seinem Lieblingssessel zu entspannen und ein gutes Buch zu lesen. Aber das Trommeln der Regentropfen auf dem Dach war so einschläfernd . . . und bald war Micky fest eingeschlafen, mit den "*Besten Märchen der Welt*" im Schoß.

Als er seine Augen öffnete, hatte sich alles um ihn verändert. Er war nicht mehr in seinem Wohnzimmer sondern in einem Dorf. Alles sah aus, als käme es direkt aus einem Märchen . . . einem schaurigen Märchen. Alle Bäume und Büsche waren entlaubt, mit schwarzen, knorrigen Ästen. Im Himmel schwebten dunkle, drohende Wolken, die von Blitzen erleuchtet wurden. Merkwürdige Gestalten schienen in den Schatten um die Häuser herum zu lauern.

Plötzlich hörte Micky einen Schrei. Er drehte sich um und sah ein Mädchen aus dem Dorf, das von einem schrecklich aussehenden Monster weggetragen wurde!

Doux rêves . . . ?

Ce jour-là, il faisait froid et il y avait une tempête mais cela n'importunait pas Mickey. C'était un jour idéal pour se caler dans un bon fauteuil et lire un de ses livres préférés. Cependant, Mickey s'endormit au son des gouttes de pluie qui tombaient sur le toit . . . avec le livre des plus grands contes de fées posés sur ses genoux.

Quand il ouvrit les yeux, il découvrit que tout avait changé autour de lui. Au lieu d'être dans son salon, il se retrouva dans un village. Le décor ressemblait à un conte de fées . . . mais plutôt effrayant. Les arbres et les plantes avaient des branches noires et tordues, sans feuilles. Le ciel était rempli de gros nuages noirs qui tremblaient sous les éclairs. Des ombres étranges semblaient se déplacer autour des maisons.

Soudain, Mickey entendit un cri. En se retournant, il vit un horrible monstre emporter une fille du village!

¿Dulces sueños...?

El tiempo era frío y tormentoso pero a Mickey Mouse no le importaba. Era el tiempo perfecto para relajarse en su cómoda silla leyendo su libro favorito. El repiqueteo de la lluvia sobre el tejado era un sonido tan tranquilizador... Mickey se quedó dormido enseguida con un ejemplar de los mejores cuentos de hadas en su regazo.

Cuando abrió los ojos, se percató de que todo cuanto le rodeaba había cambiado. En lugar de estar en su comedor, se encontró mirando hacia un pueblo. Todo parecía como si hubiera salido de un cuento de hadas... un cuento espantoso. Todos los árboles y los arbustos estaban pelados y tenían las ramas negras y dobladas. El cielo estaba cubierto de nubes negras y siniestras que destellaban con los relámpagos. Por entre las casitas de campo parecían esconderse objetos extraños y sombríos.

De repente, Mickey oyó un grito y encontró a una chica del pueblo que era secuestrada por un horrible monstruo.

Sogni piacevoli...?

Faceva freddo e c'era un temporale ma Topolino non se ne preoccupava. Era il momento ideale per rilassarsi sulla sua comoda poltrona con il suo libro preferito. Ma il ticchettio della pioggia sul tetto era un suono così rilassante... Topolino si addormentò subito, profondamente, con in grembo una copia aperta di *Le più belle fiabe del mondo*.

Quando aprì gli occhi, scoprì che tutto intorno era cambiato. Invece del soggiorno, Topolino si ritrovò a vedere un villaggio. Ogni cosa sembrava uscita da una fiaba... una fiaba di paura. Tutti gli alberi e i cespugli erano spogli, con rami neri e curvi. Il cielo era pieno di nuvole nere e minacciose che si illuminavano di fulmini. Oggetti strani e indistinti sembravano celarsi nei pressi dei cottage.

Improvvisamente Topolino sentì un grido e si accorse che un mostro dall'aria demoniaca stava trascinando via a forza una ragazza del villaggio!

Sköna drömmar...?

Det var kallt och stormigt ute, men det berörde inte Musse Pigg. Det här var en perfekt kväll att sitta i sin fåtölj och läsa sin favoritbok. Men regnsmattret mot taket var så sövande... Musse hade snart somnat in med boken *Världens bästa sagor* uppslagen över magen.

När han öppnade ögonen hade allt runt omkring honom förändrats. Istället för i vardagsrummet befann sig Musse nu vid en by. Allt omkring honom var som taget direkt ur en saga... en ruskig en. Alla träd och buskar var kala med svarta, förvridna grenar. Mörka, hotfulla moln bolmade upp sig på himlen, som ibland lystes upp av blixtar. Egendomliga skuggor syntes smyga omkring bland stugorna.

Plötsligt hörde Musse ett rop på hjälp. Han vände sig om och såg ett hemskt monster föra bort en av byns flickor!

Lekker Slapen...?

Het was koud en stormachtig buiten, maar dat kon Mickey Mouse niks schelen. Tijd om eens lekker te relaxen in zijn makkelijke stoel met zijn favoriete boek. Maar het tikken van de regen op het dak was zo'n rustgevend geluid... Mickey viel al snel in slaap met 's Werelds Mooiste Sprookjesboek open op zijn schoot.

Toen hij zijn ogen open deed, merkte hij dat alles om hem heen veranderd was. Mickey zag niet zijn huiskamer, maar een dorp. Het leek net of alles rechtstreeks uit een sprookje kwam... een eng sprookje. Alle bomen en struiken waren kaal, met zwarte, gevlochten takken. De lucht had grote, donkere donderwolken en lichtflitsen. Vreemde, schaduwachtige dingen leken bij de huizen op de loer te liggen.

Plotseling hoorde Mickey een schreeuw. Toen hij zich omdraaide, zag hij een meisje weggedragen worden door een gemeen uitziend monster!

Mickey rushed to the rescue, and knocked the monster out. He helped the girl to her feet. "Are you all right?" he asked.

"Yes. Thank you so much," she gasped, still out of breath.

"What's going on here?" Mickey asked.

The girl told him the story of an evil phantom that had stolen the magic crystal that protects the village. With the crystal gone, all that was good had been stolen away, leaving the village a dismal, gloomy place. Many had tried to get the crystal back, but so far, none had succeeded.

"I have to help them! I'll get the crystal back — I know I can!"

The girl gave him as much advice as she could, and Mickey started off in search of the Phantom and the crystal. He — and you — are the village's last hope!

Micky rannte zur Hilfe und schlug das Monster zu Boden. Er half dem Mädchen auf die Füße. "Bist Du verletzt?", fragte er.

"Nein. Vielen Dank," flüsterte sie, noch nach Luft schnappend.

"Was ist hier passiert?" fragte Micky.

Das Mädchen erzählte ihm die Geschichte des bösen Phantoms, das den magischen Kristall gestohlen hatte, der das Dorf schützt. Ohne den Kristall waren alle schönen Dinge gestohlen worden, und das Dorf wurde zu einem trostlosen, schaurigen Ort. Viele hatten versucht, den Kristall zurückzuholen, aber keinem war es gelungen.

"Ich muß ihnen helfen! Ich werde den Kristall zurückholen — ich weiß, daß ich es kann!"

Das Mädchen gab Micky Maus soviel Ratschläge, wie sie konnte, und Micky machte sich auf die Suche nach dem Phantom und dem Kristall. Er — und Sie — sind die letzte Hoffnung des Dorfes!

Mickey se précipita à son secours et assomma le monstre. Il aida la jeune fille à se relever et lui demanda si elle allait bien.

"Oui, merci beaucoup" murmura la fille, hors d'haleine.

"Que s'est-il passé?" demanda Mickey.

La fille lui raconta qu'un fantôme diabolique avait volé le cristal magique qui protégeait le village. Depuis que le cristal avait disparu, le village était devenu un endroit effrayant et obscur. Beaucoup de personnes avaient tenté de retrouver le cristal mais sans succès.

"Je dois les aider! Il faut que je retrouve le cristal. Je sais que je peux y arriver!"

La jeune fille lui donna tous les conseils qu'elle pouvait et Mickey partit à la recherche du fantôme et du cristal. Vous et Mickey êtes le dernier espoir du village!

Mickey procedió al rescate y abatió al monstruo. Él se acercó a la chica y le preguntó: "¿Estás bien?"

"Sí, muchas gracias", dijo ella con voz entrecortada y casi sin aliento.

"¿Qué pasa aquí?", preguntó Mickey.

La chica le contó la historia de un fantasma malvado que había robado el cristal mágico que protegía el pueblo. Sin este cristal habían desaparecido todas las cosas buenas y había sumido al pueblo en un lugar tenebroso y oscuro. Muchos intentaron recuperar el cristal pero hasta la fecha ninguno había tenido éxito.

"Tengo que ayudarles. Devolveré el cristal al pueblo — Sé que puedo hacerlo", dijo Mickey.

La chica le dio todos los consejos que pudo y Mickey emprendió la búsqueda del fantasma y del cristal. Él — y usted — son la última esperanza para el pueblo.

Corse a salvarla. Fece fuori il mostro e la aiutò a rimettersi in piedi. "Va tutto bene?" Le chiese.

"Sì, grazie . . . grazie mille." Ansimò lei, ancora senza fiato.

"Ma che cosa sta succedendo qui?" Chiese Topolino.

La ragazza gli raccontò la storia di un fantasma malvagio che aveva rubato il cristallo magico che proteggeva il villaggio. Con il cristallo, era stato portato via tutto ciò che era bene, trasformando il villaggio in un luogo lugubre e tetro. Molti avevano provato a riprendere il cristallo, ma fin'ora nessuno ce l'aveva fatta.

"Li devo aiutare! Devo riprendere il cristallo . . . So che posso farcela!"

La ragazza gli diede tutti i consigli che poteva e Topolino partì alla ricerca del fantasma e del cristallo. Lui (e voi) siete l'ultima speranza del villaggio!

Musse skyndade till hjälp. Han slog ned monstret och hjälpte flickan på fötter. "Är du oskadd?" frågade han.

"Ja. Tack för att du räddade mig!" flämtade hon, fortfarande med andan i halsen.

"Vad är det egentligen som står på?" frågade Musse.

Flickan berättade för honom att en ondsint vålnad stulit den magiska kristall som skyddade byn. Med kristallen hade allt gott i byn försvunnit och gjort byn mörk och dyster. Många hade försökt att ta tillbaka kristallen, men än så länge hade ingen lyckats.

"Jag måste hjälpa dem! Jag ska hämta tillbaka kristallen — jag vet att jag klarar av det!"

Flickan gav honom alla råd hon kunde komma på och Musse gav sig iväg för att leta efter vålnaden och kristallen. Han — och du — är byns sista hopp!

Mickey schoot te hulp en sloeg het monster neer. Toen hielp hij het meisje opstaan. "Alles goed met je?" vroeg hij.

"Ja, ontzettend bedankt." zei ze hijgend, nog steeds buiten adem.

"Wat is hier aan de hand?" vroeg Mickey.

Het meisje vertelde hem het verhaal van de boze geest die het magische kristal, die het dorp beschermt, gestolen heeft. Doordat het kristal gestolen is, is al het goede in het dorp ook verdwenen en blijft er slechts een treurig, somber dorp over. Velen hebben geprobeerd het kristal terug te krijgen, maar tot nu toe is niemand daar nog in geslaagd.

"Ik moet ze helpen! Ik krijg het kristal terug, ik weet dat ik het kan!"

Het meisje gaf hem zo veel mogelijk tips en Mickey ging op zoek naar de Geest en het kristal. Hij, en jij, zijn de laatste hoop voor het dorp!

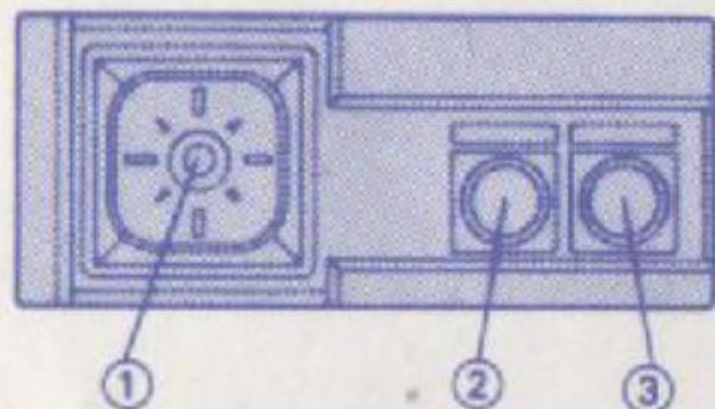
Take Control!

① Directional Button (D-Button)

- Press left or right to make Mickey go in those directions.
- Press up to enter doorways.
- Press up to climb.
- Press up to grab onto vines or ladders.
- Press down to duck.
- Press down to go down ladders.

② Button 1

- Press to start the game.
- Press to speed up screen messages.
- Press to scroll the map screen up and down.



Spielsteuerung

① Richtungstaste

- Drücken Sie die Richtungstaste nach rechts oder links, damit Micky in diese Richtungen geht.
- Drücken Sie die Richtungstaste nach oben, um in Türen einzutreten.
- Drücken Sie sie nach oben, um zu klettern.
- Drücken Sie sie nach oben, um Reben oder Leitern hinaufzuklettern.
- Drücken Sie sie nach unten, um sich zu ducken.
- Drücken Sie sie nach unten, um Leitern hinabzuklettern.

② Taste 1

- Drücken, um das Spiel zu starten.
- Drücken, um die Bildschirmmeldungen zu beschleunigen.
- Drücken, um die Landkarte nach oben oder unten zu verschieben.

Aux commandes!

① Touche directionnelle (Touche D)

- Appuyez vers la gauche ou la droite pour que Mickey avance dans ces directions.
- Appuyez vers le haut pour passer des portes.
- Appuyez vers le haut pour grimper.
- Appuyez vers le haut pour vous accrocher à des tiges ou des échelles.
- Appuyez vers le bas pour vous baisser.
- Appuyez vers le bas pour descendre des échelles.

② Touche 1

- Appuyez pour commencer une partie.
- Appuyez pour accélérer le défilement des messages sur l'écran.
- Appuyez pour faire défiler l'écran de la carte vers le haut et le bas.

Toma de control

① Botón direccional (botón D)

- Presione a izquierda o derecha para que Mickey se mueva en esa dirección.
- Presione hacia arriba para entrar por las puertas.
- Presione hacia arriba para ascender.
- Presione hacia arriba para agarrarse a las enredaderas o a las escaleras.
- Presione hacia abajo para agacharse.
- Presione hacia abajo para bajar las escaleras.

② Botón 1

- Presione para comenzar el juego.
- Presione para acelerar los mensajes de la pantalla.
- Presione para enrollar el mapa hacia arriba y hacia abajo en la pantalla.

Prendete il comando!

① Pulsante D (di direzione)

- Premete a sinistra o destra per fare andare Topolino nelle rispettive direzioni.
- Premete in su per varcare una soglia.
- Premete in su per scalare.
- Premete in su per arrampicarvi su piante rampicanti o scale.
- Premete giù per chinarvi.
- Premete giù per scendere le scale.

② Pulsante 1

- Premete per avviare il gioco.
- Premete per far scorrere più velocemente i messaggi sullo schermo.
- Premete per scorrere su e giù lo schermo di mappa.

Styr spelet!

① Styrtangenten (rikt tangenten)

- Vicka åt vänster eller höger (i pilarnas riktningar) för att få Musse att gå åt vänster/höger.
- Vicka uppåt för att gå in genom dörrar.
- Vicka uppåt för att klättra.
- Vicka uppåt för att ta tag i slingerväxter och stegar.
- Vicka nedåt för att ducka.
- Vicka nedåt för att klättra nedför stegar.

② Knappen 1

- Tryck på knappen 1 för att starta spelet.
- Tryck på knappen 1 för att snabbt skumläsa meddelandena på bildskärmen.
- Tryck på knappen 1 för att flytta kartan uppåt eller nedåt.

De Besturing!

① Richting Toets (R-toets)

- Druk op links of op rechts om Mickey in deze richtingen te bewegen.
- Druk op omhoog om deuropeningen binnen te gaan.
- Druk op omhoog om te klimmen.
- Druk op omhoog om wijnstokken en ladders vast te grijpen.
- Druk op omlaag om te duiken.
- Druk op omlaag om ladders af te gaan.

② Toets 1

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om teksten op het scherm versneld voorbij te laten gaan.
- Druk hierop om het Kaartscherm te bekijken.

③ Button 2

- Press to begin game play.
- Press to jump. Press and hold for a higher jump.
- Press to swim. Press repeatedly to swim upward.

Special Commands

Picking Up and Throwing Things

Use the D-Button to move Mickey up to the object you want him to pick up, then press Button 1. Mickey will pick the object up and carry it with him when you press the D-Button left or right.

Press Button 1 again to make Mickey throw whatever he's holding.



③ Taste 2

- Drücken, um das Spiel zu starten.
- Drücken, um zu springen. Drücken und gedrückt halten, um höher zu springen.
- Drücken, um zu schwimmen. Drücken und gedrückt halten, um nach oben zu schwimmen.

Spezielle Befehle

Artikel aufheben und werfen

Verwenden Sie die Richtungstaste, um Micky über den Gegenstand zu bewegen, der aufgehoben werden soll. Taste 1 drücken, um den Gegenstand aufzuheben. Wenn Sie die Richtungstaste nach links oder rechts drücken, trägt Micky den Gegenstand.

Drücken Sie Taste 1 erneut, um Micky den Gegenstand, den er in der Hand hat, werfen zu lassen.

③ Touche 2

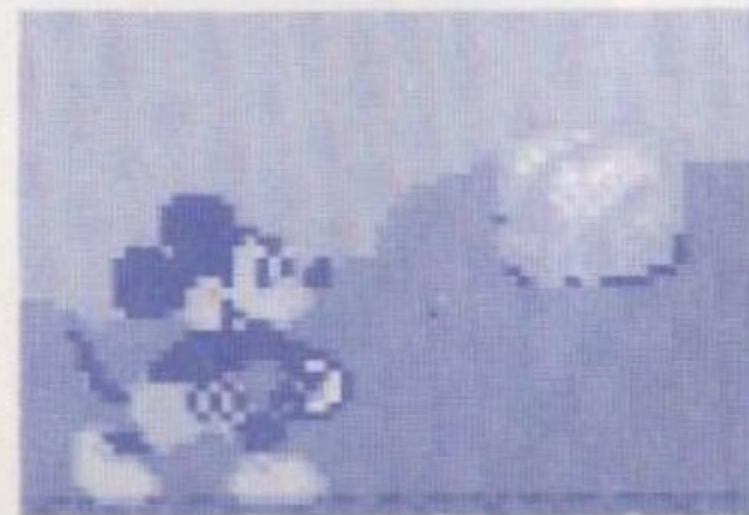
- Appuyez pour commencer une partie.
- Appuyez pour sauter. Maintenez enfoncé pour sauter plus haut.
- Appuyez pour nager. Appuyez de façon répétée pour nager vers la surface.

Commandes spéciales

Pour ramasser et jeter des accessoires

Utilisez la touche D pour positionner Mickey sur l'accessoire à ramasser, puis appuyez sur la touche 1. Mickey ramasse l'accessoire et l'emmène avec lui quand vous appuyez sur la touche D vers la gauche ou la droite.

Appuyez de nouveau sur la touche 1 pour que Mickey lance l'accessoire qu'il transporte.



③ Botón 2

- Presione para empezar el juego.
- Presione para saltar. Presione y manténgalo así para que salte más alto.
- Presione para nadar. Presione varias veces para nadar hacia arriba.

Órdenes especiales

Para agarrar y tirar objetos

Utilice el botón D para que Mickey se mueva hacia el objeto que usted desee que agarre y luego presione el botón 1. Mickey tomará el objeto y lo llevará consigo si presiona el botón D a izquierda o derecha.

Presione el botón 1 de nuevo para que Mickey lance lo que tenga.

③ Pulsante 2

- Premete per iniziare un gioco.
- Premete per saltare. Premete e tenete premuto per saltare più in alto.
- Premete per nuotare. Premete ripetutamente per nuotare in risalita.

Comandi speciali

Per raccogliere e lanciare oggetti

Usate il pulsante D per far avvicinare Topolino all'oggetto da raccogliere, quindi premete il pulsante 1. Topolino raccoglie l'oggetto e lo porta con sé quando premete il pulsante D a sinistra o destra.

Premete ancora il pulsante 1 per far lanciare a Topolino qualsiasi oggetto abbia.

③ Knappen 2

- Tryck på knappen 2 för att starta spelet.
- Tryck på knappen 2 för att hoppa. Håll knappen intryckt för att hoppa högre.
- Tryck på knappen 2 för att simma. Tryck gång på gång på knappen för att simma uppåt.

Specialtrick

Att plocka upp och kasta föremål

Vicka styrtangenten åt lämpligt håll för att låta Musse gå till föremålet som ska plockas upp. Tryck därefter på knappen 1. Musse plockar upp föremålet och tar det med sig när du vickar styrtangenten åt vänster eller höger.

Tryck igen på knappen 1 för att få Musse att kasta föremålet han håller i.

③ Toets 2

- Druk hierop om te beginnen met spelen.
- Druk hierop om te springen. Houd hem ingedrukt voor een hogere sprong.
- Druk hierop om te zwemmen. Druk achter elkaar om naar boven te zwemmen.

Speciale Opdrachten

Dingen Oppakken en Gooien

Breng Mickey met de R-toets naar het voorwerp dat je wilt oppakken en druk dan op Toets 1. Mickey pakt dan het voorwerp op en neemt het mee wanneer je op de R-toets op links of op rechts drukt.

Druk nog een keer op Toets 1 om Mickey het voorwerp wat hij vast houdt te laten gooien.

Press Button 2 to make Mickey jump, then press Button 1 to make him throw the object at the peak of his jump.

Note: Mickey can only pick up one object at a time.

Drücken Sie Taste 2, um Micky springen zu lassen, und dann Taste 1, um ihn den Gegenstand an der höchsten Stelle im Sprung werfen zu lassen.

Hinweis: Micky kann nur einen Gegenstand zur Zeit tragen.

Appuyez sur la touche 2 pour que Mickey saute, puis appuyez sur la touche 1 pour qu'il lance l'accessoire au sommet de son saut.

Remarque: Mickey peut ramasser un seul accessoire à la fois.

① Bounce Attack

Press Button 2 to make Mickey jump. When he's in midair above an enemy or obstacle, press Button 1. Mickey will continue to bounce as long as you hold down Button 2, and as long as there's an enemy or obstacle to bounce on.

① Hüpfangriff

Drücken Sie Taste 2, um Micky springen zu lassen. Wenn er in der Luft über einem Feind oder einem Hindernis ist, drücken Sie Taste 1. Micky hüpf weiter, solange Sie Taste 2 gedrückt halten, und solange ein Feind oder ein Hindernis zum Abspringen da ist.

① Attaque à rebonds

Appuyez sur la touche 2 pour que Mickey saute. Quand il est au-dessus d'un ennemi ou d'un obstacle, appuyez sur la touche 1. Mickey continue de rebondir tant que vous maintenez la touche 2 enfoncée et tant qu'il y a un ennemi ou un obstacle en dessous.

② Sliding Down Slopes

When Mickey's standing on a slope, press Button 2 to jump. When Mickey's in midair, press Button 1. When Mickey lands, he'll start to slide.

② Abhänge herabrutschen

Wenn Micky oben auf einem Hügel steht, drücken Sie Taste 2, um zu springen. Wenn Micky mitten in der Luft ist, drücken sie Taste 1. Wenn Micky landet, beginnt er zu rutschen.

② Descente des pentes

Quand mickey se trouve au sommet d'une pente, appuyez sur la touche 2 pour sauter. Quand Mickey est en l'air, appuyez sur la touche 1. Quand Mickey atterrit, il commence à glisser.



Presione el botón 2 para hacer que Mickey salte. Luego presione el botón 1 para que lance el objeto en la parte más alta de su salto.

Nota: Mickey sólo puede agarrar un objeto cada vez.

① Ataque con rebote

Presione el botón 2 para hacer que salte Mickey. Cuando esté en el aire encima de un enemigo o de un obstáculo, presione el botón 1. Mickey seguirá rebotando mientras usted presione el botón 2 y mientras haya un enemigo o un obstáculo sobre los cuales rebotar.

② Deslizándose por pendientes

Cuando Mickey se encuentre en una pendiente, presione el botón 2 para que salte. Cuando se encuentre en el aire, presione el botón 1. Cuando aterrice, empezará a deslizarse.

Premete il pulsante 2 per far saltare Topolino, quindi premete il pulsante 1 per fargli lanciare l'oggetto che ha mentre è all'apice del salto.

Nota: Topolino può raccogliere solo un oggetto per volta.

① Attacco con salto

Premete il pulsante 2 per far saltare Topolino. Quando è a mezz'aria sopra un ostacolo o un nemico, premete il pulsante 1. Topolino continua a "volare" per tutto il tempo in cui tenete premuto il pulsante 2 e fino a quando c'è un nemico o un ostacolo su cui saltare.

② Per scivolare lungo le discese

Se Topolino è in piedi su una discesa, premete il pulsante 2 per saltare. Quando è a mezz'aria, premete il pulsante 1. Quando "atterra" inizia a scivolare.

Tryck på knappen 2 för att få Musse att hoppa och tryck sedan på knappen 1 för att få honom att kasta föremålet mitt i hoppet.

OBS! Musse kan bara plocka upp ett föremål i taget.

① Studsattack

Tryck på knappen 2 för att få Musse att hoppa. Tryck sedan på knappen 1 när han befinner sig i luften ovanför en fiende eller ett hinder. Musse försätter att studsas så länge du håller knappen 2 intryckt och så länge det finns någon fiende eller något hinder att studsas på.

② Att rutscha nedför slänter

Tryck på knappen 2 för att hoppa upp när Musse står i en slänt. Tryck på knappen 1 när Musse är uppe i luften. När Musse landar börjar han rutscha nedför slänten.

Druk op Toets 2 om Mickey te laten springen, druk dan op Toets 1 om hem het voorwerp, op het hoogste punt van zijn sprong, te laten gooien.

Let op: Mickey kan maar één voorwerp tegelijk oppaken.

① Stuiter Aanval

Druk op toets 2 om Mickey te laten springen. Als hij recht boven een vijand of een obstakel is, druk dan op Toets 1. Mickey stuiert net zolang als je Toets 2 ingedrukt houdt en zolang er een vijand of obstakel aanwezig is om op te stuiten.

② Hellingen Afglijden

Als Mickey op een helling staat, moet je op Toets 2 drukken om te springen. Druk op Toets 1 als Mickey boven in de lucht hangt. Zodra Mickey landt, begint hij te glijden.

Getting Started

Read the story screen to see how Mickey got into his predicament, then press Button 1 to begin. A map will appear, showing Mickey standing in the village. Press Button 2 for an additional explanation from the village girl.

Press Button 1, and the map screen returns. Press the D-Button left to move Mickey to his first stop (the Forest) and press Button 2 to begin play.

Spielbeginn

Lesen Sie die Spielgeschichtenbildschirme, um zu sehen, wie Micky in diese Lage geraten ist. Dann drücken Sie Taste 1, um mit dem Spiel zu beginnen. Eine Landkarte erscheint, auf der Micky mitten im Dorf steht. Drücken Sie Taste 2, um eine zusätzliche Erklärung vom Dorfmädchen zu bekommen.

Drücken Sie Taste 1, und die Landkarte erscheint erneut. Drücken Sie die Richtungstaste nach links, um Micky zur ersten Spielszene (dem Wald) gehen zu lassen, und drücken Sie Taste 2, um mit dem Spiel zu beginnen.

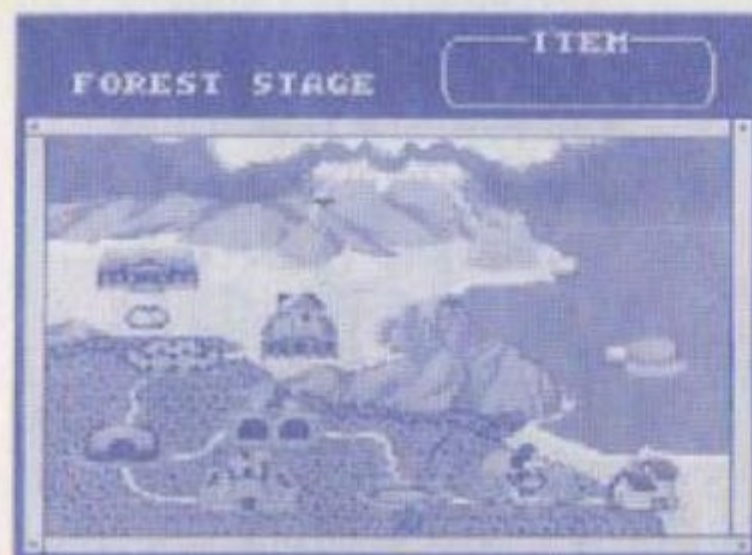
Préparatifs

Lisez les écrans de l'histoire pour savoir comment Mickey s'est lancé dans cette aventure, puis appuyez sur la touche 1 pour commencer à jouer. Une carte indiquant Mickey dans le village apparaît. Appuyez sur la touche 2 pour connaître les explications de la fille du village.

Appuyez sur la touche 1 pour faire réapparaître l'écran de la carte. Appuyez sur la touche D vers la gauche pour amener Mickey vers sa première étape (la forêt) et appuyez sur la touche 2 pour commencer à jouer.

How's Mickey Doing?

- ① **Power Gauge:** Whenever Mickey touches an enemy or runs into a dangerous obstacle, one of the stars on this gauge disappears. When all of the stars are gone, Mickey loses a Try. Mickey can restore his power by picking up certain items. Mickey starts with two power stars, but he can collect up to five.

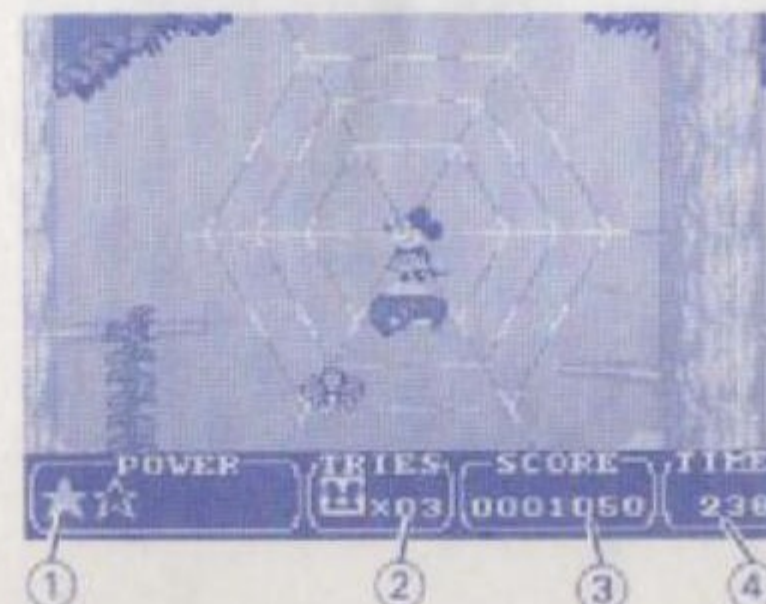


Wie geht es Micky?

- ① **Stärkeanzeige (POWER):** Wenn Micky einen Feind berührt oder gegen ein gefährliches Hindernis läuft, verschwindet einer der Sterne in dieser Anzeige. Wenn alle Sterne verschwunden sind, verliert Micky eine Chance. Micky kann seine Kraft wiederherstellen, indem er bestimmte Artikel aufhebt. Micky fängt das Spiel mit zwei Sternen in der Stärkeanzeige an, er kann aber bis zu fünf ansammeln.

Où en est Mickey?

- ① **Compteur de force:** Chaque fois que Mickey touche un ennemi ou cogne un obstacle dangereux, une des étoiles de son compteur disparaît. Quand toutes les étoiles ont disparu, Mickey perd une vie. Cependant, Mickey peut reprendre des forces en ramassant certains accessoires. Mickey commence avec deux étoiles de force mais il peut en ramasser jusqu'à cinq.



Preparativos

Lea las instrucciones de la pantalla para saber cómo se metió en apuros Mickey, y luego presione el botón 1 para comenzar. Aparecerá un mapa con Mickey en un pueblo. Presione el botón 2 para obtener una explicación adicional de la chica del pueblo.

Presione el botón 1 y volverá la pantalla que contiene el mapa. Presione el botón D a la izquierda para que Mickey se mueva hasta su primera parada (the Forest-el bosque) y luego presione el botón 2 para comenzar el juego.

¿Cómo está Mickey?

- ① **Indicador de potencia:** Cuando Mickey toque a un enemigo o corra hacia un obstáculo peligroso, desaparecerá una estrella del indicador. Cuando hayan desaparecido todas las estrellas, Mickey perderá un Try (intento). Mickey podrá restituir la potencia si agarra determinados objetos. Mickey comienza con dos estrellas de potencia, pero podrá hacerse hasta con cinco.

Inizio del gioco

Leggete lo schermo della storia per vedere come ha fatto Topolino a cacciarsi in questo imbroglio, quindi premete il pulsante 1 per iniziare. Compare una mappa che mostra Topolino nel villaggio. Premete il pulsante 2 per una ulteriore spiegazione dalla ragazza del villaggio.

Premete il pulsante 1 e compare di nuovo lo schermo di mappa. Premete il pulsante D a sinistra per portare Topolino alla prima tappa (la foresta). Quindi premete il pulsante 2 per iniziare a giocare.

Come sta andando a Topolino?

- ① **Indicatore di energia (POWER):** Ogni volta che Topolino viene a contatto con un nemico o si scontra con un oggetto pericoloso, scompare una delle stelle in questo indicatore. Quando tutte le stelle sono scomparse Topolino perde un tentativo. Topolino può riportare la sua energia al pieno raccogliendo certi oggetti. Inizia con due stelle di energia ma può raccoglierne fino a cinque.

Spelstart

Läs först igenom berättelsen få reda på hur Musse hamnade i det här äventyret. Tryck sedan på knappen 1 för att starta spelet. En karta visas på bildskärmen och Musse befinner sig i byn. Tryck på knappen 2 för att få en ytterligare förklaring från byflickan.

Tryck på knappen 1 så att kartan igen visas på bildskärmen. Vicka styrtangenten åt vänster för att flytta Musse till hans första etapp, skogen, och tryck sedan på knappen 2 för att börja spela.

Det som visas på bildskärmen

- ① **Styrkemätare POWER:** När Musse råkar snudda en fiende eller springer på ett farligt hinder, förlorar han en stjärna på styrkemätaren. Efter att alla stjärnor tagit slut, förlorar Musse ett försök. Musse kan få tillbaka sin styrka genom att plocka upp speciella föremål. Musse startar med två, men kan samla på sig upp till fem stjärnor.

Met Spel Starten

Lees het Verhaal scherm om te zien hoe Mickey in deze toestand terecht gekomen is en druk dan op Toets 1 om te beginnen. Er zal een kaart verschijnen, waarop Mickey in het dorp staat. Druk op Toets 2 voor een extra uitleg van het dorpsmeisje.

Als je op Toets 1 drukt, komt het Kaart scherm weer terug. Druk op de R-toets op links om Mickey naar zijn eerste stop (Het Bos) te brengen en druk op Toets 2 om te beginnen met spelen.

Hoe Gaat Het Met Mickey?

- ① **Power Gauge (Energie meter):** Elke keer dat Mickey een vijand aanraakt of tegen een gevaarlijk obstakel aanloopt, verdwijnt er een ster op deze meter. Als alle sterren verdwenen zijn, verliest Mickey een leven. Mickey kan zijn energie opvijzelen door verschillende voorwerpen op te pakken. Mickey begint met twee energie sterren, maar kan door te verzamelen in totaal vijf hebben.

② **Tries:** Mickey starts out with three Tries. When this gauge reads zero, the game ends. Mickey can get extra Tries with each 10,000 points scored, or by picking up certain items.

③ **Score:** Score points by defeating enemies, picking up items, and getting through each Stage in the shortest time.

④ **Time:** If you don't reach the end of a Stage before the timer reads zero, Mickey loses a Try.

Air: This gauge appears whenever Mickey goes into water. When this gauge runs out, Mickey loses one Try. Be sure to bring Mickey to the surface for a deep breath of air whenever you can.

② **Chancen (TRIES):** Micky beginnt das Spiel mit fünf Chancen. Wenn hier Null angezeigt wird, ist das Spiel zuende. Micky kann zusätzliche Chancen erhalten, indem er 10 000 Punkte sammelt oder bestimmte Gegenstände aufhebt.

③ **Punkte (SCORE):** Micky sammelt Punkte, indem er bestimmte Feinde besiegt, bestimmte Gegenstände aufhebt und in so kurzer Zeit wie möglich eine Spielstufe schafft.

④ **Zeit (TIME):** Wenn die Zeit abläuft, bevor Micky eine Spielstufe geschafft hat, verliert Micky eine Chance.

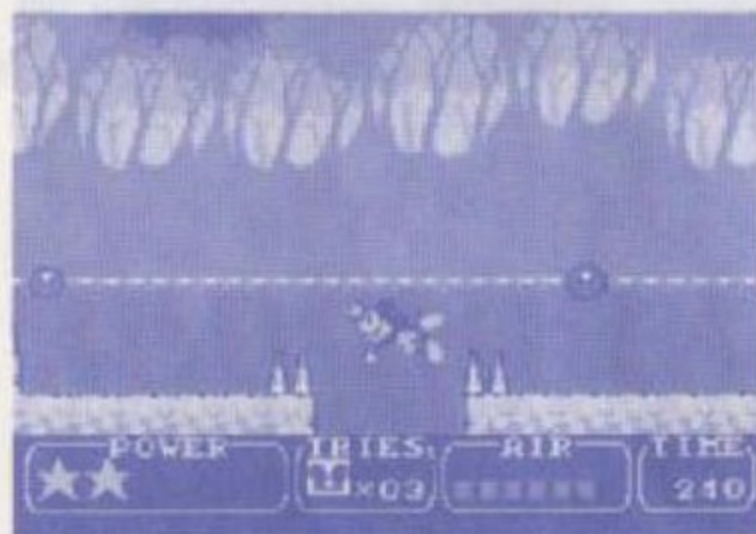
Luft (AIR): Diese Anzeige erscheint, wenn Micky im Wasser ist. Wenn diese Anzeige ganz zusammengeschrumpft ist, verliert Micky eine Chance. Bringen Sie Micky immer zur Oberfläche, um tief Atem zu holen, wenn Sie können.

② **Vies:** Mickey commence avec trois vies. Quand le compteur atteint zéro, la partie est terminée. Mickey obtient une vie supplémentaire chaque fois qu'il marque 10 000 points ou quand il ramasse certains accessoires.

③ **Score:** Marquez des points en battant les ennemis, en ramassant des accessoires et en terminant chaque étape le plus rapidement possible.

④ **Temps:** Si vous ne terminez pas l'étape avant que la minuterie atteigne zéro, Mickey perd une vie.

Air: Ce compteur apparaît quand Mickey est dans l'eau. Quand le compteur est vide, Mickey perd une vie. Veillez à ramener Mickey à la surface dès que vous pouvez pour qu'il remplisse ses poumons d'air.



② **Tries (intentos):** Mickey comienza con tres intentos. Cuando este indicador marque cero, terminará el juego. Mickey podrá obtener intentos adicionales cada 10.000 puntos o bien seleccionando determinados objetos.

③ **Score (puntuación):** Podrá conseguir puntos si derrota a un enemigo, si se hace con objetos y si consigue terminar cada etapa en el menor tiempo posible.

④ **Time (tiempo):** Si usted no alcanza el final de una etapa antes de que el indicador marque cero, Mickey perderá un intento.

Air (aire): Este indicador aparecerá cuando Mickey se caiga al agua. Cuando se agote este indicador, Mickey perderá un intento. Cerciórese de llevar a Mickey a la superficie para que respire una bocanada profunda de aire cuando pueda.

② **Tentativi (TRIES):** Topolino inizia con tre tentativi. Quando questo indicatore raggiunge lo zero, il gioco finisce. Topolino può ottenere tentativi extra ogni 10.000 punti o raccogliendo certi oggetti.

③ **Punteggio (SCORE):** I punti vengono ottenuti sconfiggendo i nemici, raccogliendo gli oggetti e completando ciascuna fase nel minor tempo possibile.

④ **Tempo (TIME):** Se non raggiungete la fine di una fase prima che il timer raggiunga lo zero, Topolino perde una vita.

Aria (AIR): Questo indicatore compare ogni volta che Topolino si immerge nell'acqua. Quando l'indicatore si esaurisce, Topolino perde un tentativo. Accertatevi di riportarlo in superficie per un profondo respiro ogni volta che potete.

② **Försök TRIES:** Musse börjar med tre försök. När Musse inte har några försök kvar är spelet slut. Musse får ett extra försök efter varje 10.000 poäng han samlat på sig. Han kan också få fler försök genom att hitta speciella föremål.

③ **Poäng SCORE:** Samla poäng genom att slå ned fiender, plocka upp föremål och skynda dig igenom varje etapp på kortast möjliga tid.

④ **Tidur TIME:** Om du inte hinner till slutet av etappen innan tiden på tiduret går ut, förlorar Musse ett försök.

Luft AIR: Den här mätaren visas när Musse simmar under vattnet. När luften tar slut förlorar Musse ett försök. Låt Musse simma upp till ytan för att hämta luft så ofta han kan.

② **Tries (Levens):** Mickey begint met drie Levens. Als de meter de nul bereikt, is het spel afgelopen. Mickey kan extra Levens krijgen bij elke 10 000 punten en door bepaalde voorwerpen op te pakken.

③ **Score:** Scoor punten door vijanden te verslaan, door voorwerpen op te pakken en door elk Gebied in een zo kort mogelijke tijd door te komen.

④ **Time (Tijd):** Als je niet het einde van een Gebied haalt voordat de timer op nul staat, verliest Mickey een Leven.

Lucht: Deze meter verschijnt zodra Mickey onderwater gaat. Wanneer de meter afloopt, verliest Mickey een Leven. Zorg er dus voor dat je Mickey zo vaak als je kunt naar de oppervlakte brengt voor een grote hap lucht.

Pause

You can stop the timer and pause the game by pressing the Pause Button on the Master System console. Return to play by pressing the Pause Button, Button 1 or Button 2.

If Mickey is carrying a Magic Flute, you can also use the Pause Button to return to the Map screen from any stage you have cleared before (see page 28).

Pause

Sie können die Zeituhr stoppen und im Spiel pausieren, indem Sie die Pausetaste am Spielpult drücken. Schalten Sie zum Spiel zurück, indem Sie die Pausetaste erneut oder Taste 1 oder Taste 2 drücken.

Wenn Micky eine magische Flöte trägt, kann er auch die Pausetaste dazu verwenden, von jeder beliebigen Spielstufe, die Sie bereits geschafft haben, zur Landkarte zurückzukehren (siehe Seite 28).

Pause

Vous pouvez arrêter la minuterie et faire une pause en appuyant sur la touche Pause de la console Master System. Appuyez sur la touche Pause ou la touche 1 ou 2 pour reprendre la partie.

Quand Mickey transporte une flûte magique, vous pouvez également utiliser la touche Pause pour revenir à l'écran de la carte à partir d'une étape que vous avez terminé (voir page 28).

Items

Here are some things that can help you along in your quest.

- ① **Arrow:** This changes colour when Mickey passes it, and marks his progress. If Mickey loses a Try while on the same level, he will begin his next Try at the last arrow he passed.



Gegenstände

Hier einige der Dinge, die Micky Maus bei seinem Abenteuer helfen.

- ① **Pfeil:** Ändert die Farbe, wenn Micky vorbeigeht und markiert seinen Erfolg im Spiel. Wenn Micky eine Chance in der gleichen Spielstufe verliert, beginnt er seinen nächsten Versuch an dem Pfeil, an dem er zuletzt vorbeiging.

Accessoires

Les accessoires suivants peuvent vous aider dans votre recherche.

- ① **Flèche:** Elle change de couleur quand Mickey la dépasse et indique ses progrès. Si Mickey perd une vie sur le même niveau, il recommence à jouer sa nouvelle vie à partir de la dernière flèche.

Pausa

Usted podrá parar el temporizador y hacer una pausa en el juego presionando el Pause Button (botón de pausa) en la consola del Master System. Reinicie el juego presionando el botón de pausa, el botón 1 o el 2.

Si Mickey lleva una flauta mágica, también podrá utilizar el botón de pausa para volver a la pantalla del mapa desde cualquier etapa por la que haya pasado antes (vea la página 29).

Objetos

Aquí le presentamos algunas de las cosas que le pueden ayudar en su búsqueda.

- ① **Arrow (flecha):** Ésta cambiará de color cuando Mickey pase por delante e indica el avance. Si Mickey perdiera un intento estando en el mismo nivel, comenzará el próximo intento en la última flecha que haya pasado.

Per fare una pausa

Potete fermare il timer e sospendere il gioco premendo il tasto di pausa sulla console di Master System. Tornate a giocare premendo il tasto di pausa, il pulsante 1 o quello 2.

Se Topolino sta portando un flauto magico potete usare il tasto di pausa per tornare allo schermo di mappa da qualsiasi fase abbiate prima completato (vedete a pagina 29).

Oggetti

Ecco alcuni oggetti che possono aiutarvi nella vostra ricerca.

- ① **Frecce:** Cambiano colore quando Topolino le oltrepassa e segnano il suo progresso. Se Topolino perde un tentativo mentre è allo stesso livello, inizierà il tentativo successivo dall'ultima freccia che ha oltrepassato.

Paus

Du kan stoppa tiduret för att ta en paus i spelet genom att trycka på pausknappen på speldatorn. Tryck igen på pausknappen eller på knappen 1 eller 2 för att fortsätta spelet.

När Musse bär på en flöjt (sid. 29) kan du gå till kartan från en etapp som du klarat av, genom att trycka på pausknappen.

Föremål

Här följer några hjälpmedel som du kommer få nytta av på vägen:

- ① **Pilar:** Pilarna ändrar färg när Musse passerar dem och visar på så sätt hur långt han kommit i spelet. När Musse förlorar ett försök på en etapp, startar han sitt nästa försök vid den sista pil han passerat.

Pauze

Je kunt de tijd stoppen en het spel pauzeren door op de Pauze Toets van het Master System te drukken. Druk op de Pauze Toets of op Toets 1 of Toets 2 om verder te spelen.

Als Mickey een Magische Fluit draagt, kun je ook de Pauze Toets gebruiken om vanaf elk eerder afgerond gebied terug te gaan naar het Kaart scherm (zie pag. 29).

Voorwerpen

Hier zijn enkele voorwerpen die je kunnen helpen bij je zoektocht.

- ① **Pijl:** Deze verandert van kleur wanneer Mickey er voorbij gaat en noteert zijn vooruitgang. Als Mickey een Leven verliest terwijl hij nog op dezelfde level is, begint hij een nieuw Leven vanaf de laatst gepasseerde pijl.

② **Barrels and Bricks:** Use these to knock out enemies, to climb on, or to weigh down switches. They can be stacked, and they won't break when they're thrown. However, they can be destroyed by one of Mickey's Bounce Attacks.

② **Fässer und Ziegel:** Mit diesen können Sie Feinde umlegen; oder Sie können darauf klettern oder sie als Gewichte verwenden, um Schalter herunterzudrücken. Sie können aufeinander gestapelt werden, und sie brechen nicht, wenn sie geworfen werden. Sie können aber durch Mickys Hüpfangriff zerstört werden.

② **Tonneaux et briques:** Utilisez-les pour frapper les ennemis, pour grimper dessus ou pour baisser les interrupteurs. Vous pouvez les empiler et ils ne se cassent pas quand vous les lancez. Cependant, vous pouvez les détruire avec l'attaque à rebonds.

③ **Spring:** Bounces Mickey up to high places. Jump on it a couple of times to gain extra height. Springs can be picked up and carried to where they'll come in handy.

③ **Feder:** Erlaubt es Micky, zu hohen Stellen zu springen. Mehrmals davon abspringen, um zusätzliche Höhe zu erreichen. Federn können aufgehoben und getragen werden, wenn sie an anderen Orten gebraucht werden.

③ **Ressort:** Permet à Mickey de rebondir vers des endroits élevés. Sautez plusieurs fois dessus pour aller plus haut. Vous pouvez transporter les ressorts à l'endroit où vous en avez besoin.

④ **Key:** Throw this item at a locked place to unlock it.

④ **Schlüssel:** Werfen Sie diesen Gegenstand gegen eine verriegelte Stelle, um diese zu öffnen.

④ **Clé:** Lancez-la dans un endroit fermé pour l'ouvrir.

⑤ **Lamp:** Use this to light up dark places, to knock out enemies or to climb on.

⑤ **Lampe:** Kann benutzt werden, um dunkle Orte zu erhellen, Feinde KO zu schlagen oder um darauf zu klettern.

⑤ **Lampe:** Utilisez-la pour éclairer les endroits sombres, pour assommer les ennemis ou bien grimpez dessus.



- ② **Barrels and Bricks (barriles y ladrillos):** Utilícelos para abatir enemigos, para ascender o para que los interruptores se vayan abajo por el peso. Puede que estén amontonados y que no se rompan cuando se les intente abatir. No obstante, podrán ser destruidos por medio de uno de los ataques con rebote de Mickey.
- ② **Barili e mattoni:** Usateli per far fuori i nemici, scalare o far peso sugli interruttori. Si possono ammucchiare e non si rompono quando vengono lanciati. Tuttavia, possono andare distrutti durante uno degli attacchi con salto di Topolino.
- ② **Tunnor och byggklossar:** Kasta dessa på fiender, kliv på dem eller använd dem för att trycka ned omkopplare. De kan staplas och går inte sönder när du kastar dem. De krossas dock när Musse studsar på dem med sin studsattack.
- ② **Vaten en Stenen:** Gebruik deze om vijanden te verslaan, om op te klimmen, of om schakelaars om te zetten. Ze kunnen gestapeld worden en breken niet wanneer ze gegooid worden. Ze kunnen echter wel kapot gaan bij één van Mickey's Stuter Aanvallen.
- ③ **Spring (muelle):** Hace que Mickey rebote hasta lugares altos. Salte sobre él un par de veces para conseguir un peso extra. Los muelles se pueden apresar y trasladar hasta el lugar donde sean necesarios.
- ③ **Molle:** Fanno saltare Topolino su luoghi alti. Saltateci sopra un paio di volte per raggiungere luoghi particolarmente elevati. Le molle possono essere raccolte e portate dove servono.
- ③ **Fjädrar:** Skjutsar Musse upp till ställen som ligger högt uppe. Studsa på dem några gånger för att ta sats och nå extra högt. Du kan plocka upp och bära med dig en fjäder till den plats du vill använda den på.
- ③ **Veer:** Stuitert Mickey omhoog de lucht in. Spring er een aantal keren op om extra hoogte te krijgen. Veren kunnen opgepakt en meegenomen worden naar plaatsen waar ze van pas komen.
- ④ **Key (llave):** Lance este objeto hacia un lugar que esté cerrado con llave para abrirlo.
- ④ **Chiavi:** Lanciatele contro i luoghi chiusi per aprirli.
- ④ **Nyckel:** Kasta nyckeln på något som är låst för att öppna det.
- ④ **Sleutel:** Gooi dit voorwerp tegen een gesloten object om hem te openen.
- ⑤ **Lamp (lámpara):** Utilícela para iluminar lugares oscuros, para abatir a enemigos o bien para subir.
- ⑤ **Lampade:** Usatele per illuminare i luoghi bui, far fuori i nemici o arrampicarvi sopra.
- ⑤ **Lampor:** Lyser upp mörka platser, men du kan också kasta dem på fiender eller kliva på dem.
- ⑤ **Lamp:** Gebruik deze om donkere plaatsen te verlichten, om vijanden neer te slaan of om op te klimmen.

⑥ **Blocks:** These are good for bopping enemies with; however, they can only be used once, as they crumble when they hit anything. If a block is moving, it's dangerous! Use Mickey's Bounce Attack to make it freeze, then use it like a normal block.

⑥ **Blöcke:** Hervorragend geeignet, um Feinde niederzuschlagen; sie können aber nur einmal verwendet werden, denn sie zerbröckeln beim Aufprall. Wenn sich ein Block bewegt, ist er gefährlich! Setzen Sie Mickys Hüpfangriff ein, um in einzufrieren, und verwenden Sie ihn danach wie einen normalen Block.

⑥ **Blocs:** Lancez-les sur les ennemis, vous pouvez les utiliser une seule fois car ils se désagrègent au contact de quelque chose. Les blocs qui bougent sont dangereux. Utilisez l'attaque à rebond de Mickey pour immobiliser le bloc avant de vous en servir.

⑦ **Buttons:** When Mickey jumps on these, they cause certain things to happen. Buttons work only as long as they're being pressed down.

⑦ **Tasten:** Wenn Micky darauf springt, bewirken sie, daß bestimmte Dinge passieren. Tasten funktionieren nur solange, wie sie gedrückt gehalten werden.

⑦ **Boutons:** Quand Mickey saute dessus, des choses étranges se produisent. Les boutons agissent uniquement quand ils sont enfoncés.

⑧ **Switches:** These items have upward-pointing arrows on them. To turn on a switch, have Mickey walk up to it and press Button 1 (just as if he were picking up an object). The arrow will then point down. If you need to turn the switch off, simply have Mickey jump on it.

⑧ **Schalter:** Diese Artikel haben Pfeile, die nach oben weisen. Um solch einen Schalter zu betätigen, muß Micky darauf steigen und Taste 1 drücken (genau so wie beim Aufheben von Gegenständen). Der Pfeil weist dann nach unten. Wenn der Schalter wieder ausgeschaltet werden soll, braucht Micky nur darauf zu springen.

⑧ **Interrupteurs:** Ils portent des flèches dirigées vers le haut. Pour allumer un interrupteur, positionnez Mickey devant et appuyez sur la touche 1 (comme pour ramasser un accessoire). La flèche se dirige vers le bas. Pour éteindre l'interrupteur, il suffit que Mickey saute dessus.

⑥



⑦



⑧



- ⑥ **Blocks (bloques):** Van bien para golpear a los enemigos. No obstante, solamente se pueden utilizar una vez ya que se deshacen cuando entran en contacto con algo. Si un bloque se mueve resulta peligroso. Utilice el ataque con rebote para hacer que se congele y luego utilícelo como un bloque normal.
- ⑥ **Massi:** Sono ottimi per colpire forte il nemico. Tuttavia possono essere usati una volta sola poiché si frantumano quando colpiscono qualcosa. Se un masso si sta muovendo è pericoloso! Usate l'attacco con salto di Topolino per bloccarlo e quindi usatelo come un masso normale.
- ⑥ **Block:** Är bra att kasta på fiender, med kan bara kastas en gång eftersom de smulas sönder när de träffar någonting. När blocket rör på sig betyder det fara! Studsa på blocket med studsattacken så att det ligger stilla och använd det sedan som ett vanligt block.
- ⑥ **Blokken:** Deze zijn goed om vijanden op te houden. Ze kunnen maar één keer gebruikt worden omdat ze verschrompelen zodra ze iets raken. Als een blok beweegt, is hij gevaarlijk! Gebruik Mickey's Stuiters Aanval om het blok te verharden en gebruik hem dan zoals een normaal blok.
- ⑦ **Buttons (botones):** Cuando Mickey salte sobre éstos, sucederán algunas cosas. Los botones sólo funcionarán cuando estén presionados.
- ⑦ **Pulsanti:** Quando Topolino ci salta sopra fanno in modo che avvengano certe cose. Rimangono attivati solo per il tempo in cui sono premuti.
- ⑦ **Knappar:** När Musse hoppar på dessa händer det saker. Knapparna måste hållas nedtryckta för att någonting ska hända.
- ⑦ **Toetsen:** Als Mickey hierop springt, gebeuren er bepaalde dingen. Toetsen werken alleen zolang ze ingedrukt worden.
- ⑧ **Switches (interruptores):** Estos objetos tienen flechas que apuntan hacia arriba. Para poner en marcha un interruptor, haga que Mickey vaya hacia él y presione el botón 1 (como si estuviera agarrando un objeto). Entonces la flecha apuntará hacia abajo. Si necesita apagar el interruptor, simplemente haga que Mickey salte sobre él.
- ⑧ **Interruttori:** Hanno sopra delle frecce rivolte verso l'alto. Per attivare un interruttore, fateci camminare sopra Topolino e quindi premete il pulsante 1 (proprio come per raccogliere gli oggetti). La freccia quindi sarà rivolta verso il basso. Se è necessario disattivare l'interruttore, fateci semplicemente saltare sopra Topolino.
- ⑧ **Omkopplare:** På dessa finns pilar som pekar uppåt. Vicka styrtangenten åt lämpligt håll för att få Musse att gå till omkopplaren och tryck sedan på knappen 1 (som när han plockar upp föremål). Pilen riktas då nedåt. Hoppa på omkopplaren för att slå ifrån den.
- ⑧ **Schakelaars:** Deze voorwerpen hebben omhoog gerichte pijlen. Om een schakelaar aan te zetten, moet Mickey er naar toe lopen en moet je op Toets 1 (net of hij een voorwerp oppakt) drukken. De pijl zal dan naar beneden wijzen. Als je de schakelaar uit moet zetten, laat je Mickey er simpelweg op springen.

Treasures

As you search for the Phantom and the crystal, you'll find special items hidden in each level. Some are hidden in treasure chests, which you can break open by throwing them or by using Mickey's Bounce Attack. Some of the goodies you'll find include:

① **Cake:** Fills 2 power stars on Mickey's Power Gauge.

② **Piece of Cake:** Fills 1 power star on Mickey's Power Gauge.

③ **Large Coin:** Adds 2,000 points to your score.

①



Schätze

Auf Ihrer Suche nach dem Phantom und dem Kristall finden Sie bestimmte Artikel in jeder Spielstufe versteckt. Manche sind in Schatztruhen versteckt, die man durch Werfen öffnen kann, oder durch Mickys Hüpfangriff. Hier einige der Dinge, die Sie finden können:

① **Torte:** Füllt Mickys Stärkeanzeige um 2 Sterne auf.

② **Kuchen:** Füllt Mickys Stärkeanzeige um 1 Stern auf.

③ **Große Münze:** Gibt Micky 2 000 Punkte.

②



Trésors

Tandis que vous êtes à la recherche du fantôme et du cristal, vous trouvez des accessoires spéciaux cachés dans chaque niveau. Certains sont cachés dans des coffres à trésor. Pour les ouvrir, jetez-les ou utilisez l'attaque à rebonds de Mickey. Voici une description des accessoires que vous allez trouver:

① **Gateau:** Ajoute 2 étoiles au compteur de force de Mickey.

② **Part de gâteau:** Ajoute 1 étoile au compteur de force de Mickey.

③ **Grande pièce:** Ajoute 2 000 points à votre score.

③



Tesoros

Conforme vaya buscando al fantasma y el cristal, usted irá encontrando objetos especiales escondidos en cada nivel. Algunos estarán escondidos en cofres con un tesoro que podrá abrir lanzando objetos o utilizando el ataque con rebote de Mickey. Algunas de las cosas que usted podrá encontrar son las siguientes:

- ① **Pastel:** Supone 2 estrellas de potencia en el indicador de potencia de Mickey.
- ② **Porción de pastel:** Supone una estrella de potencia en el indicador de potencia.
- ③ **Moneda grande:** Se suman 2.000 puntos a su marcador.

Il tesoro

Durante la ricerca del fantasma e del cristallo, trovate oggetti speciali nascosti in ciascun livello. Alcuni sono nascosti in scrigni del tesoro che potete aprire lanciandoli via o usando un attacco con salto di Topolino. Fra le cose che trovate sono incluse:

- ① **Torte:** Danno due stelle nel misuratore di energia di Topolino.
- ② **Fette di torte:** Danno una stella nel misuratore di energia di Topolino.
- ③ **Monete grandi:** Aggiungono 2.000 punti.

Skatter och godsaker

Medan du letar efter vålnaden och kristallen, kommer du att hitta skatter och godsaker på varje etapp. En del finns gömda i skattkistor som du kan öppna genom att kasta dem mot någonting eller genom att studsas på dem med Mussas studsattack. De skatter och godsaker som finns i spelet är:

- ① **Tårtor:** Fyller på styrkemätaren med två stjärnor.
- ② **Tårtbitar:** Fyller på styrkemätaren med en stjärna.
- ③ **Jättemynt:** Ger dig 2 000 poäng.

Schatten

Als je op zoek bent naar de Geest en het kristal, zul je op elk level speciale voorwerpen verstopt vinden. Sommige zijn verstopt in schatkisten die je open kunt breken door ze te gooien of door Mickey's Stuiter Aanval te gebruiken. De vondsten bevatten onder andere:

- ① **Taart:** Twee sterren op Mickey's Energie meter erbij.
- ② **Stuk Taart:** Eén ster op Mickey's Energie meter erbij.
- ③ **Grote Munt:** Telt 2 000 punten bij je score op.

④ **Small Coin:** Adds 500 points to your score.

④ **Kleine Münze:** Gibt Micky 500 Punkte.

④ **Petite pièce:** Ajoute 500 points à votre score.

⑤ **Mouse Ears:** Gives you an extra Try!

⑤ **Mäuseohren:** Geben Micky eine zusätzliche Chance!

⑤ **Oreilles de souris:** Vous donne un essai supplémentaire!

⑥ **Star:** Adds a star to Mickey's Power Gauge. If you pick up a Star while Mickey's Power Gauge has five stars, you'll get an extra Try!

⑥ **Stern:** Füllt Mickys Stärkeanzeige um 1 Stern auf. Wenn Sie einen Stern aufsammeln, während Mickys Stärkeanzeige bereits voll ist, bekommen Sie eine zusätzliche Chance!

⑥ **Etoile:** Ajoute une étoile au compteur de force de Mickey. Quand vous trouvez une étoile, si le compteur en a déjà cinq, vous obtenez un essai supplémentaire!

⑦ **Special Key:** This key unlocks the door to the end of each stage.

⑦ **Spezialschlüssel:** Öffnet die Tür am Ende jeder Spielstufe.

⑦ **Clé spéciale:** Cette clé sert à ouvrir la porte à la fin de chaque étape.



- | | | | |
|--|---|---|--|
| ④ Moneda pequeña: Añade 500 puntos a su puntuación. | ④ Monete piccole: Aggiungono 500 punti. | ④ Småmynt: Ger dig 500 poäng. | ④ Kleine Munt: Telt 500 punten bij je score op. |
| ⑤ Orejas de ratón: Le proporciona un intento adicional. | ⑤ Orecchie di Topolino: Danno un tentativo in più! | ⑤ Musöron: Ger dig ett extra försök. | ⑤ Mickey Oren: Geeft je een extra Leven! |
| ⑥ Estrella: Suma una estrella al indicador de potencia. Si se hace con una estrella cuando el indicador de potencia tenga cinco estrellas, conseguirá un intento adicional. | ⑥ Stelle: Aggiungono una stella nel misuratore di energia di Topolino. Se raccogliete una stella mentre nel misuratore di energia di Topolino ce ne sono già cinque, guadagnate un tentativo in più! | ⑥ Stjärnor: Fyller på Musses styrkemätare med en stjärna. Om du plockar upp en stjärna när det finns fem stjärnor på styrkemätaren, får du ett extra försök. | ⑥ Ster: Een ster op Mickey's Energie meter erbij. Als je een ster oppakt terwijl Mickey's Energie meter vijf sterren heeft, krijg je een extra Leven! |
| ⑦ Llave especial: Esta llave abre la puerta al final de cada etapa. | ⑦ Chiavi speciali: Aprono la porta che c'è alla fine di ogni fase. | ⑦ Specialnyckel: Öppnar dörren vid slutet av varje etapp. | ⑦ Speciale Sleutel: Deze sleutel opent de deur aan het einde van elk gebied. |



Mickey's Magic

There are certain items that you'll need to complete the game. Each time you complete a stage, you'll receive clues as to where to find those items.

- ① **Magic Flute:** Allows Mickey to return to the Map screen from any stage he has already cleared. To use the Magic Flute, press the Pause Button on the Master System console. You will be asked whether or not you wish to use the Magic Flute. Select Yes by pressing the D-Button left or right, then press Button 1, Button 2 or the Pause Button.

Mickys Zauberkraft

Es gibt bestimmte Gegenstände, die nötig sind, um das Spiel zu beenden. Jedesmal, wenn Sie eine Spielstufe beenden, bekommen Sie einen Hinweis, wo man solche Gegenstände finden kann.

- ① **Magische Flöte:** Erlaubt Micky, von jeder bereits geschafften Spielstufe zur Landkarte zurückzukehren. Um die magische Flöte zu verwenden, drücken Sie die Pausetaste am Spielpult. Sie werden gefragt, ob Sie die magische Flöte verwenden wollen oder nicht. Wählen Sie Ja, indem Sie die Richtungstaste nach rechts oder links drücken, und dann Taste 1, Taste 2 oder die Pausentaste drücken.

La magie de Mickey

Vous devez trouver certains accessoires pour gagner le jeu. Chaque fois que vous terminez une étape, vous obtenez des indices qui vous aident à trouver ces accessoires.

- ① **Flûte magique:** Elle permet à Mickey de faire réapparaître l'écran de la carte quand il a terminé une étape. Pour utiliser la flûte magique, appuyez sur la touche Pause sur la console Master System. On vous demande si vous souhaitez utiliser la flûte magique. Sélectionnez "Yes" (oui) en appuyant sur la touche D vers la gauche ou la droite, puis appuyez sur la touche 1, 2 ou Pause.



La magia de Mickey

Hay ciertos objetos que necesitará para completar el juego. Cada vez que complete una etapa recibirá pistas sobre dónde encontrar esos objetos.

- ① **Flauta mágica:** Le permite a Mickey volver a la pantalla del mapa desde cualquier etapa que haya pasado. Para utilizar la flauta mágica, presione el botón de pausa en la consola del Master System. Tendrá que decir si desea o no utilizar la flauta mágica. Para decir Sí presione el botón D a izquierda o derecha y luego presione el botón 1, el 2 o el botón de pausa.

Le magie di Topolino

Certi oggetti sono necessari per completare il gioco. Ogni volta che portate a termine una fase, ricevete degli indizi su dove trovarli.

- ① **Flauto magico:** Permette a Topolino di tornare allo schermo di mappa da qualsiasi fase abbia già completato. Per usare il flauto magico premete il tasto di pausa sulla console di Master System. Vi viene chiesto se volete usare o no il flauto magico. Per selezionare sì (YES) premete il pulsante D a sinistra o a destra, quindi premete il pulsante 1, quello 2 o il tasto di pausa.

Musses magi

Det finns vissa magiska föremål som du behöver för att kunna fullfölja spelet. Varje gång du klarat dig igenom en etapp, får du ledtrådar om var du kan hitta dessa magiska föremål.

- ① **Magisk flöjt:** Låter Musse gå tillbaka till kartan från en etapp han klarat av. Tryck på pausknappen på speldatorn för att använda flöjten. Då visas en fråga på skärmen, som frågar om du vill använda flöjten eller inte. Vicka styrtangenten åt vänster eller höger för att välja svaret YES (ja). Tryck sedan på knappen 1, knappen 2 eller på pausknappen på speldatorn.

Mickey's Magie

Er zijn bepaalde voorwerpen die je nodig hebt om het spel te volbrengen. Elke keer als je een gebied afgerond hebt, krijg je aanwijzingen waar je deze voorwerpen kunt vinden.

- ① **Magische Fluit:** Hiermee mag Mickey terug gaan naar het Kaart scherm vanaf elk afgerond gebied. Om de Magische Fluit te gebruiken, moet je op de Pauze toets drukken van het Master System. Er zal je gevraagd worden of je de Magische Fluit wilt gebruiken. Kies "Yes" door op de R-toets op links of op rechts te drukken, druk dan op Toets 1, Toets 2 of op de Pauze toets.



- ② **Shrinking Potion:** Allows Mickey to shrink in size. To make Mickey shrink, press Button 1 while pressing the D-Button down. Do this again to change Mickey back to normal size.

Note: While Mickey is tiny, he won't be able to climb walls, pick up objects or use his Bounce Attack.

- ② **Schrumpfelixier:** Erlaubt Micky, ganz klein zu werden. Um Micky schrumpfen zu lassen, drücken Sie Taste 1, während Sie die Richtungstaste gedrückt halten. Wiederholen Sie dies, um Micky wieder auf Normalgröße anwachsen zu lassen.

Hinweis: Wenn Micky klein ist, kann er keine Wände hochklettern, Gegenstände aufheben oder seinen Hüpfangriff ausführen.

- ② **Potion miniaturisante:** Mickey peut rapetisser. Pour diminuer la taille de Mickey, appuyez sur la touche 1 tout en maintenant la touche D enfoncée. Effectuez la même opération pour ramener Mickey à sa taille normale.

Ramarque: Pendant que Mickey est miniaturisé, il ne peut pas grimper sur les murs, ni prendre des accessoires, ni utiliser l'attaque à rebonds.

- ③ **Rope:** Allows Mickey to climb almost any surface. Use the D-Button to approach the surface. When Mickey grabs it, press the D-Button up to climb.

- ③ **Seil:** Erlaubt Micky, fast jede Oberfläche hochzuklettern. Nähern Sie sich der Oberfläche mit der Richtungstaste. Wenn Micky sie anfaßt, drücken Sie die Richtungstaste, um hochzuklettern.

- ③ **Corde:** Permet à Mickey de grimper sur pratiquement toutes les surfaces. Appuyez sur la touche D pour approcher Mickey. Quand Mickey a saisi la corde, appuyez sur la touche D pour grimper.

- ④ **Cloud Shoes:** Allow Mickey to walk on clouds without falling.

- ④ **Wolkenschuhe:** Erlauben es Micky, auf den Wolken zu laufen, ohne herabzufallen.

- ④ **Souliers:** Permettent à Mickey de marcher sur les nuages sans tomber.

- ⑤ **Magic Bean:** When planted in just the right spot, this grows into a giant beanstalk that leads to the Phantom's castle!

- ⑤ **Zauberbohne:** Wenn sie an der richtigen Stelle gepflanzt wird, wächst sie zu einem gigantischen Bohnenstengel an, der zur Burg des Phantoms führt!

- ⑤ **Haricot magique:** Si vous le plantez au bon endroit, un arbre géant pousse et vous mène au château du fantôme.



- ② **Poción para encoger:** Permite disminuir el tamaño de Mickey. Para hacerle encoger, presione el botón 1 a la vez que presiona el botón D hacia abajo. Vuelva a repetir la operación para que Mickey recupere su tamaño normal.

Nota: Cuando Mickey tenga tamaño reducido no podrá subir paredes ni agarrar objetos ni utilizar el ataque con rebote.

- ③ **Cuerda:** Le permite a Mickey subir por casi cualquier superficie. Utilice el botón D para aproximarse a la superficie. Una vez que Mickey la haya agarrado, presione el botón D para subir.

- ④ **Zapatos para nubes:** Con ellos Mickey podrá caminar sobre las nubes sin caerse.

- ⑤ **El frijol mágico:** Cuando se plante en el sitio adecuado, crecerá en forma de enredadera gigante que le conducirá hasta el castillo del fantasma.

- ② **Pozione per rimpicciolire:** Permette a Topolino di rimpicciolirsi. Per farlo rimpicciolire premete il pulsante 1 tenendo premuto in giù il pulsante D. Fatelo ancora per far tornare Topolino alle dimensioni normali.

Nota: Mentre Topolino è rimpicciolito, non è in grado di scalare muri, raccogliere oggetti o eseguire un attacco con salto.

- ③ **Corda:** Permette a Topolino di scalare quasi ogni superficie. Usate il pulsante D per avvicinarvi alla superficie. Quando Topolino afferra la corda, premete il pulsante D in su per scalare.

- ④ **Scarpe da nuvole:** Permettono a Topolino di camminare sulle nuvole senza cadere.

- ⑤ **Fagiolo magico:** Se piantato nel luogo giusto diventa una pianta di fagioli gigante che porta al castello del fantasma!

- ② **Krympdryck:** Gör Musse liten. Vicka styrtangenten nedåt och tryck samtidigt på knappen 1 för att få Musse att krympa. Gör på samma sätt för att låta Musse bli stor igen.

OBS! Musse kan inte klättra uppför väggar, plocka upp föremål eller använda sin studsattack medan han är liten.

- ③ **Rep:** Hjälper Musse att klättra uppför så gott som alla slags väggar. Vicka styrtangenten åt lämpligt håll för att gå fram till väggen. Vicka styrtangenten uppåt, när Musse tar tag i väggen, för att få Musse att klättra.

- ④ **Molnskor:** Låter Musse gå på moln utan att falla.

- ⑤ **Magisk böna:** Efter att den planterats på rätt plats växer den upp till en jättelik bönstjälk, som leder dig till vålnadens slott!

- ② **Potje met Krimpmiddel:** Laat Mickey in omvang krimpen. Om Mickey te laten krimpen, moet je op Toets 1 drukken terwijl je op R-toets op omlaag drukt. Doe dit nog een keer om Mickey terug te brengen naar normale grootte.

Let op: Als Mickey klein is, kan hij geen muren beklimmen, voorwerpen oppakken of zijn Stuiter Aanval gebruiken.

- ③ **Touw:** Helpt Mickey bijna alles te beklimmen. Gebruik de R-toets om bij het te beklimmen gedeelte te komen. Als Mickey het vastgrijpt, druk dan op de R-toets op omhoog om te klimmen.

- ④ **Wolken Schoenen:** Laat Mickey op wolken lopen zonder te vallen.

- ⑤ **Magische Boon:** Wanneer hij op de juiste plaats gepland is, groeit hij uit tot een enorme bonestaak die leidt naar het Kasteel van de Geest!

The Path to the Crystal

Fourteen stages lie between the gloomy village and the stolen crystal. Mickey must go through each stage and collect advice and Magic Items to help him along the way.

After Mickey finishes each stage, you'll return to the Map screen to see his progress. The Item box in the upper right corner shows the Magic Items Mickey has collected so far. Press Button 1 to see your score and how many tries Mickey has left in the game. Then press the D-Button to move Mickey to the next stage, and press Button 2 to begin play.

Der Weg zum Kristall

Vierzehn Spielstufen liegen zwischen dem düsteren Dorf und dem gestohlenen Kristall. Micky muß jede Spielstufe schaffen und auf dem Weg Zauberartikel sowie gute Ratschläge sammeln.

Wenn Micky eine Spielstufe geschafft hat, kehrt er zum Landkarten-Bildschirm zurück, wo sein Fortschritt angezeigt wird. Der Artikelkasten oben rechts im Bildschirm zeigt die Zauberartikel, die Micky bislang gesammelt hat. Drücken Sie Taste 1, um Ihren Punktestand und die restlichen Chancen zu sehen. Drücken Sie die Richtungstaste, um Micky zur nächsten Spielstufe gehen zu lassen, und Taste 2, um anzufangen.

La voie qui mène au cristal

Vous devez traverser quatorze étapes entre le village dévasté et l'endroit où se trouve le cristal volé. Mickey doit traverser chaque étape et obtenir des conseils et des accessoires magiques qui vont l'aider à gagner.

Chaque fois que Mickey a terminé une étape, retournez sur l'écran de la carte pour voir ses progrès. La case d'accessoires dans le coin supérieur droit indique le nombre d'accessoires magiques que Mickey possède. Appuyez sur la touche 1 pour connaître votre score et savoir combien il vous reste d'essais. Ensuite, appuyez sur la touche D pour avancer Mickey à l'étape suivante, puis appuyez sur la touche 2 pour commencer à jouer.

① Forest stage

Snakes and spiders attack you as you run through the enchanted forest and climb a giant tree. Whirlwinds can be a nuisance, but they can help, too.

①



① Der Wald

Schlangen und Spinnen greifen an, während Sie durch den Zauberwald laufen und einen gigantischen Baum erklettern. Wirbelwinde sind lästig, aber sie können auch helfen.

① Etape de la forêt

Des serpents et des araignées vous attaquent tandis que vous courez dans la forêt enchantée et grimpez sur un arbre géant. Les rafales de vent peuvent vous gêner mais également vous aider.

El camino hasta el cristal

Hay catorce etapas entre el tenebroso pueblo y el cristal que ha sido robado. Mickey debe pasar por cada etapa y almacenar sabiduría y objetos mágicos que le ayuden a lo largo del camino.

Una vez que Mickey acabe cada etapa, regresará a la pantalla del mapa para ver el progreso realizado. El recuadro de objetos que hay en la parte superior derecha indica los objetos mágicos que haya conseguido Mickey hasta ese momento. Presione el botón 1 para ver su puntuación y cuántos intentos ha dejado Mickey en el juego. Acto seguido, presione el botón D para que Mickey se traslade a la siguiente etapa y presione el botón 2 para iniciar el juego.

① Etapa del bosque

A medida que usted avance por el bosque encantado y suba a lo alto de un árbol gigante, será atacado por serpientes y arañas. Los remolinos de aire pueden ser un fastidio, pero también pueden ser de ayuda.

Il percorso che porta al cristallo

Ci sono quattordici fasi fra il tetro villaggio e il cristallo rubato. Topolino deve percorrere ogni fase e raccogliere le informazioni e gli oggetti magici che lo aiutano lungo il cammino.

Quando Topolino ha completato ciascuna fase, tornate allo schermo di mappa per vedere il suo progresso. Il riquadro degli oggetti in alto a destra mostra gli oggetti magici che Topolino ha raccolto fino a quel punto. Premete il pulsante 1 per vedere il vostro punteggio e quanti tentativi sono rimasti a Topolino nel gioco. Quindi premete il pulsante D per portare Topolino alla fase successiva e il pulsante 2 per iniziare a giocare.

① La foresta (FOREST STAGE)

Serpenti e ragni vi attaccano mentre correte nella foresta incantata e vi arrampicate su un albero gigante. Le trombe d'aria possono essere una seccatura ma possono anche risultare d'aiuto.

Vägen till kristallen

Fjorton etapper ligger mellan den glädjelösa byn och den stulna kristallen. Musse måste ta sig igenom varje etapp och samla råd och magiska föremål för att klara sig längs vägen.

Efter varje etapp som Musse klarat av, visas kartan på bildskärmen så att du kan se hur långt han kommit. Föremålsrutan ITEM uppe i högra hörnet visar de magiska föremål Musse hittills samlat på sig. Tryck på knappen 1 för att se poängställningen och hur många försök Musse har kvar. Vicka sedan styrtangenten åt lämpligt håll för att flytta Musse till nästa etapp. Tryck på knappen 2 för att fortsätta spela.

① Trollskogen

Ormar och spindlar anfaller dig medan du springer genom den förtrollade skogen och klättrar uppför ett jättelikt träd. Virvelvindar kan vara en plåga, men kan också komma till hjälp.

De Weg Naar Het Kristal

Er zijn veertien gebieden tussen het sombere dorp en het gestolen kristal. Mickey moet elk gebied door en tips en magische voorwerpen verzamelen die hem helpen bij zijn tocht.

Nadat Mickey elk gebied heeft volbracht, ga je terug naar het Kaart scherm om zijn vooruitgang te zien. De Voorwerpen Box in de rechter bovenhoek laat zien hoeveel Magische Voorwerpen Mickey tot zover verzameld heeft. Druk op Toets 1 om je score en Mickey's resterende levens voor het spel te zien. Druk daarna op de R-toets om Mickey naar het volgende gebied te bewegen en druk dan op Toets 2 om te beginnen met spelen.

① Bos Gebied

Als je door het betoverde bos rent en een gigantische boom inklimt, zullen slangen en spinnen je aanvallen. Wervelwinden kunnen een last zijn, maar kunnen je ook helpen.

② Lake Stage

Treasure chests await you at the bottom of the lake, but so do hungry fish! The currents can be strong, so grab a vine and hang on until they calm down. Be sure to come up for air!

③ Blacksmith's Castle Stage

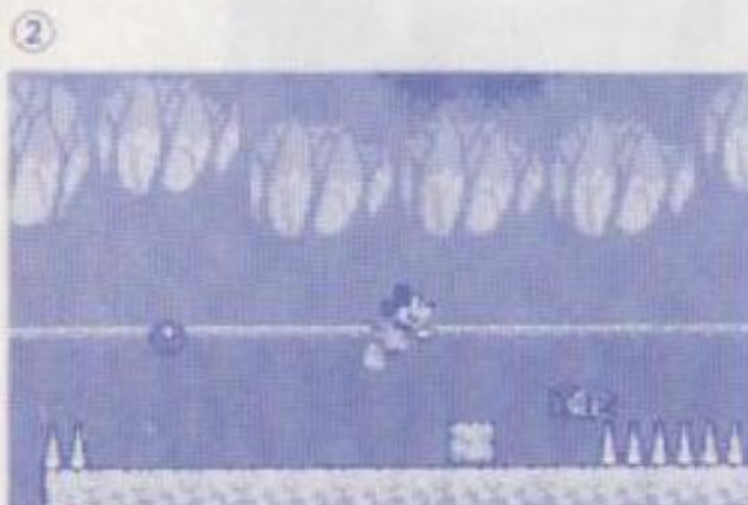
Race the flames from the Blacksmith's fireplace, grabbing goodies along the way — if you can. Angry dragons blow flames at you, and pools of molten metal really heat things up!

④ Castle Ruins Stage

Bats flap at you from among broken columns, and even the rocks are alive! Don't get crushed!

⑤ Tiny Cavern Stage

Wander through a dark maze of underground tunnels. Spiders and roly-polies lurk in hidden corners, and there are some spots only a tiny mouse can get through.



② Der See

Auf dem Boden des Sees liegen Schätze, aber leider gibt es dort auch hungrige Fische! Die Strömungen können stark sein, greifen Sie also eine Rebe und halten Sie sie fest, bis sie sich beruhigt haben. Und nicht vergessen, um Atmen aufzutauchen!

③ Die Schmiede

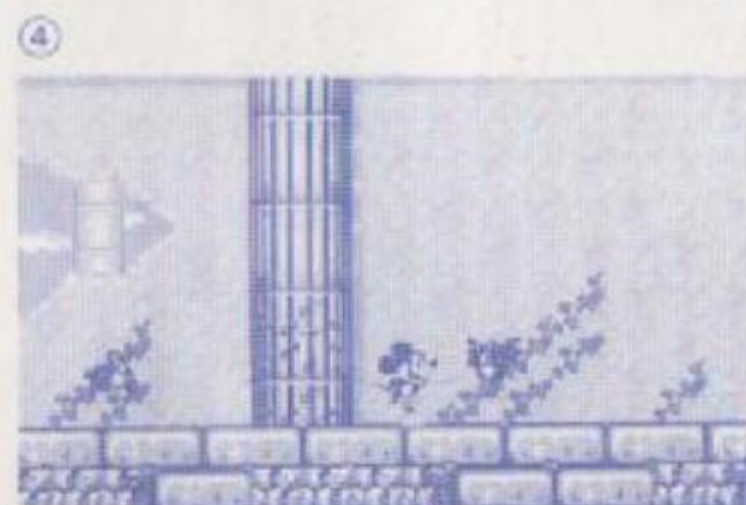
Halten Sie sich von den Flammen aus dem Schmiedeofen fern, und greifen Sie nützliche Artikel, wo Sie können — wenn Sie können. Wütende Drachen blasen Ihnen Flammen entgegen, und Pfützen von geschmolzenem Metall können es Ihnen wirklich heiß unter der Füßen machen!

④ Die Burgruine

Fledermäuse schlagen zwischen den Säulenruinen mit den Flügeln, und sogar die Felsen sind lebendig! Aufpassen, daß Sie nicht zerquetscht werden!

⑤ Die enge Höhle

Finden Sie Ihren Weg durch ein wahres Labyrinth von Untergrundpassagen. Spinnen und Roly-Polies lauern in dunklen Ecken, und es gibt einige Stellen, wo wirklich nur eine ganz kleine Maus durchkommen kann.



② Etape du lac

Des coffres de trésor vous attendent au fond du lac mais également des poissons affamés! Quand le courant est trop fort, accrochez-vous à une tige et attendez. N'oubliez pas de venir respirer à la surface!

③ Etape du château Blacksmith

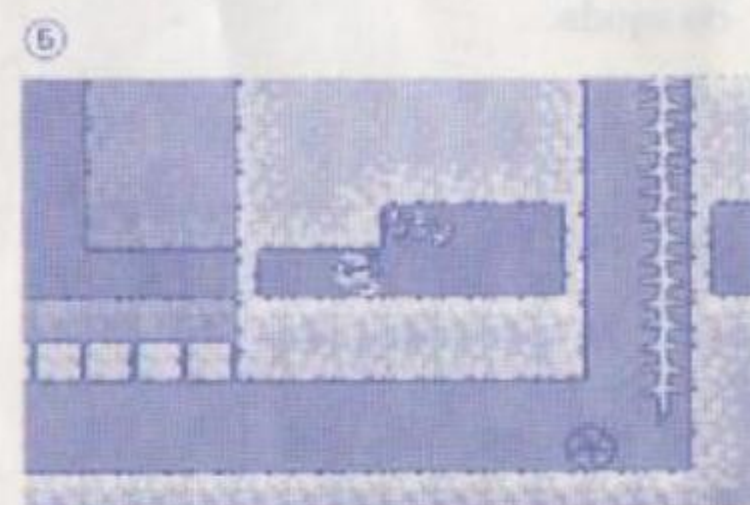
Evitez les flammes de la cheminée du château et prenez des trésors, si vous le pouvez. Faites attention aux méchants dragons qui vous crachent des flammes et aux morceaux de métal fondu qui brûlent!

④ Etape du château en ruines

Des chauve-souris sortent des colonnes brisées et même les pierres sont vivantes! Attention de ne pas vous faire écraser!

⑤ Etape de la caverne miniature

Pénétrez dans ce labyrinthe de tunnels souterrains. Des ennemis et des araignées sont cachés dans les recoins. Seule une minuscule souris peut emprunter certains passages.



② Etapa del lago

Le esperan cofres con tesoros en el fondo del lago, pero también los peces hambrientos. Las corrientes pueden ser fuertes, así que agárrese a una enredadera y quédese colgado de ella hasta que se calme. Cerciórese de salir para tomar aire.

② Il lago (LAKE STAGE)

Sul fondo del lago vi attendono scrigni del tesoro... ma anche pesci affamati! Le correnti possono essere forti, perciò aggrappatevi ad una pianta rampicante e rimanete appesi fino a quando non si calmano. Accertatevi di emergere a respirare.

② Sjön

Skattkistor ligger och väntar på sjöbotten, men det gör också hungriga fiskar! Strömmarna kan vara starka, så grabba tag i en slingerväxt och håll dig kvar tills strömmarna lugnar ner sig. Kom ihåg att gå upp till ytan för att hämta luft!

② Meer Gebied

Schatkisten liggen op de bodem van het meer op je te wachten, maar dat doen de hongerige vissen ook! De tegenstanders kunnen erg sterk zijn, grijp dus een wijntak en wacht tot ze gekalmeerd zijn. Zorg ervoor dat je lucht hapt!

③ Etapa del castillo del herrero

Huya de las llamas por la chimenea del herrero y llévese todos los objetos que pueda por el camino — si puede. Algunos dragones enfadados le lanzarán llamas y grandes cantidades de metal fundido pondrán las cosas realmente calientes.

③ Il castello di Blacksmith (BLACKSMITH'S CASTLE STAGE)

Cercate di vincere le fiamme che vengono dal camino e se potete raccogliete gli oggetti lungo il cammino. Draghi arrabbiati vi lanciano fiamme e pozze di metallo fuso scaldano davvero le cose!

③ Smedens slott

Spring ikapp med flammorna från smedens öppna spis och ryck åt dig godsaker längs vägen — om du kan. Iskna drakar sprutar eld på dig och pölar med flytande metall gör att du får det riktigt hett om öronen!

③ Blacksmith's Kasteel Gebied

Race tegen de vlammen van Blacksmith's openhaard, ondertussen voorwerpen oppikkend, als je kunt. Boze vuurdraken spuwen naar je en gesmolten metaal maakt het er snikheet!

④ Etapa del castillo ruinas

Los murciélagos saldrán de entre las columnas rotas y verá cómo incluso las rocas están vivas. Tenga cuidado no vayan a aplastarle.

④ Le rovine del castello (CASTLE RUINS STAGE)

I pipistrelli vi si scagliano contro fra le colonne crollate e anche le rocce sono vive! Non fatevi schiacciare!

④ Slottsruinen

Fladdermöss slår med sina vingar efter dig mellan trasiga pelare och t.o.m. stenblocken har fått liv! Men låt dem inte krossa dig!

④ Kasteel Ruines Gebied

Vleermuizen vliegen je aan vanuit de gebroken pilaren en zelfs de rotsen zijn levend! Raak niet geplet!

⑤ Etapa de la gruta diminuta

Vague por un enjambre de túneles subterráneos. Las arañas y seres rechonchos están escondidos tras las esquinas y hay algunos lugares en los que solamente cabría un ratoncillo.

⑤ La caverna minuscola (TINY CAVERN STAGE)

Vagate nel buio labirinto di tunnel sotterranei. Ragni e ceffi grassi e tozzi sono in agguato negli angoli nascosti, e ci sono alcuni punti che solo un topolino minuscolo può attraversare.

⑤ Grottgångarna

Vandra genom en mörk, underjordisk grottgångslabyrint. Spindlar och små puddingar ligger och lurar i mörka vrår, och det finns prång bara en liten mus kan ta sig igenom.

⑤ Kleine Grotten Gebied

Baan je een weg door een donker web van ondergrondse tunnels. Spinnen en opgerolde geleipuddinkjes liggen in verborgen hoeken op de loer. En er zijn plekjes waar alleen een klein muisje doorheen kan.

⑥ Flower Field Stage

Romp through the roses, but watch for the thorns! Buzzing bees and inching inchworms may not like your intrusion. Bounce on blooms for secret treasures.

⑥ Das Blumenbeet

Stampfen Sie durch die Rosen, aber achten Sie auf die Dornen! Summende Bienen und kriechende Kriechwürmer freuen sich nicht über die Störung. Hüpfen Sie über Blüten, um geheime Schätze zu finden.

⑥ Etape du champ de fleurs

Rampez parmi les roses mais faites attention aux épines! Les abeilles et les vers de terre ne vont pas apprécier votre intrusion. Rebondissez sur les fleurs pour trouver des trésors secrets.

⑦ Toy Workshop Stage

The toys have gone crazy! Hurl barrels and oranges at toy cannons, ride on giant water guns, and try a few card tricks. Dance on piano keys, but watch out for the notes! Hop onto a yo-yo and race up to a higher level. There's a lot to explore, but it's easy to get lost here.

⑦ Die Spielzeugfabrik

Diese Spielzeuge sind total verrückt geworden! Werfen Sie Fässer und Orangen auf Spielzeugkanonen, reiten Sie auf gigantischen Wasserpistolen und probieren Sie ein paar Kartentricks. Tanzen Sie auf Pianotasten, aber achten Sie auf die Noten! Hüpfen Sie auf eine Jojo, und sausen sie zu einer höheren Ebene empor. Es gibt eine Menge zu erkunden, aber man kann sich hier auch leicht verlaufen.

⑦ Etape du magasin de jouets

Les jouets sont devenus fous! Lancez des tonneaux et des oranges sur les canons, montez sur des pistolets à eau géants et faites des tours de cartes. Faites attention aux notes quand vous dansez sur les touches du piano! Sautez sur un yo-yo pour aller sur un niveau supérieur. Il y a beaucoup d'endroits à explorer mais il est facile de se perdre.

⑧ Palace Ruins Stage

Ghosts and jack o' lanterns haunt this dark and spooky place. Pick up a lamp to light things up. Buttons and secret passages can be helpful if it looks like Mickey's in a pinch.

⑧ Die Palastruinen

Geister und Laternengespenster wohnen in diesem dunklen und schaurigen Ort. Heben Sie eine Lampe auf, um die Situation ein bißchen aufzuhellen. Tasten und geheime Passagen können nützlich sein, wenn Micky in die Klemme gerät.

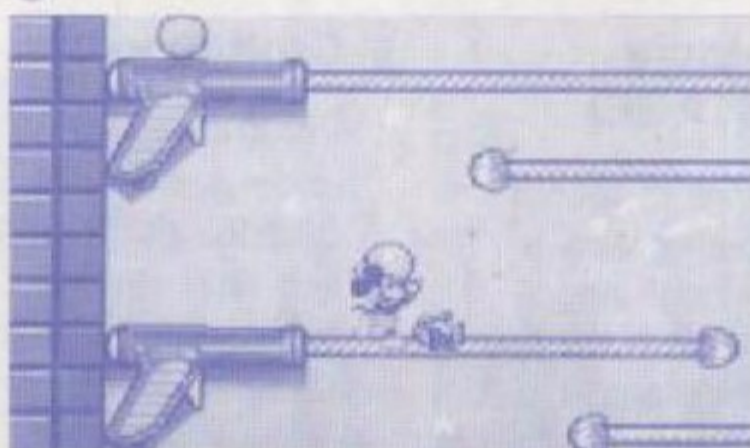
⑧ Etape du palace en ruines

Des fantômes et des feux follets remplissent cet endroit sombre et hanté. Prenez une lampe pour éclairer votre chemin. Servez-vous des boutons et des passages secrets quand Mickey est coincé.

⑥



⑦



⑧



⑥ Etapa del campo de flores

Retoce por entre las rosas pero tenga cuidado con los espinos. Puede que a las abejas y a los gusanos no les agrade su intrusión. Salte sobre las flores para buscar tesoros secretos.

⑥ Il campo di fiori (FLOWER FIELD STAGE)

Spassatevela fra le rose ma attenzione alle spine! Api ronzanti e bruchi che strisciano lentamente possono non gradire la vostra intrusione. Saltate sui fiori per i tesori segreti.

⑥ Blomsterängen

Flyg fram bland rosorna, men se upp för taggarna! Det kan hända att surrande bin och mätarlarver inte tycker om ditt intrång. Studsa på blommorna så kanske du hittar gömda skatter.

⑥ Bloemenveld Gebied

Dartel tussen de rozen door, maar pas op voor de doornen! Zoemende bijen en langzame wormen vinden jouw binnendringen misschien niet leuk. Stuit op bloemen voor de geheime schatten.

⑦ Etapa del taller de juguetes

Los juguetes se han vuelto locos. Lance barriles y naranjas a los cañones de juguetes, móntese en cañones de agua gigantes y pruebe de hacer algún truco de cartas. Baile sobre teclas de piano pero tenga cuidado con las notas. Salte sobre un yo-yo y proyéctese hasta un nivel superior. Hay mucho que explorar pero es fácil perderse.

⑦ Il laboratorio di giocattoli (TOY WORKSHOP STAGE)

I giocattoli sono impazziti! Scagliate barili e arance ai cannoni giocattolo, salite sulle pistole ad acqua giganti e provate qualche mano a carte. Ballate sui tasti del pianoforte ma attenzione alle note! Saltate su uno yo-yo e affrontate un livello più alto. C'è molto da esplorare, ma è anche facile perdersi qui.

⑦ Leksaksaffären

Alla leksaker har blivit tokiga! Kasta tunnor och apelsiner på leksakskanonerna, rid på jättelika vattenpistoler och pröva på några korttrick. Dansa på pianotangenterna, men se upp för noterna! Hoppa på en jojo och följ med upp till en högre nivå. Det finns mycket att upptäcka, men det är också lätt att gå vilse.

⑦ Speelgoedwinkel Gebied

Het speelgoed is gek geworden! Gooi vaten en sinaasappels naar speelgoedkannonen, maak een ritje op enorme waterpistolen en probeer een paar kaartspel trucjes. Dans op pianotoetsen, maar pas op voor de noten! Spring achterop een jojo en snel zo naar een hoger level. Er is veel te ontdekken, maar het is er ook gemakkelijk verdwalen.

⑧ Etapa del palacio en ruinas

En este oscuro y fantasmal lugar se encuentran fantasmas y fuegos fatuos. Tome una lámpara para iluminar las cosas. Los botones y los pasadizos secretos pueden ser de utilidad si Mickey se encontrara en apuros.

⑧ Le rovine del palazzo (PALACE RUINS STAGE)

Fantasmi e fuochi fatui popolano questo luogo buio e spettrale. Raccogliete una lampada per illuminare le cose. Pulsanti e passaggi segreti possono essere utili se vi sembra che Topolino sia alle strette.

⑧ Palatsruinen

Spöken och lyktgubbar håller till i dessa mörka, spöklika ruiner. Plocka upp en lampa för att få ljus. Knappar och hemliga gångar kan komma till nytta när Musse hamnar i knipa.

⑧ Paleis Ruïnes Gebied

Spoken en gekke lantarens verblijven in deze donkere en spookachtige plaats. Pak een lamp op voor een beetje licht. Toetsen en geheime doorgangen kunnen van pas komen wanneer het er voor Mickey op aankomt.

⑨ Craggy Cliffs Stage

Vultures and rolling boulders make climbing tricky — trap them and continue your journey. It will take careful timing to get through the tunnels winding through the cliffs.

⑨ Die steilen Klippen

Geier und polternde Felsen machen das Klettern schwierig — sperren Sie sie ein und setzen Sie Ihren Weg fort. Man muß das Timing schon richtig abpassen, um durch die Tunnel zu kommen, die sich durch die Klippen winden.

⑨ Etape des falaises rocailleuses

Faites attention aux vautours et aux rochers qui tombent quand vous grimpez. Piégez-les et continuez votre chemin. Il faut beaucoup de synchronisation pour réussir à pénétrer dans les tunnels qui traversent les falaises.

⑩ Desert Stage

Slide down sand dunes, turning up a few rattlesnakes along the way. Dodge cactus creatures and diving vultures as you search for the entrance to the pyramid. But once inside, be on the lookout for secret passages and dangerous traps!

⑩ Die Wüste

Rutschen Sie Sanddünen herab und drehen Sie dabei ein paar Klapperschlangen um. Weichen Sie Kakteengestalten und Geiern aus, während Sie nach dem Eingang zur Pyramide suchen. Und wenn Sie einmal dort drin sind, halten Sie nach geheimen Passagen und gefährlichen Fallen Ausschau!

⑩ Etape du désert

Glissez sur les dunes de sable et faites attention aux serpents à sonnettes. Evitez les cactus et les vautours et cherchez l'entrée de la pyramide. Une fois à l'intérieur, cherchez les passages secrets mais faites attention aux pièges dangereux!

⑪ Good Princess's Castle Stage

The castle has been invaded by hordes of the Phantom's horrible monsters, and they're all waiting for Mickey!

⑪ Die Burg der schönen Prinzessin

Diese Burg ist von Horden schrecklicher Monstren des Phantoms besetzt worden, und alle warten sie auf Micky!

⑪ Etape du château de la gentille princesse

Le château a été envahi par les hordes de monstres du fantôme et tous attendent Mickey!

⑨



⑩



⑪



⑨ Etapa de los acantilados escarpados

Los buitres y los cantos rodados hacen difícil el ascenso — atrápelos y continúe su viaje. Le llevará un tiempo pasar por los túneles pasando por los acantilados.

⑨ Le rocce erte e scoscese (CRAGGY CLIFFS STAGE)

Avvoltoi e massi rotolanti rendono difficile la scalata. Bloccateli e continuate il vostro cammino. Occorre calcolare bene i tempi per farcela ad attraversare i tunnel fra le rocce.

⑨ Klipporna

Gamar och rullande stenblock gör klättringen svår — gillra fällor för att kunna fortsätta din färd. Det krävs noggrann tajmning för att du ska kunna ta dig igenom tunnlarna som vindlar sig fram genom klipporna.

⑨ Steile Kliffen Gebiet

Gieren en rollende keien maken het klimmen riskant — laat ze in de val lopen en reis dan verder. Je zult goed moeten timen om door de tunnels te komen die in het klif liggen.

⑩ Etapa del desierto

Deslicese por dunas de arena y se encontrará unas cuantas serpientes de cascabel por el camino. Esquive a las criaturas que hay en los cactus y a los buitres merodeadores a medida que se adentre buscando la entrada de la pirámide. Pero, una vez dentro, esté alerta de los pasadizos secretos y de las trampas peligrosas.

⑩ Il deserto (DESERT STAGE)

Scivolatelo lungo le dune di sabbia evitando alcuni serpenti a sonagli che trovate lungo il cammino. Schivate creature a forma di cactus e avvoltoi che scendono in picchiata mentre cercate l'ingresso alla piramide. Ma una volta dentro, state in guardia per passaggi segreti e trappole pericolose!

⑩ Öknen

Rutscha nedför sanddynorna och gräv fram några skallerormar på vägen. Vaj för kaktusvarelser och ducka för dykande gamar när du letar dig fram till pyramidens ingång. När du väl kommit in, måste du hålla ögonen öppna för hemliga gångar och lömska fällor!

⑩ Woestijn Gebiet

Glij van zandduinen af, onderweg ruzie makend met een paar ratelslangen. Duik weg voor cactuswezens en duikende gieren terwijl je naar de ingang van de piramide zoekt. Als je eenmaal binnen bent, moet je uitkijken voor de geheime doorgangen en gevaarlijke valstrikken!

⑪ Etapa del castillo de la princesa buena

El castillo ha sido invadido por hordas de monstruos horribles al servicio del fantasma y todos están esperando a Mickey.

⑪ Il castello della Principessa del bene (GOOD PRINCESS'S CASTLE STAGE)

Il castello è stato invaso da orde di orribili mostri del fantasma che stanno tutti aspettando Topolino!

⑪ Den goda prinsessans slott

Vålnadens hemska monster har intagit slottet och de väntar alla på Musse!

⑪ Kasteel van de Lieve Prinses Gebiet

Het kasteel is bezet door horden van de Geest's vreselijke monsters, en ze wachten Mickey allemaal op!

⑫ Sand Castle Stage

Take a walk through a giant hourglass. Hop over the shifting sand to keep from sinking and avoid the crabs snapping at Mickey's heels.

⑫ Die Sandburg

Laufen Sie durch eine gigantische Sanduhr. Hüpfen Sie über den ablaufenden Sand, um nicht eingesogen zu werden, und weichen Sie den Sandkrebse aus, die gerne in Mickys Hacken zwacken.

⑫ Etape du château de sable

Vous pénétrez dans un sablier géant. Sautez sur les sables mouvants pour ne pas vous enfoncer et évitez les crabes qui sont sur les talons de Mickey.

⑬ Island Stage

In order to reach the Phantom's Castle, Mickey has arrived on this island to do a little gardening. If he's successful, he has a long and dangerous climb ahead...

⑬ Die Insel

Um die Burg des Phantoms zu erreichen, muß Micky auf der Insel ein wenig als Gärtner tätig werden. Wenn er erfolgreich ist, hat er eine lange und gefährliche Klettertour vor sich...

⑬ Etape de l'île

Mickey doit faire du jardinage sur cette île afin d'atteindre le château du fantôme. S'il parvient à faire pousser l'arbre, une longue et dangereuse escalade l'attend...

⑭ The Phantom's Castle

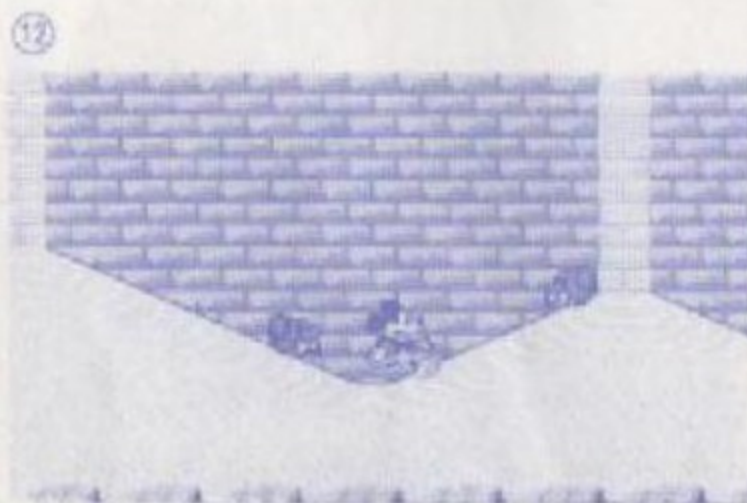
You've made it! Now's your chance to claim the crystal and bring it back to the village. But the Phantom knows you're coming, and has sent armies of enemies, and set plenty of tricky traps. Good luck, Mickey!

⑭ Die Burg des Phantoms

Endlich! Jetzt hat Micky die Chance, den Kristall zurückzufordern und ihn in das Dorf zurückzubringen. Aber das Phantom weiß, das Micky kommt und hat Armeen von Feinden ausgesickt und Unmengen von Fallen gestellt. Viel Glück, Micky!

⑭ Le château du fantôme

Vous y êtes enfin! Vous allez pouvoir prendre le cristal et le ramener au village. Cependant, le fantôme vous attendait et il a posté une armée d'ennemis et posé plein de pièges. Bonne chance, Mickey!



⑫ Etapa del castillo de arena

Dese una vuelta por un reloj de arena gigante. Pegue un salto para no hundirse en las arenas movedizas e intente evitar los cangrejos que intentan morder los talones de Mickey.

⑫ Il castello di sabbia (SAND CASTLE STAGE)

Fate una passeggiata per la clessidra gigante. Saltate sulla sabbia che scorre per evitare di sprofondare e schivate i granchi che mordono i calcagni di Topolino.

⑫ Sandslottet

Ta en promenad genom ett enormt timglas. Skutta över den rinnande sanden för att inte sjunka ned och håll dig undan från krabborna som griper efter Musses hälar.

⑫ Zandkasteel Gebied

Wandel door een enorme zandloper. Spring over het wijkende zand zodat je niet wegzakt en ontwijk de krabben die naar Mickey's hielen grijpen.

⑬ Etapa de la isla

Mickey ha llegado a esta isla para hacer labores de jardinería y poder así alcanzar el castillo del fantasma. Si tiene éxito tendrá por delante una larga y peligrosa ascensión...

⑬ L'isola (ISLAND STAGE)

In modo da raggiungere il castello del fantasma, Topolino è approdato su quest'isola per fare un po' di giardinaggio. Se ha successo, lo aspetta una lunga e pericolosa scalata...

⑬ Ön

För att nå fram till vålnadens slott har Musse tagit sig till denna ö för att arbeta med plantering. Om han lyckas, har han en lång, riskfylld klättring framför sig...

⑬ Eiland Gebied

Om het Kasteel van de Geest te kunnen bereiken, is Mickey op dit eiland aangekomen om een beetje te tuinieren. Als het hem allemaal lukt, heeft hij een lange en gevaarlijke beklimming voor de boeg...

⑭ El castillo del fantasma

Lo consiguió. Ahora es cuando tiene que hacerse con el cristal y devolverlo al pueblo. Pero el fantasma sabe que usted va a volver y ha enviado ejércitos enemigos y ha puesto un montón de trampas engañosas. ¡Buena suerte Mickey!

⑭ Il castello del fantasma (THE PHANTOM'S CASTLE)

Ce l'avete fatta! Ora avete la possibilità di prendere il cristallo e riportarlo al villaggio. Ma il fantasma sa che state arrivando e ha inviato un esercito di nemici e messo un sacco di trappole. Buona fortuna, Topolino!

⑭ Vålnadens slott

Du har lyckats! Nu har du chansen att få tag i kristallen och ta med den tillbaka till byn. Men vålnaden vet att du är på väg och har skickat en hord av fiender och gillrat många lömska fällor. Så lycka till, Musse!

⑭ Het Kasteel van de Geest

Je bent er! Nu heb je de kans om het kristal te pakken en terug te brengen naar het dorp. Maar de Geest weet dat je komt en heeft hele legers van vijanden en genoeg valstrikken klaargezet. Veel succes, Mickey!

Game Over/Continue

The game ends when Mickey runs out of Tries. You will then have the choice of continuing the game at the beginning of the stage where you left off, or starting a new game. Make your choice by pressing the D-Button up or down, and press Button 2 to begin your game. There is no limit to the number of continues you can use.

If you choose to continue a game, you'll retain all your magic items and power stars. Your score will be reset to zero.

Hero's Hints

- Reach high places and cross wide pits by bouncing off enemy heads.
- Learn to grab and throw things quickly. You will need this skill in many levels.
- Explore everything! Things that look impossible to reach aren't, and treasure will often appear out of thin air!
- If you can't reach certain items, remember their location. You might pick up a Magic Item that will allow you to reach them later.



Spielende/Fortsetzung

Das Spiel ist zu Ende, wenn Micky keine Chancen mehr hat. Sie haben dann die Wahl, das Spiel am Anfang der Spielstufe fortzusetzen, wo Sie aufgehört haben, oder ein neues Spiel zu starten. Treffen Sie die Wahl, indem Sie die Richtungstaste nach oben oder unten drücken und dann Taste 2 drücken, um das Spiel zu beginnen. Sie können so oft fortsetzen wie gewünscht.

Wenn Sie ein Spiel fortsetzen wollen, behalten Sie alle Zauberartikel und Kraftsterne, aber der Punktestand wird auf Null zurückgesetzt.

Heldenhinweise

- Erreichen Sie hohe Stellen und überqueren Sie weite Abgründe, indem Sie von den Köpfen von Feinden abspringen.
- Lernen Sie, wie man Gegenstände schnell greift und wirft. Diese Kunst ist immer wieder nützlich.
- Untersuchen Sie alles! Stellen, die unerreichbar aussehen, sind es nicht, und es gibt Schätze, die aus dem Nichts erscheinen!
- Wenn Sie bestimmte Gegenstände nicht erreichen können, dann merken Sie sich, wo sie waren. Es kann sein, daß Sie später einen Zaubergegenstand bekommen, der es ermöglicht, den Gegenstand zu erreichen.

Fin de la partie/Continuation

La partie est finie quand Mickey a perdu toutes ses vies. Vous pouvez choisir de continuer à jouer à partir de l'étape que vous avez perdue ou de recommencer une nouvelle partie. Effectuez votre choix en appuyant sur la touche D vers le haut ou le bas, puis appuyez sur la touche 2 pour commencer une partie. Vous pouvez continuer autant de fois que vous le souhaitez.

Si vous choisissez de continuer une partie, vous conservez tous vos accessoires magiques et vos étoiles de force, cependant votre score est ramené à zéro.

Quelques conseils

- Rebondissez sur les têtes des ennemis pour atteindre des endroits surélevés et passer sur des puits.
- Apprenez à prendre et à lancer les accessoires rapidement. La vitesse est un facteur décisif sur certains niveaux.
- Explorez tous les endroits! Les choses qui paraissent hors d'atteinte ne le sont pas toujours et des trésors peuvent apparaître n'importe où!
- Si vous ne pouvez pas atteindre certains accessoires, souvenez-vous de l'endroit. Par la suite, vous trouverez peut être un accessoire magique qui vous permettra d'y aller.

Fin del juego/Continuación

El juego termina cuando Mickey se queda sin intentos. Entonces usted tendrá la posibilidad de continuar el juego al principio de la etapa en la que se quedó, o bien empezar un nuevo juego. Haga su elección presionando el botón D hacia arriba o hacia abajo, y presione el botón 2 para empezar el juego. Usted podrá continuar todas las veces que lo desee.

Si usted selecciona continuar un juego, sus objetos mágicos y las estrellas de potencia permanecerán intactos. Su puntuación se pondrá a cero.

Consejos

- Para alcanzar los lugares elevados y cruzar grandes fosos procure rebotar sobre las cabezas de sus enemigos.
- Acostúmbrese a agarrar y tirar rápidamente los objetos. Necesitará esta habilidad en muchos niveles.
- Explore por todas partes. Las cosas que parezcan imposibles de alcanzar, en realidad no lo son y el tesoro a veces puede que aparezca de la nada.
- Si no pudiera alcanzar determinados objetos, recuerde su paradero. Podría ser que agarrase un objeto mágico que le permita alcanzarlos en otra ocasión.

Fine del gioco/Per continuare (GAME OVER/CONTINUE)

Il gioco finisce quando Topolino esaurisce i tentativi. Avete quindi la possibilità di continuare il gioco dall'inizio della fase in cui lo avete interrotto, o iniziare un nuovo gioco. Premete il pulsante D in su o in giù per scegliere, quindi il pulsante 2 per iniziare il gioco. Non c'è limite al numero di volte in cui iniziare il gioco.

Se scegliete di continuare un gioco, ottenete ancora tutti gli oggetti magici e le stelle di energia. Il vostro punteggio viene azzerato.

Consigli dell'eroe

- Raggiungete i luoghi elevati e attraversate le buche grandi saltando sulle teste dei nemici.
- Imparate rapidamente ad afferrare e lanciare gli oggetti. Avete bisogno di saperlo fare bene in molti livelli.
- Esplorate tutto! Cose che sembrano impossibili da raggiungere non lo sono e spesso dal nulla compare un tesoro!
- Se non potete raggiungere certi oggetti, ricordate dove sono. Potete raccogliere un oggetto magico che vi permette di raggiungerli dopo.

Spelslut/fortsatt spel — GAME OVER

Spalet slutar när alla Musses försök tagit slut. Du kan då välja mellan att fortsätta spela från början av den etapp där du slutade (CONTINUE) eller att börja om från början (NEW GAME). Vicka styrtangenten uppåt eller nedåt för att flytta markören till ditt val och tryck på knappen 2 för att börja spela. Antalet frispel är obegränsat.

Efter att du valt CONTINUE (fortsatt spel) får du tillbaka alla magiska föremål och stjärnor på styrkemätaren, men din poäng nollställs.

Tips för hjältar

- Ta dig upp till höga avsatser och över stora gropar genom att studsa på fiendens huvuden.
- Lär dig att ta tag i och kasta saker snabbt. Du kommer att behöva denna färdighet på många av etapperna.
- Utforska allt! Ställen som verkar omöjliga att ta sig till, kan nås på ett eller annat sätt och skatter kan dyka upp ur tomma luften!
- När du inte kan komma till en plats där det finns föremål du behöver, så kom ihåg var platsen ligger. Du kanske senare hittar ett magiskt föremål, som kan hjälpa dig att ta dig till den platsen.

Einde Spel/Doorgaan

Het spel eindigt als Mickey gaan Levens meer heeft. Je kunt dan kiezen het spel verder te spelen vanaf het begin van het gebied waar je het spel verlaten hebt, of je kunt een nieuw spel beginnen. Maak je keuze door op de R-toets op omhoog of op omlaag te drukken en druk op Toets 2 om je spel te beginnen. Je kunt zo vaak doorgaan als je wilt.

Wanneer je kiest om door te gaan met een spel, behoud je al je speciale voorwerpen en energie sterren. Je score zal op nul gezet worden.

Helden Tips

- Bereik hoge plaatsen en spring over wijde gaten door op de hoofden van de vijanden te stuiten.
- Leer dingen snel op te pakken en te gooien. Je zult deze handigheid in vele levels nodig hebben.
- Ontdek alles! Dingen die onbereikbaar lijken, zijn het vaak niet en schatten vallen vaak zomaar uit de lucht!
- Wanneer je niet bij sommige voorwerpen kunt, moet je onthouden waar ze lagen. Misschien pak je een Magisch Voorwerp op dat je in staat stelt ze later te bereiken.

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
 - Be sure to take an occasional recess during extended play.

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

Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchtes Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
 - Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

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

Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
 - ② Ne pas plier!
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
 - ④ Ne pas exposer au soleil!
 - ⑤ Ne pas abîmer!
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

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



Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

Para un mejor uso

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

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

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

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



Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnatela!
- ② Non piegatela!
- ③ Evitate i colpi violenti!
- ④ Non esponetela alla luce diretta del sole!
- ⑤ Non danneggiatela o colpitela!
- ⑥ Non lasciatela vicino a fonti di calore!
- ⑦ Non bagnatela con benzina o altro!

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

- Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini ferme possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo sul CRT. Evitate l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi sui televisori a proiezione a grande schermo.



Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega System.

Korrekt kassettskötsel

- ① Aktas för fukt och vatten!
- ② Får ej vikas!
- ③ Får ej utsättas för stötar!
- ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
- ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
- ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
- ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten: torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig: torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING! Gäller projektmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.



Behandeling van de cassette

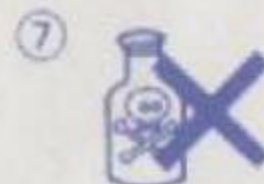
Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive, Game Gear of Master System.

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
- ② Buig hem niet!
- ③ Stoot er niet hard tegenaan!
- ④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
- ⑤ Beschadig of vervorm hem niet!
- ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
- ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

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







SEGA

Printed in Japan

Disney
SOFTWARE