



**INSTRUCTION
MANUAL**

**CASTLE
OF ILLUSION**
STARRING **MICKEY MOUSE**

SEGA

Captured by Illusion!

It's a lovely day in Vera City. The sun is shining, the birds are singing, and the sweet fragrance of the flowers fills the air.

Mickey and Minnie are happily dancing in the meadow. But suddenly, thick, gray clouds cover the sun, and the birds fall silent.

"Don't worry, Minnie. It will clear up soon," says Mickey. But before he can say another word, lightning flashes across the sky.

Mickey quickly covers his ears and shuts his eyes. After a few seconds, he peeks to see if Minnie is all right.

"Oh no! She's gone!"

A musty odor overcomes the pleasant fragrance of flowers. Mickey glances up to see a witch on a broom hovering above him! It's Mizrael, the evil witch who is jealous of Minnie's beauty! Her bony fingers clench Minnie's arm!

Gefangene einer Illusion!

Es ist ein schöner Tag in Vera City. Die Sonne scheint, die Vögel zwitschern, und der süße Duft der Blumen hängt in der Luft.

Mickey und Minnie tanzen vergnügt auf der Wiese. Plötzlich jedoch, schieben sich dicke, schwarze Wolken vor die Sonne, und die Vögel verstummen.

"Keine Sorge, Minnie. Es wird sich gleich wieder aufklären", sagt Mickey. Doch kaum gesprochen, zucken Blitze vom Himmel herunter, gefolgt von grollendem Donner.

Mickey hält sich die Ohren zu und schließt die Augen. Als er die Augen einige Sekunden später wieder öffnet, um nach Minnie zu sehen...

"Himmel! Sie ist verschwunden!"

Ein fauliger Geruch verdeckt jetzt den Duft der Blumen. Mickey blickt nach oben und sieht eine Hexe auf einem Besenstiel direkt über ihm! Es ist Mizrael, die böse Hexe, die eifersüchtig auf Minnies Schönheit ist! Ihre knochigen Finger krallen sich um Minnies Arm!

Capturée par illusion

C'est une journée magnifique dans la ville de Vera. Le soleil brille, les oiseaux chantent et le doux parfum des fleurs remplit l'air.

Mickey et Minnie dansent joyeusement dans la prairie. Mais soudain, des nuages épais et gris cachent le soleil et les oiseaux arrêtent de chanter.

"Ne t'inquiètes pas Minnie. Le ciel va se découvrir sous peu", dit Mickey. A peine a-t-il prononcé ces mots que des éclairs traversent le ciel.

Mickey couvrent rapidement ses oreilles et ferment ses yeux. Après quelques secondes, il risque un coup d'oeil pour voir si Minnie va bien.

"Oh non! Elle n'est plus là!"

Une odeur de moisi recouvre le parfum plaisant des fleurs. Mickey lève les yeux et voit une sorcière sur un balai planer au-dessus de lui! C'est Mizrael, la sorcière diabolique qui est jalouse de la beauté de Minnie! Ses doigts osseux saisissent le bras de Minnie!



¡Rapto!

Hace un hermoso día en Vera City. El sol brilla, los pájaros cantan, y la dulce fragancia de las flores llena el aire.

Mickey y Minnie se encuentran danzando alegremente en el campo. De repente, densas nubes grises cubren el sol, y los pájaros enmudecen.

“No te preocupes Minnie. Pronto despertará”, dice Mickey. Pero antes de que pueda decir una palabra más, un rayo atraviesa el cielo.

Mickey cubre rápidamente sus oídos y cierra los ojos. Después de algunos segundos, mira si Minnie se encuentra bien.

“¡Oh no! ¡Ha desaparecido!”

Un olor a moho se impone sobre la fragancia de las flores. Mickey mira hacia lo alto y ¡ve a una bruja montada en una escoba revoloteando sobre él! ¡Es Mizrabel, la bruja diabólica que está celosa de la belleza de Minnie! ¡Sus huesudos dedos sujetan el brazo de Minnie!

Catturato dall'illusione!

È una piacevole giornata nella città di Vera. Il sole è splendente, gli uccelli cantano e la dolce fragranza dei fiori riempie l'aria.

Topolino e Minni stanno felicemente danzando nel prato. Ma improvvisamente, delle nuvole spesse e grigie coprono il sole e gli uccelli smettono di cantare.

“Non ti preoccupare Minni. Si schiarisce subito” dice Topolino. Ma prima che egli possa dire un'altra parola, dei lampi attraversano il cielo.

Topolino si tappa velocemente le orecchie e chiude gli occhi. Dopo alcuni secondi, sbircia per vedere se Minni sta bene.

“Oh no! È andata!”

Un odore stantio viene a sovrastare la piacevole fragranza dei fiori. Topolino lancia uno sguardo verso l'alto per scoprire una strega su una scopa svolazzare sopra di lui! È Mizrabel, la malefica strega gelosa della bellezza di Minni! Le sue ossute dita afferrano un braccio di Minni!

Fångad av en illusion!

Det är en vacker dag i staden Vera. Solen skiner, fåglarna sjunger och blomdoften fyller luften.

Musse Pigg och Minni dansar glatt på ången, men plötsligt försvinner solen bakom tjocka, grå moln. Fågelsången tystnar.

“Bli inte rädd Minni. Snart klarnar det upp igen.” säger Musse Pigg, men innan han hunnit tala färdigt blixtrar en blixtrars över himlen.

Musse Pigg slår händerna över sina öron och kniper ihop sina ögon. Efter ett par sekunder tittar han omkring sig för att se om Minni mår bra.

“Oh, nej! Hon har försvunnit!”

En unken lukt känns istället för blomdoften. Musse tittar uppåt och ser en häxa på en kvast svävande ovanför sig! Det är Mizrabel, den elaka häxan som är avundsjuk på Minnis skönhet! Häxans beniga fingrar håller i Minnis arm.

"This pretty thing is coming with me!" she shrieks. "Hee-hee-hee-hee-heeee!" And away she flies, with Minnie behind her, crying.

Mickey chases the fleeing witch through the forest and past towering mountains. Finally he reaches the Castle of Illusion, perched on a high, craggy cliff. At its gate, he meets an old man, bent over with age.

"Long ago, I was the king of this castle," says the old man. "But Mizrael took it from me. You must rescue Minnie before it's too late! Mizrael is going to take Minnie's beauty for herself. She'll make Minnie look mean and evil, just like her! You can defeat her only if you have the seven Gems of the Rainbow."

"Where are those gems?" asks Mickey.

"Das hübsche kleine Ding kommt mit mir!", keift sie. "Häh-häh-häh-häh-häääh!" Minnie weint, als die Hexe mit ihr davonfliegt.

Mickey verfolgt die flüchtende Hexe durch den Wald und über riesige Berge, und erreicht schließlich das Schloß der Illusion auf einer hohen, schroffen Felsklippe. Am Eingang trifft er auf einen, vom Alter gebuckelten Greis.

"Ich war vor langer Zeit der König dieses Schlosses", erzählt der Alte, "bis Mizrael es mir weggenommen hat. Du mußt Minnie retten, bevor es zu spät ist! Mizrael wird Minnie ihrer Schönheit berauben und sie sich selbst verleihen. Sie wird eine üble, böartig aussehende Kreatur aus Minnie machen, genau wie sie selbst! Aber Du kannst Sie nur besiegen, wenn Du die sieben Juwelen des Regenbogens hast."

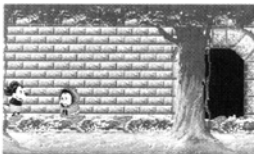
"Wo sind diese Juwelen?" will Mickey wissen.

Elle s'esclaffe "cette jolie petite vient avec moi". "Haa-haa-haa-haa-haaa!" Et elle s'enfuit avec Minnie pleurant derrière elle.

Mickey poursuit la sorcière volante à travers la forêt et au-delà des hautes montagnes. Finalement, il atteint le château de l'illusion, perché en haut d'une falaise haute et rocailleuse. A sa porte, il rencontre un vieil homme courbé par l'âge.

"Il y a très longtemps, j'étais le roi de ce château", dit le vieil homme. "Mais Mizrael me l'a pris. Vous devez sauver Minnie avant qu'il ne soit trop tard! Mizrael va s'accaparer la beauté de Minnie. Et Minnie deviendra méchante et diabolique comme elle! Pour la vaincre, il vous faut les 7 bijoux de l'arc-en-ciel."

"Où sont ces bijoux?" demande Mickey.



“¡Esta hermosa criatura se viene conmigo!”, grita la bruja. “Hii-hii-hii-hiiii” Y se aleja volando, con Minnie detrás de ella, llorando.

Mickey persigue a la bruja voladora a través del bosque y pasadas las altas montañas. Finalmente llega al Castillo del Engaño, que se levanta en lo alto de un escarpado acantilado. En su portón se encuentra con un anciano, de espaldas curvadas por los años.

“Hace mucho tiempo, yo fui el rey de este castillo”, dice el anciano. “Pero Mizrabel me lo arrebató. Tiene que rescatar a Minnie antes de que sea demasiado tarde. Mizrabel se propone hacer suya la belleza de Minnie. Hará que Minnie se parezca a un diablo, igual que ella! Solamente podrá derrotarla si posee las siete Joyas del Arco Iris.”

“¿Dónde están esas joyas?”, pregunta Mickey.

“Questa cosa graziosa viene con me!” strilla lei. “Hee-hee-hee-hee-heeee!” e vola via, con Minni dietro che piange.

Topolino insegue la strega in fuga attraverso la foresta e tra alte montagne. Alla fine raggiunge il castello dell'illusione, arroccato su un'alta, rocciosa altura. Al cancello egli incontra un uomo anziano, curvato dall'età.

“Molto tempo fa, ero il re di questo castello” dice l'anziano uomo. “Ma Mizrabel me l'ha preso. Devi riscattare Minni prima che sia troppo tardi! Mizrabel prenderà la bellezza di Minni per se stessa. Lei farà di Minni un essere spregevole e malefico, proprio come lo è lei! Puoi sconfiggerla solo se hai le sette gemme dell'arcobaleno.”

“Dove sono queste gemme?” chiede Topolino.

“Denna söta varelse kommer med mig!” skriker hon. “Haha- hahaha-haha-hahaha-hahahaaaa!” Och bort flyger hon med den gråtande Mirni bakom sig.

Musse Pigg jagar den flyende häxan genom skogen och förbi höga berg. Slutligen kommer han fram till Slottet Illusion som ligger högt uppe på en brant klippa. Vid dess port möter Musse en gammal man, böjd av ålder.

“För länge sedan var jag kungen i detta slott,” berättar den gamla mannen “men Mizrabel tog slottet från mig. Du måste rädda Minni innan det är för sent! Mizrabel kommer att ta Minnis skönhet och förvandla Minnis utseende till elakt, likt henne själv! Du kan vinna över henne bara efter du har fått tag i regnbågens sju juveler.”

“Var finns juvelerna?” frågar Musse Pigg.

"You'll find them in the castle," the old man replies, "but they are guarded by the Masters of Illusion. They have created strange worlds and bizarre creatures to keep you from reaching Minnie. You must be careful!"

Mickey thanks the man and hurries through the gate. In the castle, Mickey opens every door to every room. Each door leads to a different world of illusion.

Can Mickey find the seven Gems of the Rainbow in time to rescue Minnie? It's up to you! Wander through forests and ancient ruins. Splash into a cup of tea and leap across fluffy cupcakes! Knock down enchanted mushrooms, toy soldiers, and armored knights with Mickey's bounce attack.

Minnie needs your help! Hurry!

"Du findest sie im Schloß", kommt die Antwort, "aber sie sind von den Meistern der Illusion bewacht. Sie haben seltsam täuschende Welten und bizarre Kreaturen geschaffen, um dich von Minnie fernzuhalten. Sei äußerst vorsichtig!"

Mickey dankt dem Mann und verschwindet durch den Eingang. Im Inneren des Schlosses angelangt, öffnet Mickey die Türen zu sämtlichen Räumen. Jede Tür führt in eine verschiedenartige Welt voller Sinnestäuschungen.

Gelingt es Mickey die sieben Juwelen des Regenbogens rechtzeitig zu finden, um Minnie zu retten? Nun, das kommt ganz auf Sie an! Wandern Sie durch Wälder und antike Ruinen. Springen Sie in eine gefüllte Teetasse, und hüpfen Sie über Pustekuchen! Schlagen Sie Zauberpilze, Spielzeugsoldaten und bewaffnete Ritter durch Mickeys Kampfsprungtechnik.

Minnie braucht Ihre Hilfe! Schnell!

"Vous les trouverez dans le château", répond le vieil homme. "mais ils sont gardés par les maîtres de l'illusion. Ils ont créés des mondes étranges et des créatures bizarres pour vous empêcher d'atteindre Minnie. Soyez prudent!"

Mickey remercie l'homme et se précipite par la porte. Dans le château, Mickey ouvre la porte de chaque pièce. Chaque porte mène à un monde d'illusion différent.

Est-ce que Mickey peut trouver les sept joyaux de l'arc-en-ciel à temps pour sauver Minnie? Cela dépend de vous! Errez dans les forêts et parmi les ruines anciennes. Plongez dans une tasse de thé et bondissez sur des petits gateaux moelleux! Anéantissez des champignons enchantés, des petits soldats et des chevaliers en armure avec les attaques à rebonds de Mickey.

Minnie a besoin de vous! Dépêchez-vous!



“Se encuentran en el castillo”, responde el anciano, “pero están guardadas por los Maestros de Engaño, Ellos han creado extraños mundos y criaturas grotescas para impedirle que llegue hasta Minnie. ¡Tenga mucho cuidado!”

Mickey da las gracias al anciano y se apresura a atravesar el portón. En el castillo, Mickey abre una tras otra las puertas de las salas. Cada puerta conduce a un mundo ilusorio diferente.

¿Podrá Mickey encontrar las siete Joyas del Arco Iris a tiempo para salvar a Minnie? ¡Todo está en sus manos! Atraviese bosques y ruinas antiguas. ¡Láncese dentro de una taza de té y brinque a través de pasteles gelatinosos! Derribe setas encantadas, soldados de juguete, y caballeros armados con el ataque de rebote de Mickey.

¡Minnie necesita su ayuda!
¡Apresúrese!

“Le troverai nel castello,” ribatte l’anziano uomo, “ma sono custodite dai Maestri dell’illusione. Essi hanno creato strani mondi e bizzarre creature per tenerti lontano da Minni. Devi fare attenzione!”

Topolino ringrazia l’uomo e s’affretta oltre il cancello. Nel castello, Topolino apre le porte di ogni stanza. Ogni porta conduce ad un diverso mondo dell’illusione.

Potrà Topolino trovare le sette gemme dell’arcobaleno in tempo per riscattare Minni? Dipende da voi! Inoltratevi tra foreste e antiche rovine. Sguazzate in una tazza di te e saltate attraverso soffici pasticcini! Abbattete funghi incantati, soldatini e cavalieri armati con l’attacco a rimbalzo di Topolino.

Minni ha bisogno del vostro aiuto!
Sbrigatevi!

“Du hittar dem i slottet,” svarar den gamla mannen “men de vaktas av illusionsmästarna som har skapat främmande världar och bisarra monster som hindrar dig att hitta Minni. Du måste vara försiktig!”

Musse Pigg tackar mannen och skyndar sig in genom porten. I slottet öppnar Musse varje dörr till varje rum. Varje dörr leder till en ny värld av illusion.

Kan Musse hitta regnbågens sju juveler i tid för att rädda Minni? Det beror på dig! Vandra genom skogarna och de gamla ruinerna. Hoppa i en kopp te så det stänker och hoppa över luftiga muffin! Slå omkull förtrollade svampar, tennsoldater och harnesklädda riddare med Musses studsanfall.

Minni behöver hjälp! Skynda dig!

Take Control!

To help Mickey win, learn how to use your Control Pad before you start playing.

① Directional Button (D-Button)

- Press down or up to move from one selection to another on the Options screen.
- Press left or right to move Mickey left or right.
- Press down to make Mickey duck.
- While jumping, press left or right to jump farther in those directions.

Spielsteuerung!

Machen Sie sich zuerst mit den Funktionen der Steuertastentasten vertraut, bevor Sie das Spiel starten.

① Richtungstaste (Taste D)

- Drücken Sie diese Taste nach oben oder unten zur Wahl einer Spieloption auf dem Optionsbildschirm.
- Drücken Sie diese Taste nach links oder rechts, um Mickey in die gewünschte Richtung zu steuern.
- Drücken Sie diese Taste nach unten, damit sich Mickey niederduckt.
- Drücken Sie diese Taste beim Springen nach links oder rechts, um in der betreffenden Richtung eine größere Sprungweite zu erreichen.

Aux commandes!

Afin d'aider Mickey à gagner, apprenez à utiliser votre bloc de commande avant de commencer à jouer.

① Touche directionnelle (Touche D)

- Appuyez vers le bas ou le haut pour vous déplacer d'une sélection à l'autre dans l'écran des options.
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour déplacer Mickey vers la gauche ou la droite.
- Appuyez vers le bas pour que Mickey se baisse.
- Pendant un saut, appuyez vers la gauche ou la droite pour prolonger le saut dans ces directions.



¡Tome el control!

Para ayudar a Mickey a ganar, aprenda cómo emplear su teclado de control antes de comenzar a jugar.

① Botón direccional (Botón D)

- Presiónelo hacia abajo o hacia arriba para pasar de una selección a otra en la pantalla de opciones.
- Presiónelo hacia la izquierda o la derecha para hacer que Mickey se mueva en tal sentido.
- Presiónelo hacia abajo para hacer que Mickey se agache.
- Mientras salte, presiónelo hacia la izquierda o la derecha para prolongar el salto en tal sentido.

Presà dei comandi!

Per aiutare Topolino a vincere, imparate come usare la pulsantiera di comando prima di iniziare a giocare.

① Tasto direzionale (Tasto D)

- Premere in basso o in alto per spostarsi da una selezione all'altra sullo schermo delle opzioni.
- Premere a sinistra o a destra per spostare Topolino a sinistra o a destra.
- Premere sotto per far accovacciare Topolino.
- Mentre si salta, premere a sinistra o a destra per saltare più lontano in quelle direzioni.

Ta ledningen!

Innan du börjar spela spelet: Lär dig att använda styrkulan och knapparna på styrplattan för att hjälpa Musse Pigg att vinna.

① Styrkulan D (riktkulan)

- Vicka styrkulan uppåt eller nedåt (i den respektive pilens riktning) för att välja bland de olika alternativen på menyn för valmöjligheter.
- Vicka styrkulan åt vänster eller höger för att få Musse att flytta sig åt vänster eller höger.
- Vicka styrkulan nedåt för att få Musse Pigg att huka sig.
- Vicka styrkulan under ett hopp åt vänster eller höger för att hoppa längre bort åt vänster/höger.

② Start Button

- During the story, press to skip through the screens.
- At the Title screen, press to see the Options screen.
- Press to continue from the Options screen, Score screen, and Continue Game screen.
- Press to get Mickey through a castle door more quickly.
- Press to continue from all between-level screens.
- Press to pause during play. Press again to continue.

③ Button A or B (Shot Button)

- Press to make Mickey throw things at his enemies.

④ Button C (Jump Button)

- Press to make Mickey jump. Keep holding the button down for higher jumps.
- Press to make Mickey swim up.

② Starttaste

- Drücken Sie diese Taste während der Anzeige der Spielgeschichte, um nicht gewünschte Informationsbildschirme zu überspringen.
- Drücken Sie diese Taste nach Erscheinen des Titelbildschirms, um den Optionsbildschirm abzurufen.
- Drücken Sie diese Taste, um vom Optionsbildschirm zum Punktestand-Bildschirm und weiter zum Spielfortsetzungsbildschirm überzugehen.
- Drücken Sie diese Taste, um Mickey schneller durch eine Schloßtür laufen zu lassen.
- Drücken Sie diese Taste, um alle zwischendurch erscheinenden Anzeigebildschirme zu entfernen.
- Drücken Sie diese Taste, um das Spiel vorübergehend zu unterbrechen und anschließend wieder fortzusetzen.

③ Taste A oder B (Wurftaste)

- Drücken Sie diese Taste, wenn Mickey Gegenstände auf Feinde werfen soll.

④ Taste C (Sprungtaste)

- Drücken Sie diese Taste, damit Mickey springt. Halten Sie die Taste für höhere Sprünge gedrückt.
- Drücken Sie diese Taste, um Mickey schwimmen zu lassen.

② Touche Start

- Pendant que l'histoire est affichée, appuyez pour passer les écrans.
- Sur l'écran de titre, appuyez pour voir l'écran des options.
- Appuyez pour continuer à partir de l'écran des options, l'écran de score et l'écran de poursuite de la partie.
- Appuyez pour que Mickey passe une porte du château plus rapidement.
- Appuyez pour continuer à partir de tous les écrans entre deux niveaux.
- Appuyez pour vous arrêter momentanément pendant la partie. Appuyez de nouveau pour continuer.

③ Touche A ou B (Touche de tir)

- Appuyez pour que Mickey lance des objets sur ses ennemis.

④ Touche C (Touche de saut)

- Appuyez pour que Mickey saute. Gardez la touche enclenchée pour des sauts plus élevés.
- Appuyez pour que Mickey nage vers la surface.

② Botón de inicio

- Durante la historia, presiónelo para saltar a través de las pantallas.
- En la pantalla del título, presiónelo para ver la pantalla de opciones.
- Presiónelo para continuar desde la pantalla de opciones, la pantalla de puntuación, y la pantalla de continuación del juego.
- Presiónelo para hacer que Mickey atraviese una puerta del castillo con mayor rapidez.
- Presiónelo para continuar desde todas las pantallas de nivel intermedio.
- Presiónelo para realizar una pausa durante la reproducción. Vuelva a presionarlo para continuar.

③ Botón A o B (botón de disparo)

- Presiónelo para hacer que Mickey lance cosas a sus enemigos.

④ Botón C (botón de salto)

- Presiónelo para hacer que Mickey salte. Manténgalo presionado para que el salto sea más alto.
- Presiónelo para hacer que Mickey nade.

② Tasto di avvio

- Durante la storia, premere per oltrepassare gli schermi.
- Allo schermo del titolo, premere per vedere lo schermo delle opzioni.
- Premere per continuare dallo schermo delle opzioni, schermo del punteggio e schermo di continuazione del gioco.
- Premere per far passare Topolino più velocemente attraverso una porta del castello.
- Premere per continuare da tutti gli schermi tra i livelli.
- Premere per effettuare una pausa durante il gioco. Premere ancora per continuare.

③ Tasto A o B (tasto di lancio)

- Premere per far lanciare a Topolino degli oggetti contro i suoi nemici.

④ Tasto C (tasto di salto)

- Premere per far saltare Topolino. Tenere premuto il tasto per salti più alti.
- Premere per far galleggiare Topolino.

② Startknappen START

- Tryck på denna knapp, när du tittar på berättelsen, för att hoppa över scener.
- Tryck på denna knapp, när rubrikscenen visas, för att få fram menyn för valmöjligheter på bildskärmen.
- Tryck på denna knapp för att gå över från menyn för valmöjligheter till menyn för poängställning och vidare till menyn för fortsatt spel.
- Tryck på denna knapp för att få Musse Pigg att snabbare stiga in genom en dörr i slottet.
- Tryck på denna knapp för att fortsätta spelet från alla menyer som visas mellan de olika spelnivåerna.
- Tryck på denna knapp för att koppla in pausen. Tryck en gång till för att fortsätta spelet.

③ Knappen A eller B (kastknapp)

- Tryck på denna knapp för att få Musse Pigg att kasta föremål mot sina fiender.

④ Knappen C (hoppknapp)

- Tryck på denna knapp för att få Musse Pigg att hoppa. Håll knappen intryckt för att hoppa höga hopp.
- Tryck på denna knapp för få Musse Pigg att simma mot ytan.

Mickey's Special Feats

Bounce Attack

- Press Button C. When Mickey's in midair over an enemy, press Button C again or press the D-Button down before Mickey lands on him.

Running down Slopes

- Press the D-Button in the direction Mickey's heading to make him run faster.

Long Jump

- Press Button C when Mickey's running to jump over enemies and holes.

Swinging from Ropes

- Press Button C to make Mickey jump up and grab a rope. Press Button C again to let go.

Mickeys besondere Fähigkeiten

Sprungangriff

- Drücken Sie die Taste C. Drücken Sie anschließend, wenn sich Mickey im Sprung über einem Feind befindet, die Taste C oder die Richtungstaste nach unten, bevor Mickey auf dem Gegner landet.

Hänge herunterlaufen

- Drücken Sie die Richtungstaste in die gleiche Richtung, in die Mickey läuft, um seine Laufgeschwindigkeit zu steigern.

Weitsprünge

- Drücken Sie die Taste C, wenn Mickey zum Sprung über Feinde und Gruben Anlauf nimmt.

Seilschwingen

- Drücken Sie die Taste C, damit Mickey hochspringt und sich ein Seil greift. Drücken Sie die Taste C dann noch einmal, damit Mickey das Seil wieder losläßt.

Les tours spéciaux de Mickey

Attaque par rebonds

- Appuyez sur la touche C. Lorsque Mickey est en l'air au-dessus d'un ennemi, appuyez de nouveau sur la touche C ou sur la touche D vers le bas avant que Mickey n'atterrisse sur lui.

Descente des pentes

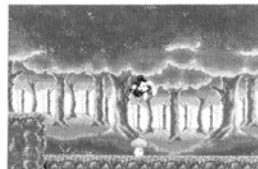
- Appuyez sur la touche D dans le sens où Mickey se dirige pour le faire aller plus vite.

Saut en longueur

- Appuyez sur la touche C lorsque Mickey court pour sauter au-dessus de ses ennemis et des trous.

Balancement d'une corde à l'autre

- Appuyez sur la touche C pour que Mickey saute et attrape une corde. Appuyez de nouveau sur la touche C pour qu'il la relâche.

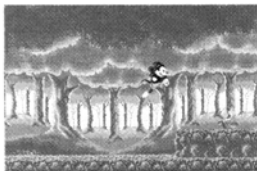




Proezas especiales de Mickey

Ataque con rebote

- Presione el botón C. Cuando Mickey esté en el aire sobre un enemigo, vuelva a presionar el botón C, o presione el botón D hacia abajo antes de que Mickey caiga sobre él.



Descenso de pendientes corriendo

- Presione el botón D en el sentido en el que esté descendiendo Mickey para hacer que corra con mayor rapidez.

Salto largo

- Presione el botón C cuando Mickey esté corriendo para saltar sobre enemigos y pozos.



Avance con lianas

- Presione el botón C para hacer que Mickey salte hacia arriba y se agarre a una liana. Vuelva a presionar el botón C para hacer que Mickey avance.

Le speciali abilità di Topolino

Attacco a rimbalzo

- Premere il tasto C. Quando Topolino è a mezz'aria sul nemico, premere il tasto C di nuovo o premere il tasto D in basso prima che Topolino atterri su lui.

Pendii in discesa

- Premere il tasto D nella direzione in cui Topolino si sta dirigendo per farlo correre più velocemente.

Salto lungo

- Premere il tasto C quando Topolino sta correndo per saltare oltre i nemici e buchi.

Passaggi sulle funi

- Premere il tasto C per far saltare Topolino verso l'alto e afferrare una fune. Premere ancora il tasto C per lasciar andare la presa.

Musse Piggs specialtrick

Studsanfall

- Tryck på knappen C. Tryck en gång till på knappen C eller vicka styrkulan D nedåt strax innan Musse landar på fienden.

Att springa nedför en sluttning

- Vicka styrkulan D åt det håll Musse skyndar sig för att få honom att springa fortare.

Långa hopp

- Tryck på knappen C, när Musse springer, för att få honom att hoppa över fiender och avgrund.

Att svänga sig i rep

- Tryck på knappen C för att få Musse att hoppa uppåt och grabba tag i ett rep. Tryck en gång till på knappen C för att få Musse att släppa repet.

Getting Started

Read the Story screens to find out how Witch Mizrabel captured Minnie, and how Mickey got to the Castle of Illusion. (Or press Start to skip the screens.) At the Title screen, press Start again. The Options screen appears.

Options Screen

On the Options screen, use the D-Button to move Mickey to each selection. Press Button B or C to see the different options. Then press Start to begin the game.

Vorbereitung

Lesen Sie zunächst die Spielgeschichte auf den Spielgeschichten-Bildschirmen durch, um herauszufinden, wie die Hexe Mizrabel Minnie gefangen hat und wie Mickey zum Schloß der Illusion gelangte. (Oder drücken Sie die Starttaste, um die Spielgeschichte zu überspringen.) Drücken Sie nach Erscheinen des Titelschirms die Starttaste noch einmal, um den Optionsbildschirm abzurufen.

Optionsbildschirm

Führen Sie Mickey auf dem Optionsbildschirm mit der Richtungstaste auf die jeweilige Option. Drücken Sie dann die Taste B oder C zum Abruf der auf diese Weise gewählten Option. Drücken Sie anschließend die Starttaste, um das Spiel zu starten.

Préparatifs

Lisez les écrans relatant l'histoire pour savoir comment Minnie a été capturée et comment Mickey est arrivé au château de l'Illusion. (Ou appuyez sur la touche Start pour passer les écrans.) Sur l'écran de titre, appuyez de nouveau sur Start. L'écran des options apparaît.

Ecran des options

Sur l'écran des options, utilisez la touche D pour déplacer Mickey d'une sélection à l'autre. Appuyez sur la touche B ou C pour voir les différentes options. Puis, appuyez sur la touche Start pour commencer la partie.



Preparativos

Lea las pantallas de la historia para enterarse de cómo Mizrabel raptó a Minnie, y cómo Mickey llegó al Castillo del Engaño. (O presione el botón de inicio para saltar las pantallas.) En la pantalla del título, vuelva a presionar el botón de inicio. Aparecerá la pantalla de opciones.

Pantalla de opciones

En la pantalla de opciones, emplee el botón D a fin de hacer que Mickey se mueva hasta la selección deseada. Presione el botón B o C para ver las diferentes opciones. Después presione el botón de inicio para comenzar el juego.

Preparativi

Leggete gli schermi della storia per capire come la strega Mizrabel ha catturato Minni e come Topolino è andato al castello dell'illusione. (O premete Start per saltare gli schermi.) Allo schermo del titolo, premere ancora Start. Appare lo schermo delle opzioni.

Schermo delle opzioni

Sullo schermo delle opzioni, usare il tasto D per spostare Topolino su ogni selezione. Premete il tasto B o C per vedere le diverse opzioni. Quindi premere Start per iniziare il gioco.

Spelstart

Titta och läs texten på scenerna som berättar hur häxan Mizrabel kidnappade Minni och hur Musse Pigg kom till Slottet Illusion (eller tryck på knappen START för att hoppa över dessa scener). Tryck en gång till på START när rubrikscenen visas på bildskärmen. Nu visas menyn för valmöjligheter.

Menyn för valmöjligheter

Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att få Musse att flytta sig till de olika alternativen på menyn för valmöjligheter. Tryck på knappen B eller C för att se de olika valmöjligheterna under ett alternativ. Tryck på START för att börja spela spelet.

Difficulty

Choose a Practice, Normal, or Hard game.

- **Practice** Mickey starts with five power spheres to search three levels and find three Gems.
- **Normal** Mickey starts with three power spheres to search all five levels and must find seven Gems.
- **Hard** Mickey starts with two power spheres to search five levels and find seven Gems.

Schwierigkeitsgrade (DIFFICULTY)

Wählen Sie unter Übungsstufe (PRACTICE), Normal (NORMAL) und Schwierig (HARD) den gewünschten Schwierigkeitsgrad.

- **PRACTICE:** Mickey startet mit fünf Kraftkugeln auf der Suche nach drei Edelsteinen durch drei Spielstufen.
- **NORMAL:** Mickey startet mit drei Kraftkugeln und muß auf dem Weg durch alle fünf Spielstufen sieben Edelsteine finden.
- **HARD:** Mickey startet mit zwei Kraftkugeln und muß in fünf Spielstufen sieben Edelsteine finden.

Difficulté

Choisissez entre une partie pour s'entraîner (Practice), normale (Normal) ou difficile (Hard).

- **Practice:** Mickey commence avec cinq sphères de puissance, doit terminer trois niveaux et trouver trois bijoux.
- **Normal:** Mickey commence avec trois sphères de puissance, doit terminer cinq niveaux et trouver sept bijoux.
- **Hard:** Mickey commence avec deux sphères de puissance, doit terminer cinq niveaux et trouver sept bijoux.

Dificultad (DIFFICULTY)

Elija un juego de práctica, normal, o difícil.

- **Práctica (PRACTICE):** Mickey comenzará con cinco esferas de energía para buscar en tres niveles y encontrar tres joyas.
- **Normal (NORMAL):** Mickey comenzará con tres esferas de energía para buscar en los cinco niveles, y deberá encontrar las siete joyas.
- **Difícil (HARD):** Mickey comenzará con dos esferas de energía para buscar en los cinco niveles, y deberá encontrar las siete joyas.

Difficoltà

Scegliete un gioco di pratica, normale o difficile.

- **Pratica** Topolino inizia con cinque sfere di potenza per cercare tre livelli e trovare tre gemme.
- **Normale** Topolino inizia con tre sfere di potenza per cercare tutti i cinque livelli e deve trovare sette gemme.
- **Difficile** Topolino inizia con due sfere di potenza per cercare cinque livelli e trovare sette gemme.

Svårighetsgrad — DIFFICULTY

Välj mellan träningsspel — PRACTICE, normalspel — NORMAL eller svårt spel — HARD.

- **Träningsspelet PRACTICE:** Musse Pigg börjar med fem punkter på styrkemätaren POWER för att söka igenom tre nivåerna och hitta tre juveler.
- **Normalspelet NORMAL:** Musse Pigg börjar med tre punkter på styrkemätaren POWER för att söka igenom alla fem nivåerna och måste hitta sju juveler.
- **Svårt spel HARD:** Musse Pigg börjar med två punkter på styrkemätaren för att söka igenom fem nivåer och hitta sju juveler.

Sound Test

Listen to the game's music and sound effects.

Control

Change the functions of Buttons A, B, and C. Normally, Buttons A and B are Shot buttons, and Button C is the Jump button. You can choose one of three different settings.

How's Mickey Doing?

Mickey enters the Castle of Illusion with three chances to rescue Minnie. He finds himself in a long hall with many doors. Behind each door are mysteries, enchantments, and illusions! Follow Mickey through the first door...

...and as you play, keep an eye on the meters at the bottom of the screen. They'll show you how Mickey — and you — are doing.

Klangtest (SOUND TEST)

Hören Sie sich probeweise die Hintergrund-Musikbegleitung und die Klangeffekte an.

Steuerung (CONTROL)

Ändern Sie die Funktionen der Tasten A, B und C. Normalerweise sind die Tasten A und B die Wurf-tasten und Taste C die Sprungtaste. Sie können eine von drei verschiedenen Einstellungen wählen.

Wie kommt Mickey voran?

Mickey betritt das Schloß der Illusion mit der Chance Minnie zu retten. Er steht in einem langen Gang mit vielen Türen. Hinter jeder Tür verbergen sich mysteriöse Dinge, Sinnestäuschungen und Trugbilder! Folgen Sie Mickey durch die erste Tür...

...und behalten Sie die Meßanzeigen am unteren Bildschirmrand während des Spiels im Auge. Diese halten Sie über Miceys — und Ihre — Fortschritte auf dem laufenden.

Essai sonore

Ecoutez la musique du jeu et les effets sonores.

Commandes

Changez les fonctions des touches A, B et C. Normalement, les touches A et B sont les touches de tir et la touche C est la touche de saut. Vous pouvez choisir un des trois arrangements.

Où en est Mickey?

Mickey pénètre dans le château de l'illusion avec trois chances de sauver Minnie. Il se retrouve dans un long hall avec de nombreuses portes. Derrière chaque porte, se trouvent des mystères, des enchantements et des illusions! Suivez Mickey par la première porte...

...et tout au long de la partie, gardez un oeil sur les compteurs en bas de l'écran. Ils vous indiquent où Mickey, et vous, en êtes.

Prueba de sonido (SOUND TEST)

Para escuchar la música y los efectos acústicos del juego.

Control (CONTROL)

Para cambiar las funciones de los botones A, B, y C. Normalmente, los botones A y B son de disparo, y el botón C es el de salto. Usted podrá elegir entre uno de tres ajustes diferentes.

Comportamiento de Mickey

Mickey entrará en el Castillo del Engaño con tres oportunidades para rescatar a Minnie. Se encontrará en una sala grande con muchas puertas. ¡Detrás de cada puerta existen misterios, encantos, y mundos ilusorios! Siga a Mickey a través de la primera puerta...

... y a medida que vaya jugando, no pierda de vista los indicadores de la parte inferior de la pantalla. Ellos le indicarán cómo Mickey — y usted — se están comportando.

Prova di suono

Ascoltate la musica di gioco e gli effetti sonori.

Controllo

Cambiate le funzioni dei tasti A, B e C. Normalmente, i tasti A e B sono i tasti di lancio e il tasto C è il tasto di salto. Potete scegliere una delle tre diverse regolazioni.

Come sta Topolino?

Topolino entra nel castello dell'illusione con tre possibilità di riscattare Minni. Si trova in un lungo salone con molte porte. Dietro ogni porta ci sono misteri, incanti ed illusioni! Seguite Topolino attraverso la prima porta...

... e quando giocate, tenete un occhio sui misuratori sul fondo dello schermo. Vi indicano la situazione di Topolino e la vostra.

Ljudtest — SOUND TEST

Lyssna på musiken och ljudeffekterna.

Knapparnas styrning — CONTROL

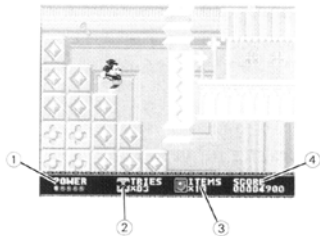
Nu kan du ändra funktionerna hos knapparna A, B och C. I normala fall används knapparna A och B som kastknappar (SHOT) och knappen C som hopp/anfallsknapp (JUMP — ATTACK). Du kan välja mellan tre olika inställningar.

Hur går det för Musse Pigg?

Musse går in i Slottet Illusion och har tre chanser att rädda Minni. Han befinner sig i en avlång sal med många dörrar. Bakom de olika dörrarna finns hemligheter, förtrollade världar och illusioner! Följ Musse Pigg och stig in genom den första dörren, ...

... men håll ett öga på de olika mätarna på bildskärmens nedre kant under spelets gång. De talar om för dig hur Musse Pigg — och du — klarar er.

- ① **Power Gauge** shows how much power Mickey has left. Every time he gets bonked, he loses some power. If he loses all his power, he loses one try. In Practice and Normal games, Mickey gets to keep any items he's gained in the scene. But in a Hard game he loses his items. Then he starts that scene over again.
- ② **Tries** shows how many chances Mickey has to get through the level. He starts with three tries. If he loses them all without finishing the level, the game's over.
- ③ **Items** shows how many things Mickey has picked up. Items are good to throw at enemies and obstacles to get them out of the way.
- ④ **Score** shows how many points you've earned so far.
- ① **POWER:** Dies ist der Kraftmesser, der anzeigt, wieviel Energie Mickey noch hat. Jedesmal, wenn Mickey angegriffen wird, sinkt sein Kräftevorrat etwas. Bei Verlust aller Energie, verliert Mickey einen Versuch. In der Übungsstufe (PRACTICE) und dem Schwierigkeitsgrad NORMAL behält Mickey alle Gegenstände, die er in der jeweiligen Spielszene gesammelt hat. Beim höchsten Schwierigkeitsgrad (HARD) verliert er seine Gegenstände jedoch und muß die Szene noch einmal von Anfang an wiederholen.
- ② **TRIES:** Dies ist die Anzahl der Versuche, die Mickey zur Verfügung stehen, um die jeweilige Spielstufe zu beenden. Er beginnt zunächst mit drei Versuchen. Verliert er jedoch alle drei Versuche, ohne die Spielstufe zu beenden, ist das Spiel beendet.
- ③ **ITEMS:** Diese Anzeige informiert darüber, wieviele Gegenstände Mickey gesammelt hat. Gegenstände eignen sich zum Werfen auf Feinde und Hindernisse, um diese aus dem Weg zu schaffen.
- ④ **SCORE:** Diese Anzeige zeigt Ihren jeweiligen Punktestand an.
- ① **Power Gauge (Jauge de puissance):** elle indique combien il reste de puissance à Mickey. A chaque fois qu'il est touché, il perd de la puissance. S'il perd toute sa puissance, il perd un essai. Dans les parties "Practice" et "Normal", Mickey conserve tous les objets qu'il a obtenu sur la scène. Mais, lors de la partie "Hard", il peut perdre ses objets. Il doit alors recommencer cette scène.
- ② **Tries (Essais):** indique le nombre de chances de Mickey de passer le niveau. Il commence avec trois essais. S'il les perd tous avant d'avoir terminer le niveau, la partie est terminée.
- ③ **Items (Objets):** indique le nombre d'objets que Mickey a acquis. Les objets servent à être lancés sur les ennemis et les obstacles à les éloigner.
- ④ **Score:** indique le nombre de points que vous avez gagné jusqu'à maintenant.



① **Indicador de energía (POWER):** Muestra cuánta energía le queda a Mickey. Cada vez que reciba un impacto, perderá cierta energía. Si pierde toda su energía, habrá perdido una oportunidad. En los juegos de práctica y normal, Mickey continuará manteniendo los ítemes que haya obtenido en la escena. Sin embargo, en el juego difícil, perderá todos sus ítemes. Después empezará de nuevo la escena.

② **Intentos (TRIES):** Muestra cuántas oportunidades tiene Mickey para completar el nivel. Comienza con tres intentos. Si los pierde todos sin finalizar el nivel, el juego finalizará.

③ **Ítemes (ITEMS):** Muestra cuántas cosas ha tomado Mickey. Los ítemes son muy buenos para lanzar a los enemigos y obstáculos a fin de abrirse camino.

④ **Puntuación (SCORE):** Muestra cuántos puntos ha ganado hasta el momento.

① **Il misuratore di forza** indica quanta forza è rimasta a Topolino. Ogni volta che viene colpito, perde della forza. Se la perde tutta, perde una possibilità. Nella versione pratica e normale, Topolino mantiene ogni elemento che ha guadagnato nella scena. Ma nella versione difficile perde i suoi elementi. Quindi ricomincia da quella scena.

② **Le possibilità** indicano quante opportunità ha Topolino di attraversare il livello. Egli inizia con tre possibilità. Se le perde tutte senza aver completato il livello, il gioco è finito.

③ **Gli elementi** indicano quanti oggetti Topolino ha raccolto. Gli elementi sono buoni da lanciare ai nemici e gli ostacoli per condurli fuori pista.

④ **Il punteggio** indica quanti punti avete guadagnato finora.

① **Styrkemätaren POWER** visar hur mycket styrka Musse har kvar. Han förlorar styrka varje gång han misslyckas. Han förlorar dessutom ett försök så fort han har förlorat all sin styrka. Under träningspelet PRACTICE och normalspelet NORMAL får Musse behålla allt han har hittat, men under svårt spel HARD förlorar han sina lyckobringare. Därefter måste han börja om från scenens början för att klara av den scenen.

② **Antalet försök TRIES** visar hur många chanser Musse har att klara den nivån. Han börjar med tre försök. Spelet slutar i samma ögonblick Musse har utnyttjat alla sina chanser utan att klara av den nivån.

③ **Antalet lyckobringare ITEMS** visar hur många ting Musse har plockat upp. Lyckobringare är bra att använda som vapen som Musse kastar mot fiender och hinder för att klara sig därifrån helskinnad.

④ **Poängställningen SCORE** visar hur många poäng du har lyckats få under spelets gång.

End of Game . . .

When Mickey loses all his tries, the game ends. But Mickey's determined to try again.

. . . and Continue Game

Mickey can continue up to four times in a Practice game and two times in a Normal game. You can't continue in a Hard game. Move him to Continue and press Start. You'll return to the game from the beginning of the last scene. Mickey will lose all his items, and your previous score will not be saved. If you don't want to continue, move Mickey to New Game and press Start. The game will start over from the Story screens.

Spielende (GAME OVER) . . .

Das Spiel endet, wenn Mickey alle seine Versuche verliert. Aber Mickey ist entschlossen, es noch einmal zu versuchen.

. . . und Fortsetzung

Mickey kann das Spiel in der Übungsstufe bis zu viermal und bei Schwierigkeitsgrad "Normal" bis zu zweimal fortsetzen. Bei einem Spiel mit dem Schwierigkeitsgrad "Schwierig" ist eine Fortsetzung nicht möglich. Führen Sie Mickey auf CONTINUE, und drücken die Starttaste. Hiernach beginnt das Spiel wieder vom Anfang der letzten Szene. Mickey verliert bei einer Fortsetzung alle seine Gegenstände, und Ihr wertvoller Punktestand geht ebenfalls verloren. Falls Sie keine Spielfortsetzung wünschen, führen Sie Mickey auf NEW GAME, und drücken die Starttaste. Das Spiel startet daraufhin wieder von Anfang an mit den Spielgeschichten-Bildschirmen.

Fin de la partie . . .

Lorsque Mickey a perdu tous ses essais, la partie se termine. Mais Mickey est déterminé à essayer de nouveau.

. . . et poursuite de la partie

Mickey peut continuer jusqu'à quatre fois la partie "Practice" et deux fois la partie "Normal". Vous ne pouvez pas continuer la partie "Hard". Déplacez-le pour continuer et appuyez sur la touche Start. Vous revenez à la partie au début de la dernière scène. Mickey perd tous ses objets et votre score précédent n'est pas conservé. Si vous ne souhaitez pas continuer, déplacez Mickey sur "New Game" (nouvelle partie) et appuyez sur la touche Start. La partie recommence à partir des écrans relatant l'histoire.



Fin del juego . . .

Cuando Mickey pierda todos sus intentos, el juego finalizará. Pero Mickey está decidido a intentarlo de nuevo.



. . .y continuación

Mickey podrá continuar hasta cuatro veces en el juego de práctica y dos en el normal. En el difícil no será posible continuar. Mueva a Mickey hasta CONTINUE y presione el botón de inicio. Usted volverá al juego desde el comienzo de la última escena. Mickey perderá todos sus ítemes, y su puntuación anterior no se conservará. Si no desea continuar, mueva a Mickey hasta NEW GAME y presione el botón de inicio. El juego comenzará de nuevo desde las pantallas de la historia.

Fine del gioco . . .

Quando Topolino perde tutte le possibilità, il gioco finisce. Ma Topolino è determinato a provare ancora.

. . .e continuazione del gioco

Topolino può continuare fino a quattro volte nella versione pratica e due volte in quella normale. Non è possibile continuare nella versione difficile. Spostatelo su Continue e premete Start. Ritornerete a giocare dall'inizio dell'ultima scena. Topolino perderà tutti i suoi elementi e il vostro punteggio precedente non verrà conservato. Se non desiderate continuare, spostate Topolino su New Game e premete Start. Il gioco inizierà dagli schermi della storia.

Spelet är slut — GAME OVER . . .

Spelet slutar i samma ögonblick Musse förlorar alla sina chanser att klara speelnivån ifråga, men Musse ger inte upp så lätt.

. . .fortsatt spel — CONTINUE

Musse kan fortsätta spelet fyra gånger under träningspelet PRACTICE och två gånger under normalspelet NORMAL. Efter val av svårt spel HARD går det inte att fortsätta spelet. Flytta Musse till ordet CONTINUE och tryck på START. Spelet börjar om från början av den scen som visades när spelet slutade. Musse har förlorat alla sina lyckobringare och du har förlorat alla dina poäng. Flytta Musse till orden NEW GAME (nytt spel) när du inte vill fortsätta med spelet och tryck på START. Spelet börjar om från början och scenerna som berättar händelserna visas igen på bildskärmen.

Items

Mickey can gain items by running over them, jumping on them, or leaping high to grab them.

Stars Give Mickey power. When the power gauge is full, picking up a star earns 1,000 points. (Also look for white gems worth 100 points.)

Mouse Ears Give Mickey an extra chance (try) to complete a level.

Note: Earning more than 40,000 points also gives Mickey an extra try. After that, Mickey earns an extra try every time 50,000 points are added to the score.

Apple, Marble, and Candle Mickey can fling these at enemies to clear his way, and also at walls and other obstacles to look for an escape route. When he has thirty items, picking up another one earns 1,000 points.

Gegenstände

Mickey kann sich die folgenden Gegenstände aneignen, indem er darüber läuft, oder darauf springt, oder hochspringt, um sich einen davon zu greifen.

Sterne: Diese verleihen Mickey Kraft. Wenn der Kraftmesser voll ist, zählt ein Stern als 1 000 Punkte. (Halten Sie darüber hinaus auch nach weißen Edelsteinen Ausschau: Diese sind 100 Punkte wert.)

Mausohren: Diese geben Mickey eine zusätzliche Chance (Versuch) die jeweilige Spielstufe zu beenden.

Hinweis: Durch die Ansammlung von mehr als 40 000 Punkten erhält Mickey ebenfalls einen zusätzlichen Versuch. Anschließend verdient sich Mickey mit jeden weiteren 50 000 Punkten einen zusätzlichen Versuch.

Apfel, Murmel und Kerze: Diese Gegenstände kann Mickey auf Feinde schleudern, um diese aus dem Weg zu räumen oder auch gegen Mauern und andere Hindernisse, um sich einen Fluchtweg zu bahnen. Nach der Ansammlung von 30 Gegenständen zählt jeder weitere Gegenstand als 1 000 Punkte.

Objets

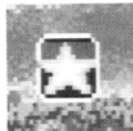
Mickey peut acquérir des objets en leur courant dessus, sautant dessus ou en bondissant très haut pour les attraper.

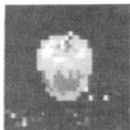
Etoiles: Elles donnent de la puissance à Mickey. Lorsque la jauge de puissance est pleine, le fait d'attrapper une étoile rapporte 1 000 points. (Cherchez également des bijoux blancs qui rapportent 100 points.)

Oreilles de souris: Elles donnent à Mickey une chance supplémentaire (un essai) de terminer un niveau.

Remarque: Le fait de gagner plus de 40 000 points donnent également à Mickey un essai supplémentaire. Ensuite, pour chaque 50 000 points ajoutés au score, Mickey obtient un essai supplémentaire.

Pomme, biffe et bougie: Mickey peut les lancer sur les ennemis pour dégager son chemin et également sur les murs et autres obstacles pour chercher un échappatoire. Après avoir obtenu 30 objets, le fait d'en acquérir un nouveau rapporte 1 000 points.





Ítemes

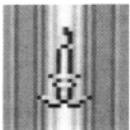
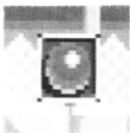
Mickey podrá conseguir ítemes corriendo sobre ellos, brincando encima de ellos, o saltando a lo alto para agarrarlos.

Estrellas: Ofrecen energía a Mickey. Cuando el indicador de energía esté lleno, si consigue una estrella, obtendrá 1.000 puntos. (Además, la obtención de joyas blancas proporcionará 100 puntos.)

Orejas de ratón: Ofrecen a Mickey una oportunidad (intento) extra para completar un nivel.

Nota: La consecución de 40.000 puntos ofrecerá también a Mickey un intento extra. Después de esto, Mickey obtendrá un intento extra por cada 50.000 puntos añadidos a su puntuación.

Manzana, canica, y vela: Mickey podrá lanzar estos objetos a los enemigos para abrirse paso, y también a las paredes y demás obstáculos para formar una ruta de escape. Cuando tenga treinta ítemes, si toma otro, obtendrá 1.000 puntos.



Elementi

Topolino può ottenere degli elementi correndoci sopra, saltando su di essi o lanciandosi in alto per afferrarli.

Stelle Conferiscono potenza a Topolino. Quando il misuratore di potenza è pieno, la presa di una stella vale 1.000 punti. (Le perle bianche valgono 100 punti.)

Orecchie di topo Conferiscono a Topolino una opportunità supplementare (possibilità) per completare un livello.

Nota: Anche il raggiungimento di oltre 40.000 punti concede a Topolino una opportunità supplementare. Dopodiché, Topolino guadagna una possibilità supplementare ogni volta che si aggiungono 50.000 punti al punteggio.

Mela, palla e candela Topolino può attaccare improvvisamente i nemici con questi elementi per farsi strada e usarli anche contro pareti e altri ostacoli per trovare una via d'uscita. Quando ha trenta elementi, la raccolta di un altro gli fa guadagnare 1.000 punti.

Lyckobringare

Musse kan plocka upp lyckobringare genom att springa eller hoppa över dem eller genom att hoppa högt för att grabba tag i dem.

Stjärnorna ger Musse Pigg styrka. Du får 1 000 poäng när styrkemätaren är full genom att då plocka upp en stjärna. (Leta också efter vita juveler som är värda 100 poäng/st.)

Musöronen ger Musse en extra chans att klara av spelnivån ifråga.

OBS! Musse får också en extra chans så fort du fått ihop över 40 000 poäng. Efter detta får Musse en extra chans varje gång poängställningen höjs med 50 000 poäng.

Äpplet, kulan och stearinljuset Musse kan kasta dessa mot sina fiender för att klara sig ur en knipa. Dessutom kan han kasta dem mot väggar och andra hinder för att kunna fly. Poängställningen höjs med 1 000 poäng så fort Musse har lyckats samla ihop trettio lyckobringare.

Bag of Items Holds ten items for Mickey to throw. When he has more than twenty items, picking up a bag earns 1,000 points.

Gems Collect all seven of these to rescue Minnie.

Scoring

Your score appears after you finish each level. It shows the highest score for the game, your score, and three Bonus scores.

Clear Bonus Points earned when a level is cleared.

Technical Bonus The number of power spheres left times 1,000.

Secret Bonus The number of items left times 1,000.

Beutel mit Gegenständen: Hält zehn Gegenstände zum Werfen für Mickey bereit. Greift sich Mickey einen dieser Beutel, nachdem er bereits mehr als 20 Gegenstände gesammelt hat, zählt der Beutel als 1 000 Punkte.

Edelstein: Sammeln Sie alle sieben dieser Juwelen, um Minnie zu retten.

Spielstand

Am Ende jeder Spielstufe erscheint Ihr Punktestand auf dem Bildschirm. Dieser Bildschirm zeigt den höchsten Punktestand, der bei diesem Spiel je erreicht wurde, Ihren eigenen Punktestand und die drei Bonuspunktwerte an.

CLEAR BONUS: Die für die Beendung einer Spielstufe verdienten Punkte.

TECHNICAL BONUS: Die Anzahl der noch übrigen Kraftkugeln x 1 000.

SECRET BONUS: Die Anzahl der noch übrigen Gegenstände x 1 000.

Sac d'objets: Contient dix objets que Mickey peut lancer. Lorsque Mickey possède plus de vingt objets, le fait de prendre un sac rapporte 1 000 points.

Joyaux: Prenez-les tous les sept pour sauver Minnie.

Enregistrement des points

Votre score apparaît à chaque fois que vous terminez un niveau. Le score le plus élevé, votre score et trois scores avec bonus sont indiqués.

Clear Bonus (Bonus de niveau): Points gagnés pour avoir terminé un niveau.

Technical Bonus (Bonus technique): Le nombre de sphères de puissance restantes multiplié par 1 000.

Secret Bonus (Bonus secret): Le nombre d'objets restants multiplié par 1 000.



Bolsa de ítemes: Contiene diez ítemes para que Mickey pueda lanzar. Cuando él ya posea veinte ítemes, si consigue una bolsa, ganará 1.000 puntos.

Joyas: Tendrá que hacerse con las siete para poder rescatar a Minnie.



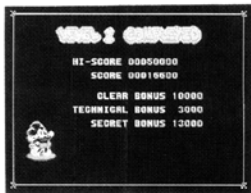
Puntuación

Su puntuación aparecerá después de que haya finalizado cada uno de los niveles. En esta pantalla aparecerá la puntuación más alta del juego (HIGH SCORE) su puntuación (SCORE) y tres puntuaciones de gratificación.

Gratificación por finalización (CLEAR): Puntos obtenidos cuando finalice un nivel.

Gratificación técnica: Número de esferas de energía restantes por 1.000 puntos.

Gratificación secreta: Número de ítemes por 1.000.



Borsa di elementi Contiene dieci elementi che Topolino può lanciare. Quando possiede più di venti elementi, la raccolta di una borsa gli fa guadagnare 1.000 punti.

Gemme Raccoglietele tutte e sette per riscattare Minni.

Punteggio

Il vostro punteggio appare alla fine di ogni livello. Indica il punteggio più alto per il gioco, il vostro punteggio e tre punteggi premio.

Premi per il completamento Sono punti guadagnati quando viene completato un livello.

Premi tecnici Il numero di sfere di potenza avanzate conta 1.000.

Premi segreti Il numero di elementi avanzati conta 1.000.

Påse med lyckobringare innehåller tio lyckobringare som Musse kan kasta. Poängställningen höjs med 1 000 poäng om Musse lyckas plocka upp en påse med lyckobringare efter att han har samlat ihop över tjugo lyckobringare.

Juvelerna: Samla ihop sju juveler för att kunna rädda Minni.

Poängställning

Poängställningen visas efter varje slutförd spelnivå. Den visar det högsta antal poäng HI-SCORE som kan fås, din poängställning SCORE och tre olika slags extra poäng, CLEAR BONUS, TECHNICAL BONUS och SECRET BONUS, som ges under spelets gång.

Extra poäng för slutförd spelnivå — CLEAR BONUS ges efter varje slutförd spelnivå.

Extra poäng för bra spelteknik — TECHNICAL BONUS: är antalet återstående punkter på styrkemätaren POWER gånger 1 000.

Hemliga extra poäng — SECRET BONUS: är antalet återstående lyckobringare gånger 1 000.

Mickey's Bizarre Adventures

Five doors entice Mickey into adventure. Behind each door is a different world of illusion. Each world has several scenes connected by tunnels, and myriads of critters and tricks, all created by Mizrabel and her masters of illusion. Good luck!

The Enchanted Forest

Enter a glowing forest where trees and mushrooms crawl, tulips spit poison seeds, and spiders attack from their huge, sticky webs. Grab a rope and swing over pits. Beware of scary ghouls and giant apples!

Mickeys bizarre Abenteuer

Fünf Türen locken Mickey in Abenteuer hinein. Hinter jeder Tür wartet eine neue Welt voller Illusionen. Jede Welt setzt sich aus mehreren Szenen zusammen, die durch Tunnel, unzählige Krabbeltiere und Tricks miteinander verbunden sind — das Werk von Mizrabel und ihren Meistern der Illusion. Viel Glück!

Der Zauberwald

Treten Sie in einen glühenden Wald ein, in dem Bäume und Pilze kriechen, Tulpen Giftkerne spucken und Spinnen von ihren riesigen, klebrigen Netzen aus angreifen. Schnappen Sie sich ein Seil und schwingen Sie sich über Gruben hinweg. Hüten Sie sich vor furchterregenden Dämonen und Riesenäpfeln!

Les aventures bizarres de Mickey

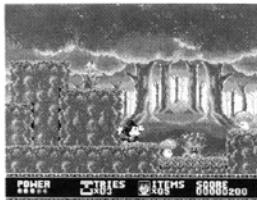
Cinq portes entraînent Mickey dans l'aventure. Derrière chaque porte se trouve un monde différent d'illusion. Chaque monde comporte plusieurs scènes reliées entre elles par des tunnels et des myriades de créatures et de ruses, toutes créées par Mizrabel et ses maîtres de l'illusion. Bonne chance!

La forêt enchantée

Pénétrez une forêt rougeoyante où abondent les arbres et les champignons, des tulipes qui crachent des pépins empoisonnés, et des araignées qui attaquent depuis leurs toiles gigantesques et collantes. Saisissez une corde et balancez-vous au-dessus des pièges. Prenez garde aux déterreurs de cadavres et pommes géantes!

Aventuras de Mickey

Cinco puertas llaman a Mickey a la aventura. Detrás de cada una de ellas se encuentra un mundo ilusorio. Cada mundo posee varias escenas conectadas por túneles, y miríadas de criaturas y trampas, todo ello creado por Mizrabel y sus maestros del engaño. ¡Buena suerte!



El bosque encantado

Entre en un luminoso bosque donde se arrastran árboles y setas, los tulipanes escupen gérmenes venenosos, y arañas atacan desde sus enormes y pegajosas telas. Agárrese a una liana y salte sobre los pozos. ¡Tenga cuidado con los espantosos vampiros y las manzanas gigantes!

Le bizzarre avventure di Topolino

Cinque porte conducono Topolino in avventure. Dietro ogni porta c'è un diverso mondo dell'illusione. Ogni mondo ha diverse scene collegate da tunnel e miriadi di espedienti e tranelli, tutti creati da Mizrabel e i suoi maestri dell'illusione. Buona fortuna!

La foresta incantata

Penetrare in una lussureggiante foresta dove alberi e funghi si muovono lentamente, tulipani sputano velenosi semi e ragni attaccano dalle loro ampie e appiccicose ragnatele. Afferrate una fune e lanciatevi oltre gli abissi. Fate attenzione a paurosi demoni carnivori e mele giganti!

Musse Piggs bisarra äventyr

Fem dörrar lockar Musse in i olika slags äventyr. Bakom varje dörr finns det en ny värld av illusion. I varje värld finns det flera scener som kopplas ihop med tunnlar och massor av olika slags varelser och trick som alla har skapats av Mizrabel och hennes illusionsmästare. Lycka till!

Den förtrollade skogen

Stig in i den glittrande skogen där träden och svamparna kryper omkring, tulpanerna spottar giftiga frön och spindlarna anfaller från sina väldiga, klibbiga spindelväv. Grabba tag i ett rep och sväng dig över avgrunderna. Akta dig för skrämmande likätare och jättelika äppelträd!

Toyland

Open the second door to find a world of animated toys. Knock down marching soldiers and juggling clowns! Duck or jump over buzzing toy airplanes! The door's in front of your nose, but it could be locked! There's a big surprise waiting in this world.

The Storm

Once you pass the third door, you'll be walking on a dangerous hillside as a violent storm approaches. Carefully tiptoe (or run and jump) across the crumbling bridges. Brilliant Bonefish leap and snap! Watch out for the water!

Spielzeugland

Öffnen Sie die zweite Tür zur Welt der animierten Spielzeuge. Schlagen Sie marschierende Soldaten und jonglierende Clowns über den Haufen! Ducken Sie sich vor heranbrummenden Spielzeugflugzeugen, oder springen Sie darüber hinweg! Die Tür ist genau vor Ihrer Nase, aber möglicherweise verschlossen! Diese Welt hält eine große Überraschung für Sie bereit.

Der Sturm

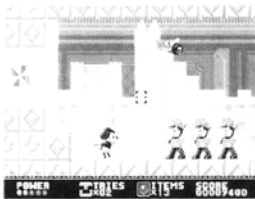
Einmal durch die dritte Tür, balancieren Sie auf gefährlichen Berghängen, während ein gewaltiger Sturm herannaht. Rennen oder springen Sie, oder laufen Sie vorsichtig auf Zehenspitzen über verfallene Brücken. Schillernde Knochenfische springen hoch und schnappen nach Ihnen! Behalten Sie das Wasser im Auge!

Le royaume des jouets

Ouvrez la deuxième porte pour découvrir un monde de jouets animés. Renversez des soldats en marche et des clowns en train de jongler! Baissez-vous ou sautez par dessus des petits avions bourdonnants! La porte est devant votre nez mais elle est peut-être fermée! Une grande surprise vous attend dans ce monde.

La tempête

Après la troisième porte, vous vous trouvez sur une dangereuse pente de colline alors qu'une violente tempête approche. Avancez avec précaution sur la pointe des pieds (ou courez et sautez) sur les ponts qui s'écroulent. Des poissons luisants bondissent et mordent! Prenez garde à l'eau!



El país de los juguetes

Abra la segunda puerta y se encontrará en un mundo de juguetes animados. ¡Derribe a los soldados que desfilan y a los payasos malabaristas! ¡Agáchese o salte sobre los rugientes aviones de juguete! En este mundo le espera una gran sorpresa.



La tormenta

Una vez que haya atravesado la tercera puerta, se encontrará caminando por la ladera de una peligrosa colina a medida que se acerca una tormenta. Ande cuidadosamente de puntillas (o corra y salte) a través de los puentes que se desmoronan. ¡Peces brillantes saltan y dan dentelladas! ¡Manténgase alejado del agua!

Il paese dei balocchi

Aprite la seconda porta per incontrare un mondo di bambole animate. Abbattete soldatini in marcia e abili clowns! Accovacciatevi o saltate oltre ronzanti aeroplani giocattolo! La porta è davanti al vostro nastro, ma potrebbe esser bloccata! C'è una grossa sorpresa che vi aspetta in questo mondo.

Il temporale

Una volta passata la terza porta, vi troverete a camminare su un pericoloso pendio di una collina mentre si sta avvicinando un violento temporale. Camminate attentamente in punta dei piedi (o correte e saltate) attraverso i precari ponti. Brillanti pesci saltano e tentano di mordere! Fate attenzione all'acqua!

Leksakslandet

Öppna den andra dörren för att finna leksakslandet med levande leksaker. Knuffa ned de marscherande tennsoldaterna och jonglerande clownerna! Ducka eller hoppa över surrande leksaksplan! Dörren är framför din näsa, men den kan vara låst! En stor överraskning väntar på dig i denna värld.

Stormen

Så fort du stigit in genom den tredje dörren befinner du dig gående längs en farlig kulle samtidigt som en våldsam storm närmar sig. Gå försiktigt (eller spring och hoppa) över broarna som knappt håller ihop. Lysande fiskar hoppar upp ur vattnet och försöker hugga efter dig! Akta dig för vattnet!

The Library

Huge books and tall glass jars — is this a giant's room? Maybe, so you better watch out! Swing from lamps and hop over bookworms. Dive into a teacup and float with the sugar cubes! What's inside the milk bottle? Perhaps another world? Step in and have a look!

The Castle

Now you're in the castle where armored knights attack and huge boulders tumble towards you. You're one step away from Mizrabel — and Minnie. Don't give up!

Die Bibliothek

Riesige Bücher und hohe Einweckgläser: Ist dies das Zimmer eines Riesen? Möglich. Also seien Sie besser auf der Hut! Schwingen Sie sich von Lampen herunter, und hüpfen Sie über Buchwürmer. Tauchen Sie in eine mit Tee gefüllte Tasse ein, und schwimmen Sie mit den Zuckerwürfeln! Was in der Milchflasche drin ist? Wer weiß? Vielleicht eine andere Welt? Laufen Sie hinein, und schauen Sie selbst nach!

Das Schloß

Jetzt sind Sie im Schloß, wo bewaffnete Ritter angreifen und riesige Felsblöcke auf Sie zurollen. Sie sind nur noch einen Schritt von Mizrabel entfernt — und von Minnie. Geben Sie jetzt nicht auf!

La bibliothèque

D'énormes livres et des pots en verre immenses: est-ce la chambre d'un géant? C'est possible, donc prenez garde! Balancez-vous de lampes en lampes et sautillez sur les dévoreurs de livres. Plongez dans une tasse de thé et flottez sur les morceaux de sucre! Qu'est-ce qu'il y a dans la bouteille de lait? Peut-être un autre monde? Pénétrez-y et jetez un oeil!

Le château

Maintenant, vous vous trouvez dans le château où des chevaliers en armure attaquent et de gigantesques blocs de pierre roulent vers vous. Vous êtes si près de Mizrabel et Minnie. N'abandonnez pas!



La biblioteca

Libros enormes y tarros de vidrio altos - ¿Es ésta la sala de un gigante? Quizás, así que ¡tenga mucho cuidado! Salte desde las lámparas y brinque sobre las polillas. ¡Suméjase dentro de una taza de té y flote con los cubitos de azúcar! ¿Qué hay dentro de la botella de leche? ¿Acaso otro mundo? ¡Entre y eche una mirada!



El castillo

Ahora se encuentra en el castillo donde atacarán caballeros armados, y enormes peñas se volcarán hacia usted. Se encuentra a un paso de Mizrabel - y Minnie. ¡No se rinda!

La biblioteca

Enormi libri e alte giare di vetro—è forse questa la stanza di un gigante? Forse, quindi farete meglio a prestare attenzione! Lanciatevi dalle lampade e oltrepasate i topi di biblioteca. Immergetevi in una tazza di te e fluttuate con i cubetti di zucchero! Cosa c'è dentro la bottiglia del latte? Forse un altro mondo? Avvicinatevi e date un'occhiata!

Il castello

Ora siete nel castello dove cavalieri armati attaccano e enormi massi si precipitano verso voi. Siete ad un passo da Mizrabel - e Minni. Non mollate!

Biblioteket

Väldiga böcker och stora glasburkar — bor en jätte i detta rum? Kanhända, bäst att du aktar dig! Grabba tag i lampor och sväng dig över bokormar. Dyk i en kopp te och flyt på sockerbitar! Vad finns det i mjölkflaskan? En ny värld? Stig in och se efter!

Slottet

Du befinner dig i slottet där harnesklädda riddare anfaller och stora stenbumlingar faller ned på dig. Mizrabel finns bara ett steg längre bort — och Minni. Ge inte upp!

Mickey's Hints

- Bounce as much as you can to wipe out enemies.
- Be grabby. You'll need all the items you can get when you're near the end of a level.
- Learn how all the different guardians move. It'll be quicker and easier for you to defeat them.
- Remember: you can't throw things while swimming.
- Reach high places by bouncing off enemies' heads.
- Learn to duck. Sometimes that's all you can do to escape getting hurt.

Nützliche Tips für Mickey

- Springen Sie so oft Sie können auf Feinde, um diese zu erledigen.
- Greifen Sie sich so viele Gegenstände wie möglich. Nahe dem Ende der letzten Spielstufe werden Sie möglicherweise jeden einzelnen davon brauchen.
- Prägen Sie sich die typischen Bewegungen der einzelnen Wächter ein. Sie werden dadurch in der Lage sein, diese schneller und einfacher zu erledigen.
- Denken Sie daran: Beim Schwimmen können Sie keine Gegenstände werfen.
- Springen Sie auf die Köpfe der Feinde und schnellen Sie von dort aus in die Luft, um hochgelegene Plätze zu erreichen.
- Über Sie sich gezielt und flink zu ducken. In manchen Situationen ist dies die einzig wirksame Taktik zur Vermeidung ernsthafter Verletzungen.

Les conseils de Mickey

- Rebondissez le plus possible pour décontenancer vos ennemis.
- Attrapez tout ce que vous pouvez. Vous avez besoins du plus d'objets possible lorsque vous approchez de la fin d'un niveau.
- Etudiez le comportement des différents gardiens. Il sera plus rapide et plus facile de les vaincre.
- Souvenez-vous: vous ne pouvez pas lancer d'objets lorsque vous nagez.
- Essayez d'atteindre des endroits surélevés en rebondissant sur les têtes de vos ennemis.
- Apprenez à vous baisser. Parfois, c'est la seule chose que vous pouvez faire pour éviter d'être blessés.

Consejos de Mickey

- Rebote cuantas veces pueda para deshacerse de sus enemigos.
- Apodérese de cuantos ítems pueda, porque los necesitará cuando se acerque al final de un nivel.
- Aprenda cómo se mueven los diferentes guardianes. De esta forma podrá derrotarlos más rápida y fácilmente.
- Recuerde: usted no podrá lanzar cosas mientras esté nadando.
- Alcance lugares elevados rebotando sobre las cabezas de los enemigos.
- Aprenda a agacharse. Algunas veces esto será todo lo que podrá hacer para escapar ileso.

I suggerimenti di Topolino

- Rimbaltate più che potete per spazzare i nemici.
- Siate pronti ad afferrare tutto. Avrete bisogno di tutti gli elementi che riuscite ad ottenere quando vi avvicinate alla fine di un livello.
- Imparate come si muovono le diverse guardie. Sarà più veloce e facile per voi sconfiggerli.
- Ricordate: non potete lanciare oggetti mentre state nuotando.
- Raggiungete alte postazioni rimbalzando sulla testa dei nemici.
- Imparate ad accovacciarvi. Talvolta è l'unica cosa che potete fare per evitare d'essere colpito.

Bra råd som hjälper Musse Pigg att vinna

- Studsa så mycket du kan för att göra dig kvitt dina fiender.
- Plocka upp allting. Du behöver alla lyckobringare du kan få tag i mot slutet av en viss spelnivå för att klara den nivån.
- Lär dig hur de olika väktarna rör sig. På det sättet vinner du fortare och lättare över dem.
- Kom ihåg: kasta inte någonting när du simmar.
- Studsa på fienders huvuden för att hoppa högt upp till höga platser.
- Lär dig att ducka. Ibland är det det enda du kan göra för att klara dig ur en knipa utan att råka illa ut.

