

CASTLE OF ILLUSION™

STARRING **MICKEY MOUSE**



SEGA

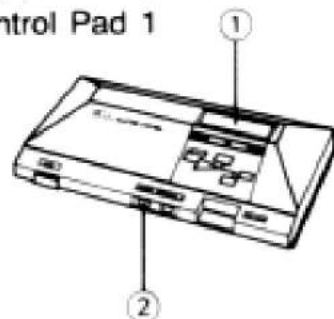
Starting Up

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 el 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 manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

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 kontroll-dosa 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge sätt i spelkassetten i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när 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 spelkassetten
- ② Styrplattan 1

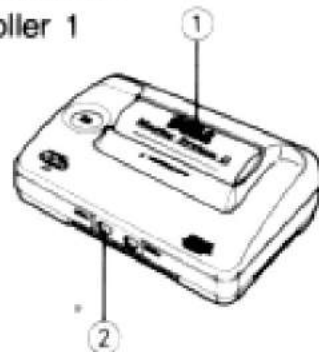
Starten

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 na of alles goed is aangesloten en of de cassette er juist 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



Aloitus

Vanki!

1. Kytke Sega Master System Cityssä. Aurinko käyttöohjekirjasija kukkien mukaisesti. Kytke™ 1 sisään.
2. Varmista, että virtakytkin^{ina} on kytetty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuva ruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuva ruutu ei ilmesty esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää: Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

Huom: Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

- ① Sega-kasetti
- ② Säätolaitte 1

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. 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!

"This pretty thing is coming with me!" she shrieks. "Hee-hee-hee-hee!" And away she flies with Minnie.

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 Minni tanzen vergnügt auf der Wiese. Plötzlich jedoch schieben sich dicke, schwarze Wolken vor die Sonne, und die Vögel verstummen. Ein fauliger Geruch verdeckt plötzlich 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 Minnis Schönheit ist! Ihre knöchigen Finger krallen sich um Minnis Arm!

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

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. 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!

Elle s'esclaffe "cette jolie petite vient avec moi". "Haa-haa-haa-haa-haaa!" Et elle s'envole avec 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. 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 Mizrael, la bruja diabólica que está celosa de la belleza de Minnie! ¡Sus huesudos dedos sujetan el brazo de Minnie!

"¡Esta hermosa criatura se viene conmigo!", grita la bruja. "Hii-hii-hii-hiii!" Y se aleja volando con Minnie.



Catturato dalle illusioni!

È una bella giornata in Vera City. Il sole brilla, gli uccelli cantano e la dolce fragranza dei fiori riempie l'aria.

Mickey e Minnie stanno felicemente danzando sul prato. Ma improvvisamente delle grandi nuvole grigie coprono il sole e gli uccelli smettono di cantare. Un odore di muffa copre il gradevole profumo dei fiori. Mickey guarda verso l'alto e vede una strega a cavallo di una scopa che volteggia sopra di lui! È Mizrabel, la strega diabolica gelosa della bellezza di Minnie! Le sue dita ossute afferrano il braccio di Minnie!

“Questa graziosa creatura viene con me!”, dice con voce stridula. E vola via con Minnie ridendo fragorosamente.

Fångad av en illusion!

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

Musse Pigg och Mimmi dansar glatt på ången, men plötsligt försvinner solen bakom tjocka, grå moln. Fågelsången tystnar. 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 Mimmis skönhet! Häxans beniga fingrar håller i Mimmis arm.

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

In de greep van de Illusie!

Het is een mooie dag in de stad Vera. De zon schijnt, de vogels zingen en er hangt een heerlijke bloemengeur in de lucht.

Mickey en Minnie lopen vrolijk over het grasveld. Maar plotseling komen er dikke, grijze wolken voor de zon en de vogels stoppen met zingen. Een muffe lucht verdringt de heerlijke bloemengeur. Mickey kijkt omhoog en ziet een heks op een bezemsteel boven hem hangen! Het is Mizrabel, de duivelse heks die jaloers is op Minnie omdat zij zo mooi is! Haar dunne vingers klemmen zich om Minnie's arm!

“Dit mooie schepseltje gaat met mij mee!” krijst ze. “Hie-hie-hie -hie-hieeee!” En ze vliegt weg, met Minnie!

Illuusion Vanki!

Ihastuttava päivä Vera Cityssä. Aurinko paistaa, linnut laulavat ja kukkien makea tuoksu täyttää ilman.

Mikki ja Minni tanssivat onnellisina kedolla. Mutta yhtäkkiä, paksut, tummat pilvet peittävät auringon ja linnut lakkaavat laulamasta. Tunkkainen haju voittaa kukkien miellyttävän tuoksun. Mikki vilkaisee ylös ja näkee luudalla ratsastavan noidan liitelemässä yläpuolellaan! Se on Mizrabel, ilkeä noita, joka on kateellinen Minnin kauneudesta! Hänen luiset sormensa puristavat Minnin kättä!

“Tämä kaunokainen lähtee minun kanssani!” hän räähky. “Ha-ha-ha-ha-haa!” Ja hän lentää pios Minnin kanssa.

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.

"You must rescue Minnie before it's too late!" says the old man. "Mizrabel 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.

"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 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.

"Du mußt Minni retten, bevor es zu spät ist!" sagt der Alte. "Mizrabel wird Minni ihrer Schönheit berauben und sie sich selbst verleihen. Sie wird eine üble, bössartig aussehende Kreatur aus Minni 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.

"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 Minni fernzuhalten. Sei äußerst vorsichtig!"

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.

"Vous devez sauver Minnie avant qu'il ne soit trop tard!" lui dit le vieil homme. "Mizrabel va s'accaparer la beauté de Minnie. Et Minnie deviendra méchante et diabolique comme elle! Pour la vaincre, il vous faut les sept bijoux de l'arc-en ciel."

"Où sont ces bijoux?" demande Mickey.

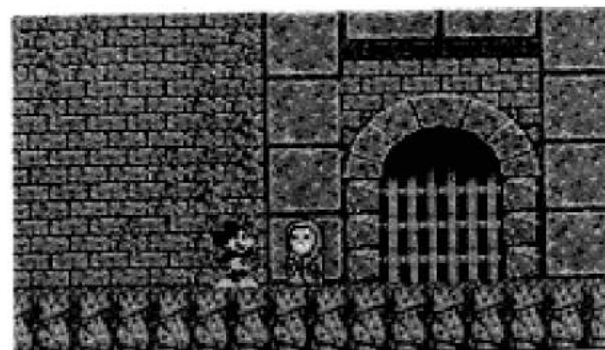
"Vous les trouverez dans le château", répond le vieil homme, "mais ils sont gardés par les maîtres de l'illusion. Ils ont créés des mondes étranges et des créatures bizarres pour vous empêcher d'atteindre Minnie. Soyez prudent!"

Mickey 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.

"Tiene que rescatar a Minnie antes de que sea demasiado tarde", dice el anciano. "Mizrabel se propone hacer suya la belleza de Minnie. ¡La bruja 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.

"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 si lancia all'inseguimento della strega che fugge attraverso la foresta e supera montagne altissime. Alla fine, giunge al Castello delle Illusioni, che si erge in cima ad un'alta scogliera. Davanti all'entrata del castello, incontra un vecchio chino per l'età.

"Devi salvare Minnie prima che sia troppo tardi!", dice il vecchio. "Mizrabel sta per rubare a Minnie la sua bellezza e farla sua. Renderà Minnie brutta e diabolica, proprio come è lei adesso! Tu riuscirai a sconfiggerla solo se avrai le sette Gemme dell'Arcobaleno."

"Dove si trovano queste gemme?", chiede Mickey.

"Le troverai nel castello", risponde il vecchio, "ma esse sono custodite dai Maestri delle Illusioni. Essi hanno creato degli strani mondi e delle bizzarre creature per tenerti lontano da Minnie. Devi stare attento!"

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.

"Du måste rädda Mimmi innan det är för sent!" säger den gamla mannen. "Mizrabel kommer att ta Mimmis skönhet och förvandla Mimmi till en varelse lik henne själv! Du kan vinna över henne bara efter du har fått tag i regnbågens sju juveler."

"Var finns juvelerna?" frågar Musse Pigg.

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

Mickey achtervolgt de vliegende heks door het bos en over torenhoge bergen. Uiteindelijk bereikt hij het Kasteel van Illusie, ergens op een hoge rots. Bij de poort ontmoet hij een oude, kromme man.

"Je moet Minnie redden voordat het te laat is!" zegt de oude man. "Mizrabel gaat de schoonheid van Minnie voor zichzelf inpikken. Zij zal ervoor zorgen dat Minnie er lelijk en gemeen gaat uitzien, net zoals zij! Je kunt haar alleen maar verslaan als je de zeven Juwelen van de Regenboog hebt."

"Waar zijn die Juwelen?" vraagt Mickey.

"Je zult ze in het kasteel vinden," antwoord de oude man, "maar ze worden bewaakt door de Meesters der Illusie. Zij kunnen hele vreemde werelden verzinnen en rare monsters die jou tegen willen houden als je bij Minnie wilt komen. Je moet voorzichtig zijn."

Mikki ajaa pakenevaa noitaa takaa läpi metsien ja ohi jättiläismäisten vuorien. Lopulta hän saapuu korkealle, rosoiselle kalliolle asetetulle Illusion Linnalle. Sen portilla Mikki tapaa iäkkään, vanhuuden kumaraan painaman miehen.

"Sinun täytyy pelastaa Minni, ennen kun se on liian myöhäistä!" vanha mies sanoo. "Mizrabel aikoo ottaa Minnin kauneuden itselleen. Hän tekee Minnistä ilkeän ja pahan näköisen, sellaisen miltä hän itse näyttää! Voit lyödä hänet ainoastaan, jos sinulla on seitsemän Sateenkaaren Jalokiveä."

"Missä nuo jalokivet ovat?" kysyy Mikki.

"Löydät ne linnasta," vastaa vanha mies, "mutta niitä vartioi Illusion Mestarit. He ovat luoneet omituisia maailmoita ja erikummallisia olioita estääkseen sinua saavuttamasta Minniä. Sinun täytyy olla varovainen!"

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 creepy caves and dark dungeons. Splash into a cup of tea and leap across frosty ice cream swirls! Knock down chocolate chips, juggling clowns and crawly caterpillars with Mickey's bounce attack.

Minnie needs your help! Hurry!

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 Minni zu retten? Nun, das kommt ganz auf Sie an! Bahnen Sie sich Ihren Weg durch schaurige Höhlen und finstere Verließe. Springen Sie in eine gefüllte Teetasse, und hüpfen Sie über Eiscreme-Torten! Hauen Sie Schokoladenwaffeln, jonglierende Clowns und schlüpfrige Raupen durch Mickey's Kampfsprungtechnik über den Haufen.

Minni braucht Ihre Hilfe! Schnell!

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 bijoux de l'arc-en-ciel à temps pour sauver Minnie? Cela dépend de vous! Errez dans les cavernes effrayantes et les donjons sombres. Plongez dans une tasse de thé et bondissez à travers les tourbillons de glace gelée! Renversez les éclats de chocolat, les clowns jongleurs et les chenilles rampantes en faisant rebondir Mickey dessus.

Minnie a besoin de vous!
Dépêchez-vous!

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 tumbas horripilantes y oscuras mazmorras. ¡Láncese dentro de una taza de té y brinque a través de remolinos de helado! Derribe pastillas de chocolate, payasos malabaristas, y espeluznantes orugas con el ataque de rebote de Mickey.

¡Minnie necesita su ayuda! ¡Apresúrese!

Mickey ringrazia il vecchio ed entra in tutta fretta nel castello. All'interno del castello, Mickey apre le porte di tutte le sale. Ciascuna porta conduce ad un diverso mondo di illusioni.

Riuscirà Mickey a trovare le sette Gemme dell'Arcobaleno in tempo per salvare Minnie? Dipende da voi! Vagate attraverso spaventose spelonche e buie prigioni sotterranee. Cadete in una tazza di tè e vi lanciate attraverso gelidi vortici di gelato! Abbattete dei pezzetti di cioccolata, clown giocolieri e bruchi striscianti con l'attacco con salto di Mickey.

Minnie ha bisogno del vostro aiuto!
Affrettatevi!

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

Kan Musse hitta regnbågens sju juveler i tid för att rädda Mimmi? Det beror på dig! Vandra genom grottorna som kryllar av alla slags kryp och genom underjordiska fängelsehål. Hoppa i en kopp te så det stänker och hoppa över iskalla glassvirvar! Slå omkull chokladkakor, jonglerande clowner och bandtraktorer med Musses studsanfall.

Mimmi behöver hjälp! Skynda dig!

Mickey bedankt de man en haast zich door de poort. In het kasteel opent Mickey de deur van elke kamer. Elke deur leidt naar een andere wereld van illusie.

Kan Mickey de zeven Juwelen van de Regenboog op tijd vinden om Minnie te redden? Dat hangt allemaal van jou af! Zwerf door griezelige grotten en donkere kerkers. Val diep in een kop thee en spring over andere fantasieën! Sla chocolade-chipjes neer, goochelende clowns en griezelige rupsbanden met Mickey's stuiter-aanval.

Minnie heeft je hulp hard nodig! Haast je!

Mikki kiittää miestä ja kiirehtii portin läpi. Linnassa Mikki avaa jokaisen huoneen jokaisen oven. Jokainen ovi johtaa erillaiseen illuusion maailmaan.

Löytääkö Mikki seitsemän Sateenkaaren Jalokiveä ajoissa pelastaakseen Minnin? Se riippuu sinusta! Vaella värisyttävien ja hämärien luolien läpi. Moiskahda kupilliseen teetä ja hyppää jääkylmien jäätelö pyörteiden yli! Lyö matalaksi suklaapaloja, silmäkääntötemppuja tekeviä pellejä ja kaalimatoja Mikin pomppuhyökkäyksellä.

Minni tarvitsee apuasi! Kiirehdi!

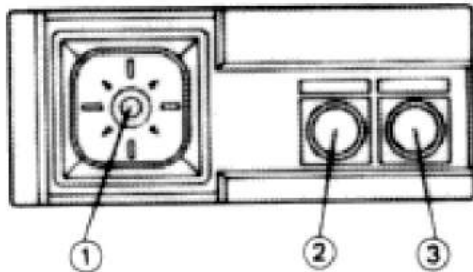
Take Control!

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

Control Pad Buttons

① Directional Button (D-Button)

- On the Game Selection screen, press up or down to select either a Practice or a Normal game.
- Press up to get Mickey through a castle door.
- Press left or right to move Mickey in those directions.
- Press up to make Mickey climb ladders. Press down to make him go down ladders.
- Press down to make Mickey duck.



Spielsteuerung

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

Steuerpulttasten

① Richtungstaste (Taste D)

- Drücken Sie diese Taste nach oben oder unten zur Wahl eines Übungs- oder eines Normalspiels auf dem Spielwahlbildschirm.
- Drücken Sie diese Taste nach oben, um Mickey durch eine der Türen im Schloß laufen zu lassen.
- Drücken Sie diese Taste nach links oder rechts, um Mickey in die jeweilige Richtung zu steuern.
- Drücken Sie diese Taste nach oben, um Mickey Leitern heraufklettern zu lassen bzw. nach unten, damit Mickey Leitern herabsteigt.
- Drücken Sie diese nach unten, damit sich Mickey duckt.

Aux commandes!

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

Touches du bloc de commandes

① Touche directionnelle (Touche D)

- Sur l'écran des options, appuyez vers le haut ou le bas pour sélectionner soit une partie d'entraînement (Practice) ou une partie normale (Normal).
- Appuyez vers le haut pour que Mickey passe une porte du château.
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour déplacer Mickey dans ces directions.
- Appuyez vers le haut pour que Mickey grimpe les échelles. Appuyez vers le bas pour que Mickey descende les échelles.
- Appuyez vers le bas pour que Mickey se baisse.

¡Tome el control!

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

Botones del teclado de control

① Botón direccional (Botón D)

- En la pantalla de selección de juego, presiónelo hacia arriba o hacia abajo para elegir el juego de práctica o el normal.
- Presiónelo hacia arriba para hacer que Mickey atraviese una puerta del castillo.
- Presiónelo hacia la izquierda o la derecha para hacer que Mickey se mueva en tal sentido.
- Presiónelo hacia arriba para hacer que Mickey suba escaleras. Presiónelo hacia abajo para hacer que las baje.
- Presiónelo hacia abajo para hacer que Mickey se agache.

Prendete il controllo!

Per aiutare Mickey a vincere, imparate ad usare la pulsantiera di controllo prima di iniziare a giocare.

Tasti della pulsantiera di controllo

① Tasto di direzione (tasto D)

- Sullo schermo di selezione del gioco, premetelo verso l'alto o verso il basso per scegliere un gioco di esercitazione o un gioco normale.
- Premetelo verso l'alto per far varcare a Mickey la soglia di una porta del castello.
- Premetelo verso sinistra o verso destra per muovere Mickey in tali direzioni.
- Premetelo verso l'alto per far salire a Mickey le scale. Premetelo verso il basso per farlo scendere dalle scale.
- Premetelo verso il basso per far chinare Mickey.

Ta ledningen!

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

Tangenterna/knapparna på styrplattan

① Styrtangenten D (rikttangent)

- Vicka styrtangenten uppåt eller nedåt (i den respektive pilens riktning) för att välja mellan träningsspel och normalt spel när menyn för spelsättet visas på bildskärmen.
- Vicka styrtangenten uppåt för att få Musse att stiga in genom en dörr i slottet.
- Vicka styrtangenten åt vänster eller höger för att få Musse att flytta sig åt vänster eller höger.
- Vicka styrtangenten uppåt för att få Musse att klättra uppför en stege, och nedåt för att få Musse att klättra nedför en stege.
- Vicka styrtangenten nedåt för att få Musse Pigg att huka sig.

De besturing

Om Mickey te helpen winnen, moet je de verschillende toets-bewegingen leren voordat je begint met spelen.

Besturings toetsen

① Richting toets (R-toets)

- Op het Spel Keuze Scherm druk je deze omhoog of omlaag om een Oefen- of een Normaal spel uit te kiezen.
- Druk deze omhoog om Mickey door een kasteeldeur te laten gaan.
- Druk deze naar links of naar rechts om Mickey in deze richting te laten bewegen.
- Druk deze omhoog om Mickey ladders te laten beklimmen. Druk deze omlaag om hem ladders af te laten dalen.
- Druk deze omlaag om Mickey te laten duiken.

Ota Ohjat Käsiisi!

Auttaaksesi Mikkiä voittamaan, opi kuinka Ohjauslaippaasi käytetään, ennen kuin alat pelaamaan.

Ohjauslaipan Nappulat

① Suuntanappula (D-Nappula)

- Pelinvalintaruudussa paina ylös tai alas valitaksesi harjoitus — tai tavallisen pelin.
- Paina ylös saadaksesi Mikki linnan oven läpi.
- Paina vasemmalle tai oikealle liikuttaaksesi Mikkiä näihin suuntiin.
- Paina ylös saadaksesi Mikki kiipeämään tikapuita. Paina alas saadaksesi Mikin laskeutumaan tikapuilta.
- Paina alas saadaksesi Mikki kumartumaan.

② Button 1

- During the story, press to skip through the screens.
- At the Title screen, press to see the Game Selection screen.
- At the Game Selection screen, press to start the game.
- Press to continue from all between-level screens.

③ Button 2

- During the story, press to skip through the screens.
- At the Title screen, press to see the Game Selection screen.
- Press to continue from all between-level screens.
- At the Game Selection screen, press to start the game.
- Press to make Mickey jump. Keep holding the button down for higher jumps.
- Press repeatedly to make Mickey float when swimming.
- Press to make Mickey descend ladders quickly.

② Taste 1

- Drücken Sie diese Taste während der Anzeige der Spielgeschichte, um nicht gewünschte Informationsbildschirme zu überspringen.
- Drücken Sie diese Taste nach Erscheinen des Titelschirms, um den Spielwahlbildschirm abzurufen.
- Drücken Sie diese Taste nach Erscheinen des Spielwahlbildschirms, um das Spiel zu starten.
- Drücken Sie diese Taste, um alle zwischendurch erscheinenden Anzegebildschirme zu entfernen.

③ Taste 2

- Drücken Sie diese Taste während der Anzeige der Spielgeschichte, um nicht gewünschte Informationsbildschirme zu überspringen.
- Drücken Sie diese Taste nach Erscheinen des Titelschirms, um den Spielwahlbildschirm abzurufen.
- Drücken Sie diese Taste, um alle zwischendurch erscheinenden Anzegebildschirme zu entfernen.
- Drücken Sie diese Taste nach Erscheinen des Spielwahlbildschirms, um das Spiel zu starten.
- Drücken Sie diese Taste, damit Mickey springt. Halten Sie die Taste für höhere Sprünge gedrückt.
- Drücken Sie diese Taste, um Mickey beim Schwimmen im Wasser treiben zu lassen.
- Drücken Sie diese Taste, um Mickey schnell eine Leiter herabsteigen zu lassen.

② Touche 1

- Pendant que l'histoire est affichée, appuyez pour passer les écrans.
- Sur l'écran de titre, appuyez pour voir l'écran de sélection de jeu.
- Sur l'écran de sélection de jeu, appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour continuer à partir de tous les écrans entre deux niveaux.

③ Touche 2

- Pendant que l'histoire est affichée, appuyez pour passer les écrans.
- Sur l'écran de titre, appuyez pour voir l'écran de sélection de jeu.
- Appuyez pour continuer à partir de tous les écrans entre deux niveaux.
- Sur l'écran de sélection de jeu, appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour que Mickey saute. Gardez la touche enfoncée pour des sauts plus élevés.
- Appuyez de façon répétée pour que Mickey flotte à la surface quand il nage.
- Appuyez pour que Mickey descende les échelles plus rapidement.

② Botón 1

- Durante la historia, presiónelo para saltar a través de las pantallas.
- En la pantalla del título, presiónelo para ver la pantalla de selección de juego.
- En la pantalla de selección de juego, presiónelo para iniciar dicho juego.
- Presiónelo para continuar desde todas las pantallas de nivel intermedio.

③ Botón 2

- Durante la historia, presiónelo para saltar a través de las pantallas.
- En la pantalla del título, presiónelo para ver la pantalla de selección de juego.
- Presiónelo para continuar desde todas las pantallas de nivel intermedio.
- Presiónelo para hacer que Mickey salte. Manténgalo presionado para que el salto sea más alto.
- Presiónelo repetidamente para hacer que Mickey se mantenga a flote cuando nade.
- Presiónelo repetidamente para hacer que Mickey descienda rápidamente por escaleras.

② Tasto 1

- Nel corso della storia, premetelo per saltare gli schermi.
- Quando è visualizzato lo schermo del titolo, premetelo per visualizzare lo schermo di selezione del gioco.
- Quando è visualizzato lo schermo di selezione del gioco, premetelo per avviare il gioco.
- Premetelo per continuare da tutti gli schermi dei livelli intermedi.

③ Tasto 2

- Nel corso della storia, premetelo per saltare gli schermi.
- Quando è visualizzato lo schermo del titolo, premetelo per visualizzare lo schermo di selezione del gioco.
- Premetelo per continuare da tutti gli schermi dei livelli intermedi.
- Quando è visualizzato lo schermo di selezione del gioco, premetelo per avviare il gioco.
- Premetelo per far saltare Mickey. Tenete premuto il tasto per saltare più in alto.
- Premetelo ripetutamente per far galleggiare Mickey mentre nuota.
- Premetelo per far scendere le scale a Mickey rapidamente.

② Knappen 1

- Tryck på denna knapp, när du tittar på berättelsen, för att hoppa över scener.
- Tryck på denna knapp, när rubriksenen visas, för att få fram menyn för spelsättet på bildskärmen.
- Tryck på denna knapp, när menyn för spelsättet visas på bildskärmen, för att börja spela spelet.
- Tryck på denna knapp för fortsätta med spelet när de olika menyerna mellan de olika spelnivåerna visas på bildskärmen.

③ Knappen 2

- Tryck på denna knapp, när du tittar på berättelsen, för att hoppa över scener.
- Tryck på denna knapp, när rubriksenen visas, för att få fram menyn för spelsättet på bildskärmen.
- Tryck på denna knapp för fortsätta med spelet när de olika menyerna mellan de olika spelnivåerna visas på bildskärmen.
- Tryck på denna knapp, när menyn för spelsättet visas på bildskärmen, för att börja spela spelet.
- Tryck på denna knapp för att få Musse Pigg att hoppa. Håll knappen intryckt för att få Musse Pigg att hoppa höga hopp.
- Tryck gång på gång på denna knapp för att få Musse Pigg att flyta när han simmar.
- Tryck på denna knapp för att få Musse Pigg att snabbt gå nedför en stege.

② Toets 1

- Druk hierop om tijdens het verhaal verder te gaan.
- Druk hierop tijdens het Titelscherm om het Spel Keuze Scherm te zien.
- Bij het Spel Keuze Scherm druk je hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om weer door te gaan met het spel vanaf alle schermen tussen de levels.

③ Toets 2

- Druk hierop om tijdens het verhaal verder te gaan.
- Druk hierop tijdens het Titelscherm om het Spel Keuze Scherm te zien.
- Bij het Spel Keuze Scherm druk je hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om weer door te gaan met het spel vanaf alle schermen tussen de levels.
- Druk hierop om Mickey te laten springen. Houd de toets ingedrukt voor hogere sprongen.
- Druk hier een aantal malen op om Mickey te laten drijven als hij zwemt.
- Druk hierop om Mickey heel snel ladders af te laten dalen.

② Nappula 1

- Kertomuksen aikana paina hypätäksesi kertomusruutujen yli.
- Otsikkoruudussa paina nähdäksesi Pelin Valintaruutu.
- Pelin Valintaruudussa paina aloittaaksesi peli.
- Paina jatkaaksesi kaikilta tasojen välissä olevista ruuduista.

③ Nappula 2

- Kertomuksen aikana paina hypätäksesi kertomusruutujen yli.
- Otsikkoruudussa paina nähdäksesi Pelin Valintaruutu.
- Paina jatkaaksesi kaikilta tasojen välissä olevista ruuduista.
- Pelin Valintaruudussa paina aloittaaksesi peli.
- Paina saadaksesi Mikki hyppäämään. Pidä nappula alapainettuna korkeampia hyppyjä varten.
- Paina toistuvasti saadaksesi Mikki kellumaan uinnin aikana.
- Paina saadaksesi Mikki laskeutumaan alas tikapuita nopeasti.

Mickey's Special Feats

① Bounce Attack

- Press Button 2. When Mickey's in midair over an enemy or an obstacle, press Button 1.

② Long Jump

- Press Button 2 when Mickey's running to jump over enemies and holes.

③ Sliding down Slopes

- When Mickey's on a slope, press Button 2. When Mickey's in midair press the D-Button in the direction you want Mickey to go, then press Button 1.

Mickeys besondere Fähigkeiten

① Sprungangriff

- Drücken Sie die Taste 2. Drücken Sie anschließend, wenn sich Mickey im Sprung über einem Feind befindet, die Taste 1.

② Weitsprünge

- Drücken Sie die Taste 2, wenn Mickey zum Sprung über Feinde und Gruben Anlauf nimmt.

③ Hänge herunterrutschen

- Drücken Sie die Taste 2, wenn sich Mickey auf einem Hang befindet. Drücken Sie, sobald Mickey in voller Fahrt ist, die Richtungstaste in die Richtung, in die Sie Mickey steuern möchten und dann die Taste 1.

Les tours spéciaux de Mickey

① Attaque par rebonds

- Appuyez sur la touche 2. Lorsque Mickey est en l'air au-dessus d'un ennemi ou d'un obstacle, appuyez sur la touche 1.

② Saut en longueur

- Appuyez sur la touche 2 lorsque Mickey court pour sauter au-dessus de ses ennemis et des trous.

③ Descente des pentes

- Lorsque Mickey est sur une pente, appuyez sur la touche 2. Lorsque Mickey est en l'air, appuyez sur la touche D dans la direction où vous souhaitez diriger Mickey, puis appuyez sur la touche 1.

Proezas especiales de Mickey

① Ataque con rebote

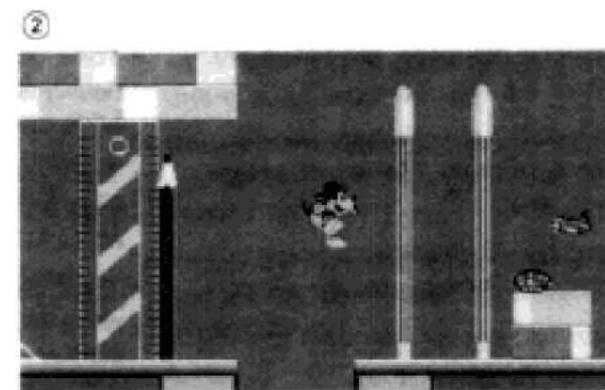
- Presione el botón 2. Cuando Mickey esté en el aire sobre un enemigo o un obstáculo, presione el botón 1.

② Salto largo

- Presione el botón 2 cuando Mickey esté corriendo para saltar sobre enemigos y pozos.

③ Descenso de pendientes corriendo

- Cuando Mickey se encuentre sobre una pendiente, presione el botón 2. Cuando se encuentre en el aire, presione el botón D en el sentido en el que desee que vaya Mickey, y después presione el botón 1.



Prodezze speciali di Mickey

① Attacco con salto

- Premete il tasto 2. Quando Mickey è a mezz'aria sopra un nemico o un ostacolo, premete il tasto 1.

② Salto lungo

- Premete il tasto 2 mentre Mickey sta correndo per saltare sopra i nemici o sopra delle buche.

③ Per scivolare giù da un pendio

- Quando Mickey si trova in cima ad un pendio, premete il tasto 2. Quando Mickey è a mezz'aria premete il tasto D nella direzione in cui desiderate far andare Mickey, e quindi premete il tasto 1.

Musse Piggs specialtrick

① Studsanfall

- Tryck på knappen 2. Tryck på knappen 1 strax innan Musse landar ovanpå fienden eller hindret.

② Långa hopp

- Tryck på knappen 2, när Musse springer, för att få honom att hoppa över fiender och avgrund.

③ Att glida nedför sluttningar

- Tryck på knappen 2 när Musse står vid en sluttning. Vicka styrtangenten D åt det håll, du vill Musse ska glida när Musse är halvvägs i luften, och tryck på knappen 1.

Mickey's Speciale Technieken

① Stuiter Aanval

- Druk op toets 2. Als Mickey midden in de lucht boven een vijand of een obstakel hangt, druk je weer op toets 2.

② Lange Sprong

- Druk op toets 2 als Mickey aan het rennen is, om over vijanden en gaten heen te springen.

③ Hellingen afglijden

- Als Mickey zich op een helling bevindt, druk je op toets 2. Als Mickey zich midden in de lucht bevindt, druk je de R-toets in de richting waar Mickey naartoe wil en daarna druk je op toets 1.

Mikin Erikois Taidonnäytteet

① Pomppuhyökkäys

- Paina Nappulaa 2. Kun Mikki on puoli-ilmassa vihollisen tai esteen yläpuolella, paina Nappulaa 1.

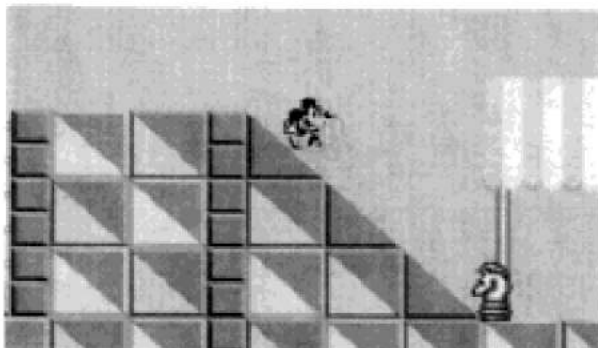
② Pitkä Hyppy

- Paina Nappulaa 2, kun Mikki juoksee, hypätäksesi vihollisten ja kuoppien yli.

③ Mäkien Liukuminen

- Kun Mikki on mäellä, paina Nappulaa 2. Kun Mikki on puoli-ilmassa, paina D-Nappulaa suuntaan, mihin haluat Mikin menevän, paina sen jälkeen Nappulaa 1.

③



④ Picking up and Throwing Things

- Press the D-Button when Mickey is standing next to an obstacle or an item to make him hold it. Then press Button 1 to make Mickey pick it up. Press Button 1 again to throw it.

④ Gegenstände aufheben und Werfen

- Drücken Sie die Richtungstaste, wenn Mickey neben einem Hindernis oder sonstigem Gegenstand steht, damit er sich den Gegenstand greift. Drücken Sie dann die Taste 1, damit Mickey den Gegenstand hochhält und anschließend die Taste 1 noch einmal, damit Mickey den Gegenstand wirft.

④ Prendre et lancer des objets

- Appuyez sur la touche D lorsque Mickey se trouve près d'un obstacle ou d'un objet pour qu'il le tienne. Ensuite, appuyez sur la touche 1 pour que Mickey le prenne. Appuyez de nouveau sur la touche 1 pour que Mickey le lance.

④ Recogida y lanzamiento de cosas

- Presione el botón D mientras Mickey se encuentre cerca de un obstáculo o un ítem para hacer que lo tome. Después presione el botón 1 para hacer que lo levante. Para hacer que lo lance, vuelva a presionar el botón 1.

⑤ Reaching High Ladders

- Press Button 2 to make Mickey jump. When Mickey touches the ladder press the D-Button up.

⑤ Hohe Leitern hinaufklettern

- Drücken Sie die Taste 2, damit Mickey springt. Drücken Sie dann, sobald Mickey die Leiter berührt, die Richtungstaste nach oben.

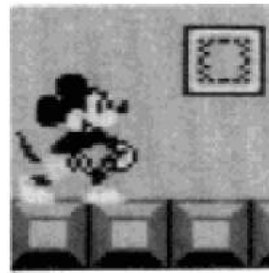
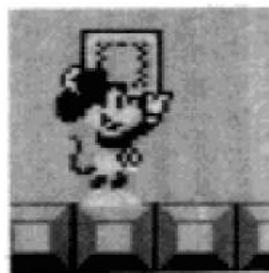
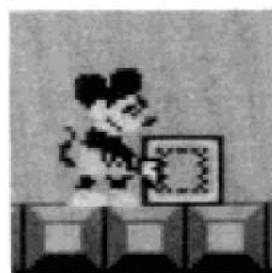
⑤ Atteindre les échelles surélevées

- Appuyez sur la touche 2 pour que Mickey saute. Lorsque Mickey atteint l'échelle, appuyez vers le haut sur la touche D.

⑤ Subida a escaleras altas

- Presione el botón 2 para hacer que Mickey salte. Cuando Mickey toque la escalera, presione el botón D hacia arriba.

④



④ Per raccogliere e lanciare oggetti

- Premete il tasto D quando Mickey è in piedi vicino ad un ostacolo o ad un oggetto per farglielo trattenere. Quindi premete il tasto 1 per farglielo prendere. Premete di nuovo il tasto 1 per farglielo lanciare.

④ Att plocka upp och kasta saker

- Vicka styrtangenten D nedåt när Musse står strax intill ett hinder eller en sak och håll tangenten i det läget. Tryck sedan på knappen 1 för att få Musse att plocka upp grejen. Tryck på knappen 2 för att få Musse att kasta det han plockade upp.

④ Dingen oprapen en gooien

- Druk op de R-toets wanneer Mickey naast een obstakel of een voorwerp staat om het hem vast te laten pakken. Druk daarna op toets 1 om het hem op te laten pakken. Druk weer op toets 1 om het hem te laten gooien.

④ Tavaroiden Heittäminen ja Poimiminen

- Paina D-Nappulaa, kun Mikki seisoo esteen tai tavaran vieressä, saadaksesi hänet pitämään siitä kiinni. Paina sitten Nappulaa 1, saadaksesi Mikki poimimaan sen. Paina Nappulaa 1 uudelleen heittääksesi sen.

⑤ Per salire delle scale alte

- Premete il tasto 2 per far saltare Mickey. Quando Mickey tocca la scala, premete il tasto D verso l'alto.

⑤ Att nå höga stegar

- Tryck på knappen 2 för att få Musse att hoppa. Vicka styrtangenten D uppåt i samma ögonblick Musse tar i stegen.

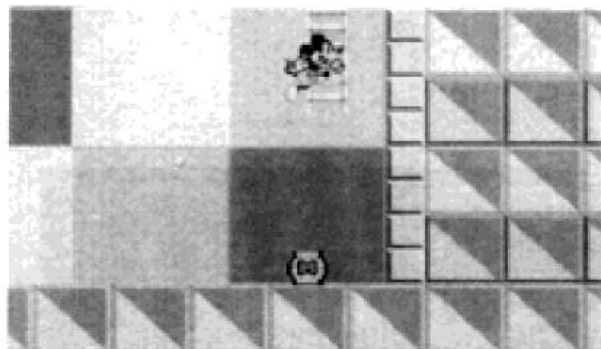
⑤ Hoge ladders bereiken

- Druk op toets 2 om Mickey te laten springen. Als Mickey de ladder aanraakt, druk je de R-toets omhoog.

⑤ Korkeita Tikapuita Kohti Kurkottautuminen

- Paina Nappulaa 2, saadaksesi Mikki hyppäämään. Kun Mikki koskettaa tikapuita, paina D-Nappulaa ylös.

⑤



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 Button 1 or 2 to skip the screens.) At the Title screen, press Button 1 or 2. The Game Selection screen appears.

On the Game Selection screen, press the D-Button to select a Practice or a Normal game. Then press Button 1 or 2 to begin the game.

- **Practice:** Mickey starts with three power stars to search three levels and find three Gems.
- **Normal:** Mickey starts with three power stars to search all five levels and find seven Gems.

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 Taste 1 oder 2, um die Spielgeschichte zu überspringen.) Drücken Sie nach Erscheinen des Titelbildschirms die Taste 1 oder 2 noch einmal, um den Spielwahlbildschirm abzurufen.

Drücken Sie nach Erscheinen des Spielwahlbildschirms die Richtungstaste, um ein Übungs- (PRACTICE) oder ein normales Spiel (NORMAL) zu wählen. Drücken Sie anschließend die Taste 1 oder 2, um das Spiel zu starten.

- **Practice:** Mickey startet mit fünf Kraftsternen auf der Suche nach drei Edelsteinen durch drei Spielstufen.
- **Normal:** Mickey startet mit drei Kraftsternen und muß auf dem Weg durch alle fünf Spielstufen sieben Edelsteine finden.

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 1 ou 2 pour passer les écrans.) Sur l'écran de titre, appuyez sur la touche 1 ou 2. L'écran de sélection de jeu apparaît.

Sur l'écran de sélection de jeu, utilisez la touche D pour sélectionner une partie "Practice" ou "Normal". Puis, appuyez sur la touche 1 ou 2 pour commencer la partie.

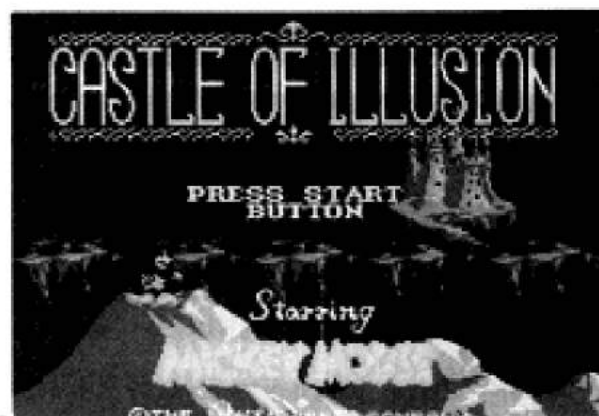
- **Practice:** Mickey commence avec trois étoiles de puissance, doit parcourir trois niveaux et trouver trois bijoux.
- **Normal:** Mickey commence avec trois étoiles de puissance, doit parcourir les cinq niveaux et trouver sept bijoux.

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 1 o el 2 para saltar las pantallas.) En la pantalla del título, vuelva a presionar el botón 1 o el 2. Aparecerá la pantalla de selección de juego.

En la pantalla de selección de juego, presione el botón D para seleccionar un juego de práctica (PRACTICE) o normal (NORMAL) Después presione el botón 1 o el 2 para iniciar el juego.

- **Práctica (PRACTICE):** Mickey comenzará con tres estrellas de energía para buscar en tres niveles y hallar tres joyas.
- **Normal (NORMAL):** Mickey comenzará con tres estrellas de energía para buscar en los cinco niveles y hallar las siete joyas.



Preparativi

Leggere gli schermi di descrizione della storia per scoprire in che modo la strega Mizrabel ha catturato Minnie, e come Mickey è arrivato al Castello delle Illusioni. (Oppure premete il tasto 1 o 2 per saltare gli schermi.) Quando è visualizzato lo schermo del titolo, premete il tasto 1 o 2. Appare lo schermo di selezione del gioco.

Sullo schermo di selezione del gioco, premete il tasto D per selezionare un gioco di esercitazione o un gioco normale. Quindi premete il tasto 1 o 2 per iniziare a giocare.

- **Esercitazione:** Mickey inizia con tre stelle di potenza per cercare tre livelli e trovare tre gemme.
- **Normale:** Mickey inizia con tre stelle di potenza per cercare tutti e cinque i livelli e trovare le sette gemme.

Spelstart

Titta på och läs texten på scenerna som berättar hur häxan Mizrabel kidnappade Mimmi och hur Musse Pigg kom till Slottet Illusion (eller tryck på knappen 1 eller 2 för att hoppa över dessa scener). Tryck på knappen 1 eller 2 när rubriksenen visas på bildskärmen. Nu visas menyn för spelsättet.

Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att välja mellan träningspel PRACTICE eller normalspel NORMAL. Tryck på knappen 1 eller 2 så fort du gjort ditt val för att börja spela spelet.

- **Träningspel PRACTICE:** Musse börjar med tre stjärnor på sin styrkemätare för att söka igenom tre nivåer och hitta tre juveler.
- **Normalspel NORMAL:** Musse börjar med tre stjärnor på sin styrkemätare för att söka igenom alla fem nivåer och hitta sju juveler.

Van Start Gaan

Lees het verhaalscherm om erachter te komen hoe de heks Mizrabel Minnie gevangen heeft genomen en hoe Mickey bij het Kasteel der Illusie is gekomen. (Of druk op Start om de schermen over te slaan) Bij het Titelscherm druk je op Start. Nu verschijnt het Spel Keuze Scherm.

Bij het Spel Keuze Scherm druk je op de R-toets om een Practice (Oefen-) of een Normaal Spel uit te kiezen. Daarna druk je op toets 1, 2 of de Start-toets om het spel te laten beginnen.

- **Practice (Oefen):** Mickey begint met drie kracht-sterren om drie levels af te zoeken en drie Juwelen te vinden.
- **Normaal:** Mickey begint met drie kracht-sterren om alle 5 levels af te zoeken en zeven Juwelen te vinden.

Valmistautuminen

Lue kertomusruudut saadaksesi selville kuinka Mizrabel Noita kaappasi Minnin ja kuinka Mikki pääsi Illuusion Linnalle. (Tai paina Nappulaa 1 tai 2 hypätäksesi kertomusruutujen yli.) Otsikkoruudussa paina Nappulaa 1 tai 2. Pelin Valintaruutu tulee näkyviin.

Pelin Valintaruudussa paina D-Nappulaa valitaksesi Harjoitus — tai Tavallisen Pelin. Paina sitten Nappulaa 1 tai 2 aloittaaksesi peli.

- **Harjoitus:** Mikki alkaa kolmella voimatähdellä tutkimaan kolmea tasoa löytääkseen kolme Jalokiveä.
- **Tavallinen:** Mikki alkaa kolmella voimatähdellä tutkimaan kaikkia viittä tasoa löytääkseen seitsemän Jalokiveä.



How's Mickey Doing?

Mickey enters the Castle of Illusion with three chances to rescue Minnie. In the castle, he finds himself in front of three wooden doors. Behind each door are mysteries, enchantments and illusions! Follow Mickey through one of the doors 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.

- ① Power Gauge
- ② Tries
- ③ Score
- ④ Time

Wie kommt Mickey voran?

Mickey betritt das Schloß der Illusion mit der Chance Minni zu retten. In einem langen Gang steht er plötzlich vor drei Holztüren. 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 Mickeys — und Ihre — Fortschritte auf dem laufenden.

- ① Power
- ② Tries
- ③ Score
- ④ Time

Où en est Mickey?

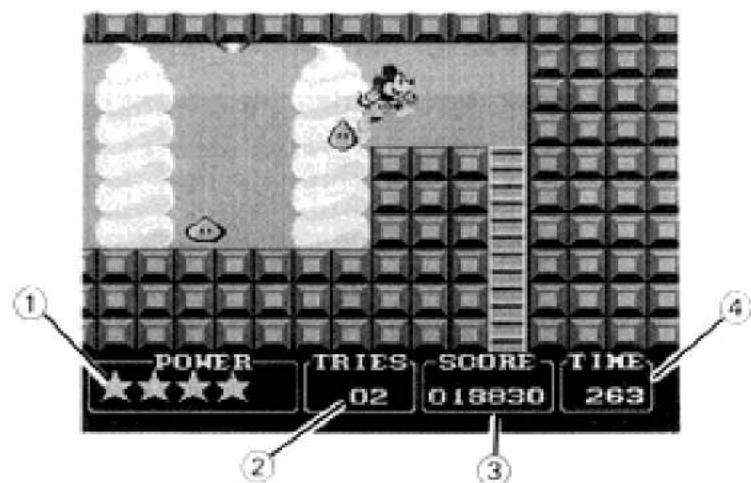
Mickey pénètre dans le château de l'illusion avec trois chances de sauver Minnie. Dans le château, il se retrouve devant trois portes en bois. Derrière chaque porte, se trouvent des mystères, des enchantements et des illusions! Suivez Mickey par une des portes et tout au long de la partie, gardez un oeil sur les compteurs en bas de l'écran. Ils vous indiquent où Mickey, et vous, en êtes.

- ① Power Gauge (Jauge de puissance)
- ② Tries (Essais)
- ③ Score
- ④ Time (Temps)

Comportamiento de Mickey

Mickey entrará en el Castillo del Engaño con tres oportunidades para rescatar a Minnie. Se encontrará frente a tres puertas de madera. ¡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.

- ① Indicador de energía (POWER)
- ② Intentos (TRIES)
- ③ Puntuación (SCORE)
- ④ Tiempo (TIME)



Come se la cava Mickey?

Mickey entra nel Castello delle Illusioni con tre probabilità di salvare Minnie. Nel castello, si trova davanti a tre porte di legno. Dietro ciascuna porta si celano misteri, incantesimi e illusioni! Seguite Mickey al di là di una delle porte e mentre giocate, tenete d'occhio gli indicatori sul fondo dello schermo. Essi mostrano in che modo Mickey — e voi — ve la state cavando.

- ① L'indicatore di potenza (POWER)
- ② L'indicatore di tentativi (TRIES)
- ③ L'indicatore di punteggio (SCORE)
- ④ L'indicatore di tempo (TIME)

Hur går det för Musse Pigg?

Musse går in i Slottet Illusion och har tre chanser att rädda Mimmi. Han befinner sig framför tre trädörrar. 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 Styrkemätaren POWER
- ② Antalet försök TRIES
- ③ Poängställningen SCORE
- ④ Tiduret TIME

Hoe gaat het met Mickey?

Mickey gaat het Kasteel der Illusie binnen met drie kansen om Minnie te redden. In het kasteel komt hij voor drie houten deuren te staan. Achter elke deur zijn mysteries, betoveringen en geheimen! Ga met Mickey door één van deze deuren...
...en terwijl je aan het spelen bent, moet je ook de meters onderaan het scherm goed in het oog houden. Zij laten zien hoe het met Mickey, en jou, gaat.

- ① Krachtmeter
- ② Pogingen
- ③ Score
- ④ Tijd

Miten Mikillä menee?

Mikki astuu Illusion Linnaan mukanaan kolme mahdollisuutta pelastaa Minni. Linnassa hän löytää itsensä kolmen puisen oven edestä. Jokaisen oven takana on mysteereitä, taikuuta ja illuusioita! Seuraa Mikkiä yhdestä ovesta sisään ja pidä pelin aikana silmällä ruudun alalaidassa olevia mittareita. Ne näyttävät miten Mikillä — ja sinulla — menee.

- ① Voimamitta
- ② Yritykset
- ③ Pisteet
- ④ Aika

① **Power Gauge** shows how much power Mickey has left. Every time he gets bonked or accidentally runs into an enemy he loses some power. If he loses all his power, he loses one try.

② **Tries** shows how many chances Mickey has to get through the entire game. He starts with three tries. If he loses them all without finishing a level, the game is over.

③ **Score** shows how many points you've earned so far.

④ **Time** shows how much time you have left to complete the game. When the timer reaches zero, you lose one try.

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.

② **Tries:** Dies ist die Anzahl der Versuche, die Mickey zur Verfügung des stehen, um Spiel erfolgreich bis zum Ende zu durchlaufen. Er beginnt zunächst mit drei Versuchen. Verliert er jedoch alle drei Versuche, ohne die Spielstufe zu beenden, ist das Spiel beendet.

③ **Score:** Diese Anzeige zeigt, wieviele Punkte Sie bisher erzielt haben.

④ **Time:** Dieser Zähler zeigt an, wieviel Zeit Ihnen noch bleibt, um das Spiel zu beenden. Wenn der Zähler Null erreicht, haben Sie einen Versuch verloren.

① **Power Gauge (Jauge de puissance):** elle indique combien il reste de puissance à Mickey. A chaque fois qu'il est touché ou qu'il se cogne accidentellement à un ennemi, il perd de la puissance. S'il perd toute sa puissance, il perd un essai.

② **Tries (Essais):** indique le nombre de chances de Mickey de tenir jusqu'à la fin de la partie. Il commence avec trois essais. S'il les perd tous avant d'avoir terminer un niveau, la partie est terminée.

③ **Score:** Indique le nombre de points que vous avez gagné jusqu'à maintenant.

④ **Time (Temps):** Indique le temps qu'il vous reste pour terminer la partie. Lorsque la minuterie atteint zéro, vous perdez un essai.

① **Indicador de energía (POWER):** Muestra cuánta energía le queda a Mickey. Cada vez que reciba un impacto, o choque accidentalmente contra un enemigo perderá cierta energía. Si pierde toda su energía, habrá perdido una oportunidad.

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

③ **Puntuación (SCORE):** Muestra cuántos puntos ha ganado hasta el momento.

④ **Tiempo (TIME):** Muestra cuánto tiempo le queda para completar el juego. Cuando el temporizador llegue a cero, perderá un intento.

- ① **L'indicatore di potenza (POWER)** mostra la potenza rimanente a disposizione di Mickey. Ogni volta che viene colpito o che incappa accidentalmente in un nemico perde un po' della sua potenza. Se perde tutta la potenza a sua disposizione, perde quella possibilità di.
- ② **L'indicatore di tentativi (TRIES)** mostra quante probabilità ha Mickey per arrivare alla fine del gioco. Egli inizia con tre possibilità di tentativo. Se le perde tutte senza completare un livello, il gioco finisce.
- ③ **L'indicatore di punteggio (SCORE)** mostra quanti punti avete totalizzato fino a quel momento.
- ④ **L'indicatore di tempo (TIME)** indica il tempo rimanente a vostra disposizione per completare il gioco. Quando il timer giunge a zero, perdetevi una possibilità.
- ① **Styrkemätaren POWER** visar hur mycket styrka Musse har kvar. Han förlorar styrka varje gång han misslyckas eller av misstag rusar rakt i armarna på en fiende. Han förlorar dessutom ett försök så fort han har förlorat all sin styrka.
- ② **Antalet försök TRIES** visar hur många chanser Musse har att klara av hela spelet. Han börjar med tre försök. Spelet slutar i samma ögonblick Musse har utnyttjat alla sina chanser utan att klara av den nivån.
- ③ **Poängställningen SCORE** visar hur många poäng du har lyckats få under spelets gång.
- ④ **Tiduret TIME** visar hur mycket tid du har på dig för att avsluta spelet. Du förlorar ett försök så fort tiduret nollställs.
- ① **Krachtsmeter:** Deze laat zien hoeveel kracht Mickey nog over heeft. Elke keer als hij neergeslagen wordt of per ongeluk tegen een vijand aanloopt verliest hij iets van zijn kracht. Als hij al zijn kracht verloren heeft, verliest hij een leven.
- ② **Levens:** Deze meter laat zien hoeveel kansen Mickey heeft om door het hele spel heen te komen. Hij begint met drie levens. Als hij deze allemaal verliest zonder een level af te maken, dan is het spel afgelopen.
- ③ **Score:** Laat zien hoeveel punten je tot nu toe verdient hebt.
- ④ **Tijd:** Laat zien hoeveel tijd je nog over hebt om het level af te maken. Als de tijdmeter de nul bereikt, verlies je een leven.
- ① **Voimamitta** näyttää kuinka paljon voimaa Mikillä on jäljellä. Joka kerta, kun hänet lyödään tai kun hän vahingossa saa vihollisen vastaansa hän menettää osan voimaansa. Jos hän menettää kaiken voimansa, menettää hän yhden yrityksen.
- ② **Yritykset** näyttävät kuinka monta mahdollisuutta Mikillä on selvitä koko pelin läpi. Hän alkaa kolmella yrityksellä. Jos hän menettää ne kaikki ilman, että hän on selvittänyt yhtäkään tasoa, on peli loppu.
- ③ **Pisteet** näyttävät kuinka monta pistettä olet ansainnut siihen mennessä.
- ④ **Aika** näyttää kuinka paljon aikaa sinulla on jäljellä pelin loppuun viemiseen. Kun ajastin saavuttaa lukeman nolla, menetät yhden yrityksen.

End of Game . . .

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

Spielende . . .

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

Fin de la partie . . .

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

Fin del juego . . .

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

. . .and Continue Game

Mickey can continue up to nine times. Select Continue and press Button 1 or 2. You return to the game from the scene where Mickey enters the castle gate. You can challenge the same level or try another level. Your previous score will not be saved. If you don't want to continue, select New Game and press Button 1 or 2. The game will start over from the Story screens.

. . .und Fortsetzung

Mickey kann das Spiel bis zu neunmal fortsetzen. Wählen Sie CONTINUE, und drücken Sie die Taste 1 oder 2. Hiernach beginnt das Spiel wieder mit der Szene, in der Mickey durch das Tor ins Schloß eintritt. Sie können wieder in der gleichen Spielstufe weiterspielen oder auch eine andere Stufe wählen. Ihr zuvor erreichter Punktestand wird nicht gespeichert. Falls Sie keine Spielfortsetzung wünschen, wählen Sie NEW GAME, und drücken Sie die Taste 1 oder 2. Das Spiel startet daraufhin wieder von Anfang an mit den Spielgeschichten-Bildschirmen.

. . . et poursuite de la partie

Mickey peut continuer jusqu'à neuf fois la partie. Sélectionnez "Continue" et appuyez sur la touche 1 ou 2. Vous revenez à la partie au début de la scène lors de laquelle Mickey pénètre par la porte du château. Vous pouvez défier le même niveau ou en essayer un autre. Votre score précédent n'est pas conservé. Si vous ne souhaitez pas continuer, sélectionnez "New Game" (nouvelle partie) et appuyez sur la touche 1 ou 2. La partie recommence à partir des écrans relatant l'histoire.

. . . y continuación

Mickey podrá continuar el juego hasta nueve veces. Seleccione CONTINUE y presione el botón 1 o el 2. Usted volverá al juego desde la escena en la que Mickey atraviesa el portón del castillo. Usted podrá jugar en el mismo nivel o elegir otro. Su puntuación anterior no se conservará. Si no desea continuar, seleccione NEW GAME y presione el botón 1 o el 2. El juego comenzará de nuevo desde las pantallas de la historia.



Fine del gioco . . .

Una volta che Mickey ha perso tutte le possibilità di tentativo, il gioco finisce. Ma Mickey è deciso a tentare ancora.

. . . e continuazione del gioco

Mickey può continuare fino ad un massimo di nove volte. Selezionate CONTINUE e premete il tasto 1 o 2. Ritornate a giocare dalla scena in cui Mickey entra nel castello attraverso la porta principale. Potete tentare con lo stesso livello o provare con un altro. Il vostro punteggio precedente non viene conservato. Se non desiderate continuare, selezionate NEW GAME e premete il tasto 1 o 2. Il gioco ha inizio dagli schermi di descrizione della storia.

Spelet är slut — GAME OVER . . .

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

. . . och fortsatt spel — CONTINUE

Musse kan fortsätta upp till nio gånger. Välj ordet CONTINUE och tryck på knappen 1 eller 2. Spelet börjar om från början av den scen som visar hur Musse går in genom slottsporten. Möjligt att fortsätta spelet på samma nivå eller fortsätta med nästa nivå. Alla poäng du har lyckats få under spelets gång går förlorade. Välj NEW GAME och tryck på knappen 1 eller 2, när du inte vill fortsätta med spelet, för att börja spela ett nytt spel. Spelet börjar om från början genom att scenerna som berättar historien igen visas på bildskärmen.

Opnieuw spelen . . .

Als Mickey al zijn levens verliest, is het spel afgelopen. Maar Mickey is vastbesloten om het opnieuw te proberen.

. . . en doorgaan

In totaal kan hij negen keer doorgaan met hetzelfde spel. Kies voor Continue (vervolg) en druk op toets 1 of 2. Je keert terug naar het spel vanaf de scene waar Mickey de poort van het kasteel binnengaat. Je kunt op hetzelfde of op een ander level doorgaan. Je vorige score wordt niet bewaard. Als je niet verder wilt gaan, moet je kiezen voor "New Game" en op toets 1 of 2 drukken. Het spel begint dan weer bij het verhaal.

Pelin Loppu . . .

Kun Mikki menettää kaikki yrityksensä, peli loppuu. Mutta Mikki on lujasti päättänyt yrittää uudelleen.

. . . ja Jatkopeli

Mikki voi jatkaa aina yhdeksän kertaa. Valitse Continue (jatkuu) ja paina Nappulaa 1 tai 2. Palaat peliin kohtauksesta, missä Mikki astuu sisään linnanportista. Voit ottaa haasteen vastaan samalla tasolla tai yrittää toista tasoa. Edellisiä pisteitäsi ei säästetä. Jos et halua jatkaa, valitse New Game (uusi peli) ja paina Nappulaa 1 tai 2. Peli alkaa uudelleen Kertomusruuduista.



Mickey's Treasures

- ① **Treasure Chests** Hold goodies for Mickey. Break them open with the Bounce Attack or by throwing them.
- ② **Gold Coins** Add extra points to your score. The large one is worth 2,000 points and the small one 500 points.
- ③ **Cake** Gives Mickey power. Picking up the large cake fills two power stars and picking up the small cake fills one power star.
- ④ **Mouse Ears** Give Mickey an extra chance (try) to complete the game.

Note: Earning 10,000 points or more gives Mickey an extra try. After that, Mickey earns an extra try every time 10,000 points are added to the score.

- ⑤ **Power Stars** Add an extra power star to the Power Gauge.
- ⑥ **Gems** Collect all seven of these to rescue Minnie.

Mickeys Schätze

- ① **Schatztruhen** halten wertvolle Gegenstände bereit. Brechen Sie die Truhen mit einem Sprungangriff auf, oder indem Sie auf die Truhen werfen.
- ② **Goldmünzen** fügen Ihrer Punktezählung zusätzliche Punkte hinzu. Die große Münze ist 2000 Punkte wert und die kleine Münze 500 Punkte.
- ③ **Kuchen** verleihen Mickey Kraft. Das Aufheben des großen Kuchens füllt zwei Kraftsterne; das Aufheben des kleinen Kuchens füllt ein Kraftstern.
- ④ **Mausohren:** Diese geben Mickey eine zusätzliche Chance (Versuch) Spiel zu beenden.

Hinweis: Durch die Ansammlung von mehr als 10.000 Punkten erhält Mickey ebenfalls einen zusätzlichen Versuch. Anschließend verdient sich Mickey mit jeden weiteren 10.000 Punkten einen zusätzlichen Versuch.

- ⑤ **Kraftsterne** fügen dem Kraftmesser einen weiteren Stern hinzu.
- ⑥ **Edelsteine:** Sammeln Sie alle sieben dieser Juwelen, um Minnie zu retten.

Les trésors de Mickey

- ① **Coffres à trésor:** Contiennent des cadeaux pour Mickey. Brisez-les et ouvrez-les en faisant rebondir Mickey dessus ou en les lançant.
- ② **Pièces d'or:** Augmentent votre score. La grande pièce vaut 2000 points et la petite 500.
- ③ **Gâteau:** Apporte de la puissance à Mickey. Le fait de prendre le grand gâteau remplit deux étoiles de puissance et le petit gâteau une étoile de puissance.
- ④ **Oreilles de souris:** Donnent à Mickey une chance supplémentaire (un essai) de terminer un niveau.

Remarque: Le fait de gagner 10 000 points ou plus donnent également à Mickey un essai supplémentaire. Ensuite, pour chaque 10 000 points ajoutés au score, Mickey obtient un essai supplémentaire.

- ⑤ **Etoiles de puissance:** Apportent une étoile de puissance supplémentaire à la jauge de puissance.
- ⑥ **Joyaux:** Prenez-les tous les sept pour sauver Minnie.

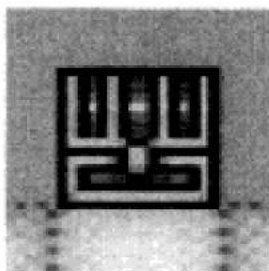
Tesoros de Mickey

- ① **Cofres de tesoros:** Contienen dulces para Mickey. Rompa y ábralos con el ataque de rebote o lanzándolos.
- ② **Monedas de oro:** Añaden puntos extra a su puntuación. La grande vale 2.000 puntos, y la pequeña 500 puntos.
- ③ **Pastel:** Da energía a Mickey. Si toma el grande, obtendrá dos estrellas de energía, y con la pequeña logrará una.
- ④ **Orejas de ratón:** Ofrecen a Mickey una oportunidad (intento) extra para completar el juego.

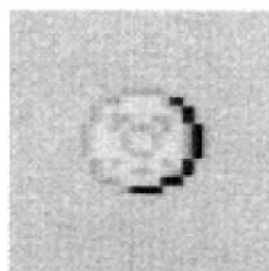
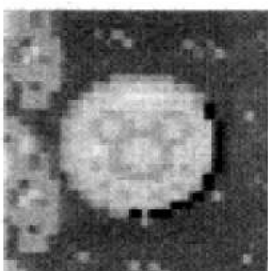
Nota: La consecución de 10.000 puntos ofrecerá también a Mickey un intento extra. Después de esto, Mickey obtendrá un intento extra por cada 10.000 puntos añadidos a su puntuación.

- ⑤ **Estrellas de energía:** Añaden una estrella de energía extra al indicador de energía.
- ⑥ **Joyas:** Tendrá que hacerse con las siete para poder rescatar a Minnie.

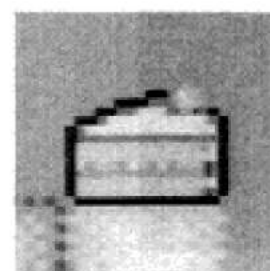
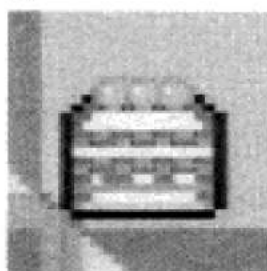
①



②



③

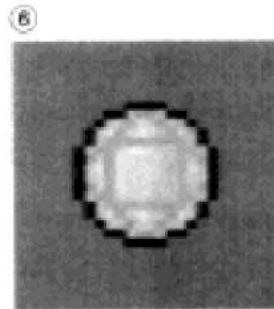
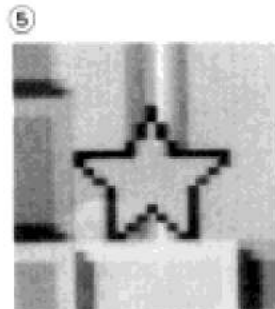
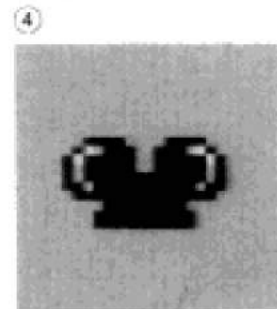


I tesori di Mickey

- ① **Scrigni del tesoro** Contengono delle gradevoli sorprese per Mickey. Apriteli rompendoli con l'attacco con salto o lanciandoli.
- ② **Monete d'oro** Aggiungono punti extra al vostro punteggio. Le monete grandi valgono 2.000 punti, mentre quelle piccole valgono 500 punti ciascuna.
- ③ **Dolci** Forniscono energia a Mickey. Se Mickey prende il dolce grande ottiene due stelle di potenza, mentre se prende il dolce piccolo ottiene una stella di potenza.
- ④ **Orecchi di topo** Danno a Mickey una possibilità di tentativo in più per completare il gioco.

Nota: Se raggiungete un punteggio di 10.000 punti o più, Mickey ha la possibilità di fare un altro tentativo. Dopo di ciò, Mickey ottiene una possibilità di tentativo extra ogni volta che il punteggio aumenta di 10.000 punti.

- ⑤ **Stelle di potenza** Aggiungono una stella di potenza extra all'indicatore di potenza.
- ⑥ **Gemme** Raccogliete tutte e sette le gemme per salvare Minnie.



Musses skatter

- ① **Skattekistorna** innehåller allt möjligt som bringar lycka för Musse. Bänd upp kistan genom att studsa eller genom att kasta upp den.
- ② **Guldmynten** ger dig extra poäng. Det större är värt 2 000 poäng och det mindre 500 poäng.
- ③ **Tårtbiten** ger Musse styrka. Upplockning av den större tårtbiten ger Musse två nya stjärnor på hans styrkemätare. Den mindre tårtbiten ger en stjärna.
- ④ **Musöronen** ger Musse en extra chans att klara av spelet.

OBS! Musse får också en extra chans så fort du fått ihop över 10 000 poäng. Efter detta får Musse en extra chans varje gång poängställningen höjs med 10.000 poäng.

- ⑤ **Styrkestjärnorna** ger var Musse en extra stjärna på hans styrkemätare.
- ⑥ **Juvelerna:** Samla ihop sju juveler för att kunna rädda Mimmi.

Mickey's Schatten

- ① **Schatkisten** bevatten goederen voor Mickey. Breek ze door de Stuiter Aanval te gebruiken of door te gooien.
- ② **Gouden munten** Voegen extra punten aan je score toe. De grootste heeft een waarde van 2 000 punten en de kleinste heeft een waarde van 500 punten.
- ③ **Cake** Geeft Mickey kracht. Door de grote cake op te rapen, vul je twee kracht-sterren. Door de kleine cake op te rapen, vul je één kracht-ster.
- ④ **Muize-oren** Geven Mickey een extra leven.

Let op: Door 10 000 punten of meer te verdienen krijgt Mickey een extra leven. Daarna verdient Mickey iedere keer als er 10.000 punten aan de score toegevoegd worden weer een extra leven.

- ⑤ **Kracht Sterren** Voegen een extra Kracht-ster toe aan de krachtmeter.
- ⑥ **Juwelen** Verzamel deze alle zeven om Minnie te redden.

Mikin Aarteet

- ① **Aarrearkussa** On makupaloja Mikille. Riko ne auki Pomppuhyökkäyksellä tai heittämällä niitä.
- ② **Kultarahat** Lisäävät ylimääräisiä pisteitä tulokseesi. Iso on 2 000 ja pieni 500 pisteen arvoinen.
- ③ **Kakku** Antaa Mikille voimaa. Ison kakun piomiminen täyttää kaksi voimatähteä ja pienen piomiminen yhden voimatähden.
- ④ **Hiiren Korvat** Antavat Mikille lisämahdollisuuden (yrityksen) viedä peli loppuun saakka.

Huom: 10 000 tai useamman pisteen ansaitseminen antaa Mikille lisäyrityksen. Sen jälkeen Mikki ansaitsee lisäyrityksen joka kerta, kun 10 000 pistettä on lisätty pisteisiin.

- ⑤ **Voimatähdet** Lisäävät lisävoimatähden Voimamittaan.
- ⑥ **Jalokivet** Kerää kaikki seitsemän näistä pelastaaksesi Minni.

Mickey's Bizarre Adventures

Behind every door in the castle is a different world of illusion. Each world is a labyrinth filled with myriads of critters and tricks, all created by Mizrabel and her masters of illusion. Good luck!

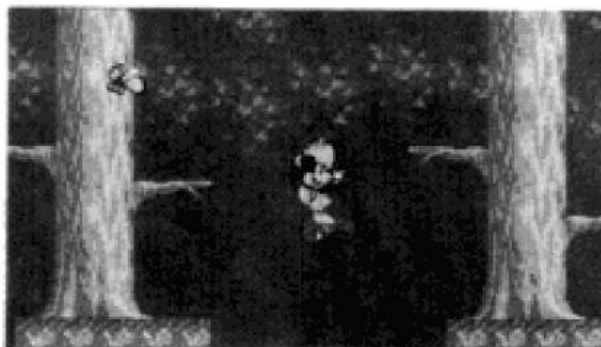
① The Enchanted Forest

Enter a glowing forest where trees and roly-polies crawl, tulips spit poison seeds, and spiders attack from their sticky webs. Carefully leap across falling leaves. Beware of flying bats and creepy caterpillars!

② Toyland

Stroll into a maze of animated toys. Knock down prancing chessmen and juggling clowns! Duck or jump over buzzing toy airplanes! You may get lucky and find a shortcut — or end up in a booby trap!

①



Mickeys bizarre Abenteuer

Hinter jeder Tür wartet eine neue bizarre Welt voller Illusionen. Jede dieser Welten ist ein Labyrinth mit unzähligen Kreaturen und voller hinterhältiger Tricks — das Werk von Mizrabel und ihren Meistern der Illusion. Viel Glück!

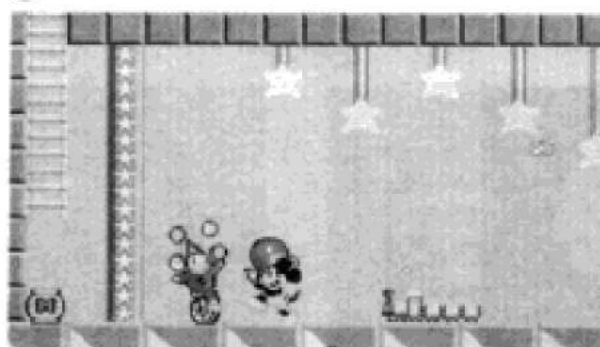
① Der Zauberwald

Treten Sie in einen leuchtenden Wald ein, in dem Bäume und Pummelchen kriechen, Tulpen Giftkerne spucken und Spinnen von ihren riesigen, klebrigen Netzen aus angreifen. Hüpfen Sie vorsichtig über gefallene Blätter. Vorsicht vor fliegenden Fledermäusen und herumkriechenden Raupen!

② Spielzeugland

Treten Sie ein in einen Irrgarten voller lebendiger Spielzeuge. Hauen Sie stolzierende Schachfiguren und jonglierende Clowns über den Haufen! Ducken Sie sich vor heranbrummenden Spielzeugflugzeugen, oder springen Sie darüber hinweg! Vielleicht haben Sie Glück und finden eine Wegabkürzung oder stolpern in eine versteckte Falle!

②



Les aventures bizarres de Mickey

Derrière chaque porte du château se trouve un monde différent d'illusion. Chaque monde est un labyrinthe rempli de myriades de créatures et de ruses, toutes créées par Mizrabel et ses maîtres de l'illusion. Bonne chance!

① La forêt enchantée

Pénétrez une forêt rougeoyante où abondent des arbres et des puddings, des tulipes qui crachent des pépins empoisonnés, et des araignées qui attaquent depuis leurs toiles gigantesques et collantes. Bondissez avec précautions de feuille en feuille. Prenez garde aux chauve-souris et aux terrifiantes chenilles!

② Le royaume des jouets

Errez dans un monde de jouets animés. Renversez des pièces de jeu d'échec et des clowns en train de jongler! Baissez-vous ou sautez par dessus des petits avions bourdonnants! Vous pouvez avoir la chance de découvrir un raccourci ou bien vous retrouver pris au piège.

Aventuras de Mickey

Detrás de cada puerta se encuentra un mundo ilusorio diferente. Cada mundo es un laberinto lleno de miríadas de criaturas y trampas, todo ello creado por Mizrabel y sus maestros del engaño. ¡Buena suerte!

① El bosque encantado

Entre en un luminoso bosque donde se arrastran árboles y rechonchos, tulipanes escupen gérmenes venenosos, y arañas atacan desde sus enormes y pegajosas telas. Salte cuidadosamente a través de las hojas que caen. ¡Tenga cuidado con los vampiros y las horribles orugas!

② El país de los juguetes

Atrévase un laberinto de juguetes animados. ¡Derribe piezas de ajedrez encabritadas y payasos malabaristas! ¡Agáchese o salte sobre los rugientes aviones de juguete! ¡Con suerte podrá encontrar un atajo — o acabará atrapado en una trampa!

Le bizzarre avventure di Mickey

Dietro ogni porta del castello si cela un diverso mondo di illusioni. Ciascun mondo è un labirinto pieno di miriadi di creature e di inganni, tutti creati da Mizrabel e dai suoi Maestri delle Illusioni. Buona fortuna!

① La foresta incantata

Vi inoltrate in una foresta brillante dove alberi e cespugli strisciano, dove tulipani sputano semi velenosi e ragni attaccano dalle loro viscosi ragnatele. Saltate attentamente tra le foglie cadute. Fate attenzione ai pipistrelli volanti e ai bruchi striscianti!

② Il paese dei giocattoli

Gironzolate in un dedalo di giocattoli animati. Abbattete pezzi di scacchi impennati e clown giocolieri! Chinatevi o saltate sopra aeroplani giocattolo ronzanti! Potete essere fortunati e trovare una scorciatoia, oppure finire vittima di un tranello!

Musse Piggs bisarra äventyr

Bakom varje dörr finns det en ny värld av illusion. Varje värld är en labyrint som kryllar av alla möjliga slags kryp och trolldomar som alla har skapats av Mizrabel och hennes illusionsmästare. Lycka till!

① Den förtrollade skogen

Stig in i den glittrande skogen var träden och fluffiga kryp kryper omkring, tulpanerna spottar giftiga frön och spindlarna anfäller från sina väldiga, klibbiga spindelväv. Hoppa över löven som ligger på marken. Akta dig för flygande fladdermöss och krypande bandtraktorer!

② Leksakslandet

Stig rakt in i virvarret av levande leksaker. Knuffa omkull struttande jokrar och jonglerande clownar! Ducka eller hoppa över surrande leksaksplan! Du kan hitta en snabb väg ut — men du kan också bli fångad i en fälla!

Mickey's bizarre avonturen

Achter elke deur in het kasteel vind je een andere wereld van illusie. Elke wereld is een doolhof vol ontelbare trucjes, allemaal gecreëerd door Mizrabel en haar Meesters der Illusie. Veel succes!

① Het betoverde bos

Ga een gloeiend bos binnen waar bomen kruipen, tulpen giftige zaden spugen en spinnen aanvallen vanuit hun kleverige webben. Glip voorzichtig tussen de vallende bladeren door. Wees op je hoede voor vliegen en griezelige rupsbanden!

② Speelgoedland

Je rolt een doolhof binnen vol met tot leven gebracht speelgoed. Sla trots rondstappende schaakstukken en goochelende clowns neer! Duik of spring over rondzoemende speelgoedvliegtuigen! Je kunt geluk hebben en een binnendoor-weggetje vinden. Maar je kunt ook in een valstrik terecht komen!

Mikin Omituiset Seikkailut

Jokaisen linnassa olevan oven takana on erilainen Illusionin Maailma. Jokainen maailma on Mizrabelin ja hänen illusionin mestareidensa luomien lukemattomien elokoiden ja temppujen labyrintti. Onnea matkaan!

① Loihdittu Metsä

Astu hehkuvaan metsään, missä puut ja pullukat ryömivät, tulppaanit sylkevät myrkkysiemeniä ja hämähäkit hyökkäävät tahmeista verkoistaan. Hyppää varovaisesti putoilevien lehtien yli. Varo lentäviä lepakoita ja inhottavia kaalimatoja!

② Lelumaa

Vaella elävien lelujen sokkeloon. Lyö matalaksi rehvaseteleviä shakkinappuloita ja silmänkääntötemppuja tekeviä pellejä! Väistä tai hyppää surisevien leikkilentokoneiden yli! Voit olla onnekas ja löytää oikotien — tai päätyä ovelasti kätettyyn ansaan!

③ The Dessert Factory

Huge cinnamon doughnuts chase after you and fluffy cupcakes block your path. Slide down chunks of chocolate and swim with the jelly beans in a puddle of milk! This world of delightful treats is full of frightful tricks!

③ Die Süßspeisenfabrik

Riesige Zimt-Doughnuts jagen Sie, und flockige Topfkuchen versperrern Ihnen den Weg. Rutschen Sie Schokoladenstücke herunter, und schwimmen Sie mit den Weingummibohnen in einem Milchteich! Diese Welt der süßen Köstlichkeiten ist voll von unangenehmen Überraschungen!

③ L'usine de dessert

D'énormes beignets à la cannelle poursuivent Mickey et des petits gâteaux moelleux lui barrent le chemin. Glissez sur des morceaux de chocolat et nagez avec les haricots en gelée dans une flaque de lait! Ce monde de friandises est plein de pièges effrayants!

③ La fábrica de dulces

Enormes rosquillas de canela le perseguirán, y pasteles gelatinosos bloquearán su paso. ¡Derribe cantidades enormes de chocolate y siga la corriente de alubias gelatinosas en un charco de leche! ¡Este mundo de deliciosos manjares está lleno de espantosas trampas!

④ The Library

Huge books and towering pencils — is this a giant's room? Maybe, so you better watch out! Skip across bookshelves and bounce on bookworms. Dive into a teacup and float with the sugar cubes!

④ Die Bibliothek

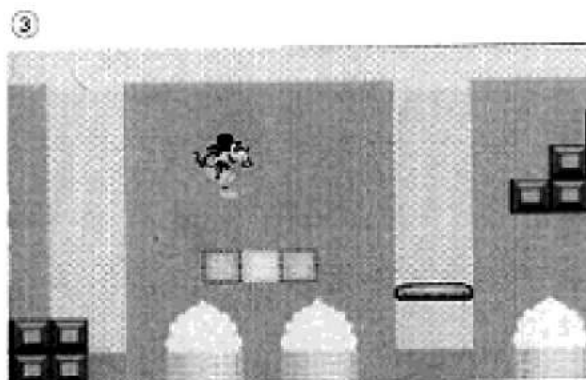
Riesige Bücher und turmhohe Bleistifte: Ist dies das Zimmer eines Riesen? Möglich. Also such Sie besser auf der Hut! Hüpfen Sie über die Bücherregale, und springen Sie auf Buchwürmer. Tauchen Sie in eine mit Tee gefüllte Tasse ein, und schwimmen Sie mit den Zuckerwürfeln!

④ La bibliothèque

D'énormes livres et des crayons immenses: Est-ce la chambre d'un géant? C'est possible, donc prenez garde! Sautez sur les étagères et rebondissez sur les dévoreurs de livres. Plongez dans une tasse de thé et flottez sur les morceaux de sucre!

④ La biblioteca

Libros enormes y altísimos lápices — ¿Es ésta la sala de un gigante? Quizás, así que ¡tenga mucho cuidado! Salte a través de las estanterías y brinque sobre las polillas. ¡Sumérjase dentro de una taza de té y flote con los cubitos de azúcar!



③ La fabbrica di dolci

Delle enormi ciambelle alla cannella vi inseguono e dei pasticcini vi bloccano il passaggio. Scivoliate giù da grossi pezzi di cioccolata e nuotate con le gelatine in una pozzanghera di latte! Questo mondo di delizie è pieno di trucchi spaventosi!

④ La biblioteca

Libri enormi e matite torreggianti — è questa la stanza di un gigante? Forse, allora è meglio che teniate gli occhi aperti! Saltate attraverso gli scaffali e saltate sulle tarme. Vi tuffate in una tazza di tè e galleggiare con le zollette di zucchero!

③ Gottefabriken

Väldiga kanelmunkar jagar efter dig och fluffiga muffin blockerar din flyktväg. Glid nerför på chokladbitar och simma bland marmeladbitar i mjölk! Denna gottevärld vimlar av alla slags trolldomar!

④ Biblioteket

Väldiga böcker och jättepennor — bor en jätte i detta rum? Kanhända, bäst du aktar dig! Hoppa över hyllor och studsa över bokormar. Dyk i en kopp te och flyt på sockerbitar!

③ De verlaten fabriek

Enorme kaneel-donuts jagen achter je aan en pluizige koeken blokkeren jou de weg. Glij langs stukken chocola en zwem met glibberige bonen in een melkplas! Deze wereld van verrukkelijke schatten zit vol angstaanjagende trucjes!

④ De bibliotheek

Enorme boeken en boven je uit stekende pennen. Is dit een gigantische kamer? Misschien, dus ik zou maar uitkijken als ik jou was! Spring over boekenplanken en op boekenwormen. Duik in een kop thee en drijf met de suikerklontjes!

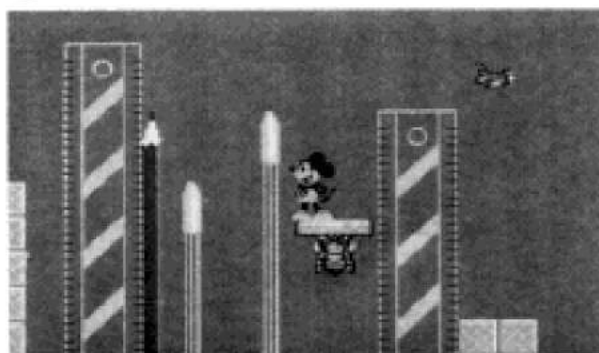
③ Autiomaan Tehdas

Suunnattoman suuret kanelidonitsit ajavat sinua takaa ja pehmeät leivokset tukkivat tiesi. Liu'u suklaamöhkälettä alas ja ui hedelmärakeiden kanssa maitolammikossa! Tämä ihastuttavien herkkujen maa on täynnä pelottavia tempuja.

④ Kirjasto

Suuria kirjoja ja jättimäisiä kyniä — onko tämä jättiläisen huone? Ehkä, joten on paras olla varuillaan! Hyppää kirjahyllyjen yli ja pompi kirjatoukilla. Sukella teekuppiin ja kellu sokeripalojen kanssa!

④



⑤ The Clock Tower

Ready for a winding trek in the ticking tower? Swing from giant pendulums and spring on rotating gears. Watch your head when standing on revolving screws. Get out before the grandfather clock lays his hands on you!

⑤ Die Turmuhr

Sind Sie bereit die Wendeltreppe des Turms mit der tickenden Uhr hinaufzusteigen? Schwingen Sie an einem riesigen Pendel, und springen Sie auf rotierende Zahnräder. Achten Sie auf Ihren Kopf, wenn Sie auf drehenden Schrauben stehen. Machen Sie sich jedoch schnellstens aus dem Staub, bevor die Uhr nach Ihnen greift!

⑤ La tour de l'horloge

Etes-vous prêt pour une expédition à couper le souffle dans la tour à tic-tac? Balancez-vous d'un pendule géant à l'autre et sautez sur les mécanismes rotatifs. Prenez garde à votre tête lorsque vous êtes sur des vis pivotantes. Partez avant que l'ère horloge à pendule vous attrape!

⑤ El reloj de la torre

¿Está listo para realizar una expedición a través de la torre del tic-tac? Colúmpiese en los gigantes péndulos y salte sobre los engranajes rotatorios. Tenga cuidado con su cabeza cuando se suba a los tornillos giratorios. ¡Salga antes de que el reloj del abuelo le atrape entre sus manecillas!

⑥ The Castle

Now you're in the castle where armored knights attack and scary ghosts fly toward you. You're one step away from Mizrabel — and Minnie. Don't give up!

⑥ Das Schloß

Jetzt sind Sie im Schloß, wo bewaffnete Ritter angreifen und furchterregende Geister auf Sie zufliegen. Sie sind nur noch einen Schritt von Mizrabel entfernt — und von Minni. Geben Sie jetzt nicht auf!

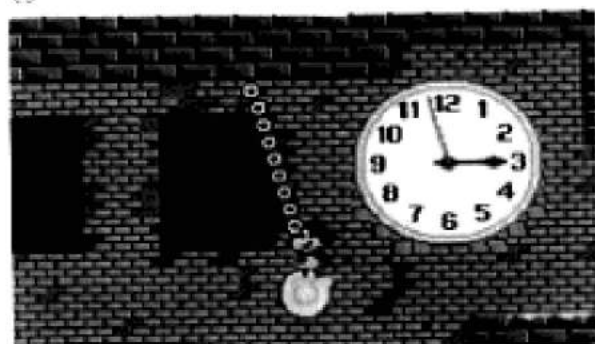
⑥ Le château

Maintenant, vous vous trouvez dans le château où des chevaliers en armures vous attaquent et des fantômes effrayants volent vers vous. Vous êtes si proche de Mizrabel et Minnie. N'abandonnez pas!

⑥ El castillo

Ahora se encuentra en el castillo donde atacarán caballeros armados, y fantasmas pavorosos volarán hacia usted. Se encuentra a un paso de Mizrabel — y Minnie. ¡No se rinda!

⑤



⑤ La torre dell'orologio

Pronti per un'avventurosa escursione nella torre dell'orologio? Penzolate dai pendoli giganti e saltate sugli ingranaggi rotanti. Badate alla testa quando state in piedi sulle viti girevoli. Uscite prima che la pendola a colonna posi le sue lancette su di voi!

⑥ Il castello

Ora siete nel castello in cui cavalieri in armatura attaccano e fantasmi spaventosi volano verso di voi. Siete ad un passo da Mizrabel—e da Minnie. Non arrendetevi!

⑤ Klocktornet

Redo för en vandring genom det tickande tornet? Sväng dig i jättependlar och hoppa på roterande kugghjul. Akta ditt huvud när du står på roterande skruvar. Skynda dig ut härifrån innan farfarsklockan tar dig till fånge!

⑥ Slottet

Du behinner dig i slottet där harnesklädda riddare anfaller och skrämmande spöken flyger mot dig. Mizrabel finns bara ett steg längre bort — och Mimmi. Ge inte upp!

⑤ De klokketoren

Klaar voor een opwindende tocht door de tikkende toren? Zwaai vanaf enorme pendules en spring op draaiende tandwielen. Af en toe moet je goed op je hoofd passen. Zorg dat je eruit bent voordat opa-klok je te pakken krijgt!

⑥ Het kasteel

Nu ben je dan eindelijk in het kasteel waar massieve gewichten aanvallen en enge spoken je tegemoet vliegen. Je bent nog maar één stap verwijderd van Mizrabel en Minnie. Geef het alsjeblieft niet op!

⑤ Kellotorni

Valmis kiemurtelevaan matkaan tikittävässä tornissa? Heilu jättiläismäisistä heilureista ja juokse pyörivillä hammaspyörillä. Varo päätäsi, kun seisot pyörivillä ruuveilla. Pakene ennen kun isoisäkello saa sinut käsiinsä!

⑥ Linna

Nyt olet linnassa, missä haarniskoidut ritarit hyökkäävät ja pelottavat haamut lentävät sinua kohti. Olet askeleen päässä Mizrabelista — ja Minnistä. Älä anna periksi!

⑥



Scoring

At the end of every level, the remaining time will be added to the score as a bonus.

Mickey's Hints

- Bounce as much as you can to wipe out enemies.
- Be grabby. Pick up anything you can throw at enemies.
- Reach high places and cross wide pits by bouncing off enemies' heads.
- When running down slopes, press the D-Button in the reverse direction to control sliding.
- Remember — you can swim in some areas and you can't swim in others.

Punkttestand

Am Ende jeder Spielstufe wird die noch verbleibende Zeit als Bonus zu Ihrem Punkttestand addiert.

Nützliche Tips für Mickey

- Springen Sie so oft Sie können auf Feinde, um diese zu erledigen.
- Greifen Sie sich so viele Gegenstände wie möglich, um diese auf Feinde zu schleudern.
- Springen Sie auf die Köpfe der Feinde und schnellen Sie von dort aus in die Luft, um hochgelegene Plätze zu erreichen und breite Gruben zu überspringen.
- Drücken Sie die Richtungstaste beim Herunterlaufen an einem Hang in die Gegenrichtung, um der Rutschgefahr entgegenzuwirken.
- Denken Sie daran, daß Sie in einigen Bereichen schwimmen können, in anderen jedoch nicht.

Enregistrement des points

A la fin de chaque niveau, le temps restant est ajouté au score sous forme de bonus.

Les conseils de Mickey

- Rebondissez le plus possible pour décontenancer vos ennemis.
- Attrapez tout ce que vous pouvez lancer sur les ennemis.
- Atteignez des endroits surélevés et passez de larges fosses en bondissant sur les têtes des ennemis.
- Lorsque vous descendez des pentes, appuyez sur la touche D dans la direction inverse pour contrôler la glissade.
- Souvenez-vous: vous pouvez nager dans certaines zones mais pas dans d'autres.

Puntuación

Al final de cada nivel, el tiempo restante se añadirá a su puntuación como gratificación.

Consejos de Mickey

- Rebote cuantas veces pueda para deshacerse de sus enemigos.
- Apodérese de todo lo que pueda. Agarre todo lo que pueda lanzar a sus enemigos.
- Alcance lugares elevados y atravesese fosos anchos rebotando sobre las cabezas de los enemigos.
- Cuando baje corriendo por pendientes, presione el botón D en sentido contrario para controlar su bajada.
- Recuerde: usted podrá atravesar a nado ciertas áreas y le resultará imposible en otras.

Punteggio

Alla fine di ogni livello, il tempo rimanente viene aggiunto al punteggio come premio.

Suggerimenti per Mickey

- Saltate quanto più potete per eliminare i nemici.
- Arraffate tutto quello che è a portata di mano. Prendete tutto ciò che potete lanciare contro i nemici.
- Potete raggiungere dei luoghi alti e attraversare delle grandi buche facendo saltar via le teste dei nemici.
- Quando correte giù per delle discese, premete il tasto D nella direzione inversa per controllare la scivolata.
- Ricordate: potete nuotare in alcune zone mentre non potete in altre.

Poängräkning

Den tid, som finns kvar vid slutet av varje spelnivå, adderas till dina poäng som extra poäng.

Bra råd som hjälper Musse Pigg att vinna

- Studsa så mycket du kan för att göra dig kvitt dina fiender.
- Plocka upp allting. Bra att ha som kastvapen mot fiender.
- Hoppa uppåt på höga platser och hoppa över breda avgrunder genom att studsas på fiendens huvuden.
- Vicka styrtangenten D åt motsatt håll av det håll Musse glider åt för att styra farten vid glidning.
- Kom ihåg — du kan simma, men inte överallt!

Scoren

Aan het eind van elk level, zal de overblijvende tijd als bonus aan je score toegevoegd worden.

Tips van Mickey

- Stuiter en spring zoveel als je kunt om vijanden uit te schakelen.
- Wees vooral grijpgraag! Raap alles op wat je naar vijanden kunt gooien.
- Bereik hoge plaatsen en ga brede kuilen over door van de hoofden van vijanden af te stuiteren.
- Als je hellingen afrent, druk je de R-toets de andere kant op om het glijden onder controle te houden.
- Niet vergeten — je kan in sommige gebieden zwemmen maar op bepaalde plaatsen niet.

Pisteytys

Jokaisen tason jälkeen jäljelle jäänyt aika lisätään bonuksena pisteisiisi.

Mikin Vihjeet

- Pompi niin paljon, kun vain voit pyyhkiäksesi vihollisia pois päiviltä.
- Ole ahne. Poimi mitä tahansa, millä voit heittää vihollisia.
- Kurkota korkeita paikkoja kohti ja ylitä leveitä kuoppia pomppaamalla vihollisen päältä.
- Kun juokset mäkiä alas, paina D-Nappulaa päinvastaiseen suuntaan ohjataksesi liukumista.
- Muista — voit uida joillain alueilla, mutta toisilla et.

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, benzene, 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 getauchten 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 wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospiele 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 abimer.
 - 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 los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos 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 bagnarla!
- ② Non piegarla!
- ③ Evitare i colpi violenti!
- ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
- ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
- ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
- ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla 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 possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo 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, så torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålsvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING! Gäller projektiionsmottagare 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 bilden visas på detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega 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 het direkte zonlicht!
- ⑤ Beschadig of verbuig 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 vochtige 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.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega System-järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

- ① Älä kostuta veteen!
- ② Älä taivuta!
- ③ Älä iske kasettia kovalla voimalla!
- ④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
- ⑤ Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
- ⑥ Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen.
- ⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensinille, ym..

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
- Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta siitä, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuvat saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.



SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA

Printed in Japan