SEGA GAME GEAR

LAND OF ILLUSION

STARRING

MICKEY MOUSE

Starting Up

1. Set up your Sega Game Gear System as described in its instruction manual.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert this cartridge into the Game Gear unit.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen will appear.
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 the power switch is turned OFF before inserting or removing the Sega cartridge.

Note: *Land of Illusion Starring Mickey Mouse* is for one player only.

① Insert Sega Cartridge

Vorbereitung

1. Schießen Sie Ihr Sega Game Gear-Steuerpult wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf ''OFF'' steht und schieben Sie die Spielkassette ein.
3. Stellen Sie den Netzschalter auf ''ON''. Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Wenn der Titelbildschirm nicht erscheint, stellen Sie den Netzschalter noch einmal auf ''OFF''. Überprüfen Sie, ob das Steuerpult richtig angeschlossen und die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie den Netzschalter dann wieder auf ''ON''.

Wichtig: Stellen Sie den Netzschalter vor jedem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette auf ''OFF''.

Hinweis: Dieses Spiel kann von einer oder auch zwei Personen gespielt werden.

① Sega-Spielkassette einschieben

Mise en route

1. Installez votre Sega Game Gear System de la manière décrite dans ce mode d'enploi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez cette cartouche dans la console Game Gear.
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 Sega.

Remarque: Vous pouvez jouer seul ou avec un partenaire.

① Mettez ici cartouche Sega en place

Puesta en funcionamiento

1. Prepare sus sistema Sega Game Gear como se indica en el manual de instrucciones.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada y luego introduzca este cartucho en la unidad Game Gear.
3. Conecte la alimentación y, una vez transcurridos varios segundos, aparece la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté bien preparado y de que el cartucho esté bien introducido. Luego, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Antes de introducir o extraer el cartucho Sega, cerciórese de que la alimentación esté desconectada.

Nota: Este juego ha sido diseñado para uno o dos jugadores.

① Ranura de introducción del cartucho Sega

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Game Gear come descritto in questo manuale di istruzioni.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite questa cartuccia nell'unit Game Gear.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo apparir lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivatre 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: Il gioco è per uno due giocatori.
① Inserite la cartuccia Sega

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas spelmondul.
2. Kontrollera att strömbrytaren har slagits ifrån. Sätt sedan i spelkassetten i spelmodulen.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen i på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå igen till strömbrytaren.

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

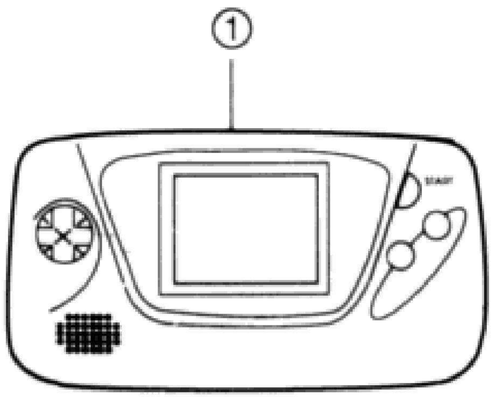
OBS! Spelet kan spelas av en eller två speldeltagare.
① Skjut in spelkassetten

Starten

1. Maak je Sega Game Gear System klaar zoals beschreven staat in de handleiding.
2. Zorg ervoor dat de Game Gear UIT staat. Doe dan de cassette in de Game Gear.
3. Zet de Game Gear AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen Titelscherm ziet, moet je de Game Gear weer UIT zetten. Kijk na of alles goed is aangesloten en zet de Game Gear weer AAN.

Belangrijk: Zorg er altijd voor dat de Game Gear UIT staat voor je er een cassette in stopt of uit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers.
① Stop de Sega cassette erin



Aloitus

1. Aseta Sega Game Gear-järjestelmä toimintavalmiiksi, kuten sen käyttöohjeissa neuvotaan.
2. Varmista, että virtakytkin on pois toiminnasta (OFF). Aseta sen jälkeen tämä kasetti Game Gear-laitteeseen.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu tulee esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei tule esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmä on kytketty oikein ja että kasetti on asetettu kunnollisesti sisään. Kytke sen jälkeen virtakytkin uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää tietoa: Pidä aina huolta siita, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat Sega-kasetin sisään tai otat sen pois.

Huom: Tämä peli on yhdelle tai kahdelle pelaajalle.
① Syötä Sega-kasetti

A Storybook Adventure!

The weather was cold and rainy; a perfect day for Mickey Mouse to relax on his easy chair with his favorite book. But the patter of the rain on the roof was such a soothing sound... Mickey soon fell fast asleep holding a copy of *The World's Best Fairy Tales* in his hands.

When he opened his eyes, Mickey found that he was no longer in his living room. He was standing in the middle of a small village that looked like it had come straight out of a fairy tale — a scary one! The trees were bare, with black, twisted branches. The sky was filled with dark clouds that flickered with lightning. Ominous shadows lurked among the cottages.

Ein Abenteuer aus dem Märchenbuch

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

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

Une aventure digne d'un conte de fées!

Ce jour-là, il faisait froid et il pleuvait. C'était un jour idéal pour se caler dans un bon fauteuil et lire un de ses livres préférés. Cependant, Mickey s'endormit au son des gouttes de pluie qui tombaient sur le toit... avec le livre des *plus grands contes de fées* entre les mains.

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

Una aventura de cuento

El tiempo estaba frío y lluvioso: un día perfecto para que Mickey Mouse se relajara en su cómoda silla con su libro favorito. Pero el repiqueteo de la lluvia en el tejado resultaba tan relajante ... que Mickey pronto se quedó dormido sujetando un ejemplar *de los Mejores Cuentos de Hadas del Mundo* en sus manos.

Cuando abrió los ojos, Mickey se encontró con que ya no estaba en su comedor. Estaba de pie en medio de un pueblecito que parecía haber salido de un cuento de hadas
— ¡pero un cuento terrible! Los árboles estaban pelados y tenían las ramas dobladas. El cielo estaba cubierto de oscuros nubarrones que parpadeaban con cada relámpago. Las sombras ominosas se extendían por entre las casitas.



Un'avventura da libro di racconti!

Faceva freddo e c'era un temporale. Per Topolino era il momento ideale per rilassarsi sulla sua comoda poltrona con il suo libro preferito. Ma il ticchettio della pioggia sul tetto era un suono così rilassante...Topolino si addormentò subito, profondamente, con una copia aperta di *"Le più belle fiabe del mondo"* fra le mani.

Quando aprì gli occhi, Topolino scoprì che non era più nel suo soggiorno ma nel bel mezzo di un piccolo villaggio in cui ogni cosa sembrava uscita da una fiaba — una fiaba di paura! Gli alberi e i cespugli erano spogli, con rami neri e curvi. Il cielo era pieno di nuvole nere e minacciose che si illuminavano di fulmini. Oggetti strani e indistinti sembravano celarsi nei pressi dei cottage.

En ävertyrssaga!

Det regnade och var kallt! En perfekt dag för Musse Pigg att sitta i sin favoritfåtölj och koppla av med sin favoritbok. Men regnets smatter mot taket var så sövande ... Musse somnade snart med boken *Världens bästa sagor* i sin hand.

När Musse öppnade sina ögon, upptäckte han att han inte längre satt i sitt vardagsrum. Han stod istället mitt i en by som såg ut att tillhöra sagans värld — en skrämmande by! Träden var kala, med svarta, förvridna grenar. Himlen var täckt av svarta, blixtrande moln. Lurande skuggor gömde sig bakom stugorna.

Een Verhalenboek Avontuur!

Het was koud en regenachtig weer. Een perfecte dag voor Mickey Mouse om uit te rusten in zijn lekkere stoel met zijn favoriete boek. Maar het gekletter van de regen op het dak gaf zo een rustgevend geluid... Mickey viel al snel in een diepe slaap. Met in zijn handen een exemplaar van *'s Werelds Mooiste Sprookjesverhalen*.

Toen Mickey zijn ogen opende, kwam hij tot de ontdekking dat hij niet meer in de woonkamer was. Hij stond in het midden van een klein dorpje, dat er uit zag alsof het direct uit een sprookjesverhaal kwam — een eng sprookjesverhaal! De bomen waren kaal, met zwarte, gebroken takken. De hemel was bedekt met donkere wolken, die flikkerde van het onweer. Onheilspellende schaduwen lagen op de loer rondom de huisjes.

Satukirjaseikkailu!

Oli kolea ja sateinen sää - ja oikein oiva päivä Mikki-hiiren rentoutua mukavassa nojatuolissaan lempikirjansa kera. Sateen rauhallinen ropina katolla oli kuitenkin niin rentouttavaa, että Mikki nukahti hetken kuluttua huomaamattaan, *Maailman kauneimmat sadut* yhä käpälissään.

Avatessaan silmänsä jonkin ajan kuluttua, Mikki totesi yllättyen ettei hän enää ollutkaan olohuoneessaan, vaan seisoi keskellä pientä kylää joka näytti aivan kuin se olisi otettu suoraan sadusta — todella pelottavasta sadusta! Puut olivat kaikki aivan lehdettä, niiden oksat olivat mustat ja mutkikkaat, ja taivas oli täynnä tummia pilviä joiden välistä salamat välähtelivät. Torppien välissä häilyi uhkaavia varjoja.

Suddenly, Mickey heard a scream. Behind one of the cottages a village girl was being attacked by an evil-looking monster! Mickey rushed to the rescue, knocking the monster out with a Bounce Attack. He helped the girl to her feet. "Are you all right?" he asked.

"Yes. Thank you," she gasped. "I don't know what I would have done without you!"

"It sure is creepy around here," Mickey said. "Has something bad happened to this village?"

According to the girl, the village used to be protected by a magic crystal. Not long ago, that crystal had been stolen by the evil Phantom who now ruled the land. With the crystal gone, the village and the surrounding valley had become a gloomy, frightening place, full of dangerous magic. Suddenly the girl's eyes brightened. "Maybe you can help us!" she said hopefully.

Plötzliche hörte Micky einen Schrei. Er drehte sich um und sah ein Mädchen aus dem Dorf, das von einem schrecklich aussehenden Monster weggetragen wurde! Micky rannte zur Hilfe und schlug das Monster zu Boden. Er half dem Mädchen auf die Füße. "Bist Du verletzt?", fragte er.

"Nein. Vielen Dank," keuchte sie. "Ich weiß nicht, was ich ohne Dich getan hätte!"

"Es sieht hier ganz schön unheimlich aus", sagte Micky. "Was ist passiert?"

Das Mädchen erzählte ihm die Geschichte des bösen Phantoms, das den magischen Kristall gestohlen hatte, der das Dorf schützt. Ohne den Kristall waren alle schönen Dinge verschwunden, und das Dorf wurde zu einem finsteren, schaurigen Ort voll böser Magie. Plötzlich leuchteten die Augen des Mädchens auf. "Vielleicht kannst Du uns helfen!" sagte sie voller Hoffnung.

Soudain, Mickey entendit un cri. Derrière une des maisons, il vit un horrible monstre attaquer une jeune fille du village! Mickey se précipita à son secours et assomma le monstre par son attaque à rebonds. Il aida la jeune fille à se relever et lui demanda "Est-ce que ça va?".

"Oui, merci beaucoup" murmura la jeune fille, hors d'haleine. "Je ne sais pas ce que j'aurais fait sans vous!"

"L'endroit est vraiment effrayant" dit Mickey. "Qu'est-il arrivé au village?"

D'après le récit de la jeune fille, le village était protégé par un cristal magique. Peu de temps auparavant, le cristal a été volé par un fantîme diabolique qui a pris le contrîle de la région. Depuis que le cristal a disparu, le village et la vallée se sont transformés en un endroit effrayant et obscur, rempli de magie dangereuse. Brusquement, le visage de la jeune fille s'éclaira. "Vous pouvez peut être nous aider!" supplia-t-elle remplie d'espoir.

De repente, Mickey oyó un chillido. Detrás de una de las casitas, una joven del pueblo era atacada por un monstruo de aspecto diabólico. Mickey se apresuró a rescatarla golpeando al monstruo con un ataque con rebote. Le preguntó a la joven: ¿Te encuentras bien?

"Sí, gracias", musitó ella. "No sé que hubiera hecho sin ti!".

"Está claro que algo raro pasa aquí", dijo Mickey. "¿Ha pasado algo malo en este pueblo?".

Según la joven, el pueblo solía estar protegido por un cristal mágico. No hacía mucho, ese cristal había sido robado por el diabólico fantasma que desde esos momentos gobernaba sobre el pueblo. Sin el cristal, el pueblo y el valle circundante se habían convertido en un lugar sombrío y atemorizado, lleno de una magia peligrosa. De repente, los ojos de la joven empezaron a brillar. "¡Quizá tú puedas ayudarnos!", dijo con gran esperanza.

Improvvisamente Topolino sentì un grido e si accorse che dietro uno dei cottage un mostro dall'aria demoniaca stava assalendo una ragazza del villaggio! Corse a salvarla. Fece fuori il mostro con un attacco con salto e aiutò la ragazza a rimettersi in piedi. "Va tutto bene?" Le chiese.

"Si, grazie - ansimò lei - non so come avrei fatto senza di te!"

"Questo posto è raccapricciante - disse Topolino - che cosa è accaduto a questo villaggio?"

La ragazza gli raccontò che il villaggio aveva goduto della protezione di un cristallo magico. Ma non molto tempo prima il cristallo era stato rubato da un fantasma malvagio che ora governava quelle terre. Senza quel cristallo, il villaggio e la valle che lo circonda si erano trasformati in un luogo lugubre e tetro, pieno di magie pericolose.
Improvvisamente gli occhi della ragazza iniziarono a brillare. "Forse tu puoi aiutarci!" Disse piena di speranza.

Plötsligt hörde Musse ett skrik. Bakom en stuga höll ett skräckinjagande monster att anfalla en flicka! Musse rusade fram för att rädda flickan, slog ned monstret med sitt studsanfall. Han hjälpte flickan på fötter. "Är du oskadad?" frågade han.

"Ja. Tack," flämtade flickan. "Jag vet inte hur jag klarat mig utan dig!"

"Det är verkligen skrämmande här," sade Musse. "Har någonting konstigt hänt denna by?"

Enligt vad flickan berättade, skyddades byn tidigare av en magisk kristall. Men inte så länge sedan stal Fantomen den onde, som numera härskade detta land, den magiska kristallen. Och med kristallen borta, omvandlades byn och den omgivande dalen till en dyster, skrämmande plats, full av farlig trolldom. Plötsligt lyste flickans ögon upp: "Kanske du kan hjälpa oss?" sade hon hoppfullt.

Opeens hoorde Mickey een schreeuw. Achter één van de huisjes werd een dorpsmeisje aangevallen door een eng monster! Mickey versloeg het monster met een Stuiter Aanval en redde het meisje. Hierna hielp hij het meisje overeind. ''Gaat het met je ?'', vroeg hij.

''Ja, dank je'', hijgde ze nog na. ''Ik weet niet wat ik zonder je had moeten doen!''

''Het is wel griezelig hier'', zei Mickey. ''Is er iets ergs gebeurd met het dorp?''

Volgens het meisje werd het dorp vroeger beschermd door een magisch kristal. Nog niet zo lang geleden werd deze gestolen door de boze Geest, die nu het land regeerde. Doordat het kristal verdwenen is, is het dorp en de vallei er omheen omgetoverd tot een sombere, angstaanjagende plaats met veel gevaarlijke magie. Opeens flikkerde de ogen van het meisje. ''Misschien kan jij ons helpen!'', zei ze vol hoop.

Yht'äkkiä Mikki kuuli kirkaisun. Erään torpan takana ilkeän näköinen hirviö oli juuri hyökkäämässä tytön kimppuun! Mikki riensi apuun, nuijaten hirviön tajuttomaksi pomppuhyökkäyksellä. Hän auttoi sitten tytön pystyyn. "Oletko kunnossa?" hän kysyi huolissaan.

"Kiitos, kyllä olen," tyttö vastasi haukkoen henkeä.
"Mutta en tiedä miten minun olisi käynyt ellet olisi ehtinyt apuun!"

"Täällä on todella kolkkoa," Mikki sanoi. "Mitä täällä on oikein tapahtunut?"

Tytön kertoman mukaan kylää ennen suojeli taikakristalli,jonka vähän aikaa sitten oli ryöstänyt paha Aave joka nyt hallitsi koko valtakuntaa. Sen jälkeen kun kristalli oli menetetty, kylä ja sitä ympäröivä laakso vähitellen synkistyi,muuttuen ennen pitkää pelottavaksi paikaksi joka oli täynnä vaarallisia taikavoimia. Lopetettuaan kertomuksen, tytön kasvot äkkiä kirkastuivat. "Ehkä sinä pystyt auttamaan meitä!" hän huudahti toiveikkaasti.

A Phantom? Evil magic? It sounded scary, but... Mickey stood up straight and threw his shoulders back. "I'll do my best!"

You and Mickey Mouse will travel through fantastic and danger-ous places as you search for the Phantom's Castle. You might also find friends to give you advice, and magic items that will help you through the roughest parts of your quest.

Good luck, Mickey! You are the village's last hope!

Ein Phantom? Böse Magie? Es klang schaurig, aber... Micky richtete sich auf und warf die Schultern zurück. "Ich werde mein Bestes tun!"

Sie und Micky Maus werden durch phantastische und gefährliche Orte reisen, während Sie nach der Burg des Phantoms suchen. Sie werden auch Freunde finden, die Ihnen Ratschläge geben, sowie magische Artikel, die ihnen helfen können.

Viel Glück, Micky! Du bist die letzte Hoffnung des Dorfes!

Un fantime? De la magie diabolique? Comme c'est effrayant, cependant... Mickey se releva, sortit les épaules et dit: "Je ferai de mon mieux!"

Vous allez accompagner Mickey dans des lieux fantastiques et dangereux à la recherche du château du fantime. Vous allez rencontrer des amis qui vous donneront des conseils et vous trouverez également des accessoires magiques qui pourront vous aider dans les moments difficiles.

Bonne chance, Mickey! Tu es le dernier espoir du village!

¿Un fantasma? ¿magia negra? parecía aterrador. pero... Mickey se puso en pie y se encogió de hombros. "¡Harz lo que puedas!".

Usted y Mickey Mouse viajarán a través de lugares fantásticos y peligrosos al tiempo que van en busca del castillo del Fantasma. Puede que tambien se encuentren amigos que les den consejos, así como objetos mágicos que les ayuden en las etapas más duras del viaje.

¡Buena suerte, Mickey! ¡Eres la última esperanza del pueblo!

Un fantasma? Magia nera? Sembra davvero un brutto affare... Ma Topolino rimase impassibile e gonfiò il petto dicendo: "Ce la metterò tutta!"

Voi, insieme a Topolino, viaggiate attraverso luoghi fantastici e pericolosi alla ricerca del castello del fantasma. Potete anche incontrare degli amici che vi danno consigli e trovare oggetti magici che vi aiutano nella parte più difficile della vostra avventura.

Buona fortuna! Insieme a Topolino siete l'ultima speranza del villaggio!

Fantomen? Ond trolldom? Det låt skrämmande, men... Musse rätade sig och sträckte sina axlar. "Jag skall göra mitt bästa!"

Du och Musse Pigg kommer att resa genom fantastiska och farliga platser under ert sökande efter Fantomens slott. Kanhända träffar du vänner, som ger råd, och lyckoting som hjälper er att klara av de allra svåraste trångmål under sökandet efter kristallen.

Lycka till, Musse! Du är byns sista hopp!

Een Geest? Enge magie? Het klonk allemaal angstaanjagend, maar Mickey rechtte zijn schouders. "Ik zal mijn best doen."

Jij en Mickey Mouse zullen samen door fantastische en gevaarlijke plaatsen reizen, op zoek naar het kasteel van de Geest. Misschien kunnen jullie vrienden vinden, die jullie advies en magische voorwerpen geven. Die helpen je dan weer door de moeilijkste gedeeltes van jouw zoektocht.

Veel succes, Mickey! Jij bent de laatste hoop voor het dorpje!

Aave? Pahoja taikavoimia? Se kuulosti pelottavalta,mutta... Mikki ryhdisti selkänsä ja pullisti rintaansa. "Teen ainakin parhaani!" hän lupasi.

Lähdet nyt Mikki-hiiren kanssa matkalle halki ihmeellisten ja vaarallisten paikkojen, kohti Aaveen linnaa. Saatatte myös matkalla löytää neuvoja tarjoavia ystäviä,sekä taikakaiuja joiden avulla selviydytte seikkailunne vaikeimmista paikoista.

Onnea matkaan, Mikki! Olet kylän viimeinen toivo!

Take Control!

① **Directional Button**
- Press left or right to make Mickey go in those directions.
- **Press UP to:**
  Enter doorways.
  Climb upward.
  Grab onto vines or ladders.
- **Press DOWN to:**
  Duck.
  Climb down vines or ladders.

② **Start Button**
- Press to bring up the Status screen during the Map screen.
- Press to pause the game; press again to resume play.

Spielsteuerung

① **Richtungstaste**
- Drücken Sie die Richtungstaste nach rechts oder links, damit Micky in diese Richtungen geht.
- **Drücken Sie die Richtungstaste nach oben, um:**
  In Türen einzutreten.
  Nach oben zu klettern.
  Reben oder Leitern zu ergreifen.
- **Drücken Sie die Taste nach unten, um:**
  Sich zu ducken.
  Reben oder Leitern herabzuklettern.

② **Starttaste**
- Drücken um die Statusanzeigen im auf dem Landkartenbildschirm aufzurufen.
- Drücken, um im Spiel eine Pause einzulegen; erneut drücken, um weiterzuspielen.

Aux commandes!

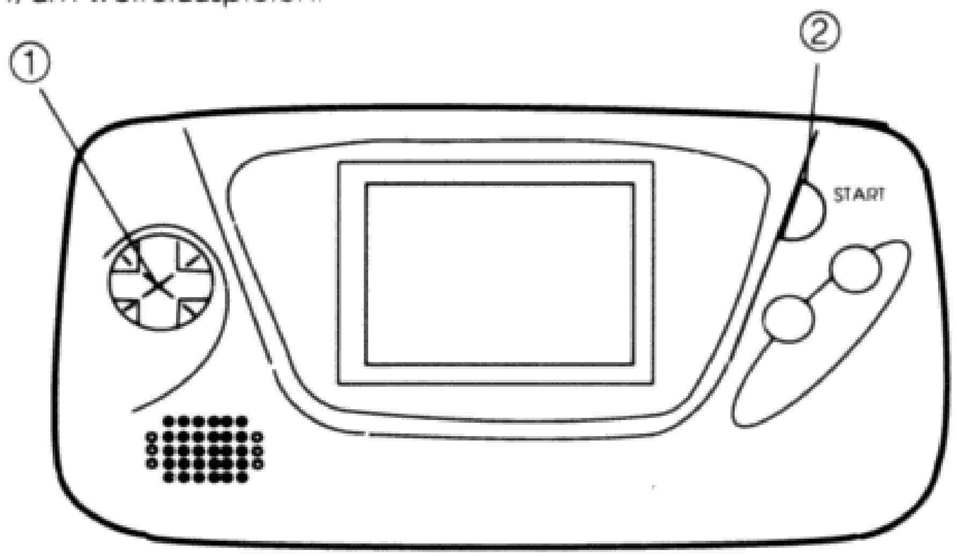
① **Touche directionnelle**
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour que Mickey avance dans ces directions.
- **Appuyez vers le haut pour:**
  passer des portes. grimper.
  vous accrocher à des tiges ou des échelles.
- **Appuyez vers le bas pour:**
  vous baisser.
  descendre le long des tiges et des échelles.

② **Touche Start**
- Appuyez pour faire apparaître l'écran de statut sur l'écran de la carte.
- Appuyez pour faire une pause; appuyez de nouveau pour reprendre la partie.

Toma de control

① **Botón direccional**
- Presiónelo a izquierda o derecha para hacer que Mickey se mueva en esas direcciones.
- **Presione UP (arriba) para:**
  Entrar por puertas.
  Escalar hacia arriba.
  Trepar por enredaderas o escaleras
- **Presione DOWN (abajo) para:**
  Agacharse.
  Trepar por enredaderas o escaleras.

② **Botón de inicio**
- Presiónelo para invocar la pantalla de estado durante la pantalla del Mapa.
- Presiónelo para hacer una pausa en el juego; vuelva a presionarlo para retomar el juego.



Prendete il comando!

① **Pulsante D (di direzione)**

- Premete a sinistra o destra per fare andare Topolino nelle rispettive direzioni.
- **Premete SU per:**
  Varcare una soglia.
  Scalare.
  Arrampicarvi su piante rampicanti o scale.
- **Premete GIÙ per:**
  Chinarvi.
  Scendere da piante rampicanti o scale.

② **Pulsante di avvio**

- Premete per richiamare lo schermo di situazione del gioco sullo schermo di mappa.
- Premete per fare una pausa durante il gioco; premete ancora per riprendere il gioco.

Ta ledningen!

① **Styrkulan**

- Vicka styrkulan åt vänster eller höger (i pilarnas riktningar) för att få Musse att flytta sig åt vänster eller höger.
- **Vicka styrkulan uppåt för att:**
  stiga in genom en dörröppning,
  klättra uppåt,
  grabba tag i sjöväxter eller stegar.
- **Vicka styrkulan nedåt för att:**
  få Musse att ducka undan,
  klättra nedåt längs sjöväxter och stegar.

② **Startknappen START**

- Tryck på denna knapp för att ta fram tavlan med poängställningen när kartan över ett visst område visas på bildskärmen.
- Tryck på denna knapp för att ta en paus under spelets gång. Tryck igen på knappen för att fortsätta med spelet.

De Besturing!

① **Richting Toets**

- Druk de R-toets naar links of naar rechts om Mickey in deze richtingen te bewegen.
- **Druk op OMHOOG om:**
  Deuropeningen binnen te gaan.
  Omhoog te klimmen.
  Om wijnstokken en ladders vast te pakken.
- **Druk op OMLAAG om:**
  Te duiken.
  Om wijnstokken en ladders af te gaan.

② **Start Toets**

- Druk hierop om je Status scherm tijdens het kaart scherm te bekijken.
- Druk hierop om te pauzeren; druk nog een keer om verder te gaan met het spel.

Ota ohjaimet käsiisi!

① **Suuntanäppäin**

- Paina vasemmalle tai oikealle liikuttaaksesi Mikkiä ko suuntiin.
- **Paina YLÖS:**
  Mennäksesi sisään ovista.
  Kiivetäksesi ylös.
  Tarttuaksesi kiinni köynnöksiin tai tikapuihin.
- **Paina ALAS:**
  Kumartuaksesi.
  Laskeutuaksesi alas köynnöksiä tai tikapuita.

② **Aloitusnäppäin**

- Paina Karttaruudussa (Map) kutsuaksesi esiin Tilanneruudun (Status).
- Paina siirtyäksesi tauolle. Paina jälleen jatkaaksesi peliä.

③ **Button 1**
- Press to make Mickey pick up and throw objects.
- Press to speed up dialogue screens.

④ **Button 2**
- Press to make Mickey jump. Press while in the air to make Mickey deliver a Bounce Attack.
- Press to swim. Press repeatedly to swim upward.
- Press to speed up dialogue screens.

Note: Press Buttons 1 and 2 simultaneously to skip the dialogue screens entirely.

③ **Taste 1**
- Drücken, um Micky Gegenstände aufheben und werfen zu lassen.
- Drücken, um die Dialogbilder zu beschleunigen.

④ **Taste 2**
- Drücken, um Micky springen zu lassen. Drücken, während er in der Luft ist, um ihn einen Hüpfangriff ausführen zu lassen.
- Drücken, um zu schwimmen. Wiederholt drücken, um nach oben zu schwimmen.
- Drücken, um die Dialogbilder zu beschleunigen.

Hinweis: Taste 1 und 2 gleichzeitig drücken, um die Dialogbilder ganz zu überspringen.

③ **Touche 1**
- Appuyez pour que Mickey attrape et lance des objets.
- Appuyez pour accélérer le défilement des écrans de dialogue.

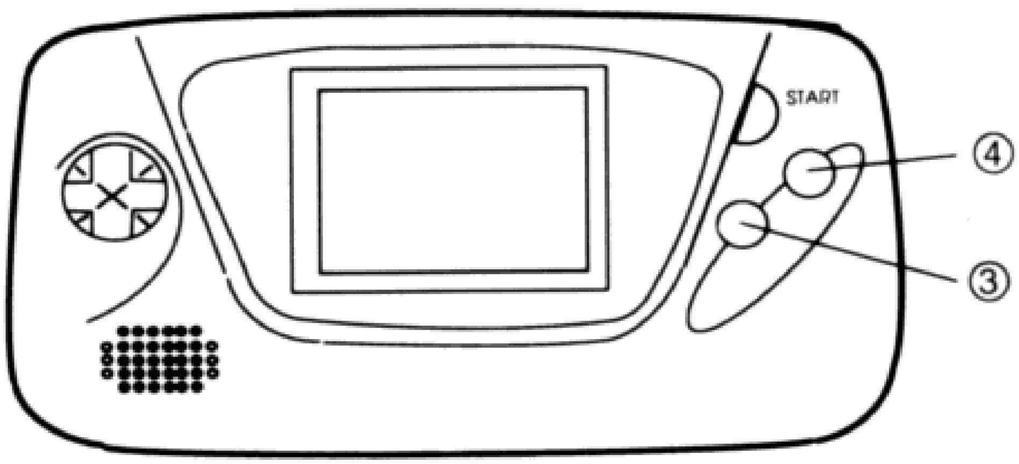
④ **Touche 2**
- Appuyez pour que Mickey saute. Appuyez pendant qu'il est en l'air pour déclencher une attaque à rebonds.
- Appuyez pour nager. Appuyez de façon répétée pour nager vers la surface.
- Appuyez pour accélérer le défilement des écrans de dialogue.

Remarque: Appuyez en même temps sur les touches 1 et 2 pour sauter entièrement les écrans de dialogue.

③ **Botón 1**
- Presiónelo para que Mickey agarre y lance objetos.
- Presiónelo para acelerar las pantallas de diálogo.

④ **Botón 2**
- Presiónelo para hacer que salte Mickey. Hágalo mientras est en el aire para que realice un ataque con rebote.
- Presiónelo para nadar. Presiónelo repetidamente para nadar hacia arriba.
- Presiónelo para acelerar las pantallas de diálogo.

Nota: Presione los botones 1 y 2 simultáneamente para eludir completamente las pantallas de diálogo.



③ **Pulsante 1**
- Premete per far raccogliere a Topolino gli oggetti e lanciarli.
- Premete per scorrere velocemente gli schermi dei messaggi.

④ **Pulsante 2**
- Premete per far saltare Topolino. Premete quando è a mezz'aria per un attacco con salto.
- Premete per nuotare. Premete ripetutamente per nuotare in risalita.
- Premete per scorrere velocemente gli schermi dei messaggi.

Nota: Premete i pulsanti 1 e 2 simultaneamente per saltare completamente gli schermi dei messaggi.

③ **Knapp 1**
- Tryck på denna knapp för att få Musse att plocka upp någonting och kasta det han plockat upp.
- Tryck på denna knapp för att snabbare gå igenom dialogerna som visas på bildskärmen.

④ **Knapp 2**
- Tryck på denna knapp för att få Musse att hoppa. Tryck på denna knapp, när Musse är i luften, för att få Musse att göra ett studsanfall.
- Tryck på denna knapp för att få Musse att simma. Tryck gång efter annan på knappen för att få Musse att simma mot vattenytan.
- Tryck på denna knapp för att snabbare gå igenom dialogerna som visas på bildskärmen.

OBS! Tryck samtidigt in knapparna 1 och 2 för att hoppa över scenerna med dialoger.

③ **Toets 1**
- Druk hierop om Mickey voorwerpen te laten oprapen en ze te gooien.
- Druk hierop om teksten op het scherm versneld voorbij te laten gaan.

④ **Toets 2**
- Druk hierop om Mickey te laten springen. Houdt hem ingedrukt als je wilt dat Mickey een Stuiter Aanval doet.
- Druk hierop om te zwemmen. Druk de Toets een paar keer achter elkaar in om naar boven te zwemmen.
- Druk hierop om teksten op het scherm versneld voorbij te laten gaan.

Let op: Druk Toets 1 en Toets 2 tegelijkertijd in om de verhaal schermen helemaal over te slaan.

③ **Näppäin 1**
- Paina pannaksesi Mikin poimimaan ja heittämään esineitä.
- Paina nopeuttaaksesi keskusteluruutuja.

④ **Näppäin 2**
- Paina pannaksesi Mikin hyppäämään. Paina jälleen Mikin ollessa ilmassa, suorittaaksesi pomppuhyökkäyksen.
- Paina uidaksesi. Paina toistuvasti uidaksesi ylöspäin.
- Paina nopeuttaaksesi keskusteluruutuja.

Huom: Paina näppäimiä 1 ja 2 yhtä aikaa ohittaaksesi keskusteluruudut täysin.

Getting Started

Following the Sega logo you'll see the introduction of the game story followed by the *Land of Illusion Starring Mickey Mouse* title screen. If you want to skip past the story and go directly to the title screen, press the Start Button. At the title screen press the Start Button to begin play.

First you'll see a Map screen that shows where Mickey is in the game. At the beginning of the game he'll be standing in the village. Press Button 1 or 2 to get some additional information from the girl, then press Button 1 or 2 to make the messages proceed quickly and return to the Map screen.

Spielbeginn

Lesen Sie die Spielgeschichtenbildschirme, um zu sehen, wie Micky in diese Lage geraten ist. Wenn Sie die Spielgeschichte überspringen und direkt zum Titelbild gehen wollen, drücken Sie die Starttaste. Beim Titelbild drücken Sie die Starttaste, um mit dem Spiel zu beginnen.

Zuerst erscheint eine Landkarte, die zeigt, wo sich Micky im Spiel befindet. Beim Spielanfang steht er im Dorf. Drücken Sie Taste 1 oder 2, um weitere Informationen von dem Mädchen zu erhalten, und dann Taste 1 oder 2, um schnell durch die Meldungen weiterzuschalten und zum Landkartenbild zurückzukehren.

Préparatifs

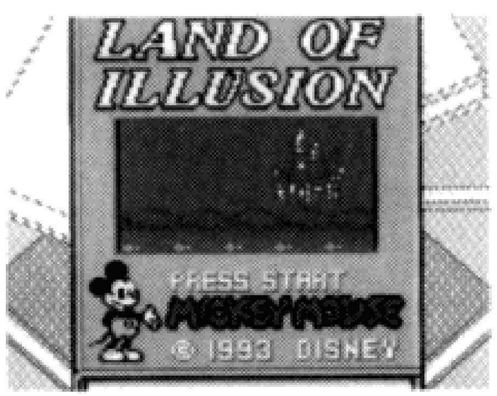
Après le logo Sega, les écrans de l'histoire apparaissent, suivis de l'écran de titre *Land of Illusion Starring Mickey Mouse*. Si vous voulez sauter les écrans de l'histoire et aller directement à l'écran de titre, appuyez sur la touche Start. Sur l'écran de titre, appuyez sur la touche Start pour commencer à jouer.

Tout d'abord, une carte indiquant l'endroit où se trouve Mickey apparaît. Au début de la partie, il se trouve dans le village. Appuyez sur la touche 1 ou 2 pour obtenir plus de détails de la jeune fille du village, puis appuyez de nouveau sur la touche 1 ou 2 pour accélérer le défilement des messages et retourner à l'écran de titre.

Preparativos

Después del logotipo de Sega, usted verá la introducción de la historia del juego seguida de la pantalla del título, *Land of Illusion Starring Mickey Mouse* (El País de la Ilusión con Mickey Mouse). Si desea saltarse la historia y pasar directamente a la pantalla del título, presione el botón Start. En la pantalla del título presione el botón Start para empezar el juego.

Primero verá una pantalla del Mapa que le muestra dónde se encuentra Mickey en el juego. Al principio del juego se encontrará en el pueblo. Presione los botones 1 o 2 para obtener información adicional de la joven, luego presione los botones 1 o 2 para que los mensajes se aceleren y volver a la pantalla del Mapa.





Inizio del gioco

Dopo il marchio SEGA vedete l'introduzione della storia del gioco seguita dallo schermo del titolo *"Land of Illusion Starring Mickey Mouse"*. Per saltare la trama e andare direttamente allo schermo del titolo premete il pulsante di avvio. Per iniziare il gioco premete il pulsante di avvio allo schermo del titolo.

Inizialmente vedete uno schermo di mappa che vi mostra il punto in cui si trova Topolino nel gioco. All'inizio del gioco si trova nel villaggio. Premete il pulsante 1 o quello 2 per ottenere informazioni ulteriori dalla ragazza, quindi premete il pulsante 1 o quello 2 per scorrere rapidamente i messaggi e tornare allo schermo di mappa.

Spelstart

Efter att Segas varumärke visats på bildskärmen, visas scenerna som berättar bakgrunden till detta videospel. Därefter visas titelscenen till videospelet *Land of Illusion Starring Mickey Mouse*. Tryck på START för att hoppa över bakgrundsberättelsen och gå direkt till scenen med videospelets namn. Tryck på START, när titelscenen visas på bildskärmen, för att börja spela spelet.

Först ser du en karta över området, där Musse befinner sig under spelets gång. Vid spelbörjan är han i byn. Tryck på knapp 1 eller 2 för att få flickan berätta lite mer. Tryck därefter igen på knapp 1 eller 2 för att gå igenom texten snabbare och återgå till scenen med kartan.

Het Spel Starten

Na het Sega logo zie je de introductie van het verhaal, gevolgd door het *Land der Illusie met Mickey Mouse* op het Titelscherm. Als je meteen naar het Titelscherm wilt, moet je op de Start Toets drukken. Als je het Titelscherm hebt, moet je nog een keer op de Start Toets drukken om met het spel te beginnen.

Eerst zal je een kaart scherm zien, waarop te zien is waar Mickey zich in het spel bevindt. In het begin van het spel bevindt Mickey zich in het dorpje. Druk op Toets 1 of op Toets 2 om enige aanvullende informatie van het meisje te krijgen. Druk dan op Toets 1 of 2 om de boodschappen snel voorbij te laten gaan en terug te keren naar het kaart scherm.

Pelin aloitus

Sega-logon jälkeen näet pelin juonen selityksen, ja sen jälkeen otsikkoruudun *Land of Illusion Starring MickeyMouse*. Paina Aloitusnäppäintä halutessasi ohittaa selityksen ja siirtyä suoraan otsikkoruutuun. Aloita peli painamalla Aloitusnäppäintä otsikkoruudussa.

Näet ensin Karttaruudun joka osoittaa missä kohtaa peliä Mikki sillä hetkellä on. Pelin alussa hän seisoo kylän kohdalla. Paina Näppäintä 1 tai 2 saadaksesi lisätietoja tytöltä, ja paina Näppäintä 1 tai 2 nopeuttaaksesi keskustelua ja palataksesi Karttaruutuun.

Use the D-Button to send Mickey down the path toward his first destination, the Forest. At the bottom of the screen you'll see the name of the stage Mickey has reached. Press Button 1 or 2 to begin play.

Explore each stage and search for treasure and magic items. Enemies will block your path — knock them out with a Bounce Attack, or by throwing something at them. At the end of some stages you might find a friend who will give you help and advice.

Verwenden Sie die Richtungstaste, um Micky den Pfad herunter zu seinem ersten Ziel, dem Wald, zu schicken. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie den Namen der Stufe, die Micky erreicht hat. Drücken Sie Taste 1 oder 2, um mit dem Spiel zu beginnen.

Erforschen Sie jede Stufe und suchen Sie Schätze und Zauberartikel. Feinde werden sich Ihnen in den Weg stellen — setzen Sie sie mit einem Hüpfangriff außer Gefecht, oder indem Sie etwas auf sie werfen. Am Ende einiger Spielstufen treffen Sie einen Freund, der Ihnen Hilfe und gute Ratschläge gibt.

Utilisez la touche D pour amener Mickey vers sa première étape, la forêt. En bas de l'écran, vous voyez apparaître le nom de l'étape. Appuyez sur la touche 1 ou 2 pour commencer à jouer.

Explorez chaque étape pour trouver des trésors et des accessoires magiques. Si des ennemis bloquent votre chemin, assommez — les avec l'attaque à rebonds ou en lançant quelque chose. A la fin de certaines étapes, vous rencontrerez un ami qui pourra vous aider et vous conseiller.

Use el botón D para enviar a Mickey camino abajo hacia su primer destino, el Bosque. En la parte inferior de la pantalla verá el nombre de la etapa que vaya alcanzando Mickey. Presione el botón 1 o 2 para empezar el juego.

Explore cada etapa y busque el tesoro y los objetos mágicos. Los enemigos le bloquearán el paso — golpéeles con un ataque con rebote o lanzándoles algo. Al final de algunas etapas puede que se encuentre con un amigo que le proporcione ayuda y consejo.

Usate il pulsante D per far andare Topolino lungo il sentiero che lo porta alla sua prima destinazione, la foresta (FOREST). In basso sullo schermo vedete il nome della fase di gioco raggiunta da Topolino. Premete il pulsante 1 o quello 2 per iniziare a giocare.

Esplorate ogni fase e cercate il tesoro e gli oggetti magici. I nemici vi ostacolano lungo la strada — fateli fuori con un attacco con salto o lanciandogli qualcosa. Al termine di alcune fasi potete incontrare un amico che vi dà aiuto e consigli.

Vicka styrkulan åt lämpligt håll för att skicka Musse iväg längs stigen mot hans första mål skogen - FOREST. På bildskärmens nedre kant ser du namnet på speletappen Musse nått. Tryck på knapp 1 eller 2 för att börja spela.

Utforska noga varje speletapp och sök efter skatter och lyckoting. Fiender kommer att blockera din och Musses väg — låt Musse använda sitt studsanfall eller kasta någonting mot fienden för att slå ned dem. Mot slutet av vissa speletapper kan du träffa en vän som hjälper dig och ger dig goda råd.

Gebruik de R-toets om Mickey langs het pad naar zijn eerste bestemming, het Bos, te laten gaan. Onderaan het scherm zal je de naam van het level dat Mickey heeft bereikt zien. Druk op Toets 1 of op Toets 2 om het spel te beginnen.

Onderzoek elk level en zoek naar schatten en magische voorwerpen. Vijanden zullen proberen om de weg te versperren — versla ze met een Stuiter Aanval, of door iets naar ze toe te gooien. Aan het eind van sommige levels kom je misschien een vriend tegen die je kan helpen en advies kan geven.

Siirrä Mikki eteenpäin polulla kohti ensimmäistä kohdettaan, eli Metsää, painamalla Suuntanäppäintä. Peliruudun alareunassa näet Mikin saavuttaman tason nimen. Aloita peli painamalla Näppäintä 1 tai 2.

Tutki kukin taso tarkasti löytääksesi kätketyt aarteet ja taikakalut. Viholliset tukkivat tiesi — lyö ne tajuttomiksi käyttäen Pomppuhyökkäystä tai heittämällä niitä jollakin. Eräiden tasojen lopussa saatat löytää ystävän joka tarjoaa sinulle apua ja neuvoja.

Mickey's Moves

Picking Up and Throwing Objects
Use the D-Button to move Mickey close to the object you want him to pick up. When Mickey grabs the object, press Button 1 to make him pick it up. Once he has picked up something, Mickey will carry it around if you press the D-Button left or right.

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

To throw an object a long distance, or to a higher level, press Button 2 to make Mickey jump, then press Button 1 to make him throw the object at the peak of his jump.

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

Mickys Bewegungen

Aufheben und Werfen von Gegenständen
Bewegen Sie Micky mit der Richtungstaste nahe an den Gegenstand, den Sie ihn aufheben lassen wollen. Wenn Micky den Gegenstand ergreift, drücken Sie Taste 1, damit er ihn festhält. Wenn Micky etwas ergriffen hat, trägt er den Gegenstand mit sich, wenn Sie die Richtungstaste nach links oder rechts drücken.

Drücken Sie Taste 1, um Micky werfen zu lassen, was immer er bei sich trägt.

Um einen Gegenstand weit oder an eine höhergelegene Stelle zu werfen, drücken Sie Taste 2, damit Micky springt und dann Taste 1, damit er den Gegenstand an der höchsten Stelle im Sprung wirft.

Hinweis: Micky kann immer nur einen Gegenstand zur Zeit tragen.

Les mouvements de Mickey

Pour ramasser et jeter des accessoires
Utilisez la touche D pour approcher Mickey de l'accessoire à ramasser, puis appuyez sur la touche 1 pour qu'il le ramasse. Quand Mickey à ramassé l'accessoire, appuyez sur la touche D vers la gauche ou la droite pour qu'il l'emmène avec lui.

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

Pour lancer un objet loin ou sur un niveau supérieur, appuyez sur la touche 2 pour que Mickey saute, puis appuyez sur la touche 1 pour qu'il lance l'accessoire au sommet de son saut.

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

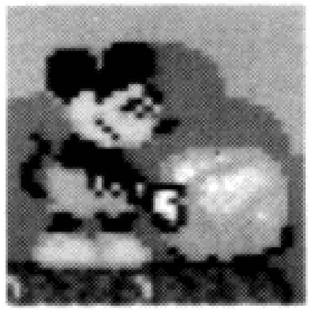
Los movimientos de Mickey

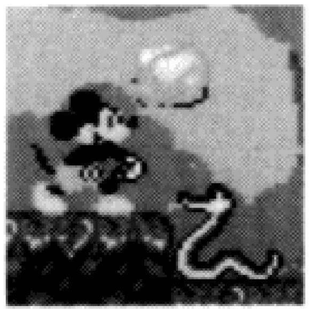
Apresamiento y lanzamiento de objetos
Use el botón D para hacer que Mickey se mueva cerca del objeto que usted desee agarrar. Cuando Mickey aprese el objeto, presione el botón 1 para hacer que lo agarre. Una vez que haya agarrado algo, Mickey lo llevará consigo si presiona el botón D a izquierda o derecha.

Vuelva a presionar el botón 1 para hacer que Mickey lance lo que tenga en la mano.

Para lanzar un objeto a larga distancia o a un nivel superior, presione el botón 2 para que salte Mickey y luego presione el botón 1 para que lance el objeto en lo más alto del salto.

Nota: Mickey sólo podrá agarrar un objeto cada vez.





Le mosse di Topolino

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

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

Per lanciare un oggetto a notevole distanza o in alto, premete il pulsante 2 per far saltare Topolino, quindi premete il pulsante 1 per fargli lanciare l'oggetto che ha mentre è all'apice del salto.

Nota: Topolino può raccogliere solo un oggetto per volta.

Musses specialknep

Hur Musse plockar upp någonting och kastar det han plockat upp
Vicka styrkulan åt lämpligt håll för att flytta Musse närmare det han skall plocka upp. Tryck på knapp 1, precis i det ögonblick då Musse grabbar tag i tinget, för att få honom att plocka upp det. Efter att Musse plockat upp någonting, får du Musse att bära på det genom att vicka styrkulan åt vänster eller höger.

Tryck en gång till på knapp 1 för att få Musse att kasta det han plockat upp.

Hur du får Musse att slunga iväg ett långt kast eller ta sig på en plats högre upp: tryck först på knapp 2 för att få Musse att hoppa och därefter på knapp 1 för att få honom att kasta det, han håller i, när han befinner sig högst uppe i luften.

OBS! Musse kan endast plocka upp ett ting åt gången.

Mickey's Bewegingen

Oprapen en Gooien van Voorwerpen
Gebruik de R-toets om Mickey dichtbij het voorwerp te laten komen dat hij moet oppakken. Wanneer Mickey het voorwerp pakt, moet je op Toets 1 drukken om het op te rapen. Als Mickey eenmaal een voorwerp heeft, zal hij het voorwerp bij zich houden als je de R-toets naar links of rechts drukt.

Druk weer op Toets 1 om Mickey het voorwerp te laten gooien.

Als je een voorwerp een lange afstand wilt laten overbruggen, of als je het naar een hoger niveau wilt krijgen, moet je op Toets 2 drukken om Mickey te laten springen. Druk als hij op het hoogste punt van zijn sprong is op Toets 1 om het voorwerp te gooien.

Let op: Mickey kan maar één voorwerp per keer oppakken.

Mikin liikkeet

Esineiden poiminta ja heitto
Siirrä Mikki ensin lähelle poimittavaa esinettä käyttäen Suuntanäppäintä. Kun Mikki sitten tarttuu esineeseen, paina Näppäintä 1 poimiaksesi sen ylös. Mikki kantaa poimimaansa esinettä mukanaan kun painat Suuntanäppäintä oikealle tai vasemmalle.

Paina Näppäintä 1 uudelleen pannaksesi Mikin heittämään minkä tahansa kantamansa esineen.

Heitä esine kauemmaksi, tai korkealle tasolle, painamalla ensin Näppäintä 2 pannaksesi Mikin hyppäämään, ja sitten Näppäintä 1 hypyn korkeimmalla kohdalla heittäksesi sen.

Huom: Mikki pystyy poimimaan vain yhden esineen kerrallaan.

Mickey's Bounce Attack
Press Button 2 to jump, and while Mickey is in mid air above an enemy or obstacle, press Button 2 again. Mickey will continue to bounce as long as you hold down Button 2, and as long as there's an enemy or block to bounce on.

Sliding Down Slopes
Here's a fun way to defeat enemies: when Mickey's standing on a slope, have him perform a Bounce Attack. When Mickey lands on the slope, he'll slide. Mickey will defeat any normal enemy he comes across, as long as he is still sliding.

Mickys Hüpfangriff
Drücken Sie Taste 2, um zu springen, und während Micky in der Luft über einem Feind oder Hindernis ist, drücken Sie Taste 2 erneut. Micky hüpft weiter, solange Sie die Taste 2 gedrückt halten und solange es Feinde oder Blöcke zum Abspringen gibt.

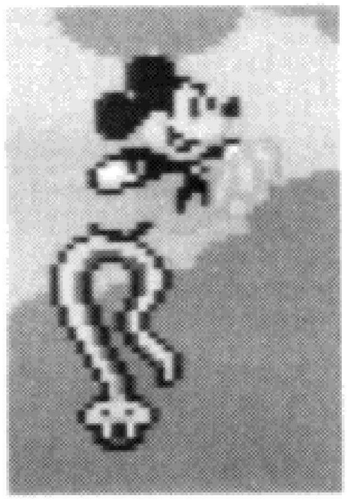
Hänge herunterrutschen
Und hier eine interessante Art, Feinde aus dem Weg zu räumen: Wenn Micky an einem Hang steht, lassen Sie ihn einen Hüpfangriff machen. Wenn Micky auf dem Hang landet, rutscht er. Normale Feinde werden von Micky auf diese Weise weggeräumt, solange er noch rutscht.

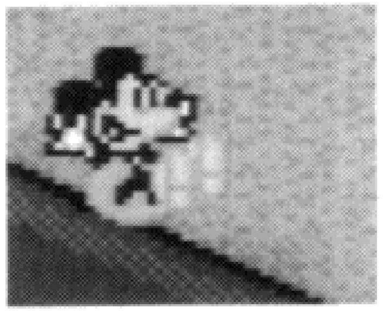
Attaque à rebonds
Appuyez sur la touche 2 pour que Mickey saute. Quand il est au-dessus d'un ennemi ou d'un obstacle, appuyez de nouveau sur la touche 2. Mickey continue de rebondir tant que vous maintenez la touche 2 enfoncée et tant qu'il y a un ennemi ou un obstacle en dessous.

Descente des pentes
C'est un moyen amusant de vaincre les ennemis: quand Mickey se trouve au sommet d'une pente, déclenchez l'attaque à rebonds. Quand Mickey atterrit sur la pente, il glisse. Tant que Mickey glissera, il anéantira tous les ennemis ordinaires qu'il rencontrera sur son chemin.

El ataque con rebote de Mickey
Presione el botón 2 para saltar y mientras esté en el aire sobre un enemigo o un obstáculo, vuelva a presionar el botón 2. Mickey continuará rebotando mientras usted siga presionando el botón 2 y mientras haya un enemigo o bloque sobre los cuales rebotar.

Deslizándose por pendientes
Aquí tiene una forma divertida de vencer a los enemigos: cuando Mickey esté de pie en una pendiente, hágale realizar un ataque con rebote. Una vez que Mickey aterrice en la pendiente, se deslizará. Mickey vencerá a cualquier enemigo normal con el que se encuentre con tal que siga deslizándose.





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

Per scivolare lungo le discese
Un modo divertente per vincere i nemici: se Topolino è in piedi su una discesa, fategli eseguire un attacco con salto. Quando Topolino "atterra" sulla discesa, inizia a scivolare e per tutto il tempo in cui scivola sconfigge ogni nemico normale in cui si imbatte.

Musses studsanfall
Tryck på knapp 2 för att få Musse att hoppa och sedan en gång till på knapp 2, när Musse svävar i luften ovanför fienden eller hindret. Musse fortsätter att studsa så länge du håller knapp 2 intryckt och så länge fienden eller blocket finns kvar att studsa på.

Hur Musse glider ned längs sluttningar
Här är ett roligt sätt att besegra fiender: låt Musse göra ett studsanfall när han står högst uppe på en sluttning. När Musse landar på sluttningen, börjar han glida nedåt. Musse kommer att besegra varje normal fiende, han möter, så länge han glider nedåt.

Mickey's Stuiter Aanvallen
Druk op Toets 2 om Mickey te laten springen. Als Mickey dan boven een vijand of obstakel zweeft, moet je nog een keer op Toets 2 drukken. Mickey blijft stuiteren zolang je Toets 2 ingedrukt houdt en zolang er een vijand of obstakel aanwezig is om op te stuiteren.

Hellingen Afglijden
Hier is een leuke manier om vijanden te verslaan: Als Mickey op een helling staat, laat hem dan een Stuiter Aanval uitvoeren. Als Mickey dan op de helling landt, zal hij glijden. Mickey zal dan, zolang hij blijft glijden, iedere normale vijand die hij tegenkomt, verslaan.

Mikin pomppuhyökkäys
Paina ensin Näppäintä 2 hypätäksesi, ja sitten uudelleen Näppäintä 2 Mikin ollessa ilmassa vihollisen tai särjettävän lohkon yläpuolella. Mikki jatkaa pomppimista niin kauan kun pidät näppäintä 2 painettuna ja edessä on vihollisia tai lohkoja joiden päällä pomppia.

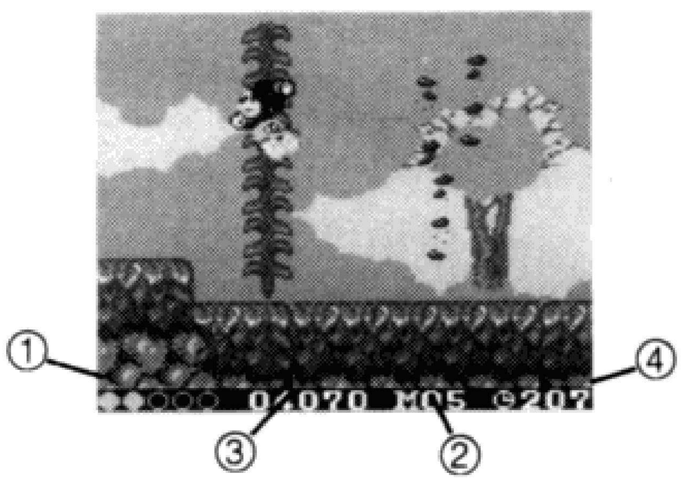
Liukuminen alamäkeen
Tämä on hauska tapa nujertaa vihollisia: Pane Mikki suorittamaan pomppuhyökkäys rinteen yläpuolella. Kun hän putoaa rinteelle, hän liukuu alas. Niin pitkään kun Mikki liukuu alamäkeen, hän kaataa helposti kaikki tavalliset viholliset jotka kohtaa.

How's Mickey Doing?

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

② **Tries:** Mickey starts out with three Tries. When this gauge reads zero, the game ends. You can get extra Tries with each 1,000 points you score, or by picking up certain items.

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



Wie geht es Micky?

① **Stärkeanzeige:** Wenn Micky einen Feind berührt oder gegen ein gefährliches Hindernis läuft, verschwindet einer der Sterne in dieser Anzeige. Wenn alle Sterne verschwunden sind, verliert Micky einen Versuch. Micky fängt das Spiel mit zwei Sternen in der Stärkeanzeige an, er kann aber bis zu fünf aufsammeln. Wenn Micky bestimmte Gegenstände aufhebt, kann er seine Stärke wiederherstellen.

② **Versuche:** Micky beginnt das Spiel mit drei Versuchen. Wenn hier Null angezeigt wird, ist das Spiel zu Ende. Micky kann zusätzliche Versuche erhalten, indem er 1 000 Punkte sammelt oder bestimmte Gegenstände aufhebt.

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

Où en est Mickey?

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

② **Essais:** Mickey commence avec trois essais. Quand le compteur atteint zéro, la partie est terminée. Mickey obtient un essai supplémentaire chaque fois qu'il marque 1 000 points ou quand il ramasse certains accessoires.

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

¿Cómo está Mickey?

① **Indicador de potencia:** Cuando Mickey toque a un enemigo o corre hacia un obstáculo peligroso, una de las estrellas de su indicador desaparecerá. Cuando hayan desaparecido todas las estrellas, Mickey perderá un intento. Mickey empezará con dos estrellas pero podrá coleccionar hasta tres más (hasta un total de cinco.) También podrá recuperar su poder agarrando determinados objetos.

② **Intentos:** Mickey empezará con tres intentos. Cuando el indicador señale cero, terminará el juego. Podrá obtener intentos adicionales cada vez que consiga 1000 puntos, o también agarrando determinados objetos.

③ **Puntuación:** Consiga puntos derrotando a enemigos, agarrando objetos y pasando por cada etapa en el menor período de tiempo posible.

Come sta andando a Topolino?

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

② **Tentativi**: Topolino inizia con tre tentativi. Quando questo indicatore raggiunge lo zero, il gioco finisce. Topolino può ottenere un tentativo extra ogni 1.000 punti o raccogliendo certi oggetti.

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

Hur klarar Musse sig?

① **Styrkemätare**: en stjärna slocknar på styrkemätaren varje gång Musse vidrör en fiende eller springer mot ett farligt hinder. Musse förlorar ett försök efter att alla stjärnor slocknat på styrkemätaren. Vid spelbörjan finns det två stjärnor på Musses styrkemätare, men under spelets gång kan han samla upp till tre stjärnor till (tills antalet blivit fem). Musse kan också återhämta sin styrka genom att plocka upp vissa lyckoting.

② **Antalet försök**: vid spelbörjan har Musse tre försök. Spelet slutar när denna mätare nollställs. Du och Musse vinner ett extra försök per var 1.000 poäng du fått ihop eller genom att plocka upp vissa lyckoting.

③ **Poängställning**: poängantalet du och Musse samlat ihop genom att besegra fiender, plocka upp lyckoting och klara av varje speletapp i lägsta möjliga antalet sekunder.

Hoe Gaat het met Mickey?

① **Levensmeter**: Iedere keer dat Mickey een vijand aanraakt of tegen een gevaarlijk obstakel oploopt, verdwijnt er een ster op deze meter. Als alle sterren verdwenen zijn, verliest Mickey een Leven. Mickey begint met twee sterren, maar kan er nog drie bij verdienen (tot een totaal van vijf). Mickey kan zijn energie opvijzelen door verschillende voorwerpen op te pakken.

② **Levens**: Mickey begint met drie Levens. Als de meter de nul bereikt, is het spel afgelopen. Mickey kan extra Levens verdienen bij elke 1,000 punten of door bepaalde voorwerpen op te pakken.

③ **Score**: Verdien punten door vijanden te verslaan, door voorwerpen op te pakken en door elke level zo snel mogelijk door te komen.

Kuinka Mikki pärjää

① **Elinvoimamittari**: Aina kun Mikki koskee viholliseen tai törmää vaaralliseen esteeseen, yksi tähti sammuu tangosta. Kun tähdet ovat lopussa, Mikki menettää yhden Yrityskerran. Mikillä on pelin alussa kaksi tähteä, mutta hän pystyy keräämään kolme lisää (enintään viisi tähteä mittarissa). Mikki voi myös palauttaa elinvoimaansa poimimalla tiettyjä esineitä.

② **Yrityskerrat**: Mikillä on pelin alussa kolme Yrityskertaa. Kun tämä mittari on nollassa, peli on lopussa. Saat myös yhden Yrityskerran lisää joka kerta kun saat 1 000 pistettä, tai kun poimit tiettyjä esineitä.

③ **Pisteet**: Saat pisteitä kukistamalla vastustajia,poimimalla esineitä ja läpäisemällä kunkin Tason mahdollisimman lyhyessä ajassa.

④ **Time:** This shows the number of seconds you have to complete each stage. You are awarded one bonus point for each second remaining on the timer at the end of the stage. You will receive bonus points for only the first time you pass through each stage. If you don't reach the end of a Stage before the timer reads zero, Mickey loses a Try.

⑤ **Air:** This gauge replaces the score whenever Mickey goes into water. When the gauge runs out, Mickey loses one Try. Replenish the gauge by bringing Mickey to the surface or to pockets of air for a deep breath whenever you can.

④ **Zeit:** Hier wird gezeigt, wie viele Sekunden Micky noch hat, um eine Spielstufe zu schaffen. Punkte gibt es nur beim ersten Durchgang in jeder Stufe. Wenn die Zeit abläuft, bevor Micky eine Spielstufe geschafft hat, verliert Micky einen Versuch.

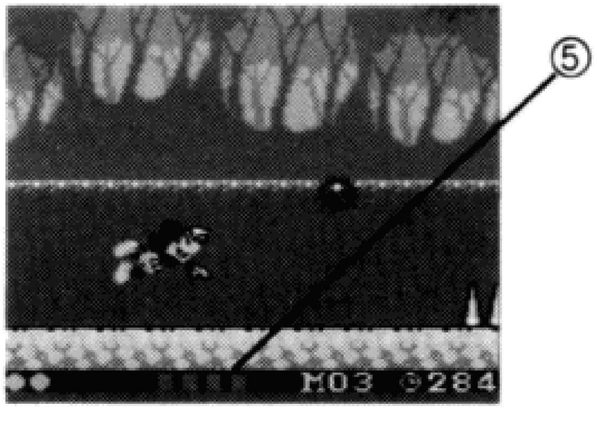
⑤ **Luft:** Diese Anzeige erscheint, wenn Micky im Wasser ist. Wenn diese Anzeige ganz zusammengeschrumpft ist, verliert Micky einen Versuch. Bringen Sie Micky immer zur Oberfläche, um tief Atem zu holen, wenn Sie können.

④ **Temps:** Ce compteur indique le nombre de secondes qu'il vous reste pour terminer chaque étape. Vous gagnez un point de bonus pour chaque seconde qui reste sur la minuterie à la fin de l'étape. Vous recevez des points de bonus uniquement la première fois que vous effectuez une étape. Si vous ne terminez pas l'étape avant que la minuterie atteigne zéro, Mickey perd un essai.

⑤ **Air:** Ce compteur apparaît à la place du score quand Mickey est dans l'eau. Quand le compteur est vide, Mickey perd un essai. Veillez à ramener Mickey à la surface ou dans une poche d'air dès que vous pouvez pour qu'il remplisse ses poumons d'air et pour augmenter le compteur.

④ **Tiempo:** Le muestra el número de segundos que tiene para completar cada etapa. Por cada segundo que le quede en el cronómetro obtendrá un punto de bonificación al final de la etapa. Recibirá puntos de bonificación sólo la primera vez que pase por cada etapa. Si no consigue llegar al final de una etapa antes de que el cronómetro marque cero, Mickey perderá un intento.

⑤ **Aire:** Este indicador substituirá a la puntuación cuando Mickey se zambulla en el agua. Cuando se agote el indicador, Mickey perderá un intento. Recupere el indicador llevando a Mickey a la superficie o a bolsas de aire para que tome un respiro profundo cuando pueda.



④ **Tempo:** Mostra il numero dei secondi che vi rimangono per completare la fase. Vi viene dato un punto premio per ogni secondo rimasto sul timer alla fine di ogni fase. I punti premio vi vengono dati solo la prima volta che eseguite una fase. Se non raggiungete la fine di una fase prima che il timer raggiunga lo zero, Topolino perde una vita.

⑤ **Aria:** Questo indicatore compare ogni volta che Topolino si immerge nell'acqua. Quando l'indicatore si esaurisce, Topolino perde un tentativo. Riempite l'indicatore riportando Topolino in superficie o nelle grotte per un profondo respiro ogni volta che potete.

④ **Tidur:** tiduret visar antalet sekunder du och Musse har att klara av en viss speletapp. Du får ett bonuspoäng för varje återstående sekund tiduret visar vid slutet av en viss speletapp. Observera att du endast får bonuspoäng första gången du klarat av en viss speletapp. Musse förlorar ett försök, om du inte klarat av en viss speletapp, när tiduret nedräknats till noll.

⑤ **Luftmätare:** denna mätare visas istället för poängställningen varje gång Musse hamnar i vatten. Musse förlorar ett försök när mätaren tömts. Fyll upp mätaren genom att låta Musse simma upp till ytan eller, närhelst möjligt, in i luftfickorna för att fylla lungorna med luft.

④ **Tijd:** Dit laat zien hoeveel seconden je hebt om een level af te maken. Voor iedere seconde die overblijft op de meter na het volbrengen van een level, verdien je een bonuspunt. Je verdient alleen bonuspunten als je de eerste keer een level door komt. Als je het einde van een level niet haalt voordat de tijdklok op nul staat, verliest Mickey een Leven.

⑤ **Lucht:** Deze meter vervangt de score zodra Mickey onder water gaat. Wanneer de meter geen energie meer heeft, verliest Mickey een Leven. Vul de energie aan door Mickey naar de oppervlakte of naar zakken met lucht te brengen, zodat Mickey lucht kan scheppen.

④ **Kello:** Näyttää kuinka monta sekuntia sinulla on jäljellä kunkin tason läpäisyä varten. Saat yhden lisäpisteen kustakin sekunnista joka sinulla on jäljellä tason lopussa. Saat lisäpisteitä vain ensimmäisestä kerrasta kun läpäiset kunkin tason. Jos et läpäise tasoa ennenkuin aika on lopussa, Mikki menettää yhden Yrityskerran.

⑤ **Ilma:** Tämä mittari ilmestyy pisteiden sijaan aina kun Mikki joutuu veden alle. Kun mittari näyttää nollaa, Mikki menettää yhden Yrityskerran. Palauta mittarin lukemat uittamalla Mikki veden pinnalle tai ilmakupliin hengittämään aina kun vain pystyt.

Pause

You can stop the timer and pause the game by pressing the Start Button. Return to play by pressing the Start Button, Button 1 or Button 2.

If Mickey has a Magic Flute, you'll be asked whether or not you want to use it. For more information on the Magic Flute, see "Mickey's Magic" on page 34.

Items

Here are some things that can help you and Mickey along on your quest:

① Whenever Mickey passes a **Place Marker,** the arrow changes color to mark his progress. If Mickey loses a Try while on that level, he'll begin his next Try at the last marker he passed.

①



Pause

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

Wenn Micky eine magische Flöte trägt, werden Sie gefragt, ob er sie verwenden will. Weitere Information zur Zauberflöte siehe "Mickys Magie" auf Seite 34.

Gegenstände

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

① Der **Pfeil** ändert die Farbe, wenn Micky vorbeigeht und markiert seinen Erfolg im Spiel. Wenn Micky einen Versuch in der gleichen Spielstufe verliert, beginnt er seinen nächsten Versuch an dem Pfeil, an dem er zuletzt vorbeiging.

Pause

Vous pouvez arrêter la minuterie et faire une pause en appuyant sur la touche Start. Appuyez sur la touche Start, la touche 1 ou 2 pour reprendre la partie.

Quand Mickey transporte une flûte magique, on vous demande si vous souhaitez l'utiliser ou non. Pour plus de détails sur la flûte magique, reportez-vous au paragraphe "La magie de Mickey" à la page 34.

Accessoires

Les accessoires suivants peuvent vous aider dans votre recherche.

① Dès que Mickey passe devant un **panneau fléché**, la flèche change de couleur pour indiquer sa progression. Si Mickey perd un essai sur ce niveau, il recommence au dernier panneau qu'il a passé avec l'essai suivant.

Pausa

Usted podrá detener el cronómetro y hacer una pausa en el juego presionando el botón Start. Vuelva al juego presionando el botón Start, el botón 1 o el 2.

Si Mickey tiene una Flauta Mágica, tendrá usted que responder si la va a utilizar o no. Para más información sobre la Flauta Mágica, vea "La Magia de Mickey" en la página 34.

Objetos

Aquí le presentamos algunas de las cosas que le pueden ayudar a usted y a Mickey a lo largo de la búsqueda:

① Cuando Mickey pase por un **Place Marker** (marcador de lugar), la flecha cambiará el color para indicar el progreso. Si Mickey pierde un intento mientras está en ese nivel, empezará su siguiente intento en el último marcador por el que haya pasado.

Per fare una pausa

Potete fermare il timer e sospendere il gioco premendo il pulsante di avvio. Tornate a giocare premendo il pulsante di avvio, il pulsante 1 o quello 2.

Se Topolino ha un flauto magico vi viene chiesto se volete usarlo o no. Per informazioni ulteriori sul flauto magico vedete "Le magie di Topolino" a pagina 35.

Oggetti

Ecco alcuni oggetti che possono aiutarvi nella vostra ricerca:

① Ogni volta che topolino oltrepassa un **segnalatore di luogo** la freccia cambia colore per segnalare il suo passaggio. Se Topolino perde un tentativo mentre è allo stesso livello, inizierà il tentativo successivo dall'ultimo segnalatore che ha oltrepassato.

Paus under spelets gång

Du kan avbryta nedräkningen på tiduret och ta en paus under spelets gång genom att trycka på START. Tryck en gång till på START, knapp 1 eller 2 för att fortsätta spela.

Så fort Musse plockat upp en trollflöjt, kommer du att få frågan om Musse skall använda trolflöjten eller ej. Läs kapitlet om Musses trollkonster på sid. 35 för att få veta mer om detta.

Lyckoting

Detta kapitel beskriver några lyckoting som kan hjälpa dig och Musse att klara av de trångmål ni hamnar i under ert sökande efter kristallen:

① Närhelst Musse passerar en **vägskylt** byter pilen på skylten färg för att visa hur han klarar sig. Om Musse skulle förlora ett försök under denna speletapp, börjar han sitt nästa försök vid den sista vägskylt han passerade.

Pauze

Je kunt de tijd stoppen en het spel pauzeren door op de Start Toets te drukken. Druk op de Start Toets, Toets 1 of Toets 2 om verder te spelen.

Als Mickey een Magische Fluit bij zich heeft, wordt er aan je gevraagd of je wel of niet de Fluit wilt gebruiken. Kijk op pagina 35 bij "Mickey's Magie" voor meer informatie over de Magische Fluit.

Voorwerpen

Hier zijn enkele voorwerpen die jou en Mickey kunnen helpen bij jullie zoektocht:

① Wanneer Mickey een **Pijl** passeert, veranderd de pijl in een andere kleur om zijn vooruitgang te tonen. Als Mickey een Leven verliest, terwijl hij zich op een bepaald level bevindt, begint hij zijn volgende Leven vanaf de laatst gepasseerde pijl.

Tauko

Voit pysäyttää kellon ja ottaa pelitauon painamalla Aloitusnäppäintä. Jatka peliä painamalla taas Aloitusnäppäintä, Näppäintä 1 tai Näppäintä 2.

Jos Mikillä on Taikahuilu, sinulta kysytään haluatko käyttää sitä vai et. Lisätietoja Taikahuilusta löytyy kohdasta "Mikin taiat" sivulla 35.

Esineet

Tässä on muutama esine joka voi auttaa sinua ja Mikkiä seikkailunne aikana:

① Aina kun Mikki ohittaa **Suuntaviitan**, nuolen väri muuttuu merkiksi siitä että hän on kulkenut sen ohi. Jos Mikki menettää Yrityskerran kyseiselllä tasolla, hän aloittaa seuraavan Yrityskerran viimeisen ohittamansa suuntaviitan kohdalta.

② Use **Barrels and Blocks** to knock out enemies, to climb on, or to weigh down buttons. They won't break when they're thrown, but blocks can be destroyed by one of Mickey's Bounce Attacks.

③ Bounce on a **Spring** to send Mickey up to high places. Springs can be picked up and carried to where they'll come in handy.

④ Throw a **Key** at a keyhole to open certain passages.

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

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

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

④ Werfen Sie den **Schlüssel** gegen eine verriegelte Stelle, um diese zu öffnen.

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

② Utilisez les **tonneaux et blocs** pour frapper les ennemis, pour grimper dessus ou pour enfoncer les boutons. Ils ne se cassent pas quand vous les lancez, cependant, vous pouvez les détruire avec l'attaque à rebonds.

③ Mickey peut rebondir sur un **ressort** pour atteindre des endroits élevés. Vous pouvez transportez les ressorts à l'endroit où vous en avez besoin.

④ Lancez une **clé** dans une serrure pour ouvrir certains passages.

⑤ Utilisez la **lampe** pour éclairer les endroits sombres, pour assomer les ennemis ou bien grimpez dessus.

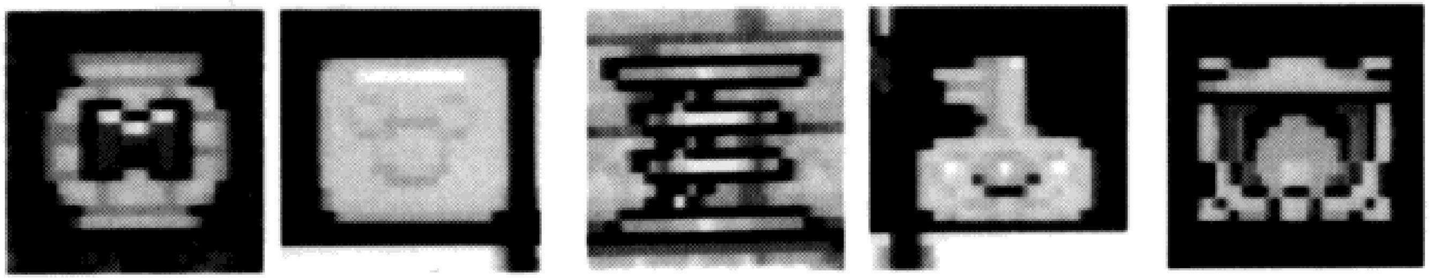
② Utilice **Barriles y Bloques** para golpear a los enemigos, escalar, o bajar botones. No se romperán cuando los tire, pero en cambio los bloques se pueden destruir mediante un ataque con rebote de Mickey.

③ Rebote en un **Muelle** para enviar a Mickey hasta sitios altos. Los muelles los puede agarrar y transportar de forma sencilla.

④ Lance una **Llave** a una cerradura para abrir determinados pasadizos.

⑤ Utilice una **Lámpara** para iluminar sitios oscuros, golpear a enemigos o para escalar.

② ③ ④ ⑤



② **Barili e massi:** Usateli per far fuori i nemici, scalare o far peso sui pulsanti. I massi non si rompono quando vengono lanciati ma possono venire distrutti da uno degli attacchi con salto di Topolino.

③ Saltate su una **molla** per fare andare Topolino su luoghi elevati. Le molle possono essere raccolte e portate dove possono risultare utili.

④ Lanciate una **chiave** contro una serratura per aprire certi passaggi.

⑤ Usate una **lampada** per illuminare luoghi bui, far fuori i nemici o arrampicarvici sopra.

② Använd **tunnor** och **block** för att slå ned fiender, klättra uppåt eller hålla knappar nedtryckta. De går inte sönder när de kastas, men observera att blocken kan gå sönder när de används under Musses studsanfall.

③ Låt Musse studsa på en **fjäder** för att få Musse att hoppa upp till platser högt uppe. Musse kan plocka upp fjädrar och bära dem med sig tills de behövs.

④ Låt Musse kasta en **nyckel** mot ett nyckelhål för att öppna vissa gångar.

⑤ Använd en **lampa** för att lysa upp mörka platser, slå ned fiender eller klättra på.

② Gebruik **Vaten en Blokken** om tegenstanders uit te schakelen, om op te klimmen, of om schakelaars om te zetten. Ze breken niet wanneer ze gegooid worden, maar blokken kunnen wel kapot gaan bij één van Mickey's Stuiter Aanvallen.

③ Spring op een **Veer** om Mickey de lucht in te krijgen. Veren kunnen opgepakt en meegenomen worden naar plaatsen waar ze nodig zijn.

④ Gooi een **Sleutel** naar een sleutelgat om bepaalde doorgangen te openen.

⑤ Gebruik een **Lamp** om donkere plaatsen te verlichten, om vijanden uit te schakelen of om op te klimmen.

② Käytä **Tynnyreitä ja Lohkoja** lyödäksesi vastustajia tajuttomaksi, kiipeilläksesi niiden päälle tai polkuvipujen painoina. Ne eivät särjy heitettäessä, mutta voit murskata lohkot Mikin Pomppuhyökkäyksen avulla.

③ Hyppää **Vieterin** päälle lennättääksesi Mikin korkealle. Voit poimia vieterin mukaasi ja kantaa sen sellaiseen paikkaan jossa tarvitset sitä.

④ Heitä **Avain** kohti avaimenreikää avataksesi tiettyjä käytäviä.

⑤ Käytä **Lamppua** valaistaksesi pimeitä paikkoja, iskeäksesi vihollisia tajuttomaksi tai kiipeilyalustana.

⑥ **Bricks** are good for hitting enemies with; however, they crumble once they hit anything, so they can only be used once. If a brick is hopping around, it's dangerous! Bounce on it to turn it into a normal brick.

⑦ When Mickey jumps on **Buttons,** they cause certain things to happen. Some buttons work if Mickey presses them once. Others work only as long as they're being pressed down.

⑧ **Switches** have upward-pointing arrows on them. To turn on a switch, have Mickey walk up to it and press Button 1 (just as if he were picking up an object). The switch will pop up and its arrow will then point down. To turn the switch off, have Mickey stand on it.

⑨ **Special Keys** open the door to the end of each stage.

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

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

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

⑨ Die **Spezialschlüssel** öffnen Türen am Ende jeder Spielstufe.

⑥ Lancez les **briques** sur les ennemis. Cependant, vous pouvez les utiliser une seule fois car elles se désagrègent au contact de quelque chose. Les briques qui bougent sont dangereuses! Utilisez l'attaque à rebonds de Mickey pour les immobiliser avant de vous en servir.

⑦ Quand Mickey saute sur les **boutons**, des choses étranges se produisent. Certains boutons fonctionnent quand Mickey appuie une fois dessus. D'autres agissent uniquement quand ils sont maintenus enfoncés.

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

⑨ Les **clés spéciales** permettent d'ouvrir la porte à la fin de chaque étape.

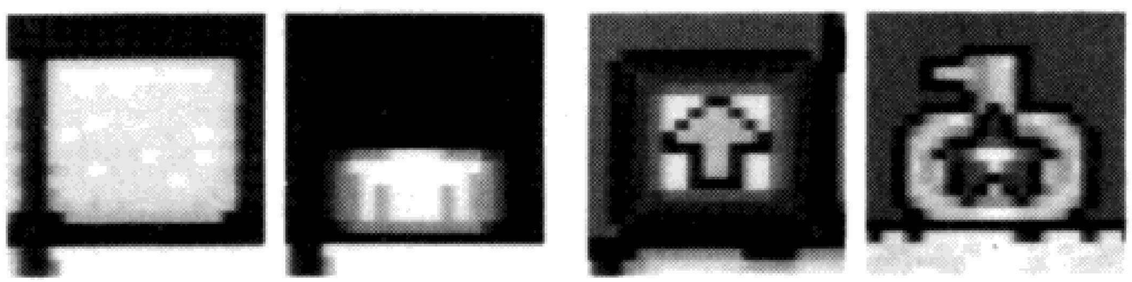
⑥ Los **Ladrillos** son buenos para golpear enemigos. No obstante, se rompen cuando golpean un objeto y por eso sólo se pueden utilizar una vez. Si hay un ladrillo acechando por ahí puede resultar peligroso. Rebote sobre él para convertirlo en un ladrillo normal.

⑦ Cuando Mickey salte sobre los **Botones**, éstos harán que pasen determinadas cosas. Algunos funcionan si Mickey los presiona una vez. Otros sólo funcionan cuando están presionados continuamente.

⑧ Los **Interruptores** tienen flechas apuntando hacia arriba. Para activar un interruptor, haga que Mickey suba hasta él y presione el botón 1 (como si estuviera agarrando un objeto). El interruptor se activará y la flecha señalará entonces hacia abajo. Para desactivar el interruptor, haga que Mickey se ponga de pie sobre él.

⑨ Las **Llaves Especiales** abren la puerta al final de cada etapa.

⑥ ⑦ ⑧ ⑨



⑥ I **mattoni** sono ottimi per colpirci il nemico, ma possono essere usati una volta sola poiché si frantumano quando colpiscono qualcosa. Se un mattone volteggia nell'aria è pericoloso! Saltateci sopra per trasformarlo in un mattone normale.

⑦ Quando Topolino salta sopra i **pulsanti**, questi fanno in modo che avvengano certe cose. Alcuni pulsanti si attivano se Topolino ci salta sopra una volta. Altri rimangono attivati solamente per il periodo in cui vengono premuti.

⑧ Gli **interruttori** hanno sopra delle frecce rivolte verso l'alto. Per attivare un interruttore, fateci camminare sopra Topolino e quindi premete il pulsante 1 (proprio come per raccogliere gli oggetti). L'interruttore scatta in fuori e la freccia si rivolge verso il basso. Per disattivare l'interruttore, fateci semplicemente stare sopra Topolino.

⑨ Le **chiavi speciali** aprono la porta alla fine di ogni fase.

⑥ **Tegelsterna** är bra att ha för att slå på fiender, men kom ihåg att de går sönder när de träffar någonting. De kan endast användas en gång. En tegelsten, som studsar upp och ned, är farlig! Låt Musse studsa på den, så att den omvandlas till en vanlig tegelsten.

⑦ Det händer konstiga saker när Musse hoppar på **knappar.** Vissa knappar börjar arbeta efter att Musse hoppat en gång på knappen. Andra arbetar endast så länge Musse håller dem nedtryckta.

⑧ På **omkopplare** finns det uppåt-nedåtpekande pilar. Låt Musse gå till omkopplaren, för att slå till den, och tryck på knapp 1 (precis som om Musse skulle plocka upp någonting). Omkopplaren skjuts ut med pilen pekande nedåt. Musse måste stå på omkopplaren för att slå ifrån den.

⑨ **Specialnycklar** öppnar dörren vid slutet av varje speletapp.

⑥ **Stenen** zijn goed om naar vijanden te gooien; ze kunnen echter maar één keer gebruikt worden, omdat ze verschrompelen als ze iets raken. Het is gevaarlijk als een steen rondspringt! Spring op de steen om weer een normale steen te krijgen.

⑦ Als Mickey op **Toetsen** springt, gebeuren er bepaalde dingen. Sommige toetsen werken als Mickey ze één keer indrukt. Andere werden alleen zolang ze ingedrukt blijven.

⑧ Er zitten omhoog gerichte pijlen op de **Schakelaars.** Om een schakelaar aan te zetten, moet je Mickey erheen laten lopen en op Toets 1 drukken (het is net of hij een voorwerp oppakt). De schakelaar zal dan omhoog gaan, en de pijl zal dan naar beneden wijzen. Laat Mickey op de schakelaar staan om hem weer uit te krijgen.

⑨ **Speciale Sleutels** openen de deur aan het eind van ieder level.

⑥ **Tiilet** ovat käteviä lyömäaseita mutta ne murenevat iskusta, joten niitä voi käyttää vain kerran. Itsekseen hyppivä tiili on vaarallinen! Hyppää sen päälle muuttaaksesi sen tavalliseksi tiileksi.

⑦ Aina kun Mikki hyppää **Polkuvipujen** päälle, jotakin tapahtuu. Jotkut vivut toimivat kun Mikki painaa niitä vain kerran, mutta toiset toimivat vain niin kauan kun niitä painetaan.

⑧ **Kytkimet** on merkitty ylöspäin osoittavilla nuolilla. Käytä niitä siirtämällä Mikki niiden eteen ja painamalla Näppäintä 1 (aivan samoin kuin poimiessaan esinettä). Kytkin ponnahtaa esiin, ja sen nuoli osoittaa alaspäin. Kytke kytkimet pois päältä seisottamalla Mikkiä niiden päällä.

⑨ **Erikoisavaimet** avaavat oven kunkin tason lopussa.

Treasures

As you search for the Phantom and the crystal, you'll find treasure chests hidden in each level. Break them open by throwing them or bouncing on them. Some of the goodies you'll find include:

① **Cake:** Fills 2 dots on Mickey's Power Gauge. If you take the cake when Mickey's Power Gauge is already full, it gives you 100 points.

② **Piece of Cake:** Fills 1 dot on Mickey's Power Gauge. If you take this item when Mickey's Power Gauge is already full, it gives you 50 points.

③ **Large Coin:** Adds 200 points to your score.

④ **Small Coin:** Adds 50 points to your score.

Schätze

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

① **Torte:** Füllt Mickys Stärkeanzeige um 2 Sterne auf.
Falls Mickys Stärkeanzeige voll ist, erhalten Sie 100 Punkte.

② **Tortenstück:** Füllt Mickys Stärkeanzeige um 1 Stern auf.
Falls Mickys Stärkeanzeige voll ist, erhalten Sie 50 Punkte.

③ **Große Münze:** Gibt Micky 200 Punkte.

④ **Kleine Münze:** Gibt Micky 50 Punkte.

Trésors

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

① **Gâteau:** Ajoute 2 étoiles au compteur de force de Mickey. Si le compteur de Mickey est plein quand vous prenez le gateau, vous obtenez 100 points.

② **Part de gâteau:** Ajoute 1 étoile au compteur de force de Mickey. Si le compteur de Mickey est plein quand vous prenez la part de gâteau, vous obtenez 50 points.

③ **Grande pièce:** Ajoute 200 points à votre score.

④ **Petite pièce:** Ajoute 50 points à votre score.

Tesoros

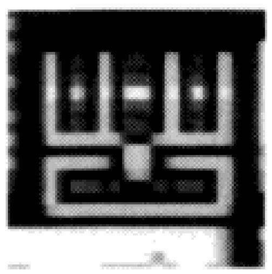
A medida que vaya en busca del Fantasma y del cristal, encontrará tesoros escondidos en cada nivel. Ábralos tirándolos o rebotando sobre ellos. Algunos de los que encontrará incluyen:

① **Pastel:** Suma dos puntos en el Indicador de Poder de Mickey. Si toma el pastel cuando el indicador ya está lleno, le proporcionará 100 puntos.

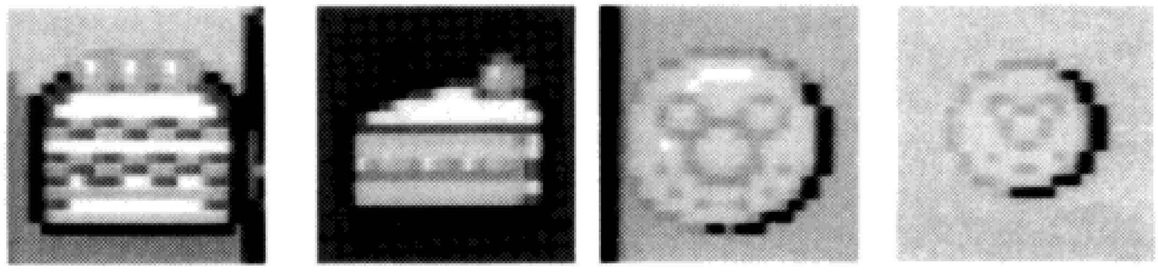
② **Trozo de pastel:** Suma 1 punto al Indicador de Poder de Mickey. Si toma este objeto cuando el indicador ya esté lleno, le proporcionará 50 puntos.

③ **Moneda grande:** Añade 200 puntos a su marcador.

④ **Moneda pequeña:** Añade 50 puntos a su marcador.



① ② ③ ④



Il tesoro

Durante la ricerca del fantasma e del cristallo, trovate scrigni di tesori nascosti in ciascun livello. Apriteli lanciandoli via o saltandoci sopra. Fra le cose che trovate sono incluse:

① **Torte:** Danno due stelle nell'indicatore di energia di Topolino. Se prendete la torta quando l'indicatore è già pieno guadagnate 100 punti.

② **Fette di torta:** Danno una stella nell'indicatore di energia di Topolino. Se prendete la torta quando l'indicatore è già pieno guadagnate 50 punti.

③ **Monete grandi:** Aggiungono 200 punti.

④ **Monete piccole:** Aggiungono 50 punti.

Skatter

Under ditt och Musses sökande efter Fantomen och kristallen kommer du att hitta skattekistor som finns gömda någonstans i varje speletapp. Bryt upp dem genom att kasta dem eller låta Musse studsa på dem. Några godsaker du kan hitta i dem:

① **Tårtan:** får två stjärnor att tändas på Musses styrkemätare. Om Musse plockar upp tårtan, när styrkemätaren är full, får du 100 poäng.

② **Tårtbiten:** får en stjärna att tändas på Musses styrkemätare. Om Musse plockar upp tårtbiten, när styrkemätaren är full, får du 50 poäng.

③ **Stora myntet:** du får 200 extra poäng.

④ **Lilla myntet:** du får 50 extra poäng.

Schatten

Als je op zoek bent naar de Geest en het kristal, zal je op ieder level verstopte schatkisten vinden. Breek ze open, door ze te gooien of op ze te springen. De kisten zijn onder andere gevuld met:

① **Cake:** Geeft 2 punten op Mickey's Levensmeter. Als je de cake te pakken krijgt als Mickey's Levensmeter al vol is, krijg je 100 punten.

② **Stuk Taart:** Geeft 1 punt op Mickey's Levensmeter. Als je het voorwerp pakt als de Levensmeter al vol is, krijg je 50 punten.

③ **Grote Munt:** Vermeerderd je score met 200 punten.

④ **Kleine Munt:** Vermeerderd je score met 50 punten.

Aarteet

Etsiessäsi Aavetta ja kristallia, löydät kullakin tasolla piilotettuja aarrearkkuja. Särje ne heittämällä niitä tai hyppäämällä niiden päälle. Tässä on pieni luettelo makupaloista joita tulet löytämään:

① **Kakku:** Lisää kaksi pistettä Mikin Elinvoimamittariin. Jos poimit kakun Mikin Elinvoimamittarin ollessa täynnä, saat 100 pistettä.

② **Kakunpala:** Lisää yhden pisteen Mikin Elinvoimamittariin. Jos poimit tämän esineen Mikin Elinvoimamittarin ollessa täynnä, saat 50 pistettä.

③ **Suuri Kolikko:** Saat 200 pistettä.

④ **Pieni Kolikko:** Saat 50 pistettä.

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

⑥ **Star (not found in treasure chests):** Brings Mickey's Power Gauge up to maximum, and gives you an additional dot as well! If you pick up a Star while Mickey's Power Gauge is already at maximum, you'll get an extra Try! There's one Star in each stage, so look carefully!

⑤ **Mäuseohren:** Geben Micke einen zusätzlichen Versuch!

⑥ **Stern (nicht in Schatztruhen vorhanden):** Füllt Mickys Stärkeanzeige wieder voll auf. Wenn Sie einen Stern aufsammeln, während Mickys Stärkeanzeige bereits voll ist, bekommen Sie eine einen zusätzlichen Versuch! In jeder Spielstufe gibt es einen Stern, also aufgepaßt!

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

⑥ **Etoile (ne se trouve pas dans les coffres à trésor):** Remplit le compteur de force de Mickey au maximum et vous donne une étoile supplémentaire. Si le compteur est déjà rempli au maximum quand vous trouvez une étoile, vous obtenez un essai supplémentaire! Cherchez bien car il y a une étoile dans chaque étape!

⑤ **Orejas de ratón:** Le proporcionarán un Intento adicional.

⑥ **Estrella (no incluida en cofres del tesoro):** Eleva el marcador de Mickey hasta el máximo y le proporcionarán un punto adicional. Si usted agarra una Estrella mientras el Indicador de Mickey esté ya al máximo, obtendrá un Intento adicional. En cada etapa hay una estrella así que esté al tanto.

Mickey's Magic

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

Mickys Magie

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

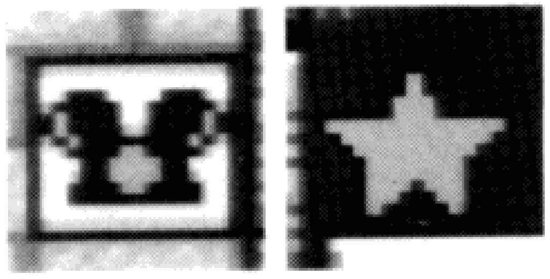
La magie de Mickey

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

La magia de Mickey

Existen determinados objetos que necesitará para llegar a futuras etapas y completar el juego. Cada vez que termine una etapa, recibirá pistas sobre dónde encontrar esos objetos.

⑤ ⑥



⑤ **Orecchie di Topolino:** Danno un tentativo in più!

⑥ **Stella (introvabile negli scrigni dei tesori):** Riempie l'indicatore di energia di Topolino e vi dà un'altra stella! Se raccogliete una stella mentre l'indicatore di energia di Topolino è già pieno, guadagnate un tentativo in più! C'è una stella in ogni fase, quindi guardate bene!

⑤ **Musöronen:** ger dig och Musse ett extra försök!

⑥ **Stjärnan (finns inte i skattekistorna):** fyller upp Musses styrkemätare, utöver att den ger dig och Musse en extra stjärna till styrkemätaren! Låter du Musse plocka upp en stjärna, när Musses styrkemätare är full, får du och Musse ett extra försök! Håll ögonen öppna och leta efter stjärnan — du kan endast hitta en stjärna under varje speletapp.

⑤ **Mickey Oren:** Geeft je een extra Leven!

⑥ **Ster (vind je niet in schatkisten):** Brengt Mickey's Levensmeter tot het maximum en geeft je ook nog eens een aanvullend punt erbij! Als je een Ster pakt, terwijl Mickey's Levensmeter al op het maximum zit, krijg je een extra Leven. Per level is er één Ster, dus kijk goed!

⑤ **Hiirenkorvat:** Saat yhden Yrityskerran lisää!

⑥ **Tähti (ei löydy aarrearkuista):** Täyttää Mikin Elinvoimamittarin piripintaan, ja antaa vielä yhden lisäpisteen kaupanpäälliseksi! Jos poimit Tähden Mikin Elinvoimamittarin jo ollessa täynnä, saat lisäyrityskerran! Etsi tarkasti, sillä kullakin tasolla on piilotettuna yksi Tähti!

Le magie di Topolino

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

Musses trollkonster

Det finns vissa ting du och Musse kommer att behöva för att klara er igenom kommande speletapper och slutföra spelet. Efter varje, avslutad speletapp kommer du att få vissa ledtrådar för att kunna hitta dessa ting.

Mickey's Magie

Er zijn bepaalde voorwerpen die je nodig hebt voor levels waar je later komt en om het spel af te maken. Elke keer als je een level eindigt, krijg je aanwijzingen waar je de voorwerpen kunt vinden.

Mikin taiat

Tarvitset tiettyjä esineitä läpäistäksesi tulevia tasoja ja voittaaksesi pelin. Joka kerta kun läpäiset tason, saat vihjeitä mistä etsiä niitä.

① The **Magic Flute** is useful when you are checking earlier stages for items or clues. Press the Start Button to pause the game. You'll be asked if you want to use the Magic Flute. Select Yes or No by pressing the D-Button left or right, then press the Start Button. If you select Yes, Mickey will return to the Map Screen. If you select No, you'll resume game play.

Note: The Magic Flute won't work on any stage you haven't been through earlier in the game.

② Mickey can use the **Shrinking Potion** to shrink in size. Press Button 1 while pressing the D-Button DOWN to make Mickey shrink. Do this again to change Mickey back to normal size.

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



① Die **Zauberflöte** ist nützlich, um frühere Spielstufen auf Gegenstände oder Indizien zu untersuchen. Drücken Sie die Starttaste, um im Spiel zu pausieren. Sie werden gefragt, ob Sie die Zauberflöte benutzen wollen. Wählen Sie YES oder NO, indem Sie die Richtungstaste nach links oder rechts drücken, und drücken Sie dann die Starttaste. Wenn Sie YES gewählt haben, kehrt Micky zum Landkartenbild zurück. Wenn Sie NO gewählt haben, wird das Spiel fortgesetzt.

Hinweis: Mickys Zauberflöte funktioniert nicht in Spielstufen, die Sie noch nicht vorher im Spiel absolviert haben.

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

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

① La **flûte magique** est pratique pour chercher des accessoires ou des des indices dans les étapes précédentes. Appuyez sur la touche Start pour faire une pause. On vous demande si vous souhaitez utiliser la flûte magique. Sélectionnez "Yes" (oui) ou "No" (non) en aoppuyant sur la touche D vers la gauche ou la droite, puis appuyez sur la touche Start. Si vous avez répondu oui, l'écran de la carte apparaît. Si vous avez choisi non, vous reprenez la partie.

Remarque: La flûte magique fonctionne uniquement pour les étapes que vous avez déjà traversé.

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

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

① La **Flauta Mágica** es útil cuando esté en etapas preliminares buscando objetos o pistas. Presione el botón Start para hacer una pausa en el juego. Le preguntarán si quiere usar la Flauta Mágica. Seleccione Sí o No presionando el botón D a izquierda o derecha, y luego presione el botón Start. Si usted selecciona No, retomará el juego.

Nota: La Flauta Mágica no funcionará en ninguna etapa en la que no haya terminado antes en el juego.

② Mickey podrá usar la **Poción Reductora de tamaño** para disminuir de tamaño. Presione el botón 1 mientras presiona el botón D hacia abajo para hacer que Mickey encoja. Vuelva a hacer esto para devolver a Mickey a su tamaño normal.

Nota: Mientras Mickey tenga tamaño reducido, no podrá escalar muros ni agarrar objetos ni utilizar el ataque con rebote.

① ②



① **Il flauto magico** è utile quando state battendo la strada alla ricerca di oggetti o indizi. Premete il pulsante di avvio per sospendere il gioco. Vi viene chiesto se volete usare o no il flauto magico (CAN THE MAGIC FLUTE BE USED?). Per selezionare si (YES) o no (NO) premete il pulsante D a sinistra o a destra, quindi premete il pulsante di avvio. Se selezionate "si" Topolino torna allo schermo di mappa. se selezionate "no" ricominciate a giocare.

Nota: Il flauto magico non si può usare in una fase che non avete già eseguito durante il gioco.

② Topolino può usare una **pozione per rimpicciolire**. Per farlo rimpicciolire premete il pulsante 1 tenendo premuto il pulsante D GIU. Fatelo ancora per far tornare Topolino alle dimensioni normali.

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

① **Trollflöjten** är praktisk att ha för att kunna leta efter lyckoting eller ledtrådar inom områden för avslutade speletapper. Tryck på START för att ta en paus. Du kommer att frågas om du vill använda trollflöjten eller ej. Välj YES (ja) eller NO (nej) genom att först vicka styrkulan åt vänster eller höger och sedan trycka på START. Efter att du valt YES (ja), visas kartan över området Musse befann sig i. Spelet fortsätter efter att du valt NO (nej).

OBS! Observera att trollflöjten inte kan användas inom ett område i en speletapp du inte har gått igenom tidigare under det pågående spelet.

② Musse kan använda **lilleputt-drycken** för att bli riktigt liten. Vicka styrkulan nedåt, håll i det läget och tryck på knapp 1 för att få Musse att krympa ihop. Gör på samma sätt för att få Musse att bli normal igen.

OBS! Observera att Musse inte kan klättra uppåt längs väggar, plocka upp ting eller använda sitt studsanfall så länge han är en lilleputt.

① De **Magische Fluit** is bruikbaar als je eerdere levels wilt checken op voorwerpen en aanwijzingen. Druk op de Start Toets om het spel te pauzeren. Er zal aan je gevraagd worden of je de Magische Fluit wilt gebruiken. Kies YES of NO door de R-toets naar links of naar rechts te drukken, druk daarna op de Start Toets. Als je YES kiest, ga je terug naar het kaart Scherm. Als je NO kiest gaat het spel verder.

Let op: De Magische Fluit zal niet werken op levels waar je eerder in het spel nog niet bent geweest.

② Mickey kan het **Potje met krimpmiddel** gebruiken om kleiner te worden. Om Mickey te laten krimpen moet je op Toets 1 drukken terwijl je de R-toets OMLAAG drukt. Doe dit nog een keer om Mickey weer terug te brengen naar zijn normale grootte.

Let op: Als Mickey klein is, kan hij geen muren beklimmen, voorwerpen oprapen of zijn Stuiter Aanvallen uitvoeren.

① **Taikahuilu** on kätevä halutessasi tutkia jo ohittamiasi tasoja esineitä tai vihjeitä varten. Siirry pelitaukoon painamalla Aloitusnäppäintä. Sinulta kysytään haluatko käyttää Taikahuilua. Valitse Yes (kyllä) tai No (ei) painamalla Suuntanäppäintä oikealle tai vasemmalle, ja paina sitten Aloitusnäppäintä. Jos valitsit Yes vaihtoehdon, Mikki palaa Karttaruutuun. Jos valitsit No vaihtoehdon, peli jatkuu tavalliseen tapaan.

Huom: Taikahuilu ei toimi jos yrität ohittaa tasoa jota et vielä ole läpäissyt.

② Mikki voi käyttää **Kutistusjuomaa** kutistuakseen. Paina Näppäintä 1 samalla kun painat Suuntanäppäintä ALAS kutistaaksesi Mikin. Toista sama toimenpide palauttaaksesi Mikin edelliseen kokoonsa.

Huom: Pienenä Mikki ei pysty kapuamaan ylös seiniä, poimimaan esineitä eikä käyttämään Pomppuhyökkäystään.

③ With the **Rope**, Mickey can climb almost any wall. Use the D-Button to approach the wall you want him to climb. When Mickey grabs it, press the D-Button UP to start climbing.

④ When planted in just the right spot, the **Magic Bean** grows into a giant beanstalk that leads to the Phantom's castle!

⑤ **Cloud Shoes** enable Mickey to walk on clouds without falling through.

③ Das **Seil** ermöglicht Micky, fast jede Wand hochzuklettern. Nähern Sie sich der Wand mit der Richtungstaste. Wenn Micky sie anfaßt, drücken Sie die Richtungstaste nach oben, um hochzuklettern.

④ Wenn die **Zauberbohne** an der richtigen Stelle gepflanzt wird, wächst sie zu einem gigantischen Bohnenstengel an, der zur Burg des Phantoms führt!

⑤ Die **Wolkenschuhe** erlauben es Micky, auf den Wolken zu laufen, ohne herabzufallen.

③ Avec la **corde**, Mickey peut grimper sur pratiquement tous les murs. Appuyez sur la touche D pour approcher Mickey. Quand Mickey a saisi la corde, appuyez vers le haut sur la touche D pour grimper.

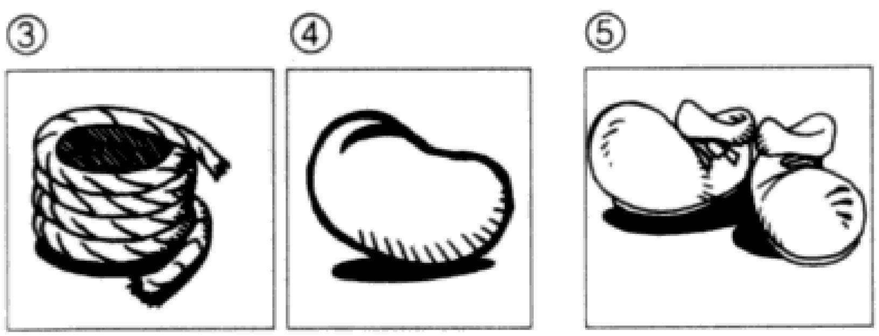
④ Si vous plantez le **haricot** au bon endroit, un arbre géant pousse et vous mène au chateau du fantime.

⑤ Les **souliers aériens** permettent à Mickey de marcher sur les nuages sans tomber.

③ Con la **Cuerda**, Mickey podrá escalar prácticamente cualquier muro. Utilice el botón D para aproximarse al muro que quiere que escale. Cuando Mickey se agarre a él, presione el botón D hacia arriba para que empiece a escalar.

④ Cuando se encuentre en el lugar adecuado, el **Frijol Mágico** crecerá en forma de enredadera gigante y le conducirá al castillo del Fantasma.

⑤ Los **Zapatos para Nubes** permitirán a Mickey caminar sobre las nubes sin caerse.



③ Con la **corda** Topolino può scalare quasi ogni muro. Usate il pulsante D per avvicinarvi al muro. Quando Topolino afferra la corda, premete il pulsante D SU per scalare.

④ Se piantato nel luogo giusto il **fagiolo magico** diventa una pianta di fagioli gigante che porta al castello del fantasma!

⑤ Le **scarpe da nuvole** permettono a Topolino di camminare sulle nuvole senza cadere.

③ Med hjälp av **repet** kan Musse klättra längs nästan alla slags väggar. Vicka styrkulan åt lämpligt håll för att få Musse att närma sig väggen han skall klättra uppåt på. Vicka styrkulan uppåt i samma ögonblick, då Musse grabbar tag i väggen, för att få Musse att börja klättra uppåt.

④ **Trollbönan,** bara den växer precis på den rätta platsen, börjar växa och blir en jättebönstjälk som leder till Fantomens slott.

⑤ **Molnkängorna** hjälper Musse att gå på moln utan att falla igenom molnen.

③ Met het **Touw** kan Mickey bijna iedere muur beklimmen. Gebruik de R-toets om naar de muur toe te lopen. Als Mickey het touw pakt, moet je op de R-toets drukken om OMHOOG te klimmen.

④ Als hij op de juiste plaats geplant is, groeit de **Magische Boon** uit tot een enorme bonestaak die leidt naar het Kasteel van de Geest!

⑤ **Wolkenschoenen** maken het mogelijk om Mickey op wolken te laten lopen zonder er vanaf te vallen.

③ **Köyden** avulla Mikki pystyy kiipeämään ylös lähes seinää kuin seinää. Käytä Suuntanäppäintä siirtääksesi hänet kiivettävän seinän luokse. Kun Mikki tarttuu siihen kiinni, paina Suuntanäppäintä YLÖS aloittaaksesi kiipeilyn.

④ Oikeaan paikkaan istutettuna **Taikapapu** kasvaa jättimäiseksi pavunvarreksi joka johtaa Aaveen linnaan!

⑤ **Pilvikengät** auttavat Mikkiä kävelemään pilvien päällä putoamatta niiden läpi.

The Path to the Crystal

Status

After Mickey finishes each stage, you'll return to the Map screen. Press the Start Button to check his progress on a Status screen.

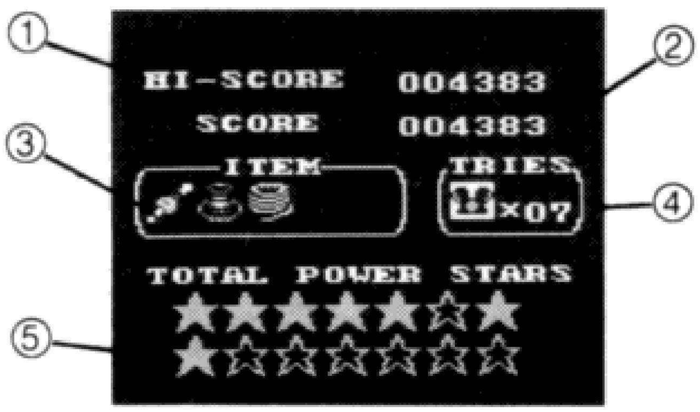
① **Hi-Score**
② **Current Score**
③ **Magic Items Collected**
④ **Tries Remaining**
⑤ **Total Power Stars** shows the number of Power Stars you have picked up, and the number remaining to be picked up in the game. Each time you pick up a Power Star, one of these stars will be filled. There's a Power Star in each stage, and if you check the order of Stars in this gauge, you might find out which stage still has one hidden.

Der Weg zum Kristall

Statusbildschirm

Wenn Micky eine Spielstufe geschafft hat, kehrt er zum Landkarten-Bildschirm zurück, wo sein Fortschritt angezeigt wird. Drücken Sie die Starttaste, um Mickys Fortschritt auf dem Statusbildschirm zu überprüfen.

① **Punkterekord**
② **Momentaner Punktestand**
③ **Gesammelte Zauberartikel**
④ **Restliche Versuche**
⑤ Die Anzeige **Kraftsterne** zeigen an, wie viele solcher Sterne Micky gesammelt hat, und wie viele im Spiel noch gesammelt werden können. Jedesmal, wenn Micky einen solchen Stern aufhebt, erscheint er in dieser Anzeige. Es gibt einen Kraftstern in jeder Stufe, und wenn Sie die Reihenfolge der Sterne in dieser Anzeige prüfen, finden Sie vielleicht heraus, in welcher Stufe noch einer versteckt ist.



La voie qui mène au cristal

Statut

Quand Mickey termine une étape, l'écran de la carte apparaît. Appuyez sur la touche Start pour vérifier la progression de Mickey sur l'écran de statut.

① **Score le plus élevé**
② **Score actuel**
③ **Accessoires magiques ramassés**
④ **Essais restants**
⑤ **Sur l'indicateur de toutes les étoiles de force**, vous pouvez voir le nombre d'étoiles que vous avez rammassé et le nombre d'étoiles qu'il vous reste à trouver dans le jeu. Chaque fois que vous trouvez une étoile, une des étoiles se remplit sur l'indicateur. Chaque étape contient une étoile. Si vous observez l'ordre de remplissage des étoiles, vous pourrez peut être deviner dans quelles étapes se trouvent les étoiles restantes.

EL camino hacia el cristal

Estado

Una vez que Mickey termine una etapa, volverá a la pantalla del Mapa. Presione el botón Start para verificar el progreso en la pantalla de estado.

① **Puntuación alta**
② **Puntuación actual**
③ **Objetos mágicos reunidos**
④ **Intentos restantes**
⑤ **Total de estrellas de poder**
El Total de Estrellas de Poder le mostrará el número de Estrellas de Poder que ha agarrado y el número que le quedan en el juego. Cada vez que agarre una Estrella de Poder, una de estas estrellas se llenará. En cada etapa hay una y si usted tiene en cuenta el orden de las estrellas en el indicador, podrá saber qué etapa esconde todavía una de ellas.

Il percorso che porta al cristallo

Situazione

Quando Topolino ha completato una fase, tornate allo schermo di mappa. Premete il pulsante di avvio per verificare il suo progresso sullo schermo della situazione.

① **Punteggio totale**
② **Punteggio attuale**
③ **Oggetti magici raccolti**
④ **Tentativi rimasti**
⑤ **Il numero delle stelle di energia** nell'indicatore corrisponde alle stelle raccolte e a quelle ancora da raccogliere durante il gioco. Ogni volta che raccogliete una stella di energia, una di quelle nell'indicatore si accende. C'è una stella di energia in ogni fase e se controllate l'ordine delle stelle in questo indicatore potete scoprire in quale fase ce n'è ancora una nascosta.

Stigen som leder till kristallen!

Tavlan med poängställningen

Efter att du och Musse lyckats klara av en viss speletapp, visas kartan över ett spelområde på bildskärmen. Tryck då på START för att se tavlan med poängställningen och kolla hur du och Musse klarat er.

① **Högsta möjliga antal poäng**
② **Nuvarande poängställning**
③ **Grejer att trolla med du och Musse lyckats samla upp**
④ **Antalet återstående försök**
⑤ **Summan av stjärnor på styrkemätaren** visar det antal stjärnor du och Musse plockat upp och det antal som ännu kan plockas upp under det pågående spelet. En stjärna på denna mätare tänds varje gång Musse plockar upp en stjärna till sin styrkemätare. Kom ihåg att det finns en enda stjärna, som kan plockas upp, i varje speletapp. Det kan ju hända att du lyckas lista ut i vilken speletapp det ännu finns en gömd stjärna genom att kontrollera ordningsföljden av de stjärnor som visas på denna mätare.

De Weg naar het kristal

Status

Nadat Mickey een level heeft gehaald, keer je terug naar het Kaart Scherm. Druk op de Start Toets om te kijken naar zijn vorderingen in een Status scherm.

① **Hoogste Score**
② **Huidige Score**
③ **Verzamelde Magische Voorwerpen**
④ **Overgebleven Levens**
⑤ **Totaal aantal Kracht Sterren** **Total Power Stars** laat het aantal kracht Sterren zien dat je hebt opgepakt en het aantal sterren dat nog opgepakt kan worden in het spel. Elke keer als je een kracht Ster oppakt, zal één van deze sterren gevuld worden. In elke level heb je één Kracht Ster en als je kijkt naar de volgorde van de Sterren in deze meter, ontdek je misschien in welke level nog een Ster verborgen zit.

Polku kristallin luokse

Tilanne

Aina kun Mikki on läpäissyt tason, siirryt automaattisesti Karttaruutuun. Tarkasta hänen etenemisensä Tilanneruudusta painamalla Aloitusnäppäintä.

① **Ennätyspisteet**
② **Nykyiset pisteet**
③ **Poimitut taikaesineet**
④ **Jäljellä olevat yrityskerrat**
⑤ **Voimatähtien kokonaismäärä** näyttää montako Voimatähteä olet poiminut tähän asti, ja montako on vielä jäljellä ennen pelin loppua. Joka kerta kun poimit Voimatähden,yksi näistä tähdistä täyttyy. Kullakin tasolla on kätketty Tähti, ja katsomalla tämän osoittimen Tähtien järjestystä pystyt ehkä ottamaan selville millä tasoilla niitä vielä on piilossa.

Stages

The Forest

Snakes, spiders and ravens attack you as you rush through the spooky forest and climb a giant tree. Falling acorns can trip you, so watch your step. Whirlwinds are a nuisance, but they can be helpful, too.

The Lake

Sunken treasure chests await you at the bottom of the lake, but to get them, you'll have to dodge the fish snapping at your heels. The currents can be strong, so grab a vine and hang on until they calm down. Be sure to come up for air!

Spielstufen

Der Wald

Schlangen und Spinnen greifen an, während Sie durch den Zauberwald laufen und einen gigantischen Baum erklettern. Herabfallende Eicheln können Sie zum Stolpern bringen; achten Sie also darauf, wo Sie hintreten. Wirbelwinde sind lästig, aber sie können auch helfen.

Der See

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

Les étapes

La forêt

Des serpents, des araignées et des corbeaux vous attaquent tandis que vous courez dans la forêt enchantée et grimpez sur un arbre géant. Faites attention de ne pas trébucher à cause des glands tombés sur le sol. Les trombes de vent peuvent vous gêner mais également vous aider.

Le lac

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

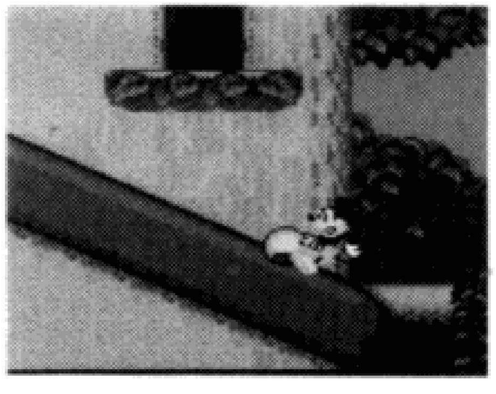
Etapas

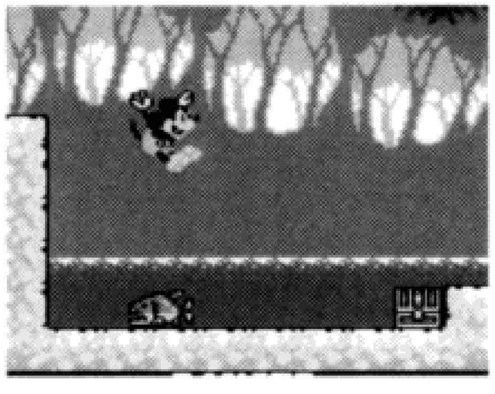
El bosque

Serpientes, arañas y cuervos le atacarán cuando se apresure por el bosque tenebroso y trepe por un árbol gigante. Las bellotas que caen le pueden hacer caer, así que tenga cuidado. Los remolinos son un incordio pero también pueden servir de ayuda.

El lago

Cofres con tesoros escondidos le aguardan en el fondo del lago pero para conseguirlos tendrá que evitar a los peces que le pisan los talones. Las corrientes pueden resultar fuertes, así que aprese una enredadera y sujétese fuerte hasta que se calmen. Cerciórese de que toma aire.





Fasi

La foresta

Serpenti, ragni e corvi vi attaccano mentre correte nella foresta infestata dai fantasmi e vi arrampicate su un albero gigante. Le ghiande che cadono giù possono farvi inciampare, perciò fate attenzione! Le trombe d'aria possono essere una seccatura ma possono anche risultare d'aiuto.

Il lago

Sul fondo del lago vi attendono scrigni di tesori ma per raggiungerli dovete eludere i pesci che tentano di azzannarvi i calcagni. Le correnti possono essere forti, perciò aggrappatevi ad una pianta rampicante e rimanete appesi fino a quando non si calmano. Accertatevi di emergere a respirare!

De olika speletapperna

Skogen - FOREST

Ormar, spindlar och korpar anfaller dig och Musse när ni skyndar er igenom denna kusliga skog och klättrar i ett jätteträd. Nedramlande ekollon kan få er att falla — håll ögonen öppna. Virvelvindar kan vara irriterande, men de kan också hjälpa till.

Sjön - LAKE

Skattekistor, som sjunkigt, väntar på sjöbotten. Men för att få tag i dem måste du hålla Musse undan för fisken som naffsar på hans hälar. Strömmen kan vara kraftig, så låt Musse grabba tag i en sjöväxt för att klara sig tills strömmen lugnat sig. Kom ihåg att låta Musse simma till ytan för att fylla lungorna med luft!

Levels

Het Bos

Slangen, spinnen en raven vallen je aan als je door een spookachtig bos rent en een enorme boom beklimt. Vallende eikels kunnen je doen uitglijden, dus kijk uit waar je loopt. Wervelwinden kunnen lastig zijn, maar kunnen je ook helpen.

Het Meer

Op de bodem van het meer wachten gezonken schatkisten op jou. Maar om ze te krijgen, moet je de vissen ontwijken die naar je hielen happen. De tegenstanders kunnen erg sterk zijn, grijp dus een plant en wacht tot ze gekalmeerd zijn. Zorg ervoor dat je af en toe omhoog komt om lucht te happen!

Tasot

Metsä

Käärmeet, hämähäkit ja korpit hyökkäävät päällesi rientäessäsi läpi synkeän metsän ja kiivetessäsi ylös jättiläismäistä kaatunutta puuta. Varo ettet kompastu putoaviin tammenterholhin. Tuulenpyörteet saattavat häiritä, mutta oikein käytettynä ne saattavat myös olla hyödyksi.

Järvi

Järven pohjalla sinua on odottamassa uponneita aarrearkkuja, mutta päästäksesi niihin käsiksi sinun on väisteltävä kannoillasi louskuttavia petokaloja. Tartu kiinni köynnöksiin jos virrat voimistuvat niin että ne uhkaavat viedä sinut mukanaan, ja odota kunnes ne tyyntyvät.

The Blacksmith's Castle

The Blacksmith's fires have gone out of control! Flames from the fireplace will try to chase you into a corner. Outrun them and grab some goodies along the way, if you can. Baby dragons pop up from pools of molten metal to blow flames at you, and flying sparks really heat things up!

The Palace Ruins

Wandering ghosts and floating jack o' lanterns haunt this dark and spooky place. Grab a lamp to light things up. Buttons and secret passages can be helpful if it looks like Mickey's in a pinch, but you'll need to plan your moves carefully.

Die Schmiede

Das Feuer im Schmiedeofen ist völlig außer Kontrolle geraten! Weichen Sie den Flammen aus, aber lassen Sie sich nicht in die Ecke jagen. Greifen Sie nützliche Artikel, wo Sie können — wenn Sie können. Drachenkinder blasen Ihnen Flammen entgegen, und Pfützen von geschmolzenem Metall können es Ihnen wirklich heiß unter den Füßen machen!

Die Palastruine

Gespenster und fliegende Kürbislaternen hausen in diesen dunklen Gemäuern. Greifen Sie sich eine Laterne, um etwas Licht in die Situation zu bringen. Knöpfe und geheime Gänge können im Notfall nützlich sein, aber Sie müssen schon genau planen, was Sie wollen.

Le château Blacksmith

Les flammes de la cheminée du château Blacksmith sont devenues complètement folles. Elles vous poursuivent et essaient de vous bloquer dans un coin. Evitez-les et prenez des trésors, si vous le pouvez. Faites attention aux bébés dragons qui surgissent des flaques de métal fondu pour vous cracher des flammes et aux étincelles volantes qui brûlent!

Les ruines du palace

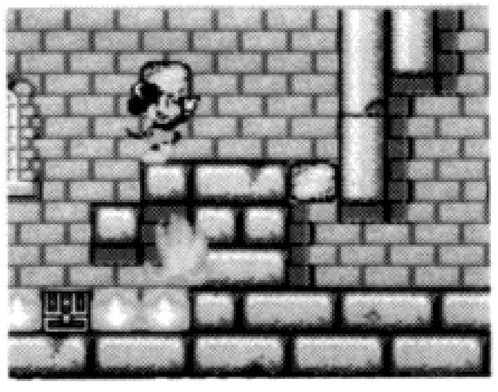
Des fantômes et des feux follets remplissent cet endroit sombre et hanté. Prenez une lampe pour éclairer votre chemin. Servez-vous des boutons et des passages secrets quand Mickey est coincé mais avancez avec prudence.

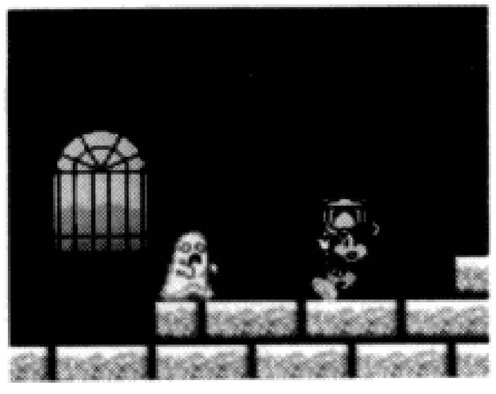
El castillo del herrero

El incendio del herrero está fuera de control. Las llamas de la chimenea intentarán acorralarle en una esquina. Evítelas y agarre algunos objetos por el camino si puede. Algunos dragones bebés aparecerán de entre lavas de metal fundido para lanzarle llamaradas y las chispas voladoras pondrán las cosas francamente calientes.

Las ruinas del palacio

Fantasmas errantes y linternas de Halloween flotantes encantan este oscuro y tenebroso lugar. Agarre una lámpara para iluminar los objetos. Los botones y los pasadizos secretos pueden ser de ayuda si Mickey estuviera en apuros, pero tendrá que planear detenidamente sus movimientos.





Il castello di Blacksmith

Le fiamme che hanno avvolto il castello sono indomabili. Le fiamme che vengono dal camino cercano di costringervi in un angolo. Fuggite e se potete raccogliete gli oggetti lungo il cammino. Draghi arrabbiati schizzano fuori da pozze di metallo fuso e vi lanciano fiamme, e scintille che volano rendono la situazione davvero scottante!

Le rovine del palazzo

Fantasmi vaganti e fuochi fatui popolano questo luogo buio e spettrale. Raccogliete una lampada per illuminare le cose. Pulsanti e passaggi segreti possono essere utili se vi sembra che Topolino sia alle strette ma dovete pensare bene a come muovervi.

Smedens slott - BLAKSMITH'S CASTLE

Elden i smedens härd har spridit sig! Flammor försöker jaga Musse in i ett hörn. Hjälp Musse att hålla sig undan och försöka, om möjligt, i förbifarten att få tag i några godsaker. Drakungar hoppar upp ur bassänger med smält metall för att blåsa flammor på Musse. Gnistorna, som sprider sig i luften, gör det hela bara värre!

Palatsruinerna - PALACE RUINS

Vandrande spöken och svävande irrbloss håller sig till i dessa kusliga ruiner. Låt Musse grabba tag i en lampa för att lysa upp vägen. Knappar och hemliga gångar kan vara bra att ta till hjälp när Musse råkat i ett trångmål, men du måste noga planera hur du skall bära dig åt för att klara dig och Musse härifrån.

Het kasteel van de Blacksmiths

De vlammen van de Blacksmiths zijn niet meer te houden! Vlammen uit de openhaard proberen je in een hoek te drijven. Ontloop ze en pak, als je kunt, ondertussen voorwerpen. Baby draakjes komen te voorschijn uit gesmolten metaal om vlammen naar je te spuwen. Vliegende vonken maken het er snikheet!

De Ruïnes van het Paleis

Dwalende spoken en drijvende dwaallichten houden zich op in deze donkere en spookachtige plaats. Pak een lamp om de ruïnes te verlichten. Toetsen en geheime doorgangen kunnen behulpzaam zijn, als het lijkt alsof Mickey in de val zit. Maar je moet erg voorzichtig je stappen zetten.

Sepän linna

Sepän pajan tuli on ryöstäytynyt irti! Liekit yrittävät ajaa sinut nurkkaan. Pakene niitä, ja sieppaile samalla tavaroita jos pystyt. Pikkulohikäärmeet hyppivät ulos sulista metallilammikoista ja puhaltelevat liekkejä kohtesi, ja lentävät kipinät aiheuttavat todella hikisiä hetkiä!

Palatsin rauniot

Vaeltavat kummajaiset ja leijuvat kurpitsalyhdyt kummittelevat tässä hämyisessä ja pelottavassa linnassa.
Tartu lyhtyyn, ja kirkasta tiesi. Polkuvivut ja salakäytävät voivat olla avuksi milloin Mikki naytää olevan pinteessä, mutta sinun täytyy suunnitella reittisi huolella.

The Tiny Cavern

Wander through a dark maze of underground tunnels. Spiders and rolly-pollies lurk in hidden crannies, and ant-lions lie in wait at the bottoms of pits. You'll find there are some spots only a tiny mouse can get through.

The Flower Field

Romp through the roses, but watch for the thorns! Busy bees and inchworms may not like your intrusion, and will try to attack. Ride falling rose petals and dandelion seeds for safe passage, and bounce on blooms for secret treasures.

Die enge Höhle

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

Das Blumenbeet

Stampfen Sie durch die Rosen, aber achten Sie auf die Dornen! Summende Bienen und kriechende Würmer freuen sich nicht über die Störung. Reiten Sie auf fallenden Rosenblüten und Löwenzahnsamen in Sicherheit, und hüpfen Sie auf Blüten, um geheime Schätze zu finden.

La caverne miniature

Pénétrez dans ce labyrinthe de tunnels souterrains. Des puddings et des araignées sont cachés dans les recoins et des fourmis dangereuses vous attendent au fond des puits. Seule une minuscule souris peut emprunter certains passages.

Le champ de fleurs

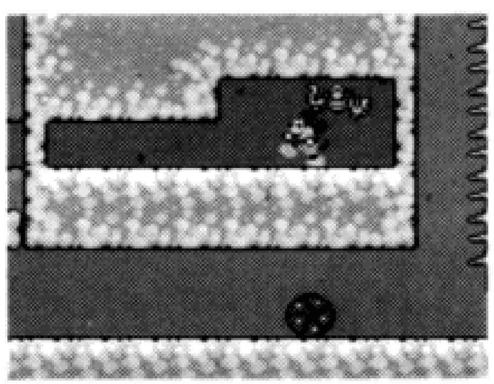
Rampez parmi les roses mais faites attention aux épines! Les abeilles et les vers de terre ne vont pas apprécier votre intrusion et vont tenter de vous attaquer. Grimpez sur des pétales de rose et des graines de pissenlit pour vous déplacer en toute sécurité et rebondissez sur les fleurs pour trouver des trésors secrets.

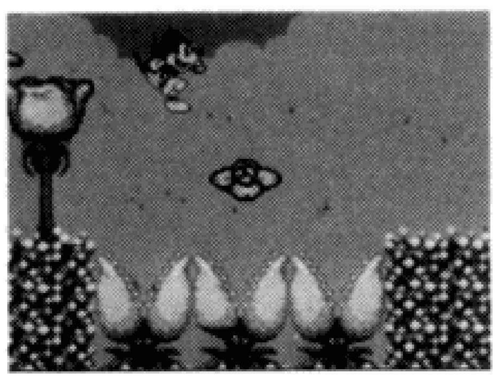
La diminuta caverna

Vague por entre un laberinto oscuro de túneles subterráneos. Hay arañas y criaturas gordinflonas escondidas en grietas, y hormigas-leonas están al acecho en el fondo de pozos. Allí encontrará algunos sitios en los que solamente cabe un diminuto ratón.

El campo de flores

Pase a través de las rosas pero tenga cuidados con los espinos. Hay abejas y orugas a las que puede que no les guste su intrusión y quizá intenten atacarle. Vaya por donde haya pétalos de rosas caídos y simientes de dientes de león, para un pasaje seguro, y rebote sobre los capullos para encontrar tesoros secretos.





La caverna minuscola

Vagate nel buio labirinto di tunnel sotterranei. Ragni e ceffi grassi e tozzi sono in agguato negli angoli nascosti, e sottospecie di leoni vi aspettano nel fondo dei burroni. Vedrete inoltre che ci sono alcuni punti che solo un topolino minuscolo può attraversare.

Il campo di fiori

Spassatevela fra le rose ma attenzione alle spine! Api ronzanti e bruchi possono non gradire la vostra intrusione e cercare di attaccarvi. Per ottenere un passaggio privo di pericoli salite sui petali di rosa che cadono e sui soffioni, e per raggiungere tesori segreti saltate sui fiori.

Den lilla grottan - TINY CAVERN

Vandra genom den mörka labyrinten av underjordiska tunnlar. Spindlar och små tjockisar lurar i mörka sprickor, utöver myrlejon som ligger och lurar i avgrunder. Du kommer snart underfund med att det finns vissa ställen som endast en liten mus kan klara sig igenom.

Blomsterängen - FLOWER FIELD

Ta dig och Musse hoppande genom rosorna, men se upp för törnen! Flitiga bin och mätarmaskar kanske inte tycker om att ha dig och Musse här. De kan anfalla. Rid på nedsvävande rosenblad och maskrosfrön för att klara er härifrån. Studsa på blommorna för att hitta gömda skatter.

De kleine Grot

Dwaal door een donker doolhof van ondergrondse tunnels. Spinnen en opgerolde puddinkjes liggen in verborgen scheuren op de loer. Mier-leeuwen liggen te wachten op de bodems van kuilen. Je zult zien dat er sommige plekken zijn waar alleen een kleine muis doorheen kan.

Het Bloemenveld

Dartel tussen de rozen door, maar kijk uit voor de dorens! Zoemende bijen en langzame wormen vinden jouw binnendringen misschien niet leuk en zullen je proberen aan te vallen. Zweef mee op vallende rozenbladen en paardebloem zaadjes om jezelf in veiligheid te stellen. Stuiter ook op bloemen voor de geheime schat.

Pieni luola

Vaella halki pimeän maanalaisen tunnelisokkelon. Hämähäkit ja pallosiirat väijyvät nurkissa, ja muurahaisleijonat kuoppien pohjissa. Huomaat varmaan pian, että on paikkoja joista vain pieni hiiri mahtuu pujahtamaan läpi.

Kukkasniitty

Tanssi läpi ruusutarhan, mutta varo piikkejä! Kiireiset mehiläiset ja mittarimadot eivät pidä tunkeilijoista, ja yrittävät varmasti hyökätä kimppuusi. Leiju turvaan käyttäen putoavia ruusun terälehtiä ja voikukkien siemeniä, ja hypi kukkien päälle löytääksesi salaisia aarteita.

The Toy Workshop

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

The Castle Ruins

The rocks are alive! Some jump around, some shoot sparks, and some explode. Bats swoop down on you and spiny creatures chase you through twists and turns. Look out for falling rocks!

Die Spielzeugfabrik

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

Die Burgruine

Die Felsen sind lebendig! Manche springen herum, andere schießen Funken, und manche explodieren. Fledermäuse stoßen herab, und knöcherne Gestalten jagen Sie um Ecken und Winkel. Achten Sie auf fallende Steine!

Le magasin de jouets

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

Les ruines du château

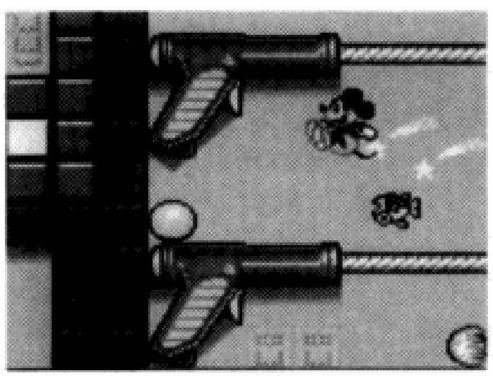
Les pierres sont vivantes! Certaines sautent, d'autres lancent des étincelles et il y en a même qui explosent. Des chauve-souris vous attaquent et des céatures épineuses vous poursuivent dans les recoins et les niches. Attention de ne pas vous faire écraser par les pierres qui tombent!

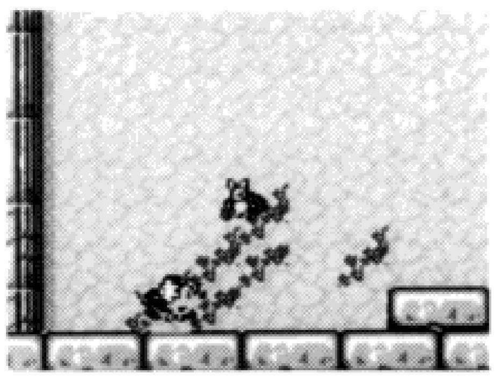
El taller de los juguetes

Los juguetes se han vuelto locos. Lance barriles y naranjas en cañones de juguetes y pesque; cabalgue sobre pistolas de agua gigantes, e intente hacer unos trucos de cartas. Baile sobre teclas de piano, pero vigile las notas. Pasee a través de puertas para buscar el tesoro. Salte en un yo-yo y apresúrese hasta un nivel superior. Hay mucho que explorar, pero es fácil perderse aquí.

Las ruinas del castillo

Las rocas están vivas. Algunas saltan, otras lanzan chispas y otras explotan. Los murciélagos se precipitan hacia usted y criaturas espinosas le intentan cazar. Vigile las rocas que caen.





Il laboratorio di giocattoli

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

Le rovine del castello

Le rocce sono vive! Alcune rimbalzano intorno a voi, alcune lanciano scintille, altre esplodono. Pippistrelli vi si scagliano contro e creature con aculei vi danno la caccia. Attenzione alle rocce che cadono giù!

Leksaksfabriken - TOY WORKSHOP

Leksakerna har blivit tokiga! Kasta tunnor och appelsiner mot leksakskanoner och fiskar, rid på jättevattenkanoner och försök dig på några kortkonster. Dansa på pianotangenter, men akta dig för noterna! Stig in genom dörrar för att söka efter skatter. Hoppa på en jo-jo för att studsa upp till en plats högre upp. Här finns det mycket att undersöka, men det är också lätt att gå vilse.

Slottsruinerna - CASTLE RUINS

Levande stenar! Vissa hoppar omkring, andra skjuter gnistor och vissa exploderar. Fladdermöss störtdyker mot dig och Musse och taggiga kryp jagar er runt slingrande gångar. Se upp för fallande stenar!

De Speelgoedwinkel

Het speelgoed is gek geworden! Gooi vaten en sinaasappels naar speelgoed kanonnen en vissen; rijd mee op enorme waterpistolen en probeer een paar trucjes met kaarten. Dans op pianotoetsen, maar kijk uit voor de noten! Loop door deuren om te kijken of er schatten zijn. Spring op jojo's en snel naar een hoger level. Er is veel te ontdekken, maar het is makkelijk om hier te verdwalen.

De Ruïnes van het Kasteel

De stenen leven! Sommige springen rond, sommige schieten vonken en sommige ontploffen. Vleermuizen storten neer op je en stekelige wezens zitten je achter na langs hoeken en bochten. Kijk uit voor vallende rotsblokken!

Lelutehdas

Lelut ovat tulleet hulluiksi! Heitä hyökkääviä lelukanuunoita ja kaloja tynnyreillä ja appelsiineilla,aja jättiläismäisiä vesipyssyjä, ja koeta tehdä muutama korttitemppukin. Tanssi pianon koskettimien päällä, mutta varo nuotteja! Käy ovien läpi etsien aarteita. Hyppää jojon päälle, ja kilpeä korkeammalle tasolle. Täällä on paljon tutkittavaa, mutta eksymisen vaara on myös suuri.

Rauniolinna

Kivet ovat tulleet eloon! Jotkut hyppivät ympäriinsä,jotkut kipinöivät, ja eräät räjähtävät. Lepakot laskeutuvat päällesi, ja piikikkäät oliot juoksevat perässäsi mutkikkaissa käytävissä. Varo putoavia kiviä!

The Craggy Cliffs

Vultures dive at you from the cliffs, and rolling boulders make climbing tricky. It will take careful timing to get through the tunnels winding through the cliffs, and be sure you can see where you're going!

The Desert

Slide down sand dunes, turning up a few rattlesnakes along the way. Dodge cactus critters and diving vultures as you search for the entrance to the pyramid. But once inside, you'll need your wits about you to find secret passages and escape perilous traps!

Die steilen Klippen

Geier und polternde Felsen machen das Klettern schwierig. Man muß das Timing schon richtig abpassen, um durch die Tunnel zu kommen, die sich durch die Klippen winden. Und stellen Sie sicher, daß Sie sehen können, wohin Sie gehen!

Die Wüste

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

Les falaises rocailleuses

Faites attention aux vautours qui plongent sur vous et aux rochers qui tombent de la falaise quand vous grimpez. Il faut beaucoup de synchronisation pour réussir à pénétrer dans les tunnels qui traversent les falaises. Regardez où vous allez!

Le désert

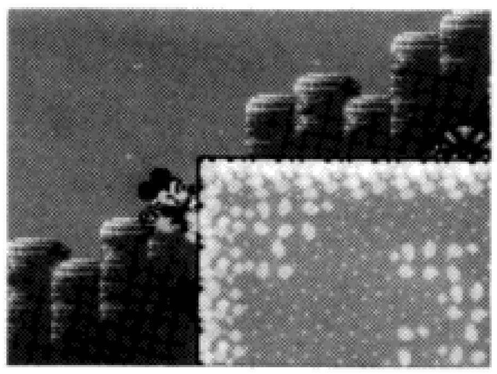
Glissez sur les dunes de sable et faites attention aux serpents à sonnettes. Evitez les cactus et les vautours et cherchez l'entrée de la pyramide. Une fois à l'intérieur, cherchez les passages secrets mais faites attention aux pièges dangereux!

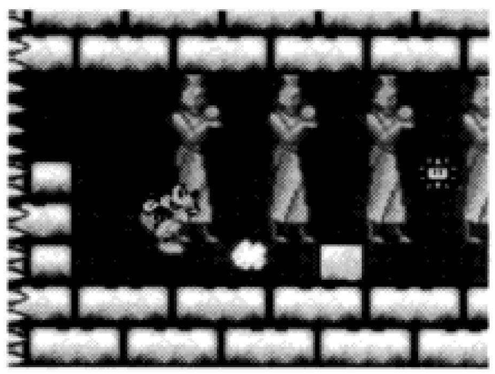
Los acantilados escarpados

Los buitres merodean sobre usted desde los acantilados, y las piedras rodantes hacen difícil el ascenso. Le llevará mucho tiempo pasar por los túneles yendo a través de los acantilados, y cerciórese de que puede ver por dónde va.

El desierto

Deslícese por dunas de arenas, encontrándose de vez en cuando con serpientes de cascabel por el camino. Evite los cactos y los buitres carroñeros mientras busque la entrada de la pirámide. Pero, una vez dentro, necesitará de su ingenio para encontrar los pasadizos secretos y escapar a las peligrosas trampas.





Le rocce erte e scoscese

Avvoltoi si lanciano contro di voi dalle rocce e massi rotolanti rendono difficile la scalata. Occorre calcolare bene i tempi per farcela ad attraversare i tunnel fra le rocce e attenzione a che possiate vedere dove state andando!

Il deserto

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

De branta klipporna - CRAGGY CLIFFS

Gamar störtdyker mot dig och Musse och stora, nedrullande bumlingar gör det svårt för er att klättra. Här krävs det noggrann tajmning för att klara er genom tunnlarna som slingrar sig genom klipporna. Var noga med att hålla reda på riktningen!

Öknen - DESERT

Glid ned längs sanddynerna, i förbifarten störande några skallerormar som sticker upp sina huvuden. Vik undan för kaktusar och störtdykande gamar på din väg mot ingången till pyramiden. Men inne i pyramiden måste du verkligen hålla huvudet kallt för att hitta hemliga gångar och klara dig ur riskabla fällor!

De Steile kliffen

Gieren duiken naar je vanaf de kliffen en rollende keien maken het klimmen moeilijk. Je zult goed moeten timen om door de tunnels te komen die door de kliffen lopen. Maar wees er zeker van dat je ziet waar je heen gaat!

De Woestijn

Glij van zandduinen af, terwijl je onderweg ruzie maakt met een paar ratelslangen. Duik weg voor cactus wezens en duikende gieren terwijl je naar de ingang van de piramide zoekt. Als je eenmaal binnen bent, heb je je verstand nodig om geheime doorgangen te vinden en om aan gevaarlijke vallen te ontsnappen!

Kivinen kallionseinämä

Korppikotkat syöksyvät kimppuusi kallionseinämän päältä,ja putoavat lohkareet vaikeuttavat kiipeämistäsi.
Kallioiden halki johtavien tunnelien läpäisy vaatii tarkkaa ajoitusta, - älä unohda varmistaa minne olet menossa!

Autiomaa

Liu'u alas hiekkasärkköjä, kohdaten matkalla muutamia kalkkarokäärmeitä. Väistele kaktuselikoita ja korppikotkia etsiessäsi pyramiidin sisäänkäyntiä. Kun kerran pääset sisälle, joudutkin sitten käyttämään älyäsi löytääksesi salakäytävät ja väistääksesi vaaralliset ansat!

The Sand Castle

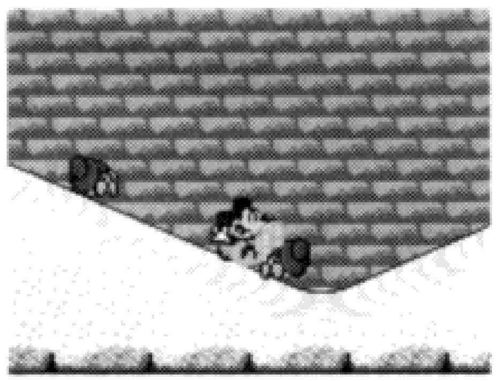
Slip through a giant hourglass into a world of sand and sea. Slide down sandy slopes and dodge falling hermit crabs. Hop over the shifting sand to keep from sinking. Swim through an underwater maze, and don't get zapped by the electric jellyfish!

The Good Princess's Castle

The castle has been invaded by hordes of the Phantom's horrible monsters. They've set very special and dangerous traps, and they're all waiting for you!

The Island

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



Die Sandburg

Schlüpfen Sie durch eine gigantische Sanduhr in eine Welt aus Sand und Wasser. Rutschen Sie über sandige Hänge und weichen Sie den fallenden Einsiedlerkrebsen aus. Hüpfen Sie über den ablaufenden Sand, um nicht eingesogen zu werden. Schwimmen Sie durch ein Unterwasserlabyrinth und lassen Sie sich nicht von den elektrischen Quallen erwischen!

Die Burg der schönen Prinzessin

Diese Burg ist von Horden schrecklicher Monstren des Phantoms besetzt worden. Sie haben hinterlistige und gefährliche Fallen gebaut, und alle warten sie auf Micky!

Die Insel

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

Le château de sable

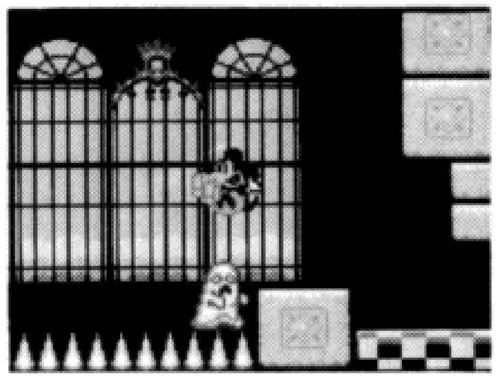
Vous pénétrez dans un sablier géant qui vous conduit dans un monde de sable et de mer. Glissez sur les pentes sableuses et évitez les bernard-l'ermite. Sautez sur les sables mouvants pour ne pas vous enfoncer. Nagez dans le labyrinthe souterrain mais faites attention de ne pas recevoir une décharge par les méduses électriques!

Le château de la gentille princesse

Le château a été envahi par les hordes de monstres du fantîme. Ils ont posés des pièges spéciaux très dangereux et ils vous attendent!

L'Ile

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



El castillo de arena

Métase a través de un reloj de arena gigante en un mundo de arena y mar. Deslícese por pendientes arenosas y evite los cangrejos ermitaños que caen del cielo. Salte sobre las arenas movedizas para evitar hundirse. Nade por un laberinto submarino y no se deje atrapar por la medusa eléctrica.

El castillo de la princesa buena

El castillo ha sido invadido por hordas de monstruos horribles a las órdenes del Fantasma. Han colocado trampas muy especiales y peligrosas, y todos ellos le están esperando.

La isla

Para alcanzar el castillo del Fantasma, Mickey ha llegado a esta isla para hacer un poco de jardinería. Si logra hacer crecer algo, tendrá por delante un largo y peligroso camino...

Il castello di sabbia

Scivolate nella clessidra gigante verso un mondo di sabbia e mare. Scivolate lungo discese di sabbia ed evitate i paguri che cadono. Saltate sulla sabbia che scorre per evitare di sprofondare. Nuotate nel labirinto sottomarino e non fatevi uccidere dalle meduse!

Il castello della Principessa del bene

Il castello è stato invaso da orde di orribili mostri del fantasma che hanno messo trappole molto speciali e pericolose. Vi stanno tutti aspettando!

L'isola

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

Sandslottet - SAND CASTLE

Slink genom ett jättetimmglas in i sandens och vattens värld. Glid ned länds sandiga sluttningar och vik undan för eremitkrabbor. Hoppa över kvicksand för att inte sjunka i sanden. Simma genom undervattenslabyrinten, men låt inte el-maneten anfalla dig!

Den goda prinsessans slott - THE GOOD PRINCESS'S CASTLE

Svärmar av Fantomens hemska monster har invaderat slottet. De har riggat upp mycket speciella och farliga fällor som väntar på dig och Musse!

Ön - ISLAND

På vägen till Fantomens slott har Musse kommit till denna ö för att uträtta lite trädgårdsarbete. Lyckas han få någonting att växa, har han en lång och farlig klättring att se framemot...

Het Zandkasteel

Glip door een enorme zandloper naar een wereld van zand en zee. Glij van zanderige heuvels af en ontwijk vallende heremiet kreeften. Spring over het drijfzand zodat je niet wegzakt. Zwem door een onderwater doolhof en kijk uit voor de elektrische schokken die de kwallen geven!

Het Kasteel van de Lieve Prinses

Het kasteel is bezet door vele verschrikkelijke monsters van de Geest. Zij hebben zeer speciale en gevaarlijke vallen neergezet en ze wachten allemaal op je!

Het Eiland

Om het kasteel van de Geest te kunnen bereiken, is Mickey op dit eiland aangekomen om een beetje te tuinieren. Als hij iets kan laten groeien, heeft hij een lange en gevaarlijke beklimming voor de boeg...

Hiekkalinna

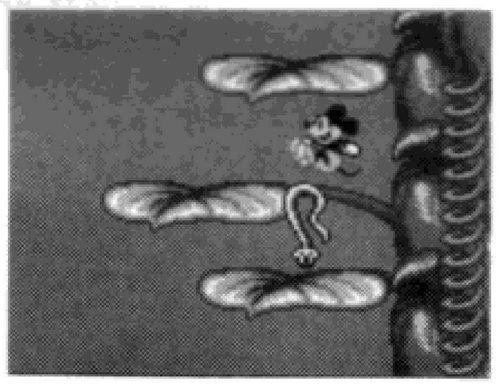
Luiskahda jättiläismäisen tiimalasin läpi hiekan ja meren maahan. Liu'u alas hiekkapenkereitä ja väistele putoavia erakkoäyriäisiä. Hypi yli liikkuvan hiekan välttyäksesi uppoamasta. Ui läpi vedenalaisen sokkelon, ja varo ettei sähkömeduusa saa sinua lonkeroihinsa!

Hyvän prinsessan linna

Linna on Aaveen hirveän hirviölauman hallussa. Ne ovat asettaneet erittäin ovelia ja vaarallisia ansoja, ja odottavat kaikki sinua väijyksissä!

Saari

Päästäkseen Aaveen linnaan Mikki on ensin tullut tälle saarelle tekemään hieman puutarhatöitä. Jos hän onnistuu saamaan siemenen kasvamaan, hänellä on edessään pitkä ja vaarallinen kiipeilymatka...



The Phantom's Castle

You've made it! Now's your chance to claim the crystal and bring it back to the village. But the Phantom has seen your approach. He's prepared his strongest soldiers and set his most dangerous traps. Good luck, Mickey!

Game Over/Continue

The game ends when Mickey runs out of Tries. Press Button 1 or 2 to bring up the Continue screen. From there you can continue the game at the beginning of the stage you left off, or start a new game. Make your choice by pressing the D-Button up or down, and press Button 2 to enter your selection. There is no limit to the number of Continues you can use.

Die Burg des Phantoms

Endlich! Jetzt hat Micky die Chance, den Kristall zurückzufordern und ihn in das Dorf zurückzubringen. Aber das Phantom weiß, daß Micky kommt und hat seine stärksten Helfer ausgeschickt und seine gefährlichsten Fallen gestellt. Viel Glück, Micky!

Spielende/Fortsetzung

Das Spiel ist zu Ende, wenn Micky keine Versuche mehr hat. Drücken Sie die Taste 1 oder 2, um den Fortsetzungsbildschirm aufzurufen. Sie haben dann die Wahl, das Spiel am Anfang der Spielstufe fortzusetzen, wo Sie aufgehört haben, oder ein neues Spiel zu starten. Entscheiden Sie sich, indem Sie die Richtungstaste nach oben oder unten drücken und dann Taste 2 drücken, um Ihre Wahl zu treffen. Sie können so oft fortsetzen wie gewünscht.

Le château du fantôme

Vous y êtes enfin! Vous allez pouvoir prendre le cristal et le ramener au village. Cependant, le fantôme vous attendait et il a posté ses meilleurs soldats et posé plein de pièges dangereux. Bonne chance, Mickey!

Fin de la partie/ continuation

La partie est finie quand Mickey a perdu tous ses essais. Appuyez sur la touche 1 ou 2 pour faire apparaître l'écran Continue. Vous pouvez choisir de continuer à jouer à partir du début de l'étape que vous avez perdu ou de recommencer une nouvelle partie. Effectuez votre choix en appuyant sur la touche D vers le haut ou le bas , puis appuyez sur la touche 2 pour valider votre sélection. Vous pouvez continuer autant de fois que vous le souhaitez.

El castillo del Fantasma

¡Lo ha conseguido! Ahora es la oportunidad para reclamar el cristal y devolverlo al pueblo. Pero el Fantasma le ha visto acercarse. Ha preparado a sus soldados más fuertes y colocado las trampas más peligrosas. ¡Buena suerte, Mickey!

Fin de juego/ Continuación

El juego termina cuando Mickey se quede sin intentos. Presione el botón 1 o 2 para invocar la pantalla de Continue (Continuación). Desde allí podrá continuar el juego al principio de la etapa que haya abandonado, o empezar un nuevo juego. Haga su elección presionando el botón D hacia arriba o hacia abajo, y presione el botón 2 para introducir su selección. No hay límite del número de continuaciones que puede utilizar.



Il castello del fantasma

Ce l'avete fatta! Ora avete la possibilità di prendere il cristallo e riportarlo al villaggio. Ma il fantasma sa che siete approdati e ha preparato i suoi soldati più forti e messo le sue trappole più pericolose. Buona fortuna, Topolino!

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

Il gioco finisce quando Topolino esaurisce i tentativi. Premete il pulsante 1 o quello 2 per richiamare lo schermo per continuare. Da questo schermo potete continuare il gioco dall'inizio della fase in cui lo avete interrotto, o iniziare un gioco nuovo (NEW GAME). Premete il pulsante D su o giù per scegliere, quindi premete il pulsante 2 per attivare la selezione. Non c'è limite al numero di volte in cui potete continuare il gioco.

Fantomens slott - THE PHANTOM'S CASTLE

Du och Musse har klarat er! Nu har du en chans att få tillbaka kristallen och föra den till byn. Men akta dig — Fantomen har sett er komma. Han har sina allra starkaste soldater och farligaste fällor klara och väntar på er. Lycka till, Musse!

Fortsatt spel/nytt spel - CONTINUE/NEW GAME

Spelet är slut när Musse har förlorat alla sina försök. Tryck på knapp 1 eller 2 för att ta fram menyn CONTINUE/NEW GAME för fortsatt spel/nytt spel på bildskärmen. Nu kan du välja att fortsätta spelet från och med början av den speletapp, där spelet slutade, eller börja spela ett nytt spel. Vicka styrkulan uppåt eller eller nedåt för att välja och tryck på knapp 2 för att mata in ditt val. Du kan fortsätta spelet hur många gånger som helst.

Het Kasteel van de Geest

Je hebt het gehaald! Nu heb je de kans om het kristal te pakken en het terug te brengen naar het dorpje. Maar de Geest heeft je zien aankomen. Hij heeft zijn sterkste legers opgetrommeld en zijn meest gevaarlijke vallen uitgezet. Veel succes Mickey!

Einde Spel/Doorgaan

Het spel eindigt wanneer Mickey geen levens meer heeft. Druk op Toets 1 of op Toets 2 om het Continue scherm te krijgen. Vanuit dit scherm kan je het spel vervolgen vanaf de plek waar je gebleven bent, of een nieuw spel beginnen. Maak je keuze door de R-toets omhoog of omlaag te drukken en druk op Toets 2 om jouw keuze te bevestigen. Je kunt het spel zo vaak als je maar wilt vervolgen.

Haamun linna

Olet perillä! Nyt on tilaisuutesi vallata takaisin kristalli ja viedä se takaisin kylään, mutta Aave on perillä aikeistasi. Hän on valmiina vahvimpine vartijoineen ja ankarimpine ansoineen. Pidä puolesi, Mikki!

Pelin loppu/Jatko

Peli on lopussa kun Mikillä ei ole enää Yrityskertoja jäljellä. Paina Näppäintä 1 tai 2 kutsuaksesi esiin Jatkoruudun. Voit sitten päättää aloittaako pelin taas sen tason alusta johon pääsit, vai aivan alusta. Valitse vaihtoehto painamalla Suuntanäppäintä ylös tai alas, ja vahvista valintasi painamalla Näppäintä 2. Voit käyttää niin monta Jatkoa kuin haluat.

Hero's Hints

- Reach high places and cross wide pits by bouncing off your enemies.
- Learn to grab and throw things quickly. You will need this skill in many levels.
- Explore every nook and cranny. Things that look impossible to reach aren't, and treasure will often appear out of thin air!
- If you see an item you can't reach at first, remember its location. You might find a Magic item that can help you reach it later.

Heldenhinweise

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

Quelques conseils

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

Pistas

- Encarámese a lugares altos y cruce profundos pozos rebotando sobre sus enemigos.
- Aprenda a agarrar y a tirar objetos rápidamente. Necesitará esta habilidad en muchos niveles.
- Explore cada rincón. Las cosas que parecen imposibles de alcanzar en realidad no lo son, y a menudo el tesoro aparecerá de la nada.
- Si ve un objeto que no puede alcanzar al principio, recuerde dónde se está. Puede que encuentre un objeto mágico que le ayude a alcanzarlo más tarde.

Consigli dell'eroe

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

Vinstvinkar till hjälten

- Ta Musse upp till platser högre upp och över breda avgrunder genom att låta honom studsa på fiender.
- Lär dig hur du får Musse snabbt att grabba tag i någonting och kasta det. Du måste vara skicklig för att klara dig genom många speletapper.
- Utforska varje krymsle och spricka. Vissa ställen som ser omöjliga ut att tränga sig fram genom, är det inte, och ofta trillar skatter fram ur tomma intet!
- Kom ihåg var lyckotinget, du inte lyckades få tag i, finns. Du kan senare hitta en trollgrej som hjälper dig trolla fram det du inte lyckades grabba.

Helden Tips

- Bereik hoge plaatsen en spring over wijde gaten door op vijanden te stuiteren.
- Leer dingen snel op te pakken en te gooien. Je zult deze handigheid in veel levels nodig hebben.
- Ontdek ieder hoekje en gaatje. Dingen die onbereikbaar lijken zijn het vaak niet en schatten vallen vaak zomaar uit de lucht!
- Als je een voorwerp ziet en je kunt het niet meteen pakken, moet je onthouden waar het ligt. Misschien vind je een Magisch voorwerp dat je in staat stelt het later wel te bereiken.

Vihjeitä sankarille

- Hyppää korkeisiin paikkoihin ja rotkojen yli käyttäen vihollisiasi ponnahduslautana.
- Opettele poimimaan ja heittämään esineitä nopeasti. Tulet tarvitsemaan tätä taitoa useaan kertaan.
- Tarkasta jok'ikinen nurkka ja soppi. Paikat jotka näyttävät mahdottomilta eivät ole jos löydät oikean menettelytavan, ja aarteet usein ilmestyvät tyhjältä taivaalta!
- Jos näet esineen johon et heti ylety, pane muistiin missä se on. Saatat myöhemmin löytää taikaesineen jonka avulla pääset siihen käsiksi.

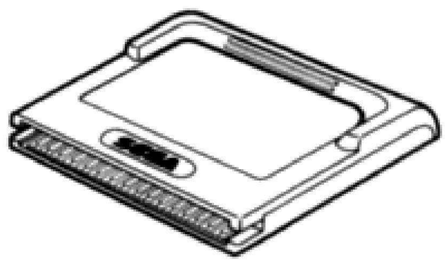
Handling This Cartridge

This cartridge is intended exclusively for the Sega Game Gear System.

For Proper Usage

① Do not immerse in water!
② Do not bend!
③ Do not subject to any violent impact!
④ Do not expose to direct sunlight!
⑤ Do not damage or disfigure!
⑥ Do not place near any high temperature source!
⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.



Vorsichtsmaßregeln für den Umgang mit der Spielkassette

Diese Spielkassette dient ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Game Gear Steuerpult.

Umgang und Pflege

① Nicht ins Wasser legen!
② Nicht biegen!
③ Vor starken Stößen schützen!
④ Nicht an Plätzen mit direkter Sonnenbestrahlung ablegen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Nicht in der Nähe von Wärmequellen ablegen!
⑦ Zum Reinigen niemals Verdünner, Benzol o. dergl. verwenden!

- Falls feucht, vor dem Gebrauch trockenwischen.
- Bei Verschmutzung mit einem weichen, mit Seifenwasser angefeuchtetem Tuch abwischen.
- Nach Gebrauch in der Kassetten-schachtel aufbewahren.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

①



Manipulation de la cartouche

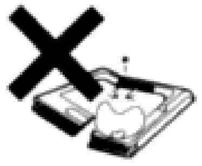
Cette cartouche est conçue exclusivement pour le Sega Game Gear System.

Pour une utilisation appropriée

① Ne pas mouiller!
② Ne pas plier!
③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
④ Ne pas exposer au soleil!
⑤ Ne pas abîmer!
⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précautions 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.

②



Manipulación de este cartucho

Este cartucho debe utilizarse solamente en el sistema Game Gear de Sega.

Para emplearlo correctamente

① ¡No lo meta en agua!
② ¡No lo doble!
③ ¡No lo golpee con fuerza!
④ ¡No lo exponga a la luz directa del sol!
⑤ ¡No lo estrope ni desfigure!
⑥ ¡No lo ponga cerca de fuentes de calor!
⑦ ¡No lo exponga a los diluyentes de pintura, bencina, etc.!

- Cuando esté mojado, séquelo completamente antes de utilizarlo.
- Cuando se ensucie, límpielo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Póngalo en su caja después de utilizarlo.
- No se olvide de descansar de vez en cuando cuando utilice el juego durante mucho tiempo.

③



Uso della cartuccia

Questa cartuccia è stata creata esclusivamente per il sistema Sega Game Gear.

Per un uso appropriato

① Non immergerla nell'acqua!
② Non piegarla!
③ Non sottoporla ad alcun impatto violento!
④ Non esporla alla luce solare diretta!
⑤ Non danneggiarla o manometterla!
⑥ Non collocarla vicino a qualsiasi tipo di alta fonte di calore!
⑦ Non esporla a trielina, benzina ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla completamente prima di usarla nuovamente.
- Quando si sporca, pulirla accuratamente con un panno soffice inumidito di acqua insaponata.
- Dopo l'uso, riporla nella sua custodia.
- Se giocate per lungo tempo, riposatevi di tanto in tanto.

Kassettskötsel

Denna spelkassett kan bara spelas i Segas spelmodul Sega Game Gear.

Korrekt kassettskötsel

① Tappa inte kassetten i vatten!
② Försök inte att böja spelkassetten!
③ Utsätt inte kassetten för hårda stötar!
④ Utsätt inte kassetten för solsken!
⑤ Var försiktig så att kassetten inte skadas eller blir deformerad!
⑥ Placera inte kassetten på platser där den utsätts för värme!
⑦ Använd aldrig lösningsmedel, bensin, o.s.v., för att rengöra kassetten!

- När kassetten har blivit våt: låt kassetten torka helt och hållet innan du sätter i kassetten i spelmodulen.
- När kassetten blivit smutsig: torka försiktigt kassetten med en trasa som fuktats i tvålvatten.
- Efter spelslut: kom alltid ihåg att sätta i kassetten i kassettasken.
- Kom ihåg att då och då vila dig under en långvarig spelsession.

Hoe behandel je deze cassette

Deze cassette is exclusief gemaakt voor het Sega Game Gear System.

Voor juist gebruik

① Houd hem uit de buurt van water!
② Buig hem niet!
③ Stoot hem nergens tegenaan!
④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
⑤ Beschadig of verdraai hem niet!
⑥ Leg hem niet in de buurt van hete of gloeiende voorwerpen!
⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine enz.!

- Als hij nat wordt, maak hem dan eerst helemaal droog voordat je hem gebruikt!
- Als hij vuil is, maak hem schoon met een zachte, vochtige doek.
- Stop hem in zijn hoes als je hem niet gebruikt.
- Neem af en toe een pauze als je erg lang speelt.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Game Gear järjestelmään.

Oikea käyttö

① Älä kostuta veteen!
② Älä taivuta!
③ Älä kolhaise voimakkaasti!
④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
⑤ Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumista!
⑥ Älä aseta minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä kankaalla, joka on kostutettu saippuaiseen veteen.
- Aseta se koteloonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta siitä, että keskeytät pelin ajoittain, kun pelaat kauan aikaa.

④



⑤



⑥



⑦



SEGA
GAME GEAR

LAND OF ILLUSION
STARRING
MICKEY MOUSE

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore
No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

All Disney characters
©Disney
©1993 Sega Enterprises, Ltd.

Disney SOFTWARE

PRINTED IN JAPAN 672-1074-50

We use recycled paper.
Wir verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recyclé.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi använder returpapper.
Käytämme palautettavaa paperia.