



**INSTRUCTION
MANUAL**

WORLD OF ILLUSION
STARRING MICKEY MOUSE
AND Donald Duck

SEGA

EPILEPSY WARNING

WARNING: READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. **If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.**

EPILEPSIE-WARNUNG

WARNUNG: VOR GEBRAUCH DES SEGA-VIDEO-GAME-SYSTEMS LESEN!

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten durch aufblitzende Lichter ausgesetzt sind. Bei diesen Personen kann ein epileptischer Anfall dadurch hervorgerufen werden, daß sie bestimmten Lichtmustern auf oder im Hintergrund eines Fernsehbildschirmes oder beim Spielen von Video-Spielen ausgesetzt sind. Bestimmte Umstände können unentdeckte epileptische Symptome auch in solchen Personen hervorrufen, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. **Falls Sie oder ein Familienmitglied von Ihnen an Epilepsie leidet, so fragen Sie Ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen. Sollte bei Ihnen während des Spielens eins der folgenden Symptome wie: Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiterspielen.**

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. **Si vous, ou un membre de votre famille est épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de connaissance, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez-vous IMMEDIATEMENT et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.**

ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS

ADVERTENCIA: LEA ESTA NOTA ANTES DE USAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO SEGA

Un porcentaje muy pequeño de individuos podrá sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertos patrones de luz o luces destellantes. La exposición a ciertos patrones de luz o fondos en una pantalla de televisión, o al jugar juegos de video, podrá provocar ataques de epilepsia en estos individuos. Ciertas condiciones podrán inducir síntomas de epilepsia no detectables incluso en personas que no hayan sufrido de epilepsia con anterioridad. **Si usted, o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte a un médico antes de jugar. Si al jugar un juego de video usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa INMEDIAMENTE el uso del sistema, y consulte a un médico antes de reanudar el juego.**

AVVERTENZA PER GLI EPILETTICI

ATTENZIONE: LEGGERE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PRIMA DI UTILIZZARE IL SISTEMA DI VIDEOGIOCHI SEGA

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luce o di luci intermittenti. Pertanto l'esposizione a questi schemi di luce o di luci intermittenti, durante la visione di programmi TV oppure il gioco, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. **Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari o convulsioni, smettete SUBITO di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.**

EPILEPSI-VARNING

VARNING: LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR ANVÄNDA ETT SEGA-VIDEOSPEL

En mycket liten grupp individer kan utsättas för epilepsianfall när de förnimmer speciella bildmönster och blinkade ljuseffekter. Vissa människor, som utsätts för speciella bildmönster eller bakgrunder på en TV-skärm, löper risk för epilepsianfall. Vissa situationer kan utlösa epilepsianfall till och med hos personer som aldrig förr har haft sådana anfall. **Om du, eller någon i din familj, lider utav epilepsi, måste läkare rådfrågas innan du börjar spela videospel. Kontakta läkare OMEDELBART om du märker några av följande symptom: yrsel, förändrad synförmåga, ryckningar i ögon eller muskler, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, otrivilliga rörelser eller krampryckningar. Fortsätt ej spela, utan kontakta läkare utan dröjsmål.**

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

WAARSCHUWING: DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT

Het zou kunnen gebeuren dat een enkeling epileptische aanvallen krijgt door blootstelling aan bepaalde lichtpatronen van knipperende lichten of achtergronden van een televisiescherm of bij het spelen van videospelletjes. Bepaalde omstandigheden kunnen niet-waargenomen epileptische symptomen opwekken bij mensen, ook al hebben zij geen eerdere aanvallen van epilepsie gehad. **Als u, of iemand in uw familie, één van de volgende symptomen van een epileptische aanval ertoont tijdens het spelen van een videospelletje, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen voordat u weer begint. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desorientatie, een reflexbeweging, of stuiptrekkingen.**

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

VAROITUS: LUE, ENNEN KUIN KÄYTÄT SEGA-VIDEOPELIJÄRJESTELMÄÄ

Erittäin pieni prosenttimäärä ihmisistä saattaa kokea kaatumatautikohtauksia joutuessaan alttiiksi vilkkuville valoille tai tietyille valokuvioille. Aitius tietyille valokuvioille, television kuvaruudun taustoille tai videopelien pelaaminen saattaa aiheuttaa kaatumatautikohtauksen. Tietyt olosuhteet saattavat aiheuttaa huomaamattomia epileptisia oireita jopa sellaisissa henkilöissä, joilla ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia tai kaatumatautia. **Jos sinulla tai jollain perheesi jäsenellä on mahdollinen epilepsia, kysykää neuvoja lääkäriltä, ennen kuin pelaatte näitä pelejä. Jos sinulle tulee jokin seuraavista oireista videopelin pelaamisen aikana: huimausta, vaihtuvaa, näkökykyä, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, epätietoisuutta ajasta ja paikasta, mitä tahansa odottamattomia liikkeitä tai kouristuksia, lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja kysy neuvoja lääkäriltä, ennen kuin jatkat peliä.**

ALAKAZAM!

Mickey Mouse and Donald Duck were standing on the stage of a performance hall, practicing their magic act for a big magic show.

"I don't know..." Donald was saying. "We need some new magic. Something flashy."

"Hmm..." Mickey thought for a moment, then brightened. "Hey, Donald, what about this?" Mickey waved his wand, and POW! a flash and a huge puff of smoke burst from his magic hat. "That should end our performance with a bang, right, Donald? Donald? Are you all right?"

In the middle of a pile of background scenery, Mickey saw something move. Donald got up from where he had fallen, and pushed away a fake tree. "That was flashy, all right," he grumbled.

"Hey! Look at that!"



ALAKAZAM!

Micky Maus und Donald Duck stehen auf der Bühne eines Theaters und sind gerade dabei, ihren Zaubertrick für eine große Zaubervorstellung einzustudieren.

"Ich weiß nicht..." sagt Donald. "Wir brauchen einen neuen Zaubertrick. Etwas knalliges."

"Hmm..." Micky denkt einen Moment lang nach, dann strahlt er. "He, Donald, was hältst du davon?" Micky schwenkt seinen Zauberstab, und PENG! ein Blitz zuckt, und eine riesige Rauchwolke quillt aus seinem Zauberhut hervor. "Das ist der Knalleffekt für den Schluß unserer Vorführung, findest du nicht, Donald? Donald? Ist dir nicht gut?"

Mitten in einem Haufen von Bühnenrequisiten sieht Micky etwas Ungewöhnliches. Es ist Donald, der sich vom Landeplatz seines freiwilligen Sturzflugs erhebt und einen künstlichen Baum beiseite schiebt. "Ich gebe zu, das war knallig," brummt er.

"He! Sieh mal da!"

ALAKAZAM!

La Souris Mickey et le Canard Donald se trouvent sur la scène d'une grande salle de théâtre et ils répètent leurs tours de passe-passe pour un célèbre show de magie.

"C'est pas tout à fait au point" dit Donald. "Nous avons besoin d'un peu plus de magie. De quelque chose qui frappe".

"Hmmm..." pense Mickey pendant un instant; puis son visage s'illumine. "Oh, Donald, qu'est-ce que tu penses de ça?" Il agite sa main et PAF!, un éclair et un énorme nuage de fumée éclatent de son chapeau magique. "Superbe pour terminer notre spectacle, hein Donald? — Donald? Donald? Est-ce que ça va?"

Au beau milieu d'un paysage, Mickey voit bouger quelque chose. Donald se relève péniblement et repousse un arbre. "Pour ça, c'était frappant!" gronde-t-il

"Hé! Regarde là-bas!"

¡ALAKAZAM!

El ratón Mickey y el pato Donald se encontraban en el escenario de un teatro ensayando su próxima actuación para un gran espectáculo de magia.

"No sé..." decía Donald. "Necesitamos algún truco de magia nuevo. Algo deslumbrante".

"Umm..." Mickey quedó pensativo por un momento y a continuación apareció una sonrisa en su rostro. "Eh, Donald, ¿qué te parece esto?" Mickey movió su varita mágica, y ¡PUM!, un resplandor y una enorme humarada salieron de su sombrero mágico. "Nuestra actuación podría terminar así ¿verdad Donald? ¿Pasa algo Donald? ¿Estás ahí?"

En el medio de una pila de restos del escenario de fondo, Mickey vio que se movía algo. Donald se levantó a duras penas poniendo a un lado un árbol de adorno. "Desde luego, eso sí que ha sido deslumbrante", protestó enfadado.

"¡Eh, mira!"

ALAKAZAM!

Topolino e Paperino si trovavano su un palcoscenico dove provavano dei giochi di prestigio per un grande spettacolo di varietà.

“Così non va...”, diceva Paperino. “Abbiamo bisogno di un nuovo trucco. Qualcosa di sorprendente.”

“Mhm...” Topolino pensò un attimo e ebbe un’idea. “Paperino! Che ne dici di questo?” Topolino agitò la bacchetta magica e ... POW! dal suo cappello uscì un lampo ed una enorme nuvola di fumo. “Ecco il finale per concludere il nostro numero! Che te ne pare Paperino? Paperino...? Dove sei?”

Da un mucchio di ciò che restava della scena Topolino vide emergere Paperino, che si rialzò spingendosi via da sé un albero di cartapesta. “Veramente folgorante...” borbottò Paperino.

“Oh! Guarda, Paperino!”.

ALAKAZAM!

Musse Pigg och Kalle Anka stod på scenen i en teatersalong och övade trollkonster för sin stora trolleriföreställning.

“Jag undrar, jag...”, sa Kalle Anka. “Vi behöver något nytt trick. Någon riktigt panggrej.”

“Hmm...” Musse tänkte efter ett tag och sken sedan upp. “Vad tror du om det här då, Kalle?” Musse viftade med sin trollstav och med ett BOM! så började det blixtra och ett stort rökmoln vällde upp ur hans trollkarlshatt. “Det här borde göra vår föreställning till en knallsensation, eller vad säger du, Kalle? Kalle? Är du okej?”

Mitt i en hög nedrasade kulisser såg Musse hur någonting rörde sig. Kalle Anka reste sig upp igen och knuffade undan ett pappträd. “Tvivelsutan en panggrej”, mumlade han.

“Kolla det där!”

ALAKAZAM!

Mickey Mouse en Donald Duck stonden op het toneel van een schouwburg, waar zij hun trucs voor een belangrijke goochelvoorstelling aan het oefenen waren.

“Ik weet het niet...” zei Donald. “We moeten een nieuwe goocheltruc bedenken. Iets opvallends.”

“Hmm...” Mickey dacht een ogenblikje na en kreeg toen een inval. “Zeg, Donald, wat vind je hiervan?” Mickey zwaaide met zijn toverstaf en plotsklaps kwam er een enorme rookwolk uit zijn toverhoed. “Dat is het klapstuk waarmee we onze voorstelling eindigen, Donald, Donald? Is alles goed met je?”

In het midden van een stapel decors zag Mickey iets bewegen. Donald was inmiddels weer opgestaan van de plek waar hij terecht was gekomen en duwde een namaakboom opzij. “Nou, dat was inderdaad iets opvallends,” bromde hij.

“Hé, kijk daar eens!”

ALAKAZAM!

Mikki Hiiri ja Aku Anka harjoittelivat lavalla taikatemppujaan suurta näytöstä varten.

“Enpä tiedä...”, Aku sanoi. “Tarvitsemme jonkin uuden tempun. Jotakin räjähdysmäistä.”

“Hmm...”, Mikki ajatteli hetken, ja sitten hänen ilmeensä kirkastui. “Hei Aku, kävisikö tämä?” Mikki heilutti kättään ja PAM! Suuri savupilvi pamahti esiin hänen taikahatustaan. “Tämä lopettaa esiintymisemme hienosti, eikö totta? Hei Aku? Oletko kunnossa?”

Mikki näki jonkun liikkuvan taustalla olevien tavaroiden seassa. Aku nousi ylös paikasta, jonne oli lentänyt, ja työnsi tekopuun syrjään. “Se oli ainakin räjähdysmäistä.” hän mumisi.

“Hei! Katsopas tuota!”

Donald turned around to see an unusual wooden box, carved to look like a face with a velvet curtain in its mouth. "A magic box! Oh, boy! This would be perfect for our act!"

But Mickey noticed something unusual — an ominous glow behind the curtain. "Uh, I don't know if that's such a good idea..."

"Aw c'mon, what are you afraid of?" Donald hopped into the box, and POOF! he was gone!

"Donald?" Mickey pulled the curtain aside. "Where are you?" He stepped into the box, and POOF! Mickey vanished as well!



Donald dreht sich um und sieht einen ungewöhnlichen Holzkasten in Form einer Maske mit einem Samtvorhang im weit aufgesperrten Maul. "Ein Zauberkasten! Mensch, Junge! Das wäre das Richtige für unseren Auftritt!"

Doch Micky bemerkt etwas Ungewöhnliches — ein ominöses Leuchten hinter dem Vorhang. "Ach, ich weiß nicht, ob das so eine gute Idee ist..."

"Ach was, komm! Wovor hast du Angst?" Donald hüpfte in den Kasten, und -PUFF!- ist verschwunden!

"Donald?" Micky zieht den Vorhang zur Seite. "Wo bist du?" Er tritt in den Kasten, und -PUFF!- Micky ist auch verschwunden!

Donald se retourne et découvre une boîte bizarre en bois sculpté. Elle ressemble à un visage et un rideau de velours ressort de sa bouche. "Une boîte magique. Bon Dieu! Voilà qui sera parfait pour notre spectacle!"

Mais Mickey remarque quelque chose d'inhabituel — une lueur de mauvaise augure derrière le rideau. "Oh, je me demande si c'est une si bonne idée que ça..."

"Alors quoi? De quoi as-tu peur?" Donald saute dans la boîte et POUF... il disparaît!

"Donald?" crie Mickey en écartant le rideau. "Où es-tu?" Il s'avance, pénètre dans la boîte et POUF, lui aussi disparaît!

Donald se da la vuelta y ve una cosa extraña. Es una caja de madera tallada con la forma de una cara, con su boca cubierta por una cortina de terciopelo. "¡Una caja mágica! ¡Esto podría ser perfecto para nuestra actuación!"

Pero Mickey nota algo extraño, un brillo sospechoso detrás de la cortina. "No creo que eso sea una buena idea..."

"No seas miedoso. ¿te asusta algo?" Donald se mete en la caja y... ¡PUUF!, desaparece.

"¿Donald?" Mickey corre la cortina hacia un lado. "¿Dónde estás?" Se mete en la caja y... ¡PUUF! desaparece también.

Paperino si voltò e vide una strana scatola di legno, scolpita come una faccia e con una tenda di velluto nella bocca. "Una scatola magica! Ragazzi! Proprio ciò che ci vuole per il nostro numero!".

Ma Topolino notò qualcosa di strano... un bagliore sinistro dietro la tenda. "Non ne sarei troppo sicuro..."

"Ma di che c'è da aver paura?", chiese Paperino entrando nella scatola e... PUF! spari.

"Paperino? Dove sei?", Topolino scostò la tenda, fece un passo avanti e... PUF! svani anche lui.

Kalle Anka vände sig om och såg en ovanlig trälåda, som var snidad så att den såg ut som ett ansikte med ett sammetsdraperi i munnen. "En magisk låda! Oboy! Det var precis vad vi behövde till föreställningen!"

Men Musse Pigg skymtade en illavarslande glöd bakom draperiet. "Jag undrar om det är någon särskilt god idé..."

"Åh, det är väl inget att vara rädd för." Kalle Anka hoppade in i lådan, och vips, så var han borta.

"Kalle?" Musse drog undan draperiet. "Var är du?" Han klev in i lådan, och vips, så hade Musse också försvunnit!

Donald draaide zich om en zag een vreemde houten doos die eruit zag als een gezicht, met in de mond een fluwelen gordijn. "Een toverdoos! Hé, dat zou perfect zijn voor onze voorstelling!"

Maar Mickey zag iets vreemds: een onheilspellende gloed achter het gordijn. "Nou hoor, ik weet niet of dit wel zo'n goed idee is..."

"Ach, kom op! Waarom ben je nou zo bang?" Donald sprong in de doos en plotsklaps was hij verdwenen!

"Donald?" Mickey trok het gordijn weg. "Waar ben je?" Hij stapte in de doos en nu was ook Mickey plotsklaps verdwenen!

Aku kääntyi ja näki epätavallisen puulaatikon, joka oli kaiverrettu näyttämään kasvoilta, jonka suusta riippuu samettiverho. "Taikalaatikko! Voi pojat! Tämä olisi täydellinen esitykseemme!"

Mutta Mikki huomasi jotakin tavallisesta poikkeavaa — jotakin kiilui epäilyttävästi verhon takana. "Liekö tuo niin hyvä ajatus..."

"Mitä sinä muka pelkää?" Aku hyppäsi laatikkoon ja HUISKIS! Hän oli kadonnut.

"Aku!" Mikki veti verhon syrjään. "Missä sinä olet?" Hän astui laatikkoon ja HUISKIS! Mikkikin oli kadonnut!!

As Mickey and Donald fell through darkness, an evil, booming laugh echoed all around them. "Welcome to my World of Magic!" a voice said mockingly. "You may be good magicians in your world, but you still have a lot to learn! If you don't learn quickly, you'll never leave this place! I can show you the way to go home, but only if you find me and defeat me in a magic duel. Ha, ha, ha, ha, ha!"

The two would-be magicians are transported to a strange, fantastic world where dreams are reality, and the unexpected is sure to happen! Only magic will protect them in times of danger. Will they find the way home?

Can you help them?



Während Micky und Donald durch die Dunkelheit fallen, hallt ein böses, dröhnendes Lachen um sie herum. "Willkommen in meiner Zauberwelt!" ertönt eine spöttische Stimme. "Ihr mögt vielleicht gute Zauberer in eurer Welt sein, aber ihr habt noch eine Menge zu lernen! Wenn ihr nicht schnell lernt, werdet ihr diesen Ort nie wieder verlassen! Ich kann euch den Weg nach Hause zeigen, aber nur wenn ihr mich findet und mich in einem magischen Zweikampf besiegt. Ha, ha, ha, ha, ha!"

Die beiden Möchtegernzauberer werden in eine seltsame, fantastische Welt versetzt, wo Träume Wirklichkeit sind und das Unerwartete mit Sicherheit eintritt! Nur Zauberkraft kann sie in der Gefahr schützen. Werden sie ihren Weg nach Hause finden?

Können Sie den beiden helfen?

Tandis que Mickey et Donald tombent dans l'obscurité, un rire méchant retentit en écho autour d'eux. "Bienvenue dans mon Univers de Magie!" dit une voix moqueuse. "Vous êtes peut-être les meilleurs magiciens de votre monde, mais vous avez encore beaucoup à apprendre! Si vous ne faites pas rapidement des progrès, vous ne sortirez jamais d'ici! Je vous montrerai le chemin pour rentrer chez vous, mais à condition que vous me trouviez et que vous me battiez dans un duel magique. Ha, ha, ha, ha!"

Les deux magiciens en herbe sont transportés dans un monde étrange et fantastique, où les rêves deviennent réalité et où l'inattendu se produit! Seule la magie pourra les protéger de tous les dangers. Arriveront-ils à trouver le chemin du retour?

A vous de les y aider?

Según Mickey y Donald caen en la oscuridad se ven envueltos por una voz malvada que retumba a todo su alrededor. "Bienvenidos a mi mundo de magia", dice haciendo burla una voz. "Quizá seáis unos buenos magos en vuestro mundo, pero aún os quedan muchas cosas por aprender. Y si no las aprendéis rápidamente, nunca saldréis de este lugar. Yo puedo mostraros el camino de vuelta a casa, pero sólo si me encontráis y me vencéis en un duelo mágico. ¡Ja, ja, ja, ja, ja!"

Los dos posibles magos se desplazan hasta un mundo extraño y fantástico donde los sueños son realidad, donde lo inesperado sucede con toda seguridad. Sólo la magia les protegerá en los momentos de peligro. ¿Encontrarán nuestros dos amigos el camino de regreso a casa?

¿Podría usted ayudarlos?

Mentre Topolino e Paperino sprofondavano nell'oscurità, una risata sinistra li accompagnava nella loro caduta. "Benvenuti nel mio Mondo dell'illusione", disse una voce ironica. "Nel vostro sarete forse dei grandi maghi, ma avete ancora molto da imparare! E se non imparate presto, non uscirete mai più da qui! Solo io posso mostrarvi come tornare a casa, ma dovete prima trovarmi e sconfiggermi in un duello di magia. Ha, ha, ha, ha...!"

I nostri due apprendisti stregoni vengono trasportati in un mondo strano e fantastico, dove i sogni sono realtà e dove tutto può accadere. Solo la magia li può proteggere in caso di pericolo. Ritroveranno la strada di casa?

Aiutateli voi!

Medan Musse Pigg och Kalle Anka föll genom mörkret hörde de ett ondskefullt dånande skratt, som ekade runtomkring dem. "Välkomna till min magiska värld!", sa en hänfull röst. "Det kan hända att ni är duktiga trollkarlar i er egen värld, men ni har mycket kvar att lära! Och om ni inte lär er illa kvickt kommer ni aldrig ut härifrån! Jag kan visa er hur ni ska ta er hem, men bara om ni först kan hitta mig och besegra mig i en magisk duell. Ha, ha, ha, ha, ha!"

De två trollkarlsaspiranterna har förflyttats till en underlig, förtrollad värld, där drömmar är verklighet, och man kan vara säker på att de mest oväntade saker kommer att hända! Bara magi kan rädda dem i farans stund. Kommer de att kunna hitta hem igen?

Kan du hjälpa dem?

Terwijl Mickey en Donald de duisternis invielen, klonk er een gemene luide lach als een echo om hen heen. "Welkom in het tovenaarsrijk Fantasia!" zei een spottende stem. "In jullie eigen wereld zijn jullie misschien wel aardige goochelaars, maar er valt nog heel wat te leren! En als jullie niet snel leren, zullen jullie hier voor altijd moeten blijven! Ik kan jullie de weg terug naar huis wijzen, maar alleen als jullie me kunnen verslaan. Ha, ha, ha, ha, ha!"

De twee goochelaars komen terecht in een vreemd tovenaarsrijk waar dromen werkelijkheid zijn en waar de meest wonderbaarlijke dingen gebeuren! Alleen door toverkunsten kunnen zij zich tegen gevaren beschermen. Zullen ze de weg terug naar huis vinden?

Kun jij hen helpen?

Kun Mikki ja Aku putosivat pimeyteen, paha, raikuva nauru kaikui heidän ympärillään. "Tervetuloa taikamaailmaani!" ääni sanoi ilkeästi. "Olette kenties taitavia taikureita omassa maailmassanne, mutta teillä on vielä paljon opittavaa! Ja ellette opi nopeasti, ette pääse täältä koskaan pois! Voin näyttää teille tien kotiin, mutta vain jos löydätte minut ja voitatte minut taikuuden taistelussa. Ha,ha,ha,ha,ha..."

Kaksi taikuriamme ovat joutuneet outoon, ihmeelliseen maailmaan, jossa unet ovat totta ja jossa odottamatonkin varmasti tapahtuu! Vain taikuus suojelee heitä vaaran aikana. Löytävätkö he tien kotiin?

Voitko sinä auttaa heitä?

TAKE CONTROL!

① Directional Button (D-Button)

- Press left or right to make your character go in those directions.
- Press down to duck.
- Press up to enter certain doorways.
- Press down to operate the Mining Cart in 2-player games.

② Start Button

- Press to skip past the introduction screens.
- Press to exit the Options screen.
- Press to pause the game; press again to resume play.



SPIELSTEUERUNG

① Richtungstaste (D-Taste)

- Nach links oder rechts drücken, um die Spielfigur in diese Richtungen zu bewegen.
- Nach unten drücken, um die Spielfigur sich ducken zu lassen.
- Nach oben drücken, um bestimmte Eingänge zu betreten.
- Nach unten drücken, um im 2-Spieler-Modus die Bergwerkslore zu betätigen.

② Starttaste

- Drücken, um die Titelschirme zu überspringen.
- Drücken, um den Optionenbildschirm zu verlassen.
- Drücken, um im Spiel eine Pause einzulegen; durch erneutes Drücken wird das Spiel fortgesetzt.

AUX COMMANDES !

① Touche D (Touche directionnelle)

- Appuyez vers la gauche ou la droite pour déplacer le personnage dans ces directions.
- Appuyez vers le bas pour s'abaisser.
- Appuyez vers le haut pour entrer dans certaines portes.
- Appuyez vers le bas pour actionner la Charrette de mines lors des jeux à 2.

② Touche Start

- Appuyez pour passer les écrans d'introduction.
- Appuyez pour sortir de l'écran Options.
- Appuyez pour faire une pause pendant la partie et appuyez de nouveau pour reprendre la partie.

TOMA DE CONTROL

① Botón direccional (botón D)

- Presiónelo hacia la izquierda o hacia la derecha para que su personaje vaya en esas direcciones.
- Presiónelo hacia abajo para agacharse.
- Presiónelo hacia arriba para entrar por ciertas puertas.
- Presiónelo hacia abajo para operar la vagoneta de la mina en los juegos de 2 jugadores.

② Botón de inicio (Start)

- Presiónelo para omitir las pantallas de introducción.
- Presiónelo para abandonar la pantalla de opciones.
- Presiónelo para hacer una pausa en el juego. Vuelva a presionarlo para reanudar el juego.

AI COMANDI!

① Tasto D (direzione)

- Premetelo a sinistra o a destra per far andare il vostro protagonista in queste direzioni.
- Premetelo giù per schivare.
- Premetelo su per entrare in certi vani.
- Premetelo giù per azionare il Carrello Minerario nei giochi a 2.

② Tasto Start (avvio)

- Premetelo per saltare gli schermi di introduzione.
- Premetelo per uscire dallo schermo Options.
- Premetelo per fare una pausa durante il gioco; premetelo di nuovo per continuare.

TA KONTROLL!

① Riktningssknappen (D-knappen)

- Tryck knappen åt vänster eller höger för att få din figur att röra sig i den riktningen.
- Tryck knappen nedåt för att ducka.
- Tryck knappen uppåt för att gå igenom vissa dörrar.
- Tryck knappen nedåt för att styra gruvvagnen i spel med två spelare.

② Startknappen

- Tryck på knappen för att hoppa över inledningsskärmarna.
- Tryck på knappen för att hoppa ifrån Options-skärmen.
- Tryck på knappen för att göra en paus i spelet. Tryck en gång till när du vill fortsätta med spelet igen.

NEEM DE LEIDING OVER!

① Richtingstoets (R-toets)

- Druk deze toets naar links of naar rechts om jouw spelfiguur in de overeenkomstige richting te bewegen.
- Druk deze toets omlaag om te bukken.
- Druk deze toets omhoog om bepaalde ruimtes te kunnen ingaan.
- In geval van twee spelers: druk deze toets omlaag om de lorie te kunnen bedienen.

② Starttoets

- Druk op deze toets om de inleidingsschermen over te slaan.
- Druk op deze toets om het keuzescherm te verlaten.
- Druk op deze toets om te pauzeren; druk opnieuw op deze toets om weer verder te spelen.

OTA OHJAIMET KÄSIISI!

① Suuntapainike (D-painike)

- Paina vasenta tai oikeaa puolta liikuttaaksesi hahmoasi näihin suuntiin.
- Paina alas väistääksesi.
- Paina ylös astuaksesi sisään tietyiltä kynnyksiltä.
- Paina alas käyttääksesi kaivoskärryjä 2 pelaajan pelissä.

② Aloituspainike

- Paina, kun haluat ohittaa esittelyruudut.
- Paina, kun haluat päästä pois valintaruudusta.
- Paina pelin keskeyttämiseksi; paina uudelleen, kun haluat jatkaa peliä.

③ **Button A**

- Press along with the D-Button to dash out of dangerous situations.
- In 2-player games, press to give your friend a helping hand (see page 34).

④ **Button B**

- Press to attack with your Magic.
- Press to choose a mode on the Options screen.

⑤ **Button C**

- Press to jump.
- Press to open a mode on the Options screen.
- With the D-Button pressed DOWN, press to crawl under objects.

Note: The game play functions of Buttons A, B and C can be changed using the CONTROL mode on the Options screen (see page 22).

③ **Taste A**

- Diese Taste zusammen mit der D-Taste drücken, um gefährlichen Situationen zu entkommen.
- Im 2-Spieler-Modus diese Taste drücken, um dem Partner zu helfen (siehe Seite 34).

④ **Taste B**

- Drücken, um mit Zauberkraft anzugreifen.
- Drücken, um eine Betriebsart auf dem Optionenbildschirm zu wählen.

⑤ **Taste C**

- Drücken, um die Spielfigur springen zu lassen.
- Drücken, um eine Betriebsart auf dem Optionenbildschirm zu aktivieren.
- Bei nach UNTEN gedrückter D-Taste diese Taste drücken, um unter Objekten hindurchzukriechen.

Hinweis: Die Funktionen der Tasten A, B und C können mit Hilfe des CONTROL-Modus in dem Optionenbildschirm geändert werden (siehe Seite 22).

③ **Touche A**

- Appuyez en même temps que la touche D pour sortir de situations dangereuses.
- En jeux à 2, appuyez pour donner un coup de main à un ami (voir page 34).

④ **Touche B**

- Appuyez pour attaquer avec votre Magie.
- Appuyez pour choisir un mode sur l'écran Options.

⑤ **Touche C**

- Appuyez pour sauter.
- Appuyez pour ouvrir un mode sur l'écran Options.
- En maintenant la touche D enfoncée, appuyez pour passer sous certains objets.

Note: Les fonctions de jeu des touches A, B et C peuvent être changées en utilisant le mode CONTROL sur l'écran Options (voir page 22).

③ **Botón A**

- Presiónelo junto con el botón D para salir corriendo de situaciones peligrosas.
- En los juegos de 2 jugadores, presiónelo para ayudar a su amigo (consulte la página 34).

④ **Botón B**

- Presiónelo para atacar con su magia.
- Presiónelo para elegir un modo en la pantalla de opciones.

⑤ **Botón C**

- Presiónelo para saltar.
- Presiónelo para entrar en un modo estando en la pantalla de opciones.
- Estando presionado hacia abajo el botón D, presione este botón para esconderse debajo de objetos.

Nota: Las funciones de juego de los botones A, B y C puede cambiarse utilizando el modo CONTROL de la pantalla de opciones (consulte la página 22).

③ Tasto A

- Premetelo insieme con il Tasto D per sfuggire a situazioni pericolose.
- Nei giochi a 2, premetelo per aiutare il vostro amico (vedete a pag. 35).

④ Tasto B

- Premetelo per attaccare con i vostri incantesimi.
- Premetelo per selezionare un modo sullo schermo Options.

⑤ Tasto C

- Premetelo per saltare.
- Premetelo per aprire un modo sullo schermo Options.
- Mantenendo premuto giù il Tasto D, premetelo per strisciare sotto gli oggetti.

Nota: Le funzioni dei Tasti A, B e C possono essere cambiate usando il modo CONTROL sullo schermo Options (vedete a pag. 23).

③ A-knappen

- Tryck på knappen tillsammans med D-knappen för att ta dig ur farliga situationer.
- Tryck på knappen för att hjälpa din kompis när ni är två som spelar. (Se sidan 35.)

④ B-knappen

- Tryck på knappen för att göra ett trollerianfall.
- Tryck på knappen för att välja ett kort på Options-skärmen.

⑤ C-knappen

- Tryck på knappen för att hoppa.
- Tryck på knappen för att vända ett kort på Options-skärmen.
- Tryck på knappen medan du håller D-knappen tryckt NEDÅT för att krypa under ett hinder.

Observera: Det går att ändra funktionen för A-, B- och C-knapparna under spelet med hjälp av kontrolläget (CONTROL) på Options-skärmen. (Se sidan 23.)

③ Toets A

- Druk op deze toets in combinatie met de R-toets om te ontsnappen uit gevaarlijke situaties.
- In geval van twee spelers: druk op deze toets om je medespeler een handje te helpen (zie blz. 35).

④ Toets B

- Druk op deze toets om je toverkunsten te gebruiken.
- Druk op deze toets om op het keuzescherf een functie te kiezen.

⑤ Toets C

- Druk op deze toets om te springen.
- Druk op deze toets om een functie te activeren die je op het keuzescherf hebt gekozen.
- Houd de R-toets ingedrukt en druk op toets C om onder bepaalde voorwerpen door te kunnen kruipen.

Opmerking: De speelfuncties van toets A, B en C kunnen worden gewijzigd door op het keuzescherf de CONTROL-functie te kiezen (zie blz. 23).

③ Painike A

- Paina D-painikkeen kanssa päästäksesi pois vaarallisista tilanteista.
- Paina 2 pelaajan pelissä auttaaksesi ystäväsi (katso sivua 35).

④ Painike B

- Paina hyökätäksesi taikasi avulla.
- Paina valitaksesi muodon valintaruudusta.

⑤ Painike C

- Paina hypätäksesi.
- Paina avataksesi muodon valintaruudusta.
- Kun D-painike on painettu alas, paina ryömiäksesi esineiden alta.

HUOM! Painikkeiden A, B ja C pelitoimintoja voidaan muuttaa käyttämällä valintaruudun CONTROL-muotoa (katso sivua 23).

GETTING STARTED

Following the Sega logo, an introduction appears. If you wait for a moment, you'll see a short demonstration of the game.

Press the Start Button at any time. You'll then see how Mickey and Donald got into this mess. Press Button A, B or C to hurry the story screens, or press the Start Button to skip the story and proceed to the Options screen.

OPTIONS

On this screen you'll be able to make several choices concerning the game. Use the D-Button to move the green frame around the card you want, and press Button C to flip the card and see your choices.



VOR DEM SPIEL

Nach der Anzeige des Sega-Logos erscheint eine Einleitung. Wenn Sie einen Moment warten, sehen Sie eine kurze Demonstration des Spiels.

Drücken Sie die Starttaste, um mit dem Spiel zu beginnen. Sie sehen dann, wie Micky und Donald in diesen Schlamassel geraten sind. Drücken Sie die Taste A, B oder C, um den Durchlauf der Vorgeschichte zu beschleunigen, oder drücken Sie die Starttaste, um die Vorgeschichte zu überspringen und auf den Optionenbildschirm umzuschalten.

OPTIONEN

In diesem Menü haben Sie die Wahl mehrerer Optionen, die den Spielverlauf betreffen. Benutzen Sie die D-Taste, um den grünen Rahmen zu der gewünschten Karte zu bewegen, und drücken Sie die Taste C, um die Karte umzudrehen und Ihre Optionen zu sehen.

MISE EN ROUTE

Après le logo Sega, une introduction apparaît. Si vous attendez quelques instants, vous verrez une brève démonstration du jeu.

Appuyez n'importe quand sur la touche Start. Vous verrez alors comment Mickey et Donald sont tombés dans leur situation difficile. Appuyez sur la touche A, B ou C pour passer rapidement les écrans de l'histoire, ou appuyez sur la touche Start pour sauter l'histoire et passez à l'écran Options.

LES OPTIONS

Sur cet écran, vous pourrez faire plusieurs choix concernant le jeu. Utilisez la touche D pour déplacer le cadre vert autour de la carte que vous désirez et appuyez sur la touche C pour retourner la carte et voir votre choix.

INICIO

A continuación del logotipo de Sega aparece una introducción. Si espera un momento, verá una breve demostración del juego.

Presione el botón de inicio en cualquier momento. Luego verá cómo Mickey y Donald se metieron en este jaleo. Presione el botón A, B o C para que las pantallas de la historia pasen rápidamente, o presione el botón de inicio para omitir la historia y pasar a la pantalla de opciones.

OPCIONES

En esta pantalla usted podrá elegir varias opciones relacionadas con el juego. Utilice el botón D para mover el marco verde alrededor de la carta que usted desea, y presione el botón C para dar la vuelta a la carta y ver sus opciones.

PER COMINCIARE

Dopo il logo Sega, appare l'introduzione. Se aspettate un momento, vedrete una breve dimostrazione del gioco.

Premete in qualsiasi momento il Tasto Start. Vedrete allora come Topolino e Paperino sono finiti in questo imbroglio. Premete il Tasto A, B o C per far passare velocemente le schermate dell'accaduto, oppure premete il Tasto Start per saltarlo e passare allo schermo Options.

OPTIONS

Questo schermo vi offre diverse opzioni per il gioco. Usate il Tasto D per spostare la cornice verde sulla carta desiderata e premete il Tasto C per scoprire la carta e vedere le vostre scelte.

SPELSTART

Efter Sega-logon visas en inledning. Om du väntar ett ögonblick visas en kort demonstration av spelet.

Tryck på Startknappen när som helst. Då får du se hur Musse Pigg och Kalle Anka hamnade i en sådan förfärlig knipa. Tryck på A-, B- eller C-knappen om du vill skynda på berättelsen, eller tryck på Startknappen för att hoppa över berättelsen helt och hållet och hoppa direkt till Options-skärmen.

OPTIONS-SKÄRMEN

På den här skärmen kan du göra olika inställningar för spelet. Använd D-knappen för att flytta den gröna ramen runt det kort du vill ha, och tryck på C-knappen för att vända på kortet och se vilka möjligheter du har att välja mellan.

BEGINNEN MET SPELEN

Na het SEGA-logo verschijnt er een inleiding. Als je een poosje wacht, volgt er een korte demonstratie van het spel.

Druk op de starttoets. Dan zie je, hoe Mickey en Donald in deze benarde situatie terecht zijn gekomen. Druk op toets A, B of C om snel de verhaalschermen te doorlopen, of druk op de starttoets om het verhaal over te slaan en rechtstreeks naar het keuzescherm over te gaan.

KEUZEMOGELIJKHEDEN

Op dit scherm zie je welke keuzemogelijkheden je bij dit spel hebt. Gebruik de R-toets om de gewenste kaart te voorzien van een groene rand. Met toets C kun je de kaart omkeren en zien, welke keuzemogelijkheden je hebt.

ALOITTAMINEN

Sega-logomerkin jälkeen näkyviin tulee esittely. Jos odotat hetken, näet lyhyen näytteen pelistä.

Paina aloituspainiketta milloin tahansa. Näet silloin miten Mikki ja Aku joutuivat tähän sotkuun. Painamalla painiketta A, B tai C voit nopeuttaa kertomusta tai painamalla aloituspainiketta jättää kertomuksen väliin ja siirtyä valintaruutuun.

VALINNAT

Tässä ruudussa voidaan tehdä useita peliä koskevia valintoja. Siirrä D-painikkeella vihreä kehys haluamasi kortin ympärille ja selaa kortteja ja tarkista vaihtoehtosi painamalla painiketta C.

Player: Choose between a 1P (1-player) or 2P (2-player) game and press Button C. Next, choose the character you want to play and press Button B or C. When playing a 2-player game, Player 1 makes the first choice. A red frame will appear around the character chosen. Player 2 will get the remaining character. The same character cannot be chosen twice.

Note: You will be allowed to choose a 2-player game only if Control Pad 2 is plugged into your Mega Drive system.

Spieler: Wählen Sie entweder 1P (1 Spieler) oder 2P (2 Spieler) und drücken Sie die Taste C. Wählen Sie als nächstes Ihre Spielfigur aus und drücken Sie die Taste B oder C. Im 2-Spieler-Modus trifft Spieler 1 die erste Wahl. Ein roter Rahmen erscheint um die gewählte Spielfigur. Spieler 2 erhält die andere Spielfigur. Dieselbe Spielfigur kann nicht zweimal gewählt werden.

Hinweis: Der 2-Spieler-Modus ist nur dann möglich, wenn ein zweites Control Pad an die Mega Drive-Konsole angeschlossen ist.

Joueur: Choisissez entre 1P (1 joueur) et 2P (2 joueurs) et appuyez sur la touche C. Choisissez ensuite le personnage que vous voulez jouer et appuyez sur la touche B ou C. Lors d'un jeu à 2, le Joueur 1 effectuera le premier choix. Un cadre rouge apparaît autour du personnage choisi. Le Joueur 2 sera le second personnage. Le même personnage ne peut pas être choisi deux fois.

Note: Vous aurez la possibilité de choisir un jeu à 2 uniquement si le Bloc de contrôle 2 est branché sur votre système Mega Drive.

Jugador: Elija entre un juego 1P (1 jugador) o 2P (dos jugadores) y presione el botón C. A continuación, elija el personaje que usted desea controlar y presione el botón B o el C. Con un juego de 2 jugadores, el jugador 1 elige el personaje en primer lugar. Alrededor del personaje elegido aparecerá un marco rojo. El jugador 2 jugará con el otro personaje. El mismo personaje no puede ser elegido dos veces.

Nota: Usted sólo podrá elegir el juego de 2 jugadores si tiene un teclado de control 2 conectado a su sistema Mega Drive.



Player: Scegliete il gioco 1P (1 giocatore) o 2P (2 giocatori) e premete il Tasto C. Scegliete poi il protagonista con cui volete giocare e premete il Tasto B o C. Giocando a 2, il primo giocatore opera la prima scelta. Intorno al protagonista scelto appare una cornice rossa. Al secondo giocatore va l'altro protagonista che resta. Lo stesso protagonista non può essere scelto due volte.

Nota: Potrete scegliere il gioco a 2 soltanto se avete collegato la Pulsantiera 2 al vostro sistema Mega Drive.

Spelare (Player): Välj mellan 1P (spel med 1 spelare) och 2P (spel med 2 spelare), och tryck på C-knappen. Välj sedan vilken figur du vill vara och tryck på B-knappen eller C-knappen. Vid spel med två spelare väljer Spelare 1 först. En röd ruta tänds runt den figur han eller hon har valt. Spelare 2 får vara den andra figuren. Det går inte att välja samma figur två gånger.

Observera: Det går bara att välja ett spel med två spelare när Kontrollplatta 2 är inkopplad i ditt Mega Drive-system.

Speler: Kies 1P (1 speler) of 2P (2 spelers) en druk op toets C. Kies vervolgens je spelfiguur en druk op toets B of C. Wanneer er door twee spelers wordt gespeeld, mag speler 1 het eerst kiezen. De gekozen spelfiguur zal worden omgeven door een rode rand. Speler 2 krijgt de spelfiguur die is overgebleven. Een spelfiguur kan niet door beide spelers tegelijk worden gekozen.

Opmerking: Je kunt alleen maar met zijn tweeën spelen wanneer bedieningsblok nr. 2 is aangesloten op het Mega Drive-systeem.

Pelaajat: Valitse 1P (yhden pelaajan) tai 2P (kahden pelaajan) peli ja paina painiketta C. Valitse seuraavaksi hahmo, jolla haluat pelata, ja paina painiketta B tai C. Kun pelataan 2 pelaajan peliä, pelaaja 1 valitsee ensin. Punainen kehys ilmestyy valitun hahmon ympärille. Pelaaja 2 saa jäljelle jääneen hahmon. Samaa hahmoa ei voi valita kahta kertaa.

HUOM! 2 pelaajan peli voidaan valita vain jos Mega Drive-järjestelmäsi on liitetty säätölevy 2.

Password: When you choose this option, you'll see four cards. Use the D-Button to frame the card you want and press Button C to flip the card until the one you want appears. Then use the D-Button to select the next card. When you have selected the cards for your password, press the Start Button to enter your password and begin the game. If you make a mistake in entering your password, the words **PASSWORD ERROR!** will appear at the bottom of the screen, and you'll need to try again. For more information on passwords, see page 50.

Sound: Select this option and press Button C to preview the music and sounds used in the game. When selecting music, you may have to wait a moment for each theme to begin.



Paßwort: Wenn Sie diese Option wählen, sehen Sie vier Kartenstapel. Markieren Sie den gewünschten Kartenstapel mit Hilfe der D-Taste und drücken Sie die Taste C, um die jeweils oberste Karte umzudrehen, bis die gewünschte Karte erscheint. Wählen Sie dann den nächsten Kartenstapel mit Hilfe der D-Taste. Wenn Sie die Karten für Ihr Paßwort gewählt haben, drücken Sie die Starttaste, um das Paßwort einzugeben und das Spiel zu beginnen. Falls Ihnen bei der Eingabe des Paßworts ein Fehler unterläuft, erscheint die Meldung **PASSWORD ERROR!** am unteren Bildschirmrand, und Sie müssen das Paßwort erneut eingeben. Weitere Informationen zum Paßwort finden Sie auf Seite 50.

Sound: Wählen Sie diese Option und drücken Sie die Taste C, um die im Spiel verwendete Musik und die Geräusche zu hören. Bei der Auswahl der Musik müssen Sie eventuell einen Moment warten, bis die einzelnen Melodien angespielt werden.

Mot de passe: Si vous choisissez cette option, vous verrez quatre cartes. Utilisez la touche D pour encadrer la carte que vous souhaitez et appuyez sur la touche C pour retourner les cartes jusqu'à ce qu'apparaisse celle que vous voulez. Utilisez ensuite la touche D pour choisir la carte suivante. Si vous avez choisi des cartes pour votre mot de passe, appuyez sur la touche Start pour entrer votre mot de passe et commencer le jeu. Si vous avez fait une erreur à l'entrée de votre mot de passe, le message **PASSWORD ERROR! (Erreur de mot de passe)** apparaît dans le bas de l'écran et vous devrez recommencer l'entrée. Pour plus d'informations sur les mots de passe, consultez la page 50.

Son: Choisissez cette option et appuyez sur la touche C pour entendre la musique et les sons, utilisés pendant le jeu. A la sélection de la musique, quelques secondes sont parfois nécessaires avant d'entendre le début de chaque thème musical.

Contraseña: Cuando elija esta opción, usted verá cuatro cartas. Utilice el botón D para poner un marco alrededor de la carta que usted desea y presione el botón C para dar la vuelta a la carta hasta que aparezca la que usted desee. Luego utilice el botón D para seleccionar la carta siguiente. Cuando haya elegido las cartas para su contraseña, presione el botón de inicio para introducir la contraseña e iniciar el juego. Si se equivoca al introducir su contraseña, las palabras **PASSWORD ERROR! (error de contraseña)** aparecerán en la parte inferior de la pantalla, y necesitará intentarlo de nuevo. Para obtener más información acerca de las contraseñas, consulte la página 50.

Sonido: Elija esta opción y presione el botón C para verificar preliminarmente la música y los sonidos empleados en el juego. Cuando seleccione la música quizá tenga que esperar un momento antes de que empiece a sonar cada tema.

Password: Scegliendo questa opzione, vedrete quattro carte. Usate il Tasto D per incorniciare la carta desiderata e premete il Tasto C per scoprirla finché non appare quella che volete. Usate poi il Tasto D per selezionare la carta seguente. Dopo aver selezionato le carte della parola d'ordine, premete il Tasto Start per immettere la parola d'ordine e cominciare il gioco. Se commettete un errore nell'impostazione della parola d'ordine, sulla parte inferiore dello schermo appare il messaggio PASSWORD ERROR! e dovete riprovare. Per maggiori informazioni sulle parole d'ordine, andate a pag. 51.

Sound: Selezionate questa opzione e premete il Tasto C per una prova della musica e dei suoni usati durante il gioco. Quando selezionate la musica, dovrete aspettare qualche istante per l'inizio di ogni motivo.

Lösenord (Password): När du väljer det här läget visas fyra kort på skärmen. Använd D-knappen för att rama in det kort du vill ha och tryck på C-knappen för att vända på det tills det kort du vill ha visas. Välj sedan ett nytt kort med D-knappen. När du har valt ut korten i ditt lösenord, så tryck på Startknappen för att mata in lösenordet och börja spelet. Om du råkar göra fel när du matar in lösenordet visas meddelandet PASSWORD ERROR! (Fel lösenord!) längst ner på skärmen, och då måste du försöka igen. Se sidan 51 för närmare information om lösenord.

Ljud (Sound): Välj det här läget och tryck på C-knappen för att få en försmak av musiken och ljudeffekterna i spelet. Om du väljer musik kan det hända att det tar en stund innan de olika melodierna börjar spelas.

Password (Wachtwoord): Wanneer je deze mogelijkheid kiest, krijg je vier kaarten te zien. Gebruik de R-toets om de gewenste kaart van een rand te voorzien. Met toets C kun je de kaart omkeren totdat de gewenste kaart verschijnt. Gebruik daarna de R-toets om de volgende kaart te kiezen. Wanneer je de kaarten voor je wachtwoord hebt gekozen, druk dan op de starttoets om je wachtwoord in te voeren en begin met spelen. Als je bij het invoeren van het wachtwoord een fout maakt, verschijnt onder op het scherm de foutmelding PASSWORD ERROR! en moet je het opnieuw proberen. Zie blz. 51 voor nadere bijzonderheden over het wachtwoord.

Sound (Geluid): Kies deze mogelijkheid en druk op toets C om te zien, welke muziek en welke geluiden er in het spel gebruikt zullen worden. Bij het kiezen van de muziek moet je soms even wachten voordat het volgende melodietje begint.

Tunnussana: Kun teet tämän valinnan, näet neljä korttia. Kehystä haluamasi kortti painikkeella D ja selaa kortteja painiketta C painamalla kunnes haluamasi kortti tulee esille. Valitse sitten seuraava kortti painikkeella D. Kun olet valinnut kortit tunnussanaa varten, näppäile tunnussana talteen ja aloita peli painamalla aloituspainiketta. Jos teet virheen tunnussanan näppäilyssä, sanat PASSWORD ERROR! näkyvät ruudun alareunassa, ja sinun on yritettävä uudelleen. Katso tarkemmat tiedot tunnussanoista sivulta 51.

Ääni: Valitse tämä ja kuuntele painiketta C painamalla pelissä käytetyt äänet ja musiikki. Kun valitset musiikin, joudut odottamaan hetken kunkin teeman alkua.

Control: This option allows you to change the functions of Buttons A, B and C. You'll have four types to choose from, and the button functions will be displayed on the bottom four cards. Use the D-Button to select the Type you want, then press Button B or C.

In 2-player games, Player 1 makes the first choice, with P1 appearing over the Type desired. When P2 appears, Player 2 can choose.

Note: If you don't select a control type, the Computer will automatically select A-TYPE for you.

When you have made all your selections in the Options screen, press the Start Button to begin play.

Spielsteuerung: Diese Option gibt Ihnen die Möglichkeit, die Funktion der Tasten A, B und C zu ändern. Vier Funktionsarten stehen Ihnen zur Auswahl, und die Tastenfunktionen werden auf den unteren vier Karten angezeigt. Wählen Sie die gewünschte Funktionsart mit Hilfe der D-Taste, und drücken Sie dann die Taste B oder C.

Im 2-Spieler-Modus trifft Spieler 1 die erste Wahl, wobei P1 über der gewünschten Funktionsart erscheint. Wenn P2 erscheint, kann Spieler 2 wählen.

Hinweis: Falls Sie keine Funktionsart wählen, wählt der Computer automatisch A-TYPE.

Wenn Sie Ihre Auswahl auf dem Optionenbildschirm beendet haben, drücken Sie die Starttaste, um das Spiel zu beginnen.

Contrôle: Cette fonction vous permet de changer les fonctions des touches A, B et C. Vous disposez de quatre types de choix et les fonctions des touches seront affichées sur le bas des quatre cartes. Utilisez la touche D pour choisir le Type souhaité, puis appuyez sur la touche B ou C.

En jeux à 2, le Joueur 1 fait le premier choix, tandis que P1 apparaît sur le Type désiré. Quand P2 apparaît, le Joueur 2 peut effectuer son choix.

Note: Si vous ne choisissez pas un type de contrôle, l'ordinateur choisira automatiquement le TYPE A pour vous.

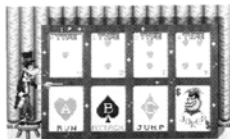
Une fois terminées toutes les sélections sur l'écran Options, appuyez sur la touche Start pour commencer la partie.

Control: Esta opción le permite cambiar las funciones de los botones A, B y C. Usted dispondrá de cuatro tipos para elegir, y las funciones de los botones se visualizarán en las cuatro cartas inferiores. Utilice el botón D para seleccionar el tipo deseado y luego presione el botón B o el C.

En los juegos de 2 jugadores, el jugador 1 elige en primer lugar, y P1 aparece sobre el tipo elegido. El jugador 2 puede elegir cuando aparece P2.

Nota: Si usted no selecciona un tipo de control, la computadora seleccionará automáticamente A-TYPE por usted.

Una vez hechas todas las selecciones en la pantalla de opciones, presione el botón de inicio para empezar a jugar.



Control: Questa opzione vi permette di cambiare le funzioni dei Tasti A, B e C. Potete scegliere quattro tipi, e le funzioni dei tasti vengono mostrate sulle quattro carte in basso. Usate il Tasto D per selezionare il Type desiderato e premete poi il Tasto B o C.

Nel gioco a 2, il primo giocatore opera la prima scelta, e P1 appare sopra il Type desiderato. Il secondo giocatore può fare la sua scelta quando appare P2.

Nota: Se non scegliete un tipo di controllo, il computer seleziona automaticamente per voi A-TYPE.

Dopo che avete fatto tutte le vostre scelte nello schermo Options, premete il Tasto Start per cominciare il gioco.

Kontroll (Control): I det här läget går det att ändra användningssätt för A-, B- och C-knapparna. Det finns fyra olika sätt att välja mellan, och knapparnas användningssätt visas på de nedre fyra korten. Använd D-knappen för att ställa in det sätt du vill använda, och tryck sedan på B-knappen eller C-knappen.

Vid spel med två spelare väljer Spelare 1 först, och märket P1 visas över det valda användningssättet. När märket P2 tänds är det dags för Spelare 2 att välja användningssätt.

Observera: Om du inte ställer in något användningssätt i kontrollläget kommer datorn att ställa in sättet A-TYPE åt dig automatiskt.

När alla inställningarna på Options-skärmen är färdiga, så tryck på Startknappen för att börja spelet.

Control (Bediening): Met deze mogelijkheid kun je de functies van toets A, B en C veranderen. Je kunt uit vier types kiezen. De functies van de verschillende toetsen worden aangegeven op de onderste vier kaarten. Gebruik de R-toets om het gewenste type te kiezen en druk daarna op toets B of C.

In geval van twee spelers mag speler 1 het eerst kiezen. Boven het gewenste type staat P1. Wanneer P2 verschijnt, mag speler 2 kiezen.

Opmerking: Als je geen bedieningstype kiest, zal de computer automatisch type A voor je kiezen.

Wanneer je klaar bent met het keuzescherm, druk dan op de starttoets om met het spelen te beginnen.

Säätö: Tällä valinnalla voit muuttaa painikkeiden A, B ja C toimintoa. Valittavana on neljä tyyppiä ja painikkeiden toiminnot näkyvät neljän kortin alareunassa. Valitse haluamasi tyyppi painikkeella D ja paina sitten painiketta B tai C.

2 pelaajan pelissä pelaaja 1 tekee ensimmäisen valinnan ja P1 tulee näkyviin halutun tyyppin yläpuolelle. Kun P2 tulee näkyviin, pelaaja 2 voi tehdä valintansa.

HUOM! Jos et valitse säätötyyppiä, tietokone valitsee automaattisesti A-TYPE-vaihtoehtoon.

Kun olet tehnyt kaikki valinnat valintaruudusta, aloita peli painamalla aloituspainiketta.

YOUR ADVENTURE BEGINS

As Mickey or Donald, you'll begin your journey through a deep, dark forest, surrounded by huge trees and twisting vines. Leap from flower to flower, or crawl through hollow logs. Fierce Soldier Ants rush you with their spears, and Leaf Creatures flutter in your path. Press Button B (Magic) to pass your Magic Cape over your attackers and make the danger disappear. Sometimes it takes more than one pass with your Cape, so you'd better be quick!

IHR ABENTEUER BEGINNT

Als Micky oder Donald beginnen Sie Ihre Reise durch einen tiefen, dunklen Wald, umgeben von riesigen Bäumen und gewundenen Schlingpflanzen. Springen Sie von Blume zu Blume, oder kriechen Sie durch hohle Baumstümpfe. Sie werden von wilden Soldatenameisen mit Speeren verfolgt, und Blattkreaturen flattern Ihnen über den Weg. Drücken Sie die Taste B (Zauberspruch), um Ihren Zaubermantel über die Angreifer zu werfen und die Gefahr zu bannen. Manchmal ist mehr als ein Wurf mit dem Zaubermantel erforderlich. Handeln Sie daher schnell!

VOTRE AVENTURE COMMENCE

Comme Mickey et Donald, vous allez commencer votre voyage à travers une forêt sombre et profonde, formée d'arbres gigantesques et de lianes entremêlées. Sautez de fleur en fleur ou rampez à travers des troncs d'arbres creux. De redoutables Fourmis-soldats vous poursuivent de leurs flèches, tandis que des Créatures feuillues papillonnent sur votre chemin. Appuyez sur la touche B (Magic) pour jeter votre Manteau Magique sur les attaquants et faire disparaître le danger. Il arrivera que plusieurs jets de votre Manteau seront nécessaires. Soyez donc rapide et vigilant!

COMIENZA SU AVENTURA

Como Mickey o como Donald, usted empezará su viaje a través de un bosque tupido y oscuro rodeado de enormes árboles y parras retorcidas. Salte de flor en flor o arrástrese a través de troncos huecos. Fieras hormigas soldado le acosan con sus lanzas, y bichos en forma de hoja revolotean en su camino. Presione el botón B (magia) para poner su capa mágica sobre sus atacantes y hacer desaparecer el peligro. Algunas veces tendrá que pasar más de una vez su capa mágica, así que mejor pasarla con rapidez.

L'AVVENTURA COMINCIA

Nelle vesti di Topolino o di Paperino, cominciate il vostro viaggio attraverso una foresta densa e scura, circondati da alberi enormi e da liane contorte. Saltate di fiore in fiore, oppure avanzate strisciando attraverso tronchi cavi. Delle feroci formiche soldato vi assaliranno con le loro lance, e creature a forma di foglia voltergeranno sul vostro cammino. Premete il Tasto B (Incantesimo) per stendere il vostro Mantello Magico sopra i vostri attaccanti e far svanire il pericolo. A volte è necessario stendere il mantello più di una volta, per cui dovrete essere veloci!

ÄVENTYRET BÖRJAR

Du är Musse Pigg eller Kalle Anka, och resan börjar djupt inne i en mörk skog med höga träd och slingrande lianer. Hoppa från blomma till blomma eller kryp igenom ihåliga trädstammar. Vildsinta soldatmyror hoppar på dig med sina spjut, och bladvärelser fladdrar i vägen för dig. Tryck på B-knappen (trolleriknappen) för att svepa med din magiska mantel över angriparna så att faran försvinner. Men skynda dig på, för ibland räcker det inte med bara ett svep med manteln!

HET AVONTUUR GAAT BEGINNEN

Je speelt nu de rol van Mickey of Donald en begint je reis door een diep, donker woud met reusachtige bomen en kronkelende klimplanten. Spring van de ene bloem naar de andere, of kruip door holle boomstammen. Woeste strijdmieren rennen achter je aan met hun speren en verder kom je onderweg allerlei dieren op bladeren tegen. Druk op toets B (toverkunst) om je tovermantel over de aanvallers heen te slaan en zo het gevaar uit de weg te ruimen. Soms moet je vaker dan éénmaal met je tovermantel slaan, dus wees snel!

SEIKKAILU ALKAA

Mikkinä tai Akuna aloitat matkasi tiheän ja synkän metsän läpi, jota ympäröivät valtavat puut ja toisiinsa kiertyneet köynnökset. Loikkaa kukalta kukalle tai ryömi onntojen tukkien läpi. Vihamieliset sotilasmuurahaiset hyökkäävät kimppuusi keihäineen ja lehtiolennot lepattavat polullasi. Heitä painiketta B (taika) painamalla taikaviitta hyökkääjiesi päälle, jolloin vaara katoaa. Joskus viittaa on heitettävä useammin kuin kerran, joten toimi nopeasti!

① Health Points

② Tries Remaining

Health Points: You'll start the game with 5 Health Points, represented by playing cards. Whenever your character suffers damage, you lose one card. When all the cards are gone, you lose a Try. You can gain up to 8 Health Points by picking up certain items.

Tries Remaining: You'll start the game with 3 Tries. You can lose Tries by running out of Health Points or taking a fall. When the counter reads "00," the game ends.

① Gesundheitspunkt

② Restliche Versuche

Gesundheitspunkte: Sie beginnen das Spiel mit 5 Gesundheitspunkten, dargestellt durch Spielkarten. Jedesmal, wenn Ihre Spielfigur Schaden erleidet, verlieren Sie eine Karte. Wenn alle Karten fort sind, verlieren Sie einen Versuch. Sie können bis zu 8 Gesundheitspunkte gewinnen, indem Sie bestimmte magische Gegenstände an sich nehmen.

Restliche Versuche: Sie beginnen das Spiel mit 3 Versuchen. Sie können Versuche verlieren, wenn Ihnen die Gesundheitspunkte ausgehen, oder wenn Sie stürzen. Wenn der Zähler "00" anzeigt, ist das Spiel zu Ende.

① Points Santé

② Essais restants

Points Santé: En commençant la partie, vous disposez de 5 Points Santé, représentés par des cartes. Quand votre personnage est endommagé, vous perdez une carte. Quand toutes les 5 sont perdues, vous perdez un Essai. Mais vous pourrez gagner jusqu'à 8 Points Santé en ramassant certains objets.

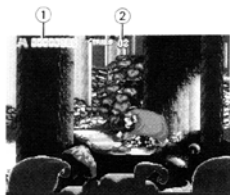
Essais restants: Vous commencez le jeu avec 3 Essais, mais vous les perdez en gaspillant vos Points Santé et en faisant une chute. Quand le compteur affiche "00", le jeu est terminé.

① Puntos de salud

② Intentos restantes

Puntos de salud: El juego empezará con 5 puntos de salud representados por cartas. Cuando quiera que su personaje sea herido, usted pierde una carta. Cuando desaparezcan todas las cartas usted pierde un intento. Tomando ciertos ítemes, usted podrá ganar hasta 3 puntos de salud.

Intentos restantes: Usted empezará el juego con 3 intentos. Puede perder intentos al quedarse sin puntos de salud o al caerse. El juego termina cuando el contador muestra "00".



① **Punti di Salute**

② **Tries restanti**

Punti di Salute: Cominciate il gioco con 5 Punti di Salute, rappresentati da carte da gioco. Ogni volta che il vostro protagonista viene ferito, perdetevi una carta. Quando finiscono tutte le carte, perdetevi un Try (tentativo). Raccogliendo certi oggetti potete guadagnare fino a 8 Punti di Salute.

Tries restanti: Cominciate il gioco con 3 Tries. Perdetevi Tries quando restate senza Punti di Salute o precipitate. Il gioco finisce quando il contatore segna "00".

① **Hälsopoäng**

② **Återstående försök**

Hälsopoäng: När spelet börjar har du 5 hälsopoäng, som visas som spelkort. Så fort din figur blir skadad blir du av med ett kort. Om alla korten tar slut blir du av med ett försök. Du kan tjäna upp till 8 hälsopoäng genom att plocka upp vissa föremål.

Återstående försök: När spelet börjar har du 3 försök. Du kan bli av med försök genom att hälsopoängen tar slut eller om du ramlar omkull. När räkneverket kommer till "00" är spelet slut.

① **Health Points (Conditiepunten)**

② **Tries Remaining (Resterende kansen)**

Health Points (Conditiepunten): Je begint het spel met vijf conditiepunten in de vorm van speelkaarten. Elke keer wanneer je spelfiguur schade oploopt, verlies je één kaart. Wanneer alle kaarten op zijn, verlies je een kans. Je kunt maximaal acht conditiepunten winnen door bepaalde voorwerpen op te pakken.

Tries Remaining (Resterende kansen): Je begint het spel met drie kansen. Je kunt je kansen kwijtraken wanneer je geen conditiepunten meer over hebt of wanneer je valt. Wanneer de teller "00" aangeeft, is het spel voorbij.

① **Terveyspisteet**

② **Jäljellä olevat yritykset**

Terveyspisteet: Aloitat pelin 5 terveyspisteellä, joita pelikortit edustavat. Aina kun hahmosi vahingoittuu, menetät yhden kortin. Kun kaikki kortit on menetetty, menetät yrityksen. Voit kerätä jopa 8 terveyspistettä poimimalla tiettyjä esineitä.

Jäljellä olevat yritykset: Pelin alussa sinulla on 3 yritystä. Menetät yrityksiä, jos sinulta loppuu terveyspisteet tai jos putoat. Kun laskurissa on lukema "00", peli loppuu.

ITEMS

There are a number of goodies hidden along your path that can help you along the way. Most of these items can be found in small bags, but there are others hidden in places throughout the game. Pick up each item by touching it.

Candy: Gives you one Health Point.

Cake: Gives you maximum Health Points!

Card: Collect 52 of these for an extra Try.

Magic Hat: Gives you an extra Try!

Silver Card: Makes your character invincible for a short period of time. But be careful — your character is not immune to falling!

Rocket: Defeats all enemies on screen in a spectacular display!



MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Am Rand Ihres Weges sind viele magische Gegenstände versteckt, die Ihnen weiterhelfen können. Die meisten dieser magischen Gegenstände befinden sich in kleinen Taschen, andere wiederum sind an verschiedenen Stellen im ganzen Spiel versteckt. Nehmen Sie jeden Gegenstand durch Berühren an sich.

Bonbon: Gibt Ihnen einen Gesundheitspunkt.

Kuchen: Gibt Ihnen die maximale Anzahl von Gesundheitspunkten!

Karte: Sammeln Sie 52 dieser Karten, um einen zusätzlichen Versuch zu gewinnen.

Zauberhut: Gibt Ihnen einen zusätzlichen Versuch!

Silberkarte: Macht Ihre Spielfigur für kurze Zeit unbesiegbar. Doch seien Sie vorsichtig — Ihre Spielfigur ist nicht immun gegen Stürze!

Rakete: Schlägt alle Feinde auf dem Bildschirm auf spektakuläre Weise!



LES OBJETS

Il existe une série d'objets cachés sur le parcours et ils peuvent vous être utiles. La plupart de ces objets se trouvent dans de petits sachets, mais certains sont cachés en plusieurs points à travers le jeu. Ramassez chacun de ces objets en les touchant.

Bonbon: Il vous donne 1 Point Santé.

Gâteau: Il vous donne les Points Santé maximum!

Carte: Rassembler les 52 cartes vous donne droit à un Essai supplémentaire.

Chapeau Magique: Il vous donne droit à un Essai supplémentaire!

Carte argentée: Elle rend votre personnage invincible pendant une brève période. Mais attention, car votre personnage n'est pas à l'abri des chutes!

Fusée: Elle défait tous les ennemis sur l'écran d'une façon spectaculaire!



ÍTEMES

Existe un número de premios escondidos a lo largo de su camino que le ayudarán en su misión. La mayoría de estos ítemes se encuentran en bolsas pequeñas, pero hay otros que se encuentran escondidos en distintos lugares a lo largo del juego. Tome cada uno de los ítemes tocándolo.

Golosina: Le da un punto de salud.

Pastel: Le da el máximo número de puntos de salud.

Carta: Tome 52 cartas para disponer de un intento extra.

Sombrero mágico: Le da un intento extra.

Carta plateada: Hace que su personaje sea invencible durante un breve periodo de tiempo. Tenga cuidado porque su personaje no es inmune a las caídas.

Cohete: Derrota espectacularmente a todos sus enemigos que se encuentran en la pantalla.



OGGETTI

Nascosti sul vostro cammino ci sono diversi oggetti che possono esservi utili. La maggior parte di essi si trova in sacchetti, ma ce ne sono anche di nascosti in altri posti lungo tutto il percorso del gioco. Raccogliete ciascun oggetto toccandolo.

Caramella: Vi dà un Punto di Salute.

Dolce: Vi dà il massimo di Punti di Salute.

Carta: Raccogliendone 52 otterrete un Try extra.

Capello Magico: Vi dà un Try extra.

Carta d'Argento: Rende per un breve periodo di tempo invincibile il vostro protagonista. State però attenti che può sempre precipitare.

Razzo: Sconfigge tutti i nemici sullo schermo in modo spettacoloso.



FÖREMÅL

Det finns ett antal godbitar gömda längs din väg som kan hjälpa dig på traven. De flesta av föremålen finns i små säckar, men andra är gömda på olika ställen runtom i spelet. Plocka upp föremålen genom att röra vid dem.

Godis: Ger dig en extra hälsopoäng.

Tårta: Ger dig maximala hälsopoäng!

Kort: Samla ihop 52 sådana kort, så får du ett extra försök.

Trollkarishatt: Ger dig ett extra försök!

Silverkort: Gör din figur oövervinnelig för en kort stund. Men var försiktig — han kan fortfarande ramla omkull!

Raket: Gör slut på alla fienderna på skärmen på ett bländande sätt!



VOORWERPEN

Onderweg zijn een aantal voorwerpen verborgen die je van pas kunnen komen. De meeste van deze voorwerpen zitten in kleine zakjes, maar andere zitten verborgen in het hele spel. Om een voorwerp op te pakken, moet je het steeds aanraken.

Snoep: Hiermee ontvang je één conditiepunt.

Koek: Hiermee ontvang je het maximale aantal conditiepunten!

Kaart: Zorg dat je 52 kaarten krijgt. Daarmee krijgt je een extra kans.

Toverhoed: Hiermee krijg je een extra kans!

Zilveren kaart: Hierdoor wordt je spelfiguur voor korte tijd onoverwinnelijk. Maar wees voorzichtig: je spelfiguur kan namelijk altijd nog vallen!

Raket: Hiermee worden alle vijanden op het scherm op spectaculaire wijze verslagen!



ESINEET

Polun varrella on piilossa makupaloja, jotka pystyvät auttamaan sinua matkasi aikana. Useimmat näistä esineistä ovat pienissä laukuissa, mutta muutamia on piilotettu eri paikkoihin pitkin peliä. Poimi kukin esine koskettamalla sitä.

Karkki: Antaa sinulle yhden terveispisteen.

Kakku: Antaa sinulle suurimman mahdollisen määrän terveispisteitä!

Kortti: Kun keräät 52 korttia, saat ylimääräisen yrityksen.

Taikahattu: Antaa sinulle yhden ylimääräisen yrityksen.

Hopeakortti: Tekee hahmostasi voittamattoman lyhyeksi aikaa. Mutta ole varovainen — hahmosi voi yhä pudota!

Raketti: Voittaa kaikki ruudussa olevat viholliset.

IT TAKES TEAMWORK!

You and a friend, as Mickey and Donald, can explore the World of Illusion together in a special adventure! There are also certain items that you will only be able to reach by helping each other. Be sure to share your goodies and watch out for each other — only by working together will you be able to find the way home.

- ① Player 2's Health Points
- ② Player 1's Health Points
- ③ Tries Remaining

TEAMARBEIT IST WICHTIG!

Sie und Ihr Partner können als Micky und Donald die Welt der Illusion in einem besonderen Abenteuer zusammen erforschen! Es gibt auch bestimmte magische Gegenstände, die Sie nur durch gegenseitige Hilfe erlangen können. Teilen Sie Ihre Beute und passen Sie aufeinander auf — nur durch Zusammenarbeit werden Sie in der Lage sein, Ihren Weg nach Hause zu finden.

- ① Gesundheitspunkte für Spieler 2
- ② Gesundheitspunkte für Spieler 1
- ③ Restliche Versuche

RIEN NE VAUT LE TRAVAIL EN ÉQUIPE !

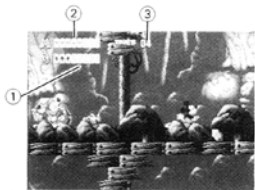
Votre ami et vous - comme Mickey et Donald - vous allez explorer le Monde de l'illusion et vivre une grande aventure. Vous rencontrerez certains objets que vous ne pourrez atteindre qu'en vous aidant mutuellement. Veillez à partager votre butin et faites attention à votre ami, car ce n'est qu'en travaillant ensemble que vous parviendrez à trouver votre chemin.

- ① Points Santé du Joueur 2
- ② Points Santé du Joueur 1
- ③ Essais restants

TRABAJO DE EQUIPO

Usted y un amigo, como Mickey y Donald, pueden explorar juntos el Mundo de la Ilusión en una aventura especial. Hay también ciertos ítemes que ustedes sólo podrán recibir ayudándose entre sí. No se olviden de compartir sus premios y ayudarse mutuamente. Sólo trabajando juntos podrán encontrar el camino de regreso a casa.

- ① Puntos de salud del jugador 2
- ② Puntos de salud del jugador 1
- ③ Intentos restantes



CI VUOLE LAVORO DI SQUADRA!

Nelle vesti di Topolino e Paperino, voi e il vostro amico explorerete insieme il Mondo dell'illusione nel corso di una avventura speciale. Ci sono anche alcuni oggetti che potrete ottenere soltanto aiutandovi scambievolmente. Usate insieme gli oggetti ottenuti e proteggetevi l'un l'altro. Potrete ritrovare la strada di casa soltanto lavorando in tandem.

- ① Punt di Salute del 2° giocatore
- ② Punt di Salute del 1° giocatore
- ③ Tries restanti

DET KRÄVS SAMARBETE!

Tillsammans med en kompis kan du utforska Illusionernas värld i ett specialäventyr som Musse Pigg och Kalle Anka! Det finns också vissa föremål som ni bara kan få tag på om ni hjälper varandra. Var noga med att dela godbitarna med varandra och hjälpa varandra — det är bara om ni samarbetar som ni kan bara hitta hem igen.

- ① Hälsopoäng för Spelare 2
- ② Hälsopoäng för Spelare 1
- ③ Återstående försök

SAMEN SPELEN!

Samen met een vriendje kun je in de rol van Mickey en Donald een avontuurlijke verkenningstocht door het tovenaarsrijk Fantasia maken! Sommige voorwerpen kun je alleen maar krijgen door elkaar te helpen. Deel de voorwerpen met je medespeler en hou elkaar in de gaten, want alleen door samenspel kun je weer de weg terug naar huis vinden.

- ① Conditiepunten van speler 2
- ② Conditiepunten van speler 1
- ③ Resterende kansen

VAADITAAN YHTEISTYÖTÄ!

Sinä ja ystäväsi, Mikkinä ja Akuna, voitte seikkailla ihmemaailmassa yhdessä. Tietyt kohteet saavutetaan vain auttamalla toinen toista. Jakakaa makupalat keskenänne ja auttakaa toinen toistanne — tie kotiin löytyy vain yhteistyöllä.

- ① Pelaajan 2 terveysteet
- ② Pelaajan 1 terveysteet
- ③ Jäljellä olevat yritykset

The two of you start out with 6 Tries that you share. Each time a character's Health Points run out, or he takes a fall, one Try is deducted from the counter. When there is one Try remaining, the computer will ask the surviving player if he would like to continue with a one-player game, or share the final Try. Make your selection with the D-Button, and press any button to choose.

You won't be able to go far without your partner, and when a character loses a Try, and there are Tries remaining, the other character will have to touch him to revive him.

Sie beide beginnen mit 6 gemeinsamen Versuchen. Jedesmal, wenn eine Spielfigur alle Gesundheitspunkte verliert oder stürzt, wird ein Versuch vom Punktestand abgezogen. Wenn nur noch ein Versuch übrig ist, fragt der Computer den überlebenden Spieler, ob er das Spiel als im 1-Spieler-Modus fortsetzen oder den letzten Versuch teilen will. Treffen Sie Ihre Wahl mit der D-Taste und drücken Sie anschließend eine beliebige Taste.

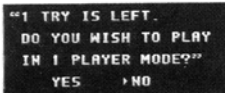
Ohne Ihren Partner werden Sie nicht weit kommen. Wenn eine Spielfigur einen Versuch verliert und noch Versuche übrig sind, muß sie von der anderen Spielfigur durch Berührung wiederbelebt werden.

Ensemble, vous commencez la partie avec 6 Essais que vous partagerez. Chaque fois que les Points Santé d'un personnage disparaissent ou qu'il fait une chute, un Essai est déduit du compteur. Quand il ne reste plus qu'un Essai, l'ordinateur demande au personnage survivant s'il désire continuer le jeu seul ou partager l'Essai final. Faites la sélection par la touche D et appuyez sur une touche quelconque pour choisir.

Vous n'irez pas loin sans votre partenaire. Quand un personnage perd un Essai et qu'il y a des Essais restants, l'autre personnage devra le toucher pour lui redonner de la vigueur.

Ustedes empiezan con 6 intentos compartidos. Cada vez que se acaban los puntos de salud de un personaje, o éste se cae, se resta una intento del contador. Cuando queda un intento, la computadora preguntará al jugador superviviente si desea continuar con el juego de un jugador o compartir el intento final. Haga su selección con el botón D y presione cualquier botón para elegir.

Sin su compañero no podrá ir muy lejos. Cuando un personaje pierde un intento, y quedan más intentos, el otro personaje tendrá que tocarle para revivirlo.



“1 TRY IS LEFT.
DO YOU WISH TO PLAY
IN 1 PLAYER MODE?”
YES > NO

Voi due cominciate con 6 Tries, che condividete. Ogni volta che i Punti di Salute di un protagonista finiscono, oppure se egli precipita, dal contatore viene sottratto un Try. Quando rimane soltanto un Try, il computer chiede al giocatore sopravvissuto se desidera continuare con il gioco a 1 o condividere l'ultimo Try. Operate la vostra scelta con il Tasto D e premete qualsiasi tasto per scegliere.

Non potrete andare lontano senza il vostro compagno. e, quando un protagonista perde un Try e ne restano degli altri, l'altro deve toccarlo per farlo rivivere.

När ni är två som spelar börjar ni med 6 försök att dela på. Varje gång hälsopoängen tar slut för en figur eller han ramlar omkull dras ett försök av på räkneverket. När det bara är ett försök kvar frågar datorn den överlevande spelaren om han eller hon vill fortsätta med ett spel med bara en spelare (YES), eller om ni vill dela på det sista försöket (NO). Ställ in svaret med D-knappen, och tryck på vilken knapp som helst för att tala om svaret för datorn.

Du kommer inte att komma långt utan din kompis, och om en figur förlorar ett försök och det fortfarande finns försök kvar, måste den andra figuren röra vid honom för att väcka honom till liv igen.

Jullie beginnen samen met zes kansen die je met elkaar deelt. Elke keer wanneer een spelfiguur geen conditiepunten meer over heeft, en elke keer wanneer hij valt, wordt er op de teller steeds één kans minder aangegeven. Wanneer er nog maar één kans over is, zal de overgebleven speler worden gevraagd of hij alleen wil verder spelen of de laatste kans met de ander wil delen. Maak je keuze door gebruikmaking van de R-toets en druk op een toets.

Zonder de hulp van je medespeler kom je niet ver. Elke keer wanneer de ene spelfiguur een kans kwijtraakt en er nog kansen over zijn, moet hij door de andere spelfiguur worden aangeraakt voordat hij weer tot leven komt.

Alussa teillä on kaksi 6 yritystä, jotka jaatte keskenänne. Joka kerta, kun hahmon terveispisteet loppuvat tai hän putoaa, yksi yritys vähenee laskurista. Kun jäljellä on vain yksi yritys, tietokone kysyy jäljellä olevalta pelaajalta haluaako tämä jatkaa yhden pelaajan pelillä vai jakaa viimeisen yrityksen. Tee valintasi painikkeella D ja valitse painamalla mitä tahansa painiketta.

Et voi edetä kauas ilman ystävääsi, ja kun hahmo menettää yrityksen ja yrityksiä on vielä jäljellä, toisen hahmon on kosketettava kuollutta hahmoa tämän henkiin herättämiseksi.

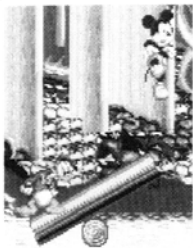
You can let your partner bounce you to high places, or...

...balance your partner on your shoulders so he can jump up.

Walk to the edge, then press Button A (Run Button) to lower him a line.

Mickey might be able to crawl through small places more easily than Donald. If Donald gets stuck, have Mickey go through the tight spot first. Then have Donald give it a try. As Donald is squeezing, walk up to him and press Button A (Run Button) to pull him through.

Operate a Mining Cart by pressing the D-Button DOWN. Timing is very important, and you may need to practice.



Sie können sich von Ihrem Partner hochwerfen lassen, oder...

Sie können Ihren Partner auf Ihren Schultern balancieren, damit er hochspringen kann.

Sie können an den Rand eines Abgrunds gehen und dann die Taste A (Laufaste) drücken, um Ihrem Partner ein Seil herabzulassen.

Micky ist eher in der Lage, durch enge Stellen zu kriechen als Donald. Falls Donald steckenbleibt, lassen Sie Micky zuerst durch die Engstelle kriechen, bevor Sie es Donald versuchen lassen. Wenn sich Donald hindurchzwängt, gehen Sie zu ihm und drücken Sie die Taste A (Laufaste), um ihn durchzuziehen.

Betätigen Sie eine Bergwerkslore, indem Sie die D-Taste nach UNTEN drücken. Es ist sehr wichtig, den richtigen Zeitpunkt zu erwischen. Das erfordert jedoch einige Übung.

Vous pouvez faire en sorte que votre partenaire vous aide à sauter vers des endroits élevés, ou ...

mettre votre partenaire sur vos épaules pour l'aider à mieux sauter.

Approchez-vous du bord, puis appuyez sur la touche A (Touche Course) pour lui passer une corde.

Il arrive que Mickey puisse ramper plus facilement que Donald dans des passages étroits. Si Donald reste coincé, faites passer Mickey d'abord, puis donner sa chance à Donald. Et si Donald a du mal à s'en sortir, approchez-vous de lui et appuyez sur la touche A (Touche Course) pour l'extirper.

Actionnez la Charrette de mines en appuyant la touche D vers LE BAS. Le moment de la poussée est très important et il vaut mieux vous exercer d'abord.



Podrá hacer que su compañero le ayude a subirse a lugares altos o...

poner a su compañero sobre sus hombros para que éste pueda saltar hacia arriba.

Camine hasta el borde, presione luego el botón A (botón para correr) y bájelo una línea.

Mickey podrá caminar a rastras con más facilidad que Donald por lugares muy pequeños. Si Donald queda atrapado, haga que pase primero Mickey por ese lugar. Luego haga que intente pasar Donald. Al ir pasando Donald con dificultad, vaya hasta él y presione el botón A (botón para correr) para que pase.

Utilice la vagoneta de mina presionando el botón D hacia abajo. La sincronización es muy importante y quizá necesite practicar.



Potete servirvi del vostro compagno per saltare in posti alti, oppure...

...fatelo salire sulle vostre spalle in modo che possa saltare più in alto.

Andate fin sul bordo e premete il Tasto A (Tasto Run) per calargli una corda.

Topolino può attraversare più facilmente di Paperino i luoghi stretti. Se Paperino non riesce ad andare oltre, fate passare prima Topolino. Fate poi provare Paperino. Quando Paperino comincia a rimanere incastrato, andate dove si trova e premete il Tasto A (Tasto Run) per farlo passare tirandolo.

Manovrate il Carrello Minerario premendo il Tasto D giù. Il tempismo è molto importante, per cui dovrete esercitarvi.

Du kan låta din kompis studsa upp dig till ett högt ställe eller ...

... lyfta upp honom på axlarna så att han kan hoppa upp.

Gå fram till kanten och tryck sedan på A-knappen (springknappen) för att skicka ner en lina till honom.

Det är kanske lättare för Musse Pigg att krypa igenom ett trångt ställe än för Kalle Anka. Om Kalle fastnar, så låt Musse krypa igenom det trånga stället först. Låt sedan Kalle försöka. Gå fram till honom medan han försöker klämma sig igenom och tryck på A-knappen (springknappen) för att dra igenom honom.

Styr gruvvagnen genom att trycka D-knappen NEDÅT. Det är väldigt viktigt med timingen, och du behöver förmodligen öva ett tag.



Je kunt je medespeler omhoog laten springen of...

je medespeler op je schouders dragen zodat hij omhoog kan springen.

Loop naar de rand en druk daarna op toets A (looptoets) om hem één regel te laten zakken.

Mickey kan waarschijnlijk gemakkelijker door kleine ruimtes kruipen dan Donald. Als je denkt dat Donald vast komt te zitten, laat dan Mickey eerst door de nauwe ruimte gaan. Laat daarna Donald het proberen. Als Donald klem komt te zitten, loop dan naar hem toe en druk op toets A (looptoets) om hem erdoor te trekken.

Druk de R-toets omlaag om de lorrie te kunnen bedienen. De timing is zeer belangrijk zodat je misschien even moet oefenen.



Voit antaa ystäväsi heittää sinut korkealle paikalle, tai...

...tasapainottaa ystäväsi olkapäilläsi, jotta hän voi hypätä.

Kävele reunalle ja paina sitten painiketta A (juoksupainike) laskeaksesi hänet yhden rivin alas.

Mikki pystyy ryömimään ahtaista paikoista helpommin kuin Aku. Jos Aku juuttuu kiinni, anna Mikin mennä ensin ahtaasta paikasta. Anna sitten Akun yrittää. Kun Aku yrittää kiemurrella eteenpäin, mene hänen luokseen ja vedä häntä painamalla painiketta A (juoksupainike).

Käytä kaivoskärryjä painamalla D-painiketta ALAS. Ajoitus on erittäin tärkeää ja joudut kenties harjoittelemaan.

MICKEY & DONALD'S MAGICAL ADVENTURES

As Mickey and Donald set out in search of powerful Magic and the way home, they'll pass through five Stages. Mickey's adventure will be a little different than Donald's.

At the end of each Stage, the master of that realm will challenge you to a duel. If you win, you'll receive a treasure chest whose contents will help you along in future Stages. Pay attention to the screens that follow, and remember their instructions: you'll need the new knowledge to proceed.

MICKYS UND DONALDS ABENTEUER IN DER ZAUBERWELT

Während Micky und Donald nach mächtiger Zauberkraft suchen, um Ihren Weg nach Hause zu finden, durchlaufen sie fünf Etappen. Mickys Abenteuer ist etwas anders als Donalds.

Am Ende jeder Etappe fordert der Meister des jeweiligen Reiches Sie zu einem Zweikampf heraus. Wenn Sie gewinnen, erhalten Sie eine Schatztruhe, deren Inhalt Ihnen in den noch vor Ihnen liegenden Etappen weiterhelfen wird. Beachten Sie die folgenden Bildschirme und merken Sie sich ihre Anweisungen: Sie benötigen die neuen Kenntnisse, um weiterzukommen.

LES AVENTURES MAGIQUES DE MICKEY ET DONALD

A mesure que Mickey et Donald s'avancent à la recherche d'une Magie puissante et du chemin de leur maison, vous allez passer par cinq Phases. L'aventure vécue par Mickey sera légèrement différente de celle de Donald.

A la fin de chaque Phase, le maître du royaume vous affrontera en duel. Si vous gagnez, vous recevrez un coffre aux trésors dont le contenu vous aidera dans les Phases suivantes. Mais faites attention aux écrans qui suivent et souvenez-vous des instructions: vous aurez besoin de nouvelles connaissances pour continuer.

LAS AVENTURAS MÁGICAS DE MICKEY Y DONALD

Mickey y Donald, en su búsqueda de una magia poderosa y el camino de regreso a casa, tendrán que pasar por cinco etapas. La aventura de Mickey será un poco diferente de la de Donald.

Al final de cada etapa, el amo de ese reino le retará a un duelo. Si gana, usted recibirá un cofre cuyo contenido le ayudará en las cuatro etapas futuras. Ponga atención a las pantallas siguientes y recuerde sus instrucciones. Las necesitará para proseguir su camino.

AVVENTURE MAGICHE DI TOPOLINO E PAPERINO

Nella loro ricerca del potente stregone e della strada del ritorno a casa, Topolino e Paperino passano attraverso cinque Fasi. Le avventure di Topolino sono un po' diverse da quelle di Paperino.

Alla fine di ogni Fase, il signore di quel reame vi sfida a duello. Se vincete, riceverete un forziere il cui contenuto vi aiuterà nelle Fasi seguenti. State attenti agli schermi che seguono e ricordatene le istruzioni: avete bisogno di nuove conoscenze per procedere.

MUSSE PIGGS OCH KALLE ANKAS MAGISKA ÄVENTYR

Medan Musse och Kalle går på jakt efter magisk kraft och letar efter vägen hem passerar de igenom fem olika nivåer. Musse Piggs äventyr är en smula annorlunda än Kalle Ankas.

I slutet på varje nivå blir du utmanad på duell av Mästaren i det riket. Om du vinner får du en skattkista vars innehåll kommer att bli till god hjälp på senare nivåer. Kolla de följande skärmarna noga, och lägg instruktionerna på minnet: du behöver all den nya kunskapen för att klara dig vidare.

DE MAGISCHE AVONTUREN VAN MICKEY EN DONALD

Op hun reis door het tovenaarsrijk beleven Mickey en Donald vijf avonturen die ze met toverkunsten moeten doorstaan om weer naar huis te mogen terugkeren. De avonturen van Mickey en Donald verschillen een beetje van elkaar.

Aan het eind van elk avontuur zal de meester je uitnodigen voor een duel. Als je wint, ontvang je een schatkist die je bij de volgende avonturen goed van pas zal komen. Kijk goed naar de schermen die volgen, en onthoud de aanwijzingen. Deze moet je namelijk opvolgen om verder te kunnen gaan.

MIKIN JA AKUN TAIKASEIKKAILUT

Kun Mikki ja Aku lähtevät etsimään voimakasta taikaa ja tietä kotiin, he kulkevat viiden vaiheen läpi. Mikin matka on hieman erilainen kuin Akun.

Kunkin vaiheen lopussa tämän valtakunnan herra vaatii sinut kaksintaisteluun. Jos voitat, saat aarrearkun, jonka sisältö auttaa sinua seuraavien vaiheiden aikana. Huomaa ruudut, jotka tulevat näkyviin, ja muista niissä olevat ohjeet: tarvitset uutta tietoa, jotta pystyt jatkamaan matkaasi.

STAGE 1: ENCHANTED FOREST

Your journey begins in a giant forest where fallen leaves dance like ballerinas and wild weeds shoot up from the ground. Even the insects are enormous, and they're not friendly! Jump on flowers and try your magic on plants, and see what happens! A hollow tree takes you to an underground lair filled with Spiders. Watch your step!

1. ETAPPE: ZAUBERWALD

Ihre Reise beginnt in einem riesigen Wald, wo Blätter wie Ballerinas tanzen und wildes Unkraut aus dem Boden schießt. Sogar die Insekten sind riesengroß und gar nicht freundlich! Springen Sie auf Blumen, probieren Sie Ihre Zauberkraft an Pflanzen aus und sehen Sie, was geschieht! Ein hohler Baum führt Sie zu einem unterirdischen Schlupfwinkel voller Spinnen. Passen Sie auf, wo Sie hintreten!

PHASE 1: LA FORÊT ENCHANTÉE

Votre voyage commence par une forêt immense où des feuilles mortes dansent comme des ballerines et des plantes sauvages surgissent du sol tout à coup. Même les insectes y sont énormes et peu amicaux! Sautez sur les fleurs, essayez votre magie contre les plantes et regardez ce qui arrive! Le tronc d'un arbre creux vous emmène vers une tanière souterraine remplie d'Araignées. Faites donc attention où vous marchez!

ETAPA 1: EL BOSQUE ENCANTADO

Su viaje comienza en un bosque gigante, donde las hojas bailan como bailarinas de ballet y las hierbas salvajes salen del suelo disparadas hacia arriba. Hasta los insectos son enormes... y nada amigables. Salte sobre las flores y haga sus trucos de magia con las plantas para ver que sucede. Un árbol hueco le lleva a una guarida subterránea repleta de arañas. ¡Ande con cuidado!



FASE 1: FORESTA INCANTATA

La vostra avventura comincia in una foresta sterminata, dove le foglie che cadono danzano come ballerine e sterpi selvatici scaturiscono dal suolo. Anche gli insetti sono enormi e... non sono amichevoli! Saltate sui fiori e provate i vostri incantesimi sulle piante per vedere cosa succede. Un albero cavo vi conduce in un antro sotterraneo pieno di ragni. State attenti "a" dove mettete i piedi!

NIVÅ 1: DEN FÖRTROLLADE SKOGEN

Resan börjar i en jätteskog där fallna löv dansar som balleriner och vilda ogräs skjuter upp ur marken. Till och med insekterna är enorma, och de är då rakt inte vänliga av sig! Hoppa på blommor och prova dina trollkonster på olika växter, och se vad som händer! Ett ihåligt träd leder dig till ett underjordiskt näste fyllt av spindlar. Se upp var du sätter fötterna!

AVONTUUR 1: HET BETOVERDE WOOD

Je reis begint in een reuzenwoud waar gevallen bladeren dansen als ballerina's en waar wild onkruid uit de bodem omhoogschiet. Zelfs de insecten zijn ontzettend groot en niet bepaald vriendelijk! Spring op de bloemen en probeer je toverkunsten eens uit op de planten om te zien wat er dan gebeurt! Door een holle boom kom je terecht in een onderaards hol met spinnen. Wees voorzichtig!

VAIHE 1: NOIDUTTU METSÄ

Matkasi alkaa jättiläismetsässä, jossa pudonneet lehdet tanssivat kuten ballerinat ja villit ruohot tunkeutuvat esiin maasta. Jopa hyönteiset ovat valtavankokoisia eivätkä ne suinkaan ole ystävällisiä! Hypi kukkien päällä, koeta taikavoimaasi kasveihin ja katso mitä tapahtuu! Ontto puu vie sinut maanalaiseen kerrokseen, joka on täynnä hämähäkkejä. Ole varovainen!

STAGE 2: AMONG THE CLOUDS

Take a ride on a Magic Carpet, dodging Vultures and whirling Cyclones. You'll land high on the rocks, where Lightning storms, rushing rivers and other dangers make progress tricky. Take a dance on a piano keyboard, and watch your head!

2. ETAPPE: IN DEN WOLKEN

Sie sitzen auf einem fliegenden Teppich und weichen Geiern und Wirbelstürmen aus. Dann landen Sie auf einem hohen Gebirge, wo Gewitter, rauschende Wildwasser und andere Gefahren Ihr Vorankommen behindern. Tanzen Sie auf einer Klaviertastatur und passen Sie auf Ihren Kopf auf!

PHASE 2: PARMY LES NUAGES

Continuez votre voyage sur le Tapis Magique en évitant les Vautours menaçants et les Cyclones tourbillonnants. Vous allez atterrir sur des rochers, où des tempêtes d'éclairs, des rivières rugissantes et d'autres dangers rendront votre avance difficile. Dansez sur le clavier d'un piano, mais faites attention à votre tête!

ETAPA 2: ENTRE LAS NUBES

Móntese en una alfombra mágica, evite buitres y ciclones. Aterrizará en un lugar rocoso elevado, donde los relámpagos, los ríos de corriente rápida y otros peligros hacen difícil el avance. Dé unos pasos de baile sobre el teclado de un piano y tenga cuidado con su cabeza.



FASE 2: FRA LE NUVOLE

Viaggiate su un Tappeto Magico, schivando gli avvoltoi e i cicloni scatenati. Atterrerete su delle rocce alte dove tempeste di fulmini, fiumi impetuosi ed altri pericoli vi ostacoleranno il cammino. Eseguite una danza sulla tastiera di un piano e... state attenti alla testa!

NIVÅ 2: UPPE BLAND MOLNEN

Flyg iväg på en flygande matta, men håll undan för gamarna och de spinnande cyclonerna. Sedan landar du högt uppe bland klipporna, där blixstormar rasar, floderna forsar, och andra faror gör det svårt att ta sig fram. Dansa runt på pianotangenterna, men akta huvudet!

AVONTUUR 2: IN DE WOLKEN

Maak een reis op een vliegend tapijt en pas op dat je niet het slachtoffer wordt van de gieren en wervelende cyclonen. Je landt hoog op de rotsen, waar onweersbuien met hevige bliksem, snel stromende rivieren en andere gevaren het je moeilijk maken om verder te komen. Maak een dansje over het klavier van een piano en denk om je hoofd!

VAIHE 2: PILVIEN JOUKOSSA

Lähde lentoon taikamatolla, väistä korppikotkia ja kiitäviä pyörremyrskyjä. Laskeudut korkealle kalliolle, jossa ukkosmyrskyt, kuohuvat kosket ja muut vaarat vaikeuttavat etenemistä. Tanssi pianon koskettimilla ja varo päätäsi!

STAGE 3: UNDERWATER ADVENTURE

Conjure a magical diving suit and go for a swim! Dodge snapping Tiger Fish, and don't get stuck on spiny Sea Urchins. Lure shy Clams into opening the way to secret passages. Explore a sunken pirate ship, and watch for sharks!

3. ETAPPE: UNTERWASSERWELT

Sie zaubern einen magischen Taucheranzug herbei und gehen auf Tauchfahrt! Weichen Sie zuschnappenden Tigerfischen aus, und bleiben Sie nicht an stacheligen Seeigeln hängen! Locken Sie scheue Muscheln von den Eingängen geheimer Durchgänge fort. Erforschen Sie ein versunkenes Seeräuberschiff, und passen Sie auf Haie auf!

PHASE 3: L'AVENTURE SOUS-MARINE

Equipez-vous de votre combinaison magique pour la plongée et faites quelques brasses! Mais faites attention au Poisson-Tigre toujours prêt à vous happer et ne vous piquez pas aux épines des Oursins de mer. Invitez les timides coquillages à vous ouvrir la voie vers des passages secrets. Explorez une épave de bateau coulé par des pirates et faites attention aux requins!

ETAPA 3: AVENTURA SUBMARINA

Hágase un traje mágico para bucear y váyase a nadar. Procure no toparse con el pez tigre y no se pinche con los erizos de mar. Atraiga a las vergonzosas almejas para que le abran el camino de pasajes secretos. Explore un barco pirata hundido y mucho cuidado con los tiburones.



FASE 3: AVVENTURA SUBACQUEA

Procuratevi con un incantesimo una tuta subacquea magica e immergetevi. Evitate i Pesci Tigre e state attenti a non rimanere infilzati sui ricci di mare. Inducete con lusinghe i timidi molluschi di mare ad aprirvi la via dei passaggi segreti. Esplorate una nave pirata affondata e state attenti ai pescecani!

NIVÅ 3: ETT UNDERVATTENSÄVENTYR

Trolla fram en magisk dykardräkt och hoppa i vattnet! Håll dig undan för Tigerfiskens käftar och akta dig så att du inte fastnar på taggarna på en sjöanemon. Lura de blyga musslorna till att avslöja hemliga passager. Utforska det sjunkna sjörövarskeppet, men se upp för hajarna!

AVONTUUR 3: ONDER WATER

Tover een magisch duikerpak tevoorschijn en ga zwemmen! Pas op dat je niet het slachtoffer wordt van de happende tijgervissen en dat je niet vast komt te zitten op de stekels van de zeeëgels. Lok de schuwe mossels om je de weg te wijzen naar geheime doorgangen. Ontdek een gezonken piratenschip en kijk uit voor de haaien!

VAIHE 3: VEDENALAINEN SEIKKAILU

Loihdi esiin taikasukelluspuku ja mene uimaan! Väistä näykkäilevää tiikerikalaa äläkä tartu kiinni piikikkäisiin merisiileihin. Houkuttele ujut simpukat avaamaan tie salaisiin käytäviin. Tutki uponnut merirosvoilaiva ja varo haita!

STAGE 4: THE LIBRARY

Jump out of the fishbowl into a room filled with giant books and jars. Bounce on springy staplers and take a ride on a ruler. Pens and Pencils fly angrily to the attack — be ready with your Magic! Open jars and boxes look inviting — what's inside? Hop in and take a look!

4. ETAPPE: DIE BIBLIOTHEK

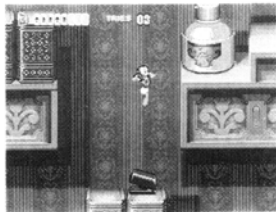
Sie springen aus dem Fischglas in einen Raum voller riesiger Bücher und Töpfe. Hüpfen Sie auf federnde Hefter, und reiten Sie auf einem Lineal. Federhalter und Bleistifte fliegen in wütendem Angriff auf Sie zu — treten Sie ihnen mit Ihrer Zauberkraft entgegen! Öffnen Sie einladend aussehende Töpfe und Schachteln — was mag wohl darin sein? Hüpfen Sie hinein und sehen Sie nach!

PHASE 4: LA BIBLIOTHÈQUE

Sautez hors du bocal à poissons et pénétrez dans une salle remplie de livres et de bocaux géants. Rebondissez sur les ressorts d'agrafeuses et courez sur une règle, tandis que des crayons et des stylos essaient méchamment de vous attaquer. Soyez donc prêt avec votre Magie! Des bocaux et des boîtes sont ouverts et vous invitent à regarder ce qu'ils contiennent. Regardez vous-même.

ETAPA 4: LA BIBLIOTECA

Salga de la pecera a una sala llena de libros y jarros gigantes. Salte sobre grapas elásticas y móntese en una regla. Plumás y lapiceros vuelan con furia al ataque. Prepárese con su magia. Las cajas y los jarros abiertos son tentadores. ¿Qué hay en su interior? ¡Salte hacia adentro y descúbralo!



FASE 4: LA BIBLIOTECA

Uscite fuori dalla vaschetta dei pesci in una stanza piena di libri e vasi giganteschi. Saltate sulle molle delle graffatrici e fatevi dare un passaggio da una riga da disegno. Le penne e le matite volano rabbiose all'attacco: siate pronti con i vostri incantesimi. Aprite i vasi e le scatole dal contenuto invitante: cosa ci sarà mai dentro? Saltate dentro e date un'occhiata!

NIVÅ 4: BIBLIOTEKET

Kliv upp ur guldfiskskålen rakt ut i ett rum fyllt med jättestora böcker och burkar. Studsa på den snärtiga häftapparaten och glid iväg på en linjal. Ilskna pennor flyger till angrepp — ha trollkonster i beredskap! De öppna burkarna och lådorna ser inbjudande ut — vad finns det i dem? Hoppa i och se efter!

AVONTUUR 4: DE BIBLIOTHEEK

Spring vanuit de viskom een kamer binnen die met reusachtige boeken en potten is gevuld. Gebruik verende nietmachines als springplank en maak een reisje op een lineaal. Je wordt voortdurend belaagd door pennen en potloden, dus wees voorbereid met je toverkunsten! De open potten en dozen zien er verleidelijk uit, maar wat zou er toch inzitten? Spring er eens in en neem een kijkje!

VAIHE 4: KIRJASTO

Hyppää kala-astiasta valtavan kokoisten kirjojen ja ruukkujen täyttämään huoneeseen. Pompi kimmoisilla nitomakoneilla ja laske liukumäkeä viivottimilla. Kynät lentävät vihaisesti hyökkäykseen — valmistaudu ja ota esille taikasi! Auki olevat ruukut ja laatikot näyttävät houkuttelevilta — mitä niissä on sisällä? Hyppää sisään ja tarkasta asia!

STAGE 5: THE MAGIC BOX

You've found the home of the Magic Master, and the biggest challenge of all! It will take special Magic and wise choices to make your way through the mazes that lead to the Magic Master and your final duel. Will you beat him and make it back home in time for your big magic show?

5. ETAPPE: DER ZAUBERKASTEN

Sie haben das Haus des Zaubermeisters gefunden. Die letzte und größte Herausforderung wartet auf Sie! Nur mit besonderer Zauberkraft und klugen Entscheidungen können Sie sich durch das Labyrinth hindurchschlagen, das zu Ihrem letzten Zweikampf mit dem Zaubermeister führt. Werden Sie ihn besiegen und rechtzeitig zur großen Zauber-Show ihren Weg nach Hause finden?

PHASE 5: LA BOÎTE MAGIQUE

Vous avez finalement trouvé la demeure du Maître de la Magie, le plus grand défi à affronter encore! Vous aurez besoin d'une Magie spéciale et de choix judicieux pour trouver votre chemin dans le dédale qui conduit au Maître de la Magie et pour l'affronter en un duel final. Serez-vous capable de le vaincre et de rentrer chez vous à temps pour le grand spectacle de magie?

ETAPA 5: LA CAJA MÁGICA

Usted ha encontrado el hogar del maestro de la magia, y también el mayor desafío. Necesitará de una magia especial y una elección sabia para avanzar por los laberintos que llevan hasta el maestro de la magia y el duelo final. ¿Será usted capaz de vencer a su enemigo? ¿Regresará a tiempo para su actuación mágica?



FASE 5: LA SCATOLA MAGICA

Avete trovato la dimora del Maestro delle Illusioni, e la prova più difficile! Avrete bisogno di incantesimi speciali e di scelte sapienti per superare il labirinto che conduce al Maestro degli Illusioni e al vostro duello finale. Riuscirete a batterlo e a tornare a casa in tempo per il vostro grande spettacolo di magia?

NIVÅ 5: DEN MAGISKA LÅDAN

Nu har du hittat Mäster trollkarlens hem, och nu börjar den största utmaningen av allihop! Du behöver både list och specialrolleri för att leta dig fram genom labyrinterna som leder till Mäster trollkarlen och den sista duellen. Kan du besegra honom och ta dig hem i tid till din stora trolleriföreställning?

AVONTUUR 5: DE TOVERDOOS

Eindelijk ben je dan bij het huis van de grote tovenaar, de meester, aangeland. Je staat nu voor de grootste uitdaging die je tot nog toe hebt gehad. Om bij de meester te kunnen komen en aan je eینduel te kunnen beginnen, moet je bijzondere toverkunsten uitvoeren en de juiste beslissingen nemen. Kun je hem verslaan en op tijd weer thuis zijn voor je grote goochelvoorstelling?

VAIHE 5: TAIKALAATIKKO

Olet löytänyt taikuuden valtiaan kodin ja edessäsi on suurin kaikista seikkailuista! Jotta pääset taikuuden valtiaan luo lopulliseen taisteluusi, tarvitset erikoista taikaa ja joudut valitsemaan viisaasti tiesi sokkeloisesta labyrintista. Pystytkö voittamaan taikuuden valtiaan ja ennätätkö kotiin ajoissa suureen taikaesitykseesi?

GAME OVER/CONTINUE

When you run out of Tries the game ends. You'll then see a screen offering you the choice of continuing the game or getting the Password to the level where you ended the game. Simply press the D-Button to move your character in the direction of your choice.

If you choose Continue, you'll start play at the beginning of the Round where you left off. You can continue your game indefinitely.

If you make no choice, the game restarts with the Introduction screen in a few seconds.

SPIELENDE/ SPIELFORTSETZUNG

Wenn Sie keinen Versuch mehr übrig haben, ist das Spiel zu Ende. Die nun auf dem Bildschirm erscheinende Anzeige stellt Sie vor die Wahl, entweder das Spiel fortzusetzen oder das Paßwort für die Etappe zu erhalten, wo das Spiel zu Ende ging. Bewegen Sie einfach Ihre Spielfigur mit Hilfe der D-Taste nach links oder rechts, um Ihre Wahl zu treffen.

Wenn Sie CONTINUE wählen, wird das Spiel am Anfang der Etappe, wo Sie aufgehört haben, fortgesetzt. Sie können Ihr Spiel unbegrenzt fortsetzen.

Wenn Sie keine Wahl treffen, beginnt das Spiel nach wenigen Sekunden mit der Einleitung von vorne.

FIN DU JEU/ CONTINUATION

Quand il ne vous reste plus d'Essais, le jeu est terminé. Vous verrez alors un écran qui vous propose ceci: continuer le jeu ou obtenir le Mot de passe au niveau où vous avez fini le jeu. Appuyez simplement sur la touche D pour déplacer votre personnage dans le sens de votre choix.

Si vous choisissez de continuer, vous allez recommencer le jeu au début de la Partie où vous aviez arrêté. Vous pouvez continuer le jeu indéfiniment.

Si vous ne faites aucun choix, le jeu recommence en quelques secondes par l'écran Introduction.

FIN/CONTINUACIÓN DEL JUEGO

El juego termina cuando se acaben sus intentos. Luego verá una pantalla que le ofrece elegir entre continuar jugando o tomar la contraseña para el nivel donde terminó el juego. Presione simplemente el botón D para mover su personaje en la dirección de su elección.

Si elige continuar, el juego comenzará al comienzo de la ronda donde dejó de jugar. Podrá continuar jugando indefinidamente.

Si no elige nada, el juego vuelve a comenzar con la pantalla de introducción que aparece después de unos pocos segundos.



GAME OVER/CONTINUE

Il gioco finisce quando restate senza Tries. Vedrete allora uno schermo che vi offre la possibilità di continuare il gioco o di usare la parola d'ordine per passare al livello dove è finito il gioco. Premete semplicemente il Tasto D per spostare il vostro protagonista nella direzione della vostra scelta.

Se scegliete Continue, comincerete il gioco dall'inizio della Fase in cui è finito. Il gioco può essere continuato indefinitivamente.

Se non operate alcuna scelta, il gioco ricomincia dopo pochi secondi dallo schermo introduttivo.

SLUT/FORTSÄTTNING PÅ SPELET

När du inte längre har några försök kvar tar spelet slut. Då visas en skärm på vilken du kan välja om du vill fortsätta spela (Continue), eller om du vill få ett lösenord för den nivå du hade kommit till när spelet tog slut (Password). Tryck helt enkelt på D-knappen för att flytta din figur till den ruta du väljer.

Om du väljer att fortsätta spela (Continue), börjar spelet om från den nivå du hade kommit till förra gången. Du kan fortsätta spela så länge du vill.

Om du inte väljer någonting alls börjar spelet om från Inledningsskärmen efter ett par sekunder.

SPEL VOORBIJ/DOORGAAN

Als je geen kansen meer over hebt, is het spel voorbij. Je wordt dan gevraagd of je met het spel wilt doorgaan of het wachtwoord wilt overbrengen naar het niveau waar je met het spel bent opgehouden. Druk gewoon op de R-toets om je spelfiguur in de gewenste richting te bewegen.

Als je "Doorgaan" kiest, speel je weer verder vanaf het begin van de ronde waar je was opgehouden. Je kunt net zolang met het spel doorgaan als je maar wilt.

Als je niets kiest, begint het spel na enkele seconden weer bij het inleidingsscherm.

PELI LOPPU/JATKUU

Kun menetät kaikki yrityksesi, peli loppuu. Ruutu pyytää sinua valitsemaan jatkatko peliä vai haluatko tunnussanan tasolle, jolla lopetit pelin. Siirrä hahmosi D-painiketta painamalla valitsemaasi suuntaan.

Jos valitset pelin jatkamisen, aloitat pelin sen kierroksen alusta, jolla lopetit. Peliä voidaan jatkaa loputtomiin.

Jos et tee mitään valintaa, peli alkaa alusta esittelyruudulla muutaman sekunnin kuluttua.

WHAT'S THE PASSWORD?

If you choose Password, four cards will appear. Write their names down carefully (i.e. King of Hearts), in order, so you'll be able to continue your game at the same level at a future time.

In the Password mode of the Options screen, use the D-Button and Button C to flip the four cards to match the cards in your password. The game will then start at the beginning of the level where you received the password.

WIE LAUTET DAS PAßWORT?

Wenn Sie PASSWORD wählen, erscheinen vier Karten. Notieren Sie ihre Namen (z.B. Herzkönig) sorgfältig in der richtigen Reihenfolge, damit Sie Ihr Spiel später auf derselben Stufe fortsetzen können.

Wenn Sie sich im Paßwort-Modus auf dem Optionenbildschirm befinden, benutzen Sie die D-Taste und Taste C, um die Karten der vier Kartenstapel umzudrehen, bis sie mit den Karten Ihres Paßworts übereinstimmen. Das Spiel wird dann am Anfang der Etappe fortgesetzt, wo Sie das Paßwort erhalten haben.

QU'EST-CE QUE LE MOT DE PASSE?

Si vous choisissez Mot de passe ("Password"), quatre cartes apparaissent. Inscrivez leur nom soigneusement (p.ex. Roi de Coeur) et dans l'ordre de manière à pouvoir continuer votre partie au même niveau par la suite.

En mode Mot de passe sur l'écran Options, utilisez la touche D et la touche C pour retourner les quatre cartes de manière qu'elles correspondent à celles de votre mot de passe. La partie commencera alors au début du niveau où vous aviez reçu le mot de passe.

¿QUÉ ES LA CONTRASEÑA?

Si usted elige la contraseña aparecerán cuatro cartas. Escriba cuidadosamente sus nombres (por ejemplo, rey de corazones) en orden para que usted pueda continuar jugando más adelante con el mismo nivel.

En el modo de contraseña de la pantalla de opciones, utilice el botón D y el botón C para buscar las cuatro cartas que concuerden con las de su contraseña. El juego comenzará al principio del nivel donde usted recibió la contraseña.

CHE COSA È LA PASSWORD?

Quando scegliete la Password, appaiono quattro carte. Notate con cura su un foglietto che carte sono (p.es.: re di cuori) e il loro ordine, in modo da poter in seguito continuare il gioco dallo stesso livello.

Nel modo Password dello schermo Options, usate il Tasto D e il Tasto C per scoprire le quattro carte corrispondenti a quelle della vostra parola d'ordine. Il gioco comincerà allora dall'inizio del livello in cui avete ricevuto la parola d'ordine.

VAD ÄR LÖSENORDET?

Om du väljer att få ett lösenord (Password) visas fyra kort på skärmen. Anteckna deras namn noga (t.ex. Hjärter kung) i tur och ordning, så att du kan fortsätta med spelet på samma nivå vid något annat tillfälle.

Mata in lösenordet i Password-läget på Options-skärmen genom att vända de fyra korten på skärmen med D-knappen och C-knappen tills de matchar korten i ditt lösenord. Sedan börjar spelet från början på den nivå där du fick lösenordet.

WAT IS HET WACHTWOORD?

Als je de optie "Wachtwoord" kiest, verschijnen er vier kaarten. Noteer de namen ervan (bijvoorbeeld "hartenheer") in de juiste volgorde zodat je later weer op hetzelfde niveau met het spel kunt doorgaan.

Als je de optie "Wachtwoord" hebt gekozen, gebruik dan de R-toets en toets C voor het omdraaien van de vier kaarten zodat deze overeenkomen met de kaarten in je wachtwoord. Je kunt dan weer met het spel doorgaan vanaf het begin van het niveau waarop je het wachtwoord hebt gekregen.

MIKÄ ON TUNNUSSANA?

Jos valitset tunnussanan, neljä korttia tulee näkyviin. Kirjoita ne muistiin (esim. herttakuningas) järjestyksessä, jotta voit jatkaa peliä samalla tasolla myöhemmin.

Käytä valintaruudun tunnussanamuodolla painikkeita D ja C neljän kortin selaamiseksi niin, että ne tulevat samoiksi kuin tunnussanasasi kortit. Peli alkaa silloin sen tason alusta, jolla sait tunnussanan.

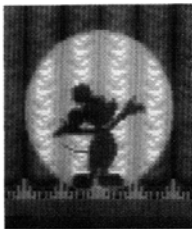
ADVICE FROM THE MASTER

Explore! There are lots of goodies hidden in unexpected places!

When you are riding the Magic Carpet, floating in a Bubble or riding on a Cork, you won't be able to use your Magic, so be sure to dodge those enemies that try to attack you.

Don't stay in one place for too long, especially when walking on clouds or spiderwebs.

Watch the demonstrations at the beginning of the game for extra hints on how to play.



RATSCHLAG DES MEISTERS

Erforschen Sie Ihre Umgebung! Eine Menge magische Gegenstände sind an unerwarteten Stellen versteckt!

Wenn Sie auf dem fliegenden Teppich sitzen, in einer Blase schwimmen oder auf einem Korken reiten, können Sie Ihre Zauberkräfte nicht benutzen. Weichen Sie daher den Feinden aus, die versuchen, Sie anzugreifen.

Halten Sie sich nicht zu lange an einem Ort auf, besonders wenn Sie auf Wolken oder Spinnennetzen gehen.

Beobachten Sie die Demonstrationen am Anfang des Spiels, um zusätzliche Tipps für den Spielverlauf zu erhalten.

QUELQUES CONSEILS DU MAÎTRE

Explorez bien partout car il y a des tas d'objets précieux, cachés aux endroits les moins attendus!

Quand vous voyagez sur le Tapis Magique, que vous flottez sur une Bulle ou que vous naviguez sur un Bouchon, vous ne pourrez pas utiliser votre Magie. Soyez donc prêt à éviter les ennemis qui vous attaquent.

Ne restez pas trop longtemps aux mêmes endroits, surtout quand vous marchez sur des nuages ou des toiles d'araignées.

Observez bien les démonstrations au début du jeu car vous obtiendrez ainsi des indices sur la façon intelligente de jouer et de gagner.

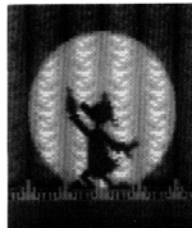
SUGERENCIAS DEL MAESTRO

Explore. ¡Hay muchos premios escondidos en lugares inesperados!

Cuando viaje en la alfombra mágica, flote en una burbuja o se desplace en un corcho, usted no podrá utilizar su magia. En este caso, trate de esquivar a los enemigos que le atacan.

No permanezca en un mismo lugar durante mucho tiempo, especialmente cuando camina sobre las nubes o telas de araña.

Observe las demostraciones al comienzo del juego para obtener más sugerencias sobre el juego.



CONSIGLI DAL MAESTRO DELLE ILLUSIONI

Esplorate! Ci sono tanti beni nascosti nei luoghi più insospettati!

Quando viaggiate sul Tappeto Magico, galleggiate in una bolla di sapone o navigate su un tappo di sughero, non potrete usare i vostri incantesimi, per cui schivate i nemici che cercano di attaccarvi.

Non rimanete troppo a lungo su uno stesso posto, soprattutto quando camminate sulle nubi o sulle ragnatele.

Per ulteriori suggerimenti sul modo di giocare, guardate la dimostrazione all'inizio del gioco.

RÅD FRÅN MÄSTAREN

Utforska! Det finns massor av godbitar gömda på oväntade ställen!

När du flyger på den flygande mattan, flyter i en bubbla eller rider på en kork fungerar inte din trollkraft, så du måste hålla undan för alla fiender som försöker anfalla dig.

Stanna inte på samma ställe för länge, speciellt inte när du går omkring på moln eller spindelnät.

Kolla demonstrationen i början på spelet för ytterligare speltips.

RAADGEVINGEN VAN DE MEESTER

Ga uit op verkenning! Er zijn veel voorwerpen die op de gekste plaatsen verborgen zitten!

Als je op een vliegend tapijt zit, in een luchtbel drijft of op een kurk meerijdt, kun je niet gebruikmaken van je toverkunsten. Zorg er dus voor dat je de vijanden ontloopt die je proberen aan te vallen.

Blijf niet te lang op één plaats, vooral niet wanneer je over een wolk of een spinnweb loopt.

Kijk naar de demonstraties aan het begin van het spel om extra speeltips op te doen.

MESTARIN NEUVOJA

Tutki! Makupaloja on piilotettu odottamattomiin paikkoihinkin!

Kun lennät taikamatolla, kellut kuplassa tai ajat korkilla, et voi käyttää taikaasi, joten väistä hyökkäävät viholliset.

Älä jää yhteen paikkaan liian kauaksi aikaa, varsinkaan silloin, kun kävelet pilvien tai hämähäkin verkon päällä.

Katso ennen peliä oleva esittelypeli ja etsi siitä lisää pelivihjeitä.

