

CAPCOM®

SNSP-MI-ESP-1

# The Magical Quest

Starring **MICKEY MOUSE**



CAPCOM®

MANUAL DE INSTRUCCIONES



**SUPER NINTENDO**™

ENTERTAINMENT SYSTEM

**PAL VERSION**

NINTENDO ESPAÑA, S.A. Pº de la Castellana, 39, 28046 MADRID

PRINTED IN JAPAN

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®.

# The Magical Quest

*Starring* **MICKEY MOUSE**

© The Walt Disney Company  
Produced by CAPCOM CO., LTD. 1992



LICENSED BY  
**Nintendo**

NINTENDO® SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



## INDICE

Precauciones .....	4
Inicio de juego .....	5
En busca de Pluto .....	6
Control de Mickey Mouse .....	7
¡Tierra de Magia y Misterio! .....	8
Cambios rápidos .....	9-10
Bloques mágicos .....	11
Objetos especiales .....	12-13
Consejos útiles .....	14
Uso de la pantalla de opciones .....	15
Apuntes estratégicos .....	16-19





## PRECAUCIONES

Por favor lee las siguientes sugerencias para mantener tu cartucho, **The Magical Quest Starring Mickey Mouse**, en perfecto estado.

1. **No exponer** el cartucho a condiciones extremas de temperatura. Guarda el cartucho a temperatura ambiente.
2. **No toques** los conectores del cartucho. Consérvalo limpio y libre de polvo. Para ello guardarlo siempre en su funda.
3. **No desmontes** la unidad.
4. **No lo limpies** con benceno, alcohol u otros disolventes.



## INICIO

1. Inserta tu cartucho **The Magical Quest Starring Mickey Mouse** en tu Super Nintendo Entertainment System y conecta el interruptor de alimentación (ON).
2. Cuando aparezca la pantalla de presentación, pulsa **START**.
3. En la siguiente pantalla verás las siguientes posibilidades: 1P GAME (1 jugador), 2P GAME (2 jugadores) y OPTIONS (Opciones). Si escoges 1P Game sólo participa un jugador; por el contrario si escoges 2P Game, podrán turnarse dos jugadores para controlar a Mickey. Pulsa Arriba/Abajo en el panel de control para seleccionar la opción deseada y entonces pulsa el botón **START**.

(Para más información sobre "OPTIONS", lee la sección referida a "Uso de la pantalla de opciones" de este manual).

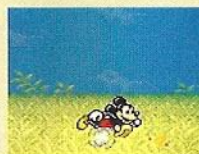
4. Observa las pantallas narrativas y averiguarás lo que le ocurrió a Pluto, o presiona **START** para saltarlas. Cuando termines con ellas, prepárate, pues Mickey y tú entraréis en un mundo Mágico y Misterioso.
5. Para abandonar la partida, bastará con desconectar el interruptor de alimentación (OFF) y extraer el cartucho.





## EN BUSCA DE PLUTO

Un buen día,  
jugando a la  
pelota en el  
parque...



## CONTROLANDO A MICKEY MOUSE

Para mover a Mickey Mouse  
a Izquierda o Derecha

Pulsa **Izquierda** o **Derecha**  
en el panel de control

Para hacer saltar a Mickey

Pulsa el Botón **B**

Para que Mickey se agache

Pulsa **Abajo** en el panel de control

Para recoger algo o emplear  
poderes especiales

Pulsa el Botón **Y**

Para dar vueltas a algo

Coge primero el objeto y  
entonces pulsa el botón **Y**

Para seleccionar un traje

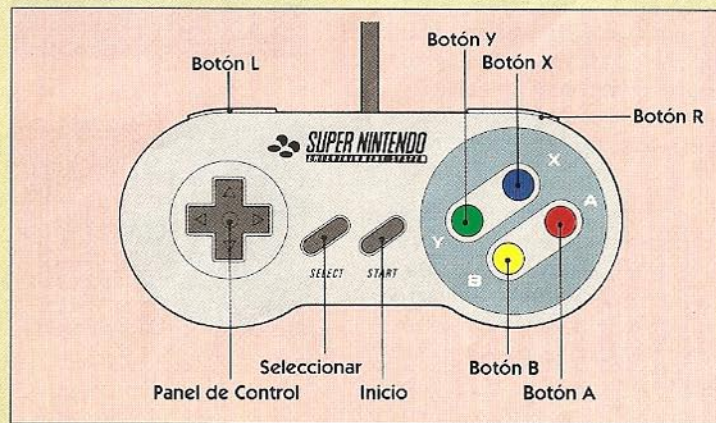
Pulsa el Botón **L** o **R**

Para cambiar de traje

Pulsa el Botón **A**

Para hacer una Pausa

Pulsa el Botón **START**





## TIERRA DE MAGIA Y MISTERIO

Pluto ha desaparecido y su compañero Mickey sigue su rastro muy de cerca. Las huellas que Pluto dejó, llevaron a Mickey hasta un mundo mágico lleno de enredaderas gigantes y criaturas extrañas. Sin embargo, una sombra misteriosa envuelve a estas tierras, haciéndolas menos pacíficas de lo que parecían.

A medida que Mickey avance por este mundo, se encontrará con un viejo y simpático hechicero que le contará como el malvado Emperador Pete secuestró al pobre Pluto. Armado de valor, Mickey jura liberar a su compañero y parte hacia el castillo del Emperador Pete. Pero no lo tendrá tan fácil. El malvado Emperador ha lanzado un terrible hechizo en todo el Reino. ¡Ahora, todo el mundo persigue a Mickey!

A medida que corre y salta por este misterioso mundo, Mickey debe golpear a las abejas que encuentre en su camino. Si salta sobre sus cabezas conseguirá aturdirirlas y entonces podrá arrojarlas dando vueltas. Recoge los corazones que encuentres para así mantener la fuerza de Mickey, ya que, de no hacerlo, se agotará y perderá fuerzas.

Ten cuidado con la guardia especial del Emperador Pete que encontrarás en el camino. Saltando sobre ellos conseguirás ahuyentarlos. Haz uso de tu magia o de lo que quieras, ¡pero debes derrotarlos para salvar el mundo!

PUNTAJON JUGADOR 1 VIDAS RESTANTES  
TIEMPO RESTANTE CORAZONES



## CAMBIOS RAPIDOS

Durante el desarrollo de su aventura, Mickey encontrará tres trajes que le auxiliarán en su viaje. Cuando Mickey encuentra o le den uno de estos trajes, aparecerá en una de sus casillas de trajes.

Cuando deseas cambiarle de traje, bastará con pulsar el Botón **L** o **R** para resaltar el traje que deseas. Pulsa el Botón **A** y Mickey reaparecerá en un instante y estará dispuesto para pasar a la acción.



CASILLAS DE TRAJES

### EL TRAJE DE HECHICERO

Cuando Mickey usa el traje de Hechicero, es capaz de realizar grandes proezas Mágicas. Pulsando el Botón **Y**, Mickey podrá alterar su energía por arte de magia. Cuanto más tiempo pulses el botón, tanto más poderosa será la magia. ¡Libera el botón y Mickey lanzará un deslumbrante rayo de energía mágica!

Cada vez que Mickey emplee su magia, el indicador de nivel de magia descenderá. Recoge lámparas mágicas para recobrar el poder mágico o Mickey estará indefenso ante la malvada Magia del Emperador Pete.



CONTADOR DE MAGIA

### EL TRAJE DE BOMBERO

Cuando Mickey se pone el casco rojo y sus botas, se convierte en un ¡intrépido bombero! Pulsa el Botón **Y** y Mickey lanzará un poderoso chorro de agua de su manguera. ¡El chorro es tan potente que puede incluso llegar a mover algunos tipos de bloques!





## CAMBIOS RAPIDOS

### EL TRAJE DE BOMBERO Cont.

Cada vez que Mickey use la manguera para lanzar agua, el indicador de agua descenderá. Dependerá de Mickey el encontrar bocas de incendios para aumentar las reservas de agua o, de lo contrario, ¡muy pronto se evaporará!



CONTADOR DE AGUA

### EL TRAJE DE MONTAÑERO

En el momento en que Mickey se pone el atuendo de montañero, se convierte en un valiente escalador. Cuando hace uso de su cuerda y gancho, es capaz de escalar acantilados con más rapidez que las cabras montesas.



#### Para lanzar hacia arriba la cuerda

Pulsa **arriba** en el panel de control y el Botón **Y**

#### Para lanzar la cuerda hacia la Izquierda y o la derecha

Pulsa la tecla **Izquierda/Derecha** del panel de control y el Botón **Y**

#### Para lanzar la cuerda en diagonal

Pulsa el Botón **Y**

En el momento en que Mickey enganche su cuerda a un pared o bloque, podrá usarla para:

#### Escalar por la cuerda

Pulsa **Arriba** en el panel de control

#### Columpiarse

Pulsa en aquella dirección que deseas columpiarte en el panel de control (Izquierda/Derecha)

#### Soltar la cuerda

Pulsa **Abajo** en el panel de control, o el Botón **B**



## BLOQUES MAGICOS Y CAJAS CON TESOROS

El viejo y simpático hechicero ha usado su magia para repartir por todo el reino del Emperador Pete Bloques Mágicos y cajas conteniendo tesoros. Si actúa con astucia y valentía, Mickey podrá emplear estos bloques para solucionar problemas y enfrentarse a enemigos.

<b>BLOQUES GRISES</b>		Solamente podrá escalar sobre ellos.
<b>BLOQUES DORADOS</b>		Podrá escalar sobre ellos, o cogerlos y hacerlos girar.
<b>BLOQUES ROJOS</b>		Podrá escalar sobre ellos o cogerlos y hacerlos girar. Reaparecerán en el momento en que Mickey los suelte.
<b>BLOQUES LEVADIZOS</b>		Estos bloques elevarán a Mickey, al cogerlos y hacerlos girar.
<b>CAJAS CON TESOROS</b>		Estas cajas contienen todo tipo de tesoros.








## OBJETOS ESPECIALES

LAMPARA MAGICA		Repondrá casi en su totalidad el indicador de Nivel de Magia.
BOCA DE INCENDIOS		Repondrá casi en su totalidad el indicador de reservas de agua.
MONEDAS		Las monedas podrán emplearse para comprar objetos en las tiendas que encontrarás repartidas por todo el Reino del Emperador Pete.
TURBANTE MAGICO		Empleará la mitad de energía mágica que el turbante normal.
TRAJE DE BOMBERO		Empleará la mitad de agua que el traje de bombero normal.
MANZANA		Suma 500 puntos al marcador de Mickey.



## OBJETOS ESPECIALES

ARANDANOS		Suman 200 puntos al marcador de Mickey.
CORAZON PEQUEÑO		Repone uno de los corazones del indicador de salud de Mickey.
CORAZON GRANDE		Suma un corazón al indicador de salud de Mickey.
MICKEY MUÑECO		Ofrece a Mickey una oportunidad más de encontrar a Pluto.



## CONSEJOS UTILES

1. Podrás darte un paseo por las cerezas gigantes, si antes las haces girar y luego las coges.
2. ¡Hay tiendas escondidas por todo el reino! Encuéntralas y compra objetos especiales con las monedas que hayas conseguido.
3. Nuestro amigo Mickey saltará más cuando esté en posesión de la estrella.
4. La manguera de bombero podrá emplearse para mover ciertos bloques.
5. Haz uso de tus poderes especiales para poder derrotar a la guardia especial del Emperador Pete. No ceses de golpearlos en la cabeza hasta destruirlos.
6. Haz uso de tus poderes especiales para abrir cajas con tesoros que no tengan asa.

## USO DE LA PANTALLA DE OPCIONES

Cuando aparezca la pantalla de presentación, pulsa ARRIBA/ABAJO en tu panel de control para llevar el cursor a "OPTIONS (Opciones)", entonces pulsa **START**. En el momento que aparece la siguiente pantalla, pulsa ARRIBA/ABAJO para resaltar la opción que deseas cambiar.

### DIFFICULTY (Dificultad)

Con esta opción podemos cambiar la dificultad con la que jugará nuestra máquina. Pulsa Izquierda/Derecha en el panel de control para cambiar la opción. Con la opción **EASY (Fácil)**, Mickey comenzará con cinco corazones, mientras que en **NORMAL** y **HARD (Difícil)**, lo hará con menos corazones y se enfrentará a enemigos más peligrosos.

### 1PLAYER/2 PLAYERS (1/2 Jugadores)

Esta opción te permite cambiar los botones empleados para **HOLD/SHOT (Agarrar/Disparar)**, **JUMP (Saltar)** o **CHANGE (Cambiar)**. Resalta el movimiento que deseas cambiar y pulsa el nuevo botón con el que lo deseas hacer.

### SOUND MODE (Modo Sonoro)

Esta opción te permite seleccionar entre sonido **ESTEREO** o **MONO**. Pulsa Izquierda o Derecha para seleccionar la opción que deseas usar.

### EXIT (Abandonar)

Selecciona esta opción y pulsa **START** para regresar al Modo OPTIONS (Opciones) con los cambios realizados intactos.



