



# The Magical Quest

*Starring* **MICKEY MOUSE**



# CAPCOM®

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



© DISNEY. ALL RIGHTS RESERVED.  
Nintendo of Europe GmbH  
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland  
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges.m.b.H.  
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim  
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel  
DEVELOPED BY CAPCOM CO., LTD.

PRINTED IN GERMANY



# SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

**HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !**



*Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.*

Wir freuen uns, daß Du Dich für die THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.



## INHALT

Zur Beachtung .....	3
Das Abenteuer beginnt! .....	4
Die Suche nach Pluto .....	5
Controller-Funktionen .....	6
Das geheimnisvolle Land der Magie .....	7
Schnelle Verwandlung .....	8
Magische Blöcke .....	10
Spezialgegenstände .....	11
Magische Tips .....	13
Das Options-Menü .....	14
Gewährleistung .....	18



## ZUR BEACHTUNG

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, nicht fallen lassen und nicht auseinandernehmen.
2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4. Bewahre die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5. Überprüfe stets die Kontakte der Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.



## DAS ABENTEUER BEGINNT!

1. Stecke die Spielkassette **The Magical Quest Starring Mickey Mouse** in das Super Nintendo Entertainment System und schalte es danach ein.
2. Drücke die **Start-Taste**, sobald das Titelbild erscheint.
3. Im folgenden Menü stehen Dir diese Optionen zur Auswahl: **1P Spiel**, **2P Spiel** und **Options**. Das 1P Spiel ist für einen Spieler gedacht, während das 2P Spiel für zwei Spieler ausgerichtet ist, die nacheinander abwechselnd spielen. Triff mit dem Steuerkreuz Deine Wahl und bestätige diese mit der Start-Taste.  
(Eine ausführliche Erklärung des **Options-Menüs** kannst Du einer anderen Stelle dieser Anleitung entnehmen.)
4. Betrachte die Einführungs-Sequenz, damit Du ein wenig über die Geschichte des Spiels erfährst. Drücke die **Start-Taste**, um die Sequenz abzubrechen. Bereite Dich gut vor, denn gleich öffnet sich für Dich und Micky das Tor zu einer fantastischen Welt voller Magie.
5. Um das Spiel zu beenden, schalte einfach Dein Super Nintendo Entertainment System aus, und ziehe die Spielkassette aus der Konsole.





## DIE SUCHE NACH PLUTO

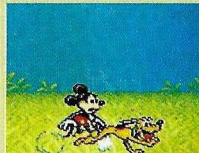
Eines Tages, beim Ballspielen im Park...



„Alles in Deckung...“



„Autsch!!!“



„Pluto, wohin rennst Du?“



„Ich glaube, er sucht den Ball!“



„Hmmm... wo bleibt er denn?“



„Den Hund kann man keine Sekunde alleine lassen.“



„Hiiiiifeee...!!!“



## CONTROLLER-FUNKTIONEN

**Steuerkreuz nach rechts/links** Micky läuft nach rechts/links

**B-Knopf** Micky springt

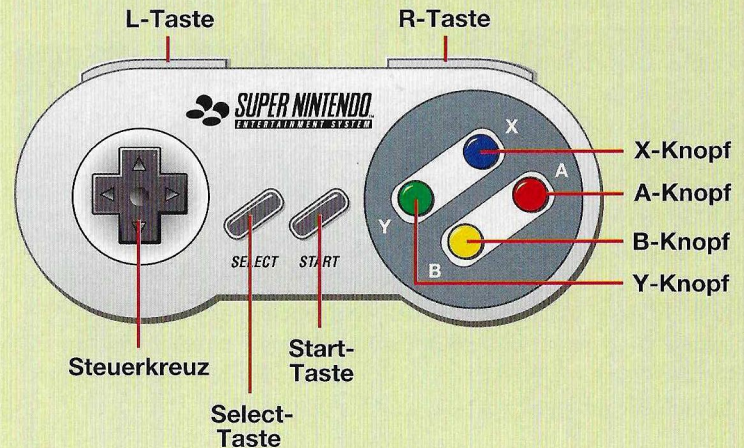
**Steuerkreuz nach unten** Micky duckt sich

**Y-Knopf** Micky nimmt etwas auf oder setzt – während er verkleidet ist – seine Special Power ein.

**L/R-Taste** Auswählen eines Kostüms

**A-Knopf** Wechseln des Kostüms

**Start-Taste** Pausenfunktion





## DAS GEHEIMNISVOLLE LAND DER MAGIE

Pluto ist verschwunden, aber Micky ist ihm dicht auf den Pfoten! Plutos Spur führt Micky in eine magische Welt voll riesiger Kletterpflanzen und geheimnisvoller Kreaturen. Doch aufgepaßt! Der Frieden trägt. Ein dunkler Schatten liegt über dem Land.

Auf seiner Reise trifft Micky einen freundlichen alten Zauberer. Von ihm erfährt er, daß sich Pluto in den Klauen des hinterhältigen Al Katzone befindet! Mit all seinem Mut gelobt Micky, Pluto zu befreien und macht sich auf den Weg zu der Burg des Al Katzone. Aber der tapfere Micky wird es nicht leicht haben. Al Katzone hat einen bösen Fluch über sein gesamtes Königreich gelegt. Und jetzt sind alle gegen Micky!

Während Micky durch das magische Land läuft und hüpf, muß er – so schnell er nur kann – die surrenden Bienen außer Gefecht setzen. Ein Sprung auf ihre Köpfe und schon sind sie benommen. Das ist der Moment, die Bienen zu greifen. Ein kurzer Dreh und sie wirbeln auf und davon! Suche nach Herzen, um Mickys Vitalität zu erhalten. Denn sollten sie ihm ausgehen, ist er schnell mit seiner Kraft am Ende.

Hüte Dich auf der Reise vor den Leibwachen des Al Katzone! Springe solange auf ihren Köpfen herum, bis sie verschwinden. Benutze Deine Magie oder alles, was Du als Waffe einsetzen kannst. Du mußt sie besiegen oder das Land ist verloren!



## SCHNELLE VERWANDLUNG

Auf seiner gefährlichen Reise wird Micky drei Spezial-Kostüme finden. Sie werden ihm bei seiner Suche behilflich sein. Bekommt Micky ein Kostüm geschenkt oder findet er eins, erscheint das Kostüm in dem Kostümkasten. Möchtest Du, daß Micky sein Kostüm wechselt, drücke einfach die **L**- oder **R**-Taste, bis Du das gewünschte Kostüm ausgewählt hast. Drücke jetzt den **A**-Knopf und bevor Du Dich versiehst, erscheint ein verwandelter Micky vor Deinen Augen.



### DAS ZAUBERER-KOSTÜM

Verwandelt sich Micky in einen Zauberlehrling, kann er tolle magische Taten vollbringen. Hälst Du den **Y**-Knopf gedrückt, lädt Micky seine magische Kraft auf. Je länger Du dabei den Knopf drückst, desto stärker werden Mickys magische Kräfte. Sobald Du den **Y**-Knopf wieder losläßt, stößt Micky einen blendenden Strahl magischer Energie von sich! Jedes Mal, wenn Micky seine magischen Kräfte benutzt, verringert sich sein „Magometer“. Sammle die magischen Lampen, damit Mickys Vorrat an Magie wieder wächst. Sonst steht er der schwarzen Magie des Al Katzone hilflos gegenüber.



### DAS FEUERWEHRMANN-KOSTÜM

Sobald Micky seinen roten Helm und seine Stiefel festschnürt, verwandelt er sich in einen furchtlosen Feuerwehrmann! Drücke den **Y**-Knopf und aus Mickys Feuerwehrschauch kommt ein gewaltiger Wasserstrahl. Der Wasserstrahl ist so stark, daß damit sogar einige Blöcke verschoben werden können!



## SCHNELLE VERWANDLUNG

### DAS FEUERWEHRMANN-KOSTÜM (Fortsetzung)

Jedes Mal, wenn Micky mit seinem Wasserstrahl ein Feuer löscht, verringert sich der Stand des „Wassometers“. Nur mit den Extra-Feuerhydranten kann Micky seinen Wasservorrat vor dem Verdunsten bewahren!



Wassometer

### DAS BERGSTEIGER-KOSTÜM

Läßt Du Micky in seine grüne Kluft steigen, wird aus ihm der mutigste aller Bergsteiger. Mit seinem handlichen Seil und dem Kletterhaken erklimmt Micky einen Hang schneller als jede Bergziege.



- Y-Knopf** Micky wirft das Seil schräg nach oben
- Steuerkreuz nach oben + Y-Knopf** Micky wirft das Seil nach oben
- Steuerkreuz nach links/rechts + Y-Knopf** Micky wirft das Seil nach links/rechts
- Sobald das Seil an einer Felswand befestigt ist, ändert sich die Tastenbelegung wie folgt:*
- Steuerkreuz nach oben** Micky klettert am Seil nach oben
- Steuerkreuz in Mickys Blickrichtung** Micky schwingt mit Hilfe des Seils
- Steuerkreuz nach unten oder B-Knopf** Micky läßt das Seil los



## MAGISCHE BLÖCKE

Der freundliche, alte Zauberer hat zahlreiche magische Blöcke über das ganze Königreich des Imperators Al Katzone verteilt. Wenn Micky klug genug ist, kann er mit Hilfe dieser Blöcke einige gefährliche Hindernisse und Gegner überwinden.

<b>GRAUE BLÖCKE</b>		Auf diese Blöcke kannst Du klettern, um höher gelegene Orte zu erreichen.
<b>GOLDENE BLÖCKE</b>		Auf diese Blöcke kannst Du entweder klettern oder sie aufnehmen und herumwirbeln.
<b>ROTE BLÖCKE</b>		Auf diese Blöcke kannst Du entweder klettern oder sie aufnehmen und herumwirbeln. Sie erscheinen immer wieder, wenn Du sie genommen hast.
<b>LIFT-BLÖCKE</b>		Diese Blöcke sausen geradewegs nach oben, sobald Du sie aufnimmst und herumwirbelst.
<b>SCHATZ-BLÖCKE</b>		Diese Blöcke bergen geheime Schätze in sich. Ziehe an dem Ring, um dem Block den Schatz zu entlocken.





## SPEZIALGEGENSTÄNDE

<b>WUNDERLAMPE</b>		Füllt einen Teil von Zauber-Mickys „Magometer“ auf.
<b>FEUERHYDRANT</b>		Füllt einen Teil von Feuerwehr-Mickys "Wassometer" auf.
<b>MÜNZEN</b>		Im magischen Reich des Imperators Al Katzone warten einige gut versteckte Warenhäuser auf Dich. Finde sie und kaufe dort mit den Münzen ein.
<b>MAGISCHER TURBAN</b>		Micky verbraucht nur halbsoviel magische Energie, wenn er diesen Turban trägt.
<b>FEUERWEHRMANN KOSTÜM</b>		Micky verbraucht nur halbsoviel Wasser, wenn er dieses Feuerwehrmann-Kostüm trägt.
<b>APFEL</b>		Deinem Punktestand werden 500 Punkte gutgeschrieben, wenn Du einen dieser Äpfel findest.



## SPEZIALGEGENSTÄNDE

<b>BLAUBEEREN</b>		Deinem Punktestand werden 200 Punkte gutgeschrieben, wenn Du eine dieser Beeren findest.
<b>KLEINES HERZ</b>		Ein Herz von Mickys „Herzometer“ wird aufgefüllt.
<b>GROSSES HERZ</b>		Mickys „Herzometer“ wird um ein ganzes Herz verlängert.
<b>KLEINER MICKY</b>		Ein Extra-Leben wird Deinem Konto gutgeschrieben.



## MAGISCHE TIPS

1. Einen **Flug** auf einer Riesenkirsche gefällig? Nichts einfacher als das! Laß die Kirschen kreiseln und halte Dich an ihnen fest.
2. Warenhäuser sind überall im Königreich versteckt. Finde sie und kaufe mit den eingesammelten **Münzen** Spezialgegenstände ein.
3. Mit dem **Wasserstrahl** aus Mickys Feuerwehrschauch können einige der Blöcke verschoben werden.
4. Setze Mickys „**Special Power**“ ein, um Al Katzones Leibwachen zu besiegen, deren empfindliche Stelle der Kopf ist. Triffst Du ihn oft genug, wird Dein Gegner bald aufgeben und verschwinden.
5. Benutze Mickys „**Special Power**“, um Schatztruhen zu öffnen, die keine Griffe haben.



## DAS OPTIONS-MENÜ

Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes auf dem Titelbild den Schriftzug **Options** an und drücke die Start-Taste. Sobald das Options-Menü erscheint, drücke das Steuerkreuz nach oben oder nach unten, um die Option auszuwählen, die Du verändern möchtest.

### LEVEL

Mit Hilfe dieser Option kannst Du den **Schwierigkeitsgrad** des Spiels bestimmen. Bewege das Steuerkreuz nach links oder rechts, um eine Veränderung vorzunehmen. Wählst Du **Leicht**, macht sich Micky mit fünf Herzen auf die Reise. Bei **Normal** startest Du mit drei und bei **Schwer** mit nur zwei Herzen. Weiterhin erweisen sich die Gegner mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad als etwas gefährlicher.

### 1 SPIELER / 2 SPIELER

Hier kann die **Tastenbelegung** verändert werden. Wähle **Halten/Schießen, Springen** oder **Wechseln** und drücke dann einfach den Knopf, den Du ab jetzt dafür benutzen möchtest.

### SOUND

Diese Option erlaubt es Dir, zwischen **Stereo-** und **Mono-Sound** zu wählen. Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, um Dich für eine der beiden Optionen zu entscheiden.

### VERLASSEN

Mit dieser Option verläßt Du das Options-Menü. Drücke dazu einfach die **Start-Taste**. Deine Einstellungen bleiben dadurch unverändert.

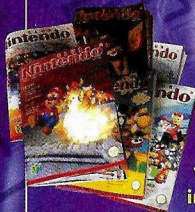
# WILLKOMMEN IM CLUB!

Hereinspaziert, Türen schließen und anschnallen – das größte Abenteuer aller Zeiten erwartet Euch! Wer Nintendo spielt, ist nicht alleine. Im größten Videospiel-Fanclub Europas wird alles geboten, was das Herz eines Nintendo-Fans begehrt. Ob Club Magazin, Internet Homepage oder Telefon Hotline – überall kann man sich über Nintendo und die vielen Spiele informieren und mit den Profis Gedanken austauschen. Ein Angebot, das sich wirklich sehen lassen kann!

## Nintendo CLUB

Das ultimative Videospiel-Magazin von Nintendo! ALLE ZWEI MONATE findet Ihr es

bei den meisten Nintendo-Händlern. KOSTENLOS und voller News, Tips & Tricks! Jedes Eurer Liebblingssysteme ist mit einer eigenen Rubrik vertreten, jedes neue Spiel wird ausführlich vorgestellt – mit detaillierten Levelkarten, großen Screenshots, interessanten Hintergrundberichten und vielem mehr.



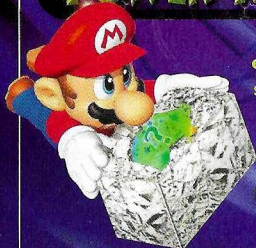
## BOOK WARE

Wer Nintendo nicht nur spielen, sondern auch lesen will, kann jetzt eintauchen in die einzigartige Welt der Buchstaben und Bilder. Ob Super Mario, Yoshi oder Zelda – für die besten Spiele gibt es die Lösungsbücher direkt von den Nintendo-Profis. Vollgepackt mit Levelkarten,



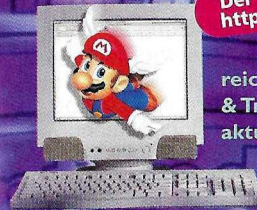
Screenshots, Original-Illustrationen, witzigen Beschreibungen und jeder Menge Action & Fun.

## POWER ABO



Wer auf Nummer Sicher gehen und sich das Club Nintendo Magazin auf keinen Fall (!) entgehen lassen will, sollte „Ja“ zum POWER ABO sagen. Für DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) kommt das Magazin ein Jahr lang alle zwei Monate direkt zu Euch nach Hause! Und das Beste: Der Preis beinhaltet zusätzlich die POWER PRÄMIE, einen exklusiven Nintendo-Artikel nur für Abonnenten!

## Nintendo CLUB online



Der Hot-Link zum Glück:  
<http://www.nintendo.de>

Eine neue Welt öffnet ihre Pforten – Club Nintendo goes ONLINE! Die coole Homepage von Nintendo bietet nicht nur tonnenweise News und Infos rund um Nintendo und sämtliche Spiele, sondern auch jede Menge interaktive Games und knifflige Wettbewerbe. Darüber hinaus werden die umfangreiche Spiele-Bibliothek und die Tips & Tricks-Datenbank fast täglich aktualisiert.

Mails and more!  
[info@nintendo.de](mailto:info@nintendo.de)

## SPECIALS

Besondere Ereignisse verlangen besondere Maßnahmen! Sei es das langerwartete Erscheinen eines neuen Miyamoto-Spieles oder die Markteinführung einer neuen Konsole. Club Nintendo SONDERHEFTE erscheinen in unregelmäßigen Abständen und beleuchten jedes Thema mal ernst, mal witzig oder auch als Comic, aber immer mit viel Spaß und Fantasie.



## HOTLINE

Der heiße Draht zu Nintendo ist (fast) immer für Euch da! Für technische Fragen steht Euch die Nintendo-Konsumentenberatung wochentags von 11:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der gebührenfreien Rufnummer 0130-58 06 zur Verfügung. Spielefragen werden von 13:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der Rufnummer 0 60 26 - 94 09 40 beantwortet.

Bei technischen Fragen:  
**0130-58 06**

Bei Spielefragen:  
**0 60 26 - 94 09 40**

Informationen zum aktuellen Club Nintendo Angebot erhaltet Ihr telefonisch bei der Nintendo-Konsumentenberatung oder überall dort, wo es Nintendo gibt.

## ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 0130-5806

## WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo strafrechtlich verfolgt.



## GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitäts-garantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst die Nintendo Konsumentenberatung in Deutschland **gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.

2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

**Nintendo of Europe GmbH • Nintendo Center • Reparaturabteilung  
63760 Großostheim • (in Deutschland).**

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fermündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an die Nintendo Konsumentenberatung (**gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

**Stadlbauer Marketing +  
Vertriebs Ges. m.b.H.  
Handelszentrum 6  
A-5101 Bergheim  
Tel.: A-06 62-45 92 03-0**

**Waldmeier AG  
Auf dem Wolf 30  
CH-4028 Basel  
Tel.: CH-061-3199818  
Hotline: CH-061-3199836**

## PFLEGE UND WARTUNG

- ▶ Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- ▶ Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- ▶ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ▶ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

