

DEUTSCHE  
BEDIENUNGSANLEITUNG

MICKEY MOUSE Teil II

## Die spannenden Abenteuer des Superstars Mickey Mouse - Teil II

Miney-Mouse, Freundin unseres Helden Mickey Mouse, erhielt eine Einladung:

"Wir geben einen Empfang auf unserem Schloss in Arvèles. Es ist uns eine ganz besondere Ehre Sie hierzu einzuladen.

Mit freundlichen Grüßen. Hoondoking, Schlossinhaber." Miney ist natürlich begeistert. Im schönsten Kleid nimmt Sie die Einladung war.

Jedoch, oh Schreck, Miney ist nicht, wie besprochen heimgekehrt. Sollte Ihr etwas passiert sein? Wer ist eigentlich Hoondoking? Fragen über Fragen und keine Antworten - was bleibt? Nun, Mickey, es ist an der Zeit sich um Miney zu kümmern. Begebe Dich ins Schloss des Unbekannten. Wenn Du erfolgreich bist wird Euch ein Happyend besonderer Art erwarten.

Katz und Maus! Ein endlos scheinendes Abenteuer im Schloss.  
Das unheimliche Schloss von Arvèles ist schrecklich gross. .... Fürchterlich viele Zimmer sind zu durchsuchen, überall Treppen, dann wieder rutscht man durch verschlungene Schächte hinab, hinter jeder Ecke lauern neue Geheimnisse.

Aber kein Hinderniss ist zu gross wenn es darum geht Miney zu finden.

Unheimliche Gestalten wollen Mickey von seiner Suche abbringen. Wenn er von Ihnen eingefangen wird er zur Tür geleitet. Das Suchen auf dieser Etage muss von Neuem beginnen. Erst wenn alle Zimmer durchsucht sind kann Mickey Hoondoking finden.

### Spieldurchlauf

- Kassette in Ihren Gameboy einlegen.
- Mit dem Kontrollkreuz(+) Start anwählen und mit Taste A oder Start bestätigen.
- Bei Wiederbeginn des Spiels können Sie ein Passwort eingeben, dass es Ihnen erlaubt auf der Spieloberfläche, auf der Mickey erwischt wurde, neu zu starten und nicht immer an den Anfang zurückzukehren. Passwort ansteuern (-), bestätigen (A,Start) Passwort (a,b,c,d) wählen (+), bestätigen.

## Bedienungsfunktionen

### Kontrollkreuz:

Bewegt Mickey in alle 4 Richtungen  
 <-- ; --> rechts, links; aber  
 auch um Gegenstände zu  
 verschieben.

Treppen rauf, runter;  
 Schächte hinabgleiten  
 Türen öffnen.

### Tasten A, B:

Mickey greift die sich anbietenden  
 Gegenstände.

### Start:

Start Taste und Pausen Taste

### Wie wird gespielt?

Um in ein Zimmer zu gelangen muss Mickey die Türen öffnen. Zu Beginn des Spiels erscheint eine Übersichtskarte. Erst wenn Mickey die Tür mit den sieben Siegeln geöffnet hat sind alle Zimmer dieser Etage durchsucht.

Die Hartnäckigkeit Mickeys wird belohnt. Wenn alle Zimmer einer Etage durchstreift sind erhält er einen Zusatz-Versuch. Mickey beginnt das Abenteuer mit 5-Versuchen. Wird er von einem seiner Feinde gefangen verliert unser Held 1 Versuch. Sind alle Versuche beendet ist auch das Spiel aus. Jetzt erscheint die Frage "Continue". <Yes> und es geht auf der gerade erklimmten Etage weiter; <No> und das Anfangsbild erscheint. Bei <YES> erscheint die Passworteingabe. Auswahl und Eingabe wie beschrieben.

## Was versteckt sich hinter den Gegenständen?

### - Pfeil und Bogen:

Wenn Mickey richtig zieht vernichtet er seine Feinde



### - Bomben:

Tritt der Feind drauf fliegt er in die Luft



### - Wundertrunk:

Wenn Mickey davon trinkt kann er für kurze Zeit alle Feinde aus dem Weg räumen



### - 10t Gewicht:

Zeigt grösste Wirkung wenn es auf einen Feind fällt.



- Uhr:

Für alle Feinde bleibt  
die Zeit begrenzt stehen



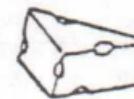
- Hammer:

Mickeys Werkzeug um in  
den Weg gelegte Blöcke  
zu zertrümmern



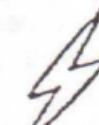
- Käse:

Lieblingsgericht Mickeys  
(Wer hätte das gedacht)  
Verzehr erhöht die Kraft  
ein Extra-Versuch ist das  
Ergebnis



- Schnalle:

Supergeschwindigkeit.  
Mickey überrennt alle  
seine Feinde



- Blitz:

Erschlägt alle Feinde auf  
der Bildfläche

## Mickeys Feinde



Vampir



Schnecke



Hexe



Knochen



Geier



Hoondoking



Pete



Biene



Waldgeist



Pikas



Stramboli