

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.

### Spielablauf

- Kassette in Ihren Gameboy einlegen.
- Mit dem Kontrollkreuz(+) Start anwählen und mit Taste A oder Start bestätigen.
- Bei Wiederbeginn des Spiels können Sie ein Passwordeingeben, dass es Ihnen erlaubt auf der Spielebene, auf der Mickey erwischte 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 erklommenen  
Etage weiter; <No> und das Anfangsbild erscheint.  
Bei <YES> erscheint die Passwordeingabe. 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.



# Mickeys Feinde

- 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



Vampir



Schnecke



Hexe



Knochen



Geier



Hoondoking



Pete



Biene



Waldgeist



Pikas



Stromboli