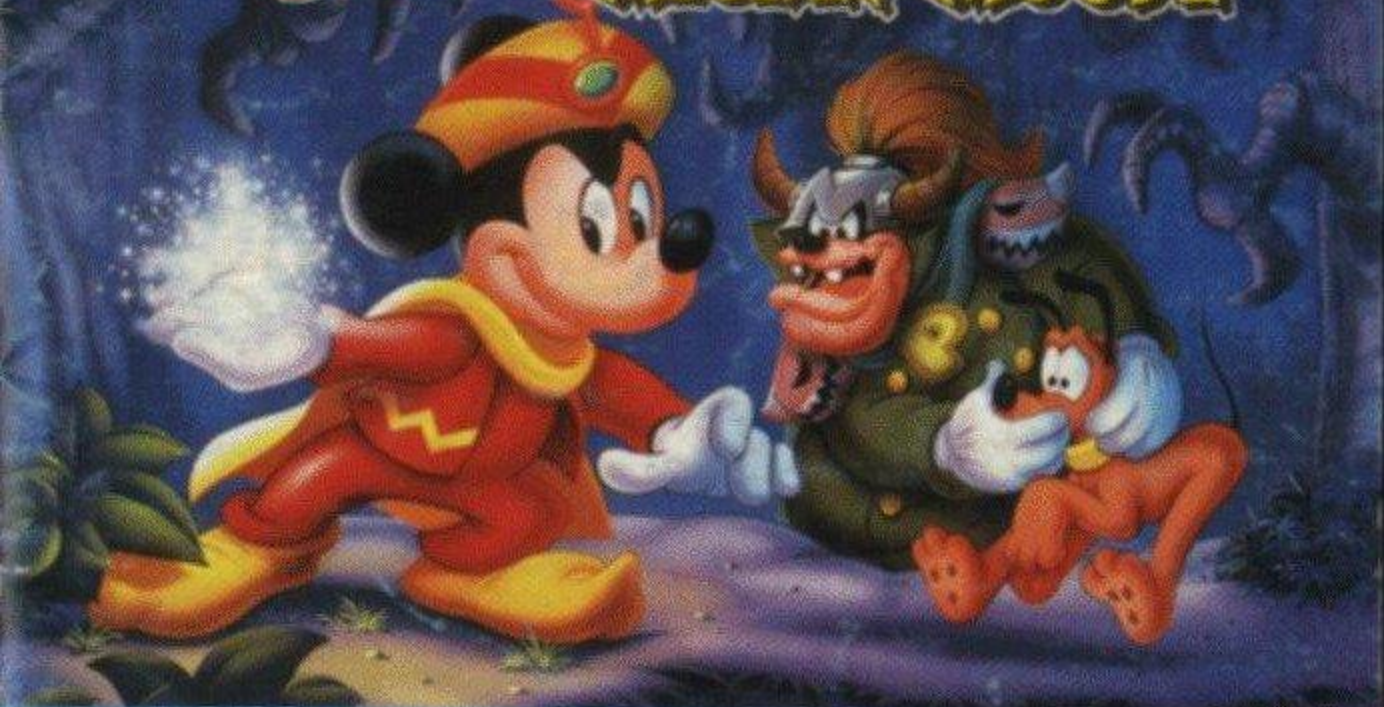


CAPCOM

SNES-INTA/ITA

# The Magical Quest

*Starring* **MICKEY MOUSE**



LIBRETTO DI ISTRUZIONI



**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>

ENTERTAINMENT SYSTEM

**PAL VERSION**



**ATTENZIONE:** Leggi attentamente le informazioni per l'utente e le precauzioni incluse nella confezione prima di usare il tuo Super Nintendo Entertainment System™ le cassette o gli accessori.

# 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 "TM" ARE  
TRADEMARKS OF NINTENDO.



QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA  
CHE NINTENDO HA VALUTATO ED  
APPROVATO QUESTO PRODOTTO.  
RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI  
GIOCHI ED ACCESSORI PER  
ASSICURARE LA COMPLETA  
COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER  
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



## INDICE

Precauzioni .....	p. 4
Inizio del Gioco .....	p. 5
Alla Ricerca di Pluto .....	p. 6
Come Controllare Topolino .....	p. 7
Terra di Magia e di Mistero .....	p. 8
Cambiamenti Rapidi .....	pp. 9-10
Scatole Magiche .....	p. 11
Articoli Speciali .....	pp. 12-13
Consigli per la Ricerca di Pluto .....	p. 14
Come Usare lo Schermo delle Opzioni .....	p. 15
Note Strategiche .....	pp. 16-18







## PRECAUZIONI

Per mantenere la tua cartuccia **The Magical Quest con Topolino** in perfette condizioni, segui attentamente questi suggerimenti:

1. **NON** esporre la cartuccia a condizioni climatiche estremamente calde o fredde, e riponila sempre a temperatura ambiente.
2. **NON** toccare i connettori terminali della tua cartuccia. Mantieni la cartuccia pulita e al riparo dalla polvere, riponendola sempre nella sua custodia protettiva di plastica.
3. **NON** cercare di smontare la cartuccia.
4. **NON** far entrare la cartuccia in contatto con smacchiatori, solventi chimici, benzine, alcool o con qualsiasi altro forte agente pulente: essa ne risulterebbe irrimediabilmente danneggiata.



## INIZIO DEL GIOCO

1. Inserisci la cartuccia **The Magical Quest con Topolino** nel tuo Super Nintendo Entertainment System ed accendi l'interruttore, spostandolo su ON.
2. Quando appare lo schermo del titolo, premi il pulsante **START**.
3. Quando appare lo schermo successivo, vedrai la possibilità di scegliere tra: 1P (GIOCO PER 1 GIOCATORE), che prevede un gioco per un solo giocatore, 2P (GIOCO PER 2 GIOCATORI), che consente a 2 giocatori di alternarsi nel controllo di Topolino, e OPZIONI. Spingi verso l'alto o verso il basso la pulsantiera di comando, in modo da evidenziare il tipo di gioco che preferisci, e poi premi il pulsante **START**.

(Per la spiegazione dello schermo delle OPZIONI, consulta la sezione "Come Usare lo Schermo delle Opzioni" in questo manuale.

4. Potrai osservare gli schermi della storia per sapere che cosa è capitato a Pluto, oppure potrai saltarli premendo il pulsante **START**. Comunque, una volta che tali schermi saranno terminati, preparati: tu e Topolino starete infatti per entrare in un mondo misterioso e magico!
5. Per concludere il gioco in qualsiasi momento, limitati a spegnere il tuo Super Nintendo Entertainment System (spostando l'interruttore su OFF), e, successivamente, estrai da esso la cartuccia.







## ALLA RICERCA DI PLUTO

Un giorno,  
mentre giocavo  
a baseball  
nel parco...



## COME CONTROLLARE TOPOLINO

Per spostare Topolino  
verso sinistra o verso destra

Premere la pulsantiera di  
comando verso **sinistra** o  
verso **destra**.

Per far saltare Topolino

Premi il pulsante **B**.

Per far abbassare di colpo Topolino

Premi **down** sulla  
pulsantiera di comando.

Per afferrare qualcosa o utilizzare  
un potere speciale

Premi il pulsante **Y**.

Per far ruotare qualcosa

Afferra l'articolo, e poi  
premi il pulsante **Y**.

Per scegliere una scatola dei costumi

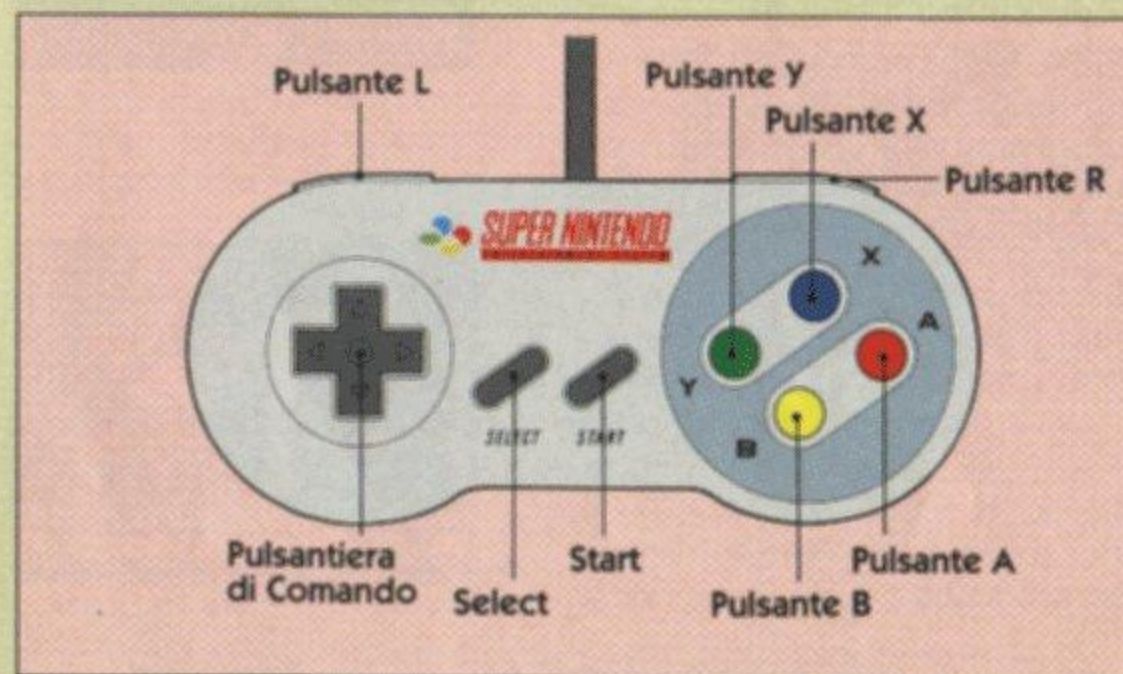
Premi il pulsante **L** o il  
pulsante **R**.

Per cambiare costume

Premi il pulsante **A**.

Per effettuare una pausa  
durante il gioco

Premi il pulsante **START**.







## TERRA DI MAGIA E DI MISTERO!

Pluto è scomparso, ed il suo amico Topolino si è messo alla sua ricerca! Le tracce di Pluto conducono Topolino ad un mondo magico, pieno zeppo di viti, piante rampicanti e strane creature mai viste prima; tuttavia, un'oscura ombra di mistero avvolge questa terra, che non è affatto tranquilla come sembra a prima vista!

Mentre si inoltra in quella terra, Topolino incontra un buon vecchio mago, il quale gli racconta che il perfido Imperatore Pietro Gambadilegno ha rapito il povero Pluto! Facendo appello a tutto il suo coraggio, Topolino giura di liberare il suo amicone, e si incammina in direzione del castello dell'Imperatore Pietro Gambadilegno. Ma non sarà così facile per il nostro piccolo, coraggioso eroe: infatti, l'Imperatore Pietro Gambadilegno ha gettato un incantesimo oscuro e sinistro su tutto quanto il suo regno, ed ora tutti gli abitanti di quelle terre sono a caccia di Topolino!

Topolino dovrà colpire le api ronzanti il più velocemente che potrà, mentre correrà e salterà per questa terra misteriosa. Saltando sulla testa delle api egli le stordirà, così poi potrà afferrarle e farle roteare vorticosamente! Cerca comunque i cuori che mantengono Topolino forte, perché se egli si dovesse stancare, la sua energia si esaurirebbe.

Stai attento agli speciali guardiani dell'Imperatore Pietro Gambadilegno che incontrerai strada facendo: dovrai colpirli sulla testa fino a quando non se ne andranno! E ricordati di usare pure i tuoi poteri magici o qualunque altra cosa a tua disposizione: dovrai sconfiggerli, per poter salvare quella terra incantata!



## CAMBIAMENTI RAPIDI

Lungo il suo insidioso viaggio, Topolino troverà tre speciali costumi che potranno essergli di grande aiuto. Quando Topolino troverà (o riceverà) un costume, questo apparirà in una delle apposite scatole.

Quando vorrai che Topolino si cambi il costume, premi il pulsante **L** oppure il pulsante **R** per evidenziare il costume che vorrai fargli indossare. Premi poi il pulsante **A**, e, in un solo momento, Topolino riapparirà, pronto per l'azione.



SCATOLE DEI COSTUMI

### IL COSTUME DA MAGO

Quando Topolino indosserà il costume da mago, sarà in grado di compiere grandi magie! Tenendo premuto il pulsante **Y**, Topolino potrà ricaricare la propria energia magica; e più a lungo terrai premuto il pulsante, e più potente sarà poi la magia di Topolino! Lascia poi andare il pulsante, e Topolino sarà in grado di scagliare un fulmine accecante di energia magica!

Ogni volta che Topolino farà ricorso alla magia, l'indice della sua magia scenderà. Per aiutare Topolino a riguadagnare i suoi poteri magici raccogli le lampade magiche, altrimenti il nostro eroe sarà del tutto indifeso contro la terribile magia dell'Imperatore Pietro Gambadilegno!



INDICE DELLA MAGIA DI TOPOLINO

### IL COSTUME DA POMPIERE

Quando Topolino si infila il suo elmetto rosso e gli stivaloni, diventa un intrepido pompiere! Premi il pulsante **Y**, e Topolino scaricherà un potente getto d'acqua col suo idrante. Si tratta di un getto d'acqua talmente potente, da riuscire a spostare perfino certi tipi di ostacoli!







## CAMBIAMENTI RAPIDI

### IL COSTUME DA POMPIERE (continua)

Mentre Topolino utilizza il suo idrante per estinguere il fuoco, il suo indice d'acqua scende. Dipenderà perciò da Topolino trovare degli idranti extra, in modo da aumentare la sua scorta d'acqua; altrimenti, essa evaporerà in un baleno!



INDICE DELL'ACQUA

### IL COSTUME DA SCALATORE

Una volta che indossa i suoi eleganti vestiti per l'alta montagna, Topolino diventa lo scalatore più coraggioso in circolazione! Servendosi della sua pratica corda e del suo rampino, egli è in grado di scalare un pendio ancora più velocemente di una capra di montagna!



**Per lanciare la corda verso l'alto**

**Per lanciare la corda verso sinistra o verso destra**

**Per lanciare la corda in diagonale**

Una volta che Topolino avrà assicurato la propria corda ad un blocco o ad una parete rocciosa, egli potrà servirsi di questo punto d'appoggio per:

**Arrampicarsi su per la corda**

**Dondolarsi**

**Lasciar andare la corda**

Premi **up** sulla pulsantiera di comando, e poi premi il pulsante **Y**.

Premi **left** o **right** sulla pulsantiera di comando, e poi premi il pulsante **Y**.

Premi il pulsante **Y**.

Premi **up** sulla pulsantiera di comando.

Spingi la pulsantiera di comando nella direzione verso la quale sei rivolto (sinistra o destra).

Premi **down** sulla pulsantiera di comando, oppure premi il pulsante **B**.



## CUBI MAGICI E SCATOLE DEL TESORO

Il buon vecchio mago si è servito della propria magia per sparpagliare cubi magici e scatole del tesoro per tutto il regno dell'Imperatore Pietro Gambadilegno. Se sarà coraggioso ed astuto, Topolino potrà servirsi di questi cubi per aiutarsi a superare ostacoli e nemici in grado di creare qualche problema.

<b>DADI GRIGI</b>		Su questi dadi ci si può solo arrampicare.
<b>DADI D'ORO</b>		Su questi dadi ci si può arrampicare, oppure li si può afferrare e far roteare.
<b>DADI ROSSI</b>		Su questi dadi ci si può arrampicare, oppure li si può afferrare e far roteare. Una volta che Topolino li avrà afferrati, essi riappariranno.
<b>DADI INDICANTI L'ALTO</b>		Questi dadi, una volta afferrati e fatti roteare, andranno dritti verso l'alto.
<b>SCATOLE DEL TESORO</b>		Queste scatole contengono tutti i tipi di tesori!







## ARTICOLI SPECIALI!

LAMPADA MAGICA		Torna a riempire parzialmente l'indice della Magia del Mago.
IDRANTE ANTINCENDIO		Torna a riempire parzialmente l'indice dell'Acqua del Pompiere.
MONETE		Le monete si possono usare per acquistare gli articoli nei Grandi Magazzini che sono nascosti per tutto il regno dell'Imperatore Pietro Gambadilegno.
TURBANTE MAGICO		Consuma metà dell'energia magica del turbante normale.
COSTUME DA POMPIERE		Consuma metà dell'acqua del normale costume da pompiere.
MELA		Aggiunge 500 punti al punteggio di Topolino.



## ARTICOLI SPECIALI!

MIRTILLI		Aggiungono 200 punti al punteggio di Topolino.
CUORE PICCOLO		Torna a riempire un cuore sull'indice della Salute di Topolino.
CUORE GRANDE		Aggiunge un cuore extra sull'indice della Salute di Topolino.
PUPAZZETTO DI TOPOLINO		Concede a Topolino una possibilità extra di ritrovare Pluto.





## CONSIGLI PER LA RICERCA DI PLUTO

1. Potrai prenderti un passaggio sulle ciliegie giganti, se le farai roteare e poi le afferrerai.
2. I Magazzini Generali sono nascosti per tutto il regno! Trovali, e serviti delle tue monete d'oro per comperare gli articoli speciali.
3. Topolino potrà saltare più lontano, se prima prenderà una bella rincorsa.
4. L'idrante può essere utilizzato per spostare certi tipi di dadi.
5. Serviti dei tuoi poteri speciali per sconfiggere le guardie speciali dell'Imperatore Pietro Gambadilegno. Continua a colpirli sulla testa, fino a quando non saranno sconfitti.
6. Serviti dei tuoi poteri speciali per aprire le scatole del tesoro che non sono fornite di maniglie.



## COME USARE LO SCHERMO DELLE OPZIONI

Quando appare lo schermo del titolo, spingi la pulsantiera di comando verso l'alto o verso il basso per spostare il cursore in direzione delle OPZIONI, e poi premi il pulsante **START**. Quando apparirà lo schermo successivo, spingi la pulsantiera di comando verso l'alto o verso il basso per evidenziare l'opzione che intendi cambiare.

### DIFFICOLTÀ

Questa opzione varia la difficoltà dell'avversario del computer. Spingi la pulsantiera di comando verso sinistra o verso destra per variare l'opzione. Nel gioco **FACILE**, Topolino inizierà con 5 cuori, mentre nei modi **NORMALE** e **DIFFICILE** egli avrà a disposizione meno cuori, e dovrà affrontare nemici più duri.

### 1 GIOCATORE/2 GIOCATORI

Questa opzione ti consente di variare i pulsanti che si usano per le mosse **PRENDI/SPARA**, **SALTA** e **CAMBIA**. Evidenzia la mossa che intendi cambiare, e poi premi il pulsante che desideri utilizzare.

### MODO DEL SONORO

Questa opzione ti consente di scegliere fra il suono **STEREO** e quello **MONO**. Spingi la pulsantiera di comando verso sinistra o verso destra per evidenziare l'opzione che intendi utilizzare.

### USCITA

Evidenzia quest'opzione e premi il pulsante **START** per uscire dal modo delle OPZIONI con le tue variazioni intatte.





## NOTE STRATEGICHE



## NOTE STRATEGICHE



## GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questo gioco è stato controllato prima della spedizione.

Per questo motivo Centro Assistenza Nintendo di LINEA GIG S.P.A.

garantisce il prodotto acquistato per un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi LINEA GIG S.P.A. provvederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non funzionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contrassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzione o di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilata in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:

LINEA GIG S.P.A. CENTRO ASSISTENZA NINTENDO  
VIA VOLTURNO 3/12 - 50019 OSMANNORO  
SESTO FIORENTINO - FIRENZE

Nome cartuccia gioco

Data di acquisto

Indirizzo del Rivenditore

Timbro e firma del Rivenditore

Scontrino Fiscale

Cognome .....  
Nome .....  
Data di nascita ..... Via ..... N. ....  
Cap ..... Località ..... Prov. ....



**Nintendo**

D-8754 Großostheim  
MADE IN JAPAN

Prodotto da: CAPCOM  
Importato da: Linea GIG S.p.A.  
Via Volturmo 3/12, 50019  
Sesto F.no (Fi) - Italy

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N° 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE E DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.



# CAPCOM



Prodotto da Capcom  
Importato da Linea GIG S.p.A.  
Via Voltorno, 3/12 - 50019 Osmannoro  
Sesto F.no (Firenze) - Italy  
Made in Japan

PRINTED IN JAPAN