

WALT
DISNEY

ATARI[®] 2600[™]

SORCERER'S APPRENTICE*



*TM and © Walt Disney Productions 1983

Note: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ game.

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer un programme de jeux ATARI, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Ordinateur de Jeux-Vidéo ATARI 2600MC.

Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI ProgrammCassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600™ Video-Computer-System™ Spieles wird verlängert.

Nota: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia di gioco ATARI portare sempre l'interruttore di alimentazione (**POWER**) della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Sistema Video-Computer™ ATARI 2600™.

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego ATARI gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-Computador™ ATARI 2600™.

Designed and programmed
by Peter Niday



SORCERER'S APPRENTICE*

SETTING UP

Use your Joystick Controller with this ATARI Game Program™ cartridge. Be sure the cable is firmly plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack at the back of your console.

CONSOLE SWITCHES

Press **GAME SELECT** until the game number you want appears at the top of the screen (see **GAME SPEED**); then press **GAME RESET** to start the game. You may also press **GAME RESET** to restart a game during play.

The left **DIFFICULTY** switch controls the function of your red controller button: In the **A**-position, Mickey throws one magic fireball each time you press the button; in the **B**-position, Mickey throws fireballs continuously when the button is held down.

PREPARATION

Employez la commande à levier avec ce programme de jeux ATARI. Assurez-vous que le câble est bien branché dans la prise **LEFT CONTROLLER** située à l'arrière de votre console.

COMMUTATEURS DE LA CONSOLE

Appuyez sur le sélecteur de jeu **GAME SELECT** jusqu'à ce que le numéro de jeu désiré soit affiché en haut de l'écran (voir **VITESSE DE JEU**); puis appuyez sur **GAME RESET** pour engager l'action ou pour remettre le jeu à zéro pendant une partie.

Le sélecteur **DIFFICULTY** gauche détermine la fonction du bouton rouge de la commande: en position **A**, Mickey lance une boule de feu magique chaque fois que vous appuyez sur le bouton; en position **B**, Mickey jette ses boules de feu en rafale tant que vous gardez le bouton enfoncé.

VORBEREITUNG

Mit dieser ATARI ProgrammCassette benutzen Sie die Steuerknüppel. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Kabel fest in den Buchsen an der Rückwand Ihres Grundgerätes steckt.

KONSOLENSCHALTER

Drücken Sie **GAME SELECT**, bis die gewünschte Spielnummer oben am Bildschirm erscheint (siehe **SPIELGESCHWINDIGKEIT**); dann drücken Sie **GAME RESET**, um mit dem Spiel zu beginnen. Sie können auch **GAME RESET** drücken, um ein Spiel während des Spieles neu zu beginnen.

Der linke **DIFFICULTY**-Schalter steuert die Funktion des roten Steuerknopfes: In der **A**-Stellung wirft Mickey mit jedem Druck auf den Knopf einen magischen Feuerball; in der **B**-Stellung wirft Mickey unaufhörlich Feuerbälle, wenn der Knopf niedergedrückt gehalten wird.

PREPARAZIONE

Con questa cartuccia di gioco ATARI si usa il comando a cloche. Assicurati che lo spinotto del cavo sia stabilmente inserito nella presa a jack **LEFT CONTROLLER** sul retro della consolle.

COMMUTATORI DELLA CONSOLLE

Premi **GAME SELECT** fino a che il numero della variante desiderata appaia in alto allo schermo (vedi **VELOCITA' DEL GIOCO**); poi premi **GAME RESET** per cominciare a giocare. Puoi anche premere **GAME RESET** per ricominciare da capo durante il gioco.

Il commutatore **DIFFICULTY** di sinistra governa il funzionamento del pulsante rosso del comando: in posizione **A**, Topolino lancia una palla di fuoco magica ogni volta che premi il pulsante; in posizione **B**, Topolino lancia palle di fuoco a ripetizione se tieni premuto il pulsante.

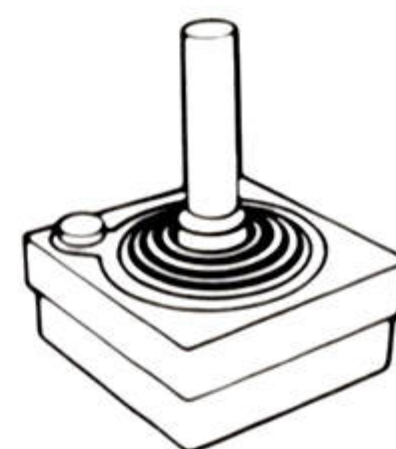
PREPARACION

Use el control de palanca con este cartucho de juego ATARI. Asegúrese de conectar el cable firmemente en el enchufe **LEFT CONTROLLER** en la parte posterior de su consola.

CONMUTADORES DE LA CONSOLA

Oprima **GAME SELECT** hasta que el número del juego deseado aparezca en la parte superior de la pantalla (vea **VELOCIDAD DEL JUEGO**); después oprima **GAME RESET** para iniciar el juego. También puede oprimir **GAME RESET** para reiniciar el juego mientras juega.

El conmutador izquierdo de **DIFFICULTY** controla la función del botón rojo del control: En la posición **A**, el ratón Mickey arroja una bola de fuego mágica cada vez que usted oprime el botón; en la posición **B**, el ratón Mickey arroja bolas de fuego continuas mientras usted mantiene apretado el botón.



GAME PLAY

Poor Mickey! He thought he would just put on the Sorcerer's magic hat for a minute—just long enough to make his dusty old broom fetch the water for the Sorcerer's tub. It had seemed so easy until the cavern started flooding, and a whole army of brooms appeared, marching down the cavern staircase!

Now Mickey's magic is out of control. Outside, stars and meteors are falling all around the mountains, faster than Mickey can count them. And each time a star falls between the mountain peaks, a new broom, with yet another bucket of water, starts down the cavern staircase.



LE JEU

Pauvre Mickey! Il s'est dit qu'il allait essayer le chapeau ensorcelé du Grand Magicien pendant quelques instants, juste le temps de commander à son vieux balai miteux d'aller chercher de l'eau pour remplir la cuve du magicien. «Une drôle de bonne idée,» pensait-il . . . quand soudain l'eau se mit à inonder la caverne, tandis qu'un régiment de balais commençait à descendre les escaliers y menant!

La sorcellerie de Mickey a complètement échappé à son contrôle. Dehors, étoiles et météores s'écrasent sur les montagnes à un rythme effréné. Et chaque fois qu'une étoile s'abat entre les pics, un nouveau balai, chargé d'un seau d'eau supplémentaire, se met à descendre l'escalier.

Vous devez aider Mickey à empêcher que la caverne ne soit inondée et à marquer le plus de points possible (voir SCORE). La jauge placée au bas de

SPIEL

Armer Mickey! Er dachte, er würde den magischen Hut des Zauberers nur für 'ne Minute aufsetzen—gerade lange genug, um den staubigen alten Besen das Wasser für die Wanne des Zauberers holen zu lassen. Das ganze sah so kinderleicht aus, doch dann überflutete die Höhle und eine ganze Besenarmee marschierte auf, die Höhlentreppe 'runter!

Mickey hat die Macht über seine Zauberkraft verloren. Draußen fallen überall Sterne und Meteore um die Berge herum, schneller, als Mickey sie zählen kann. Und jedes Mal, wenn ein Stern zwischen die Berggipfel fällt, marschiert ein neuer Besen mit einem weiteren Eimer voll Wasser die Höhlentreppe herunter.

Ihre Aufgabe besteht darin, Mickey zu helfen, die Höhlen vor dem Überfluten zu schützen und so viele Punkte wie möglich zu sammeln (siehe PUNKTEZÄHLUNG). Der Wasserstandmesser unten am Bildschirm zeigt an, wieviel Wasser

IL GIOCO

Povero Topolino! Pensava di mettersi il cappello magico dello stregone solo per un momento — solo quanto bastava per mandare la sua vecchia scopa polverosa a prendere l'acqua per il bagno dello stregone. Sembrava tutto così facile, fino a quando la grotta non ha cominciato ad inondarsi ed un esercito di scope a marciare giù per le scale!

Adesso la magia di Topolino se ne va per conto suo. Di fuori, stelle e comete cadono fra i monti, così in fretta che Topolino non riesce nemmeno a contarle. Ed ogni volta che una stella cade fra le vette dei monti, una nuova scopa, armata del suo bravo secchio d'acqua, si mette a scendere le scale della grotta.

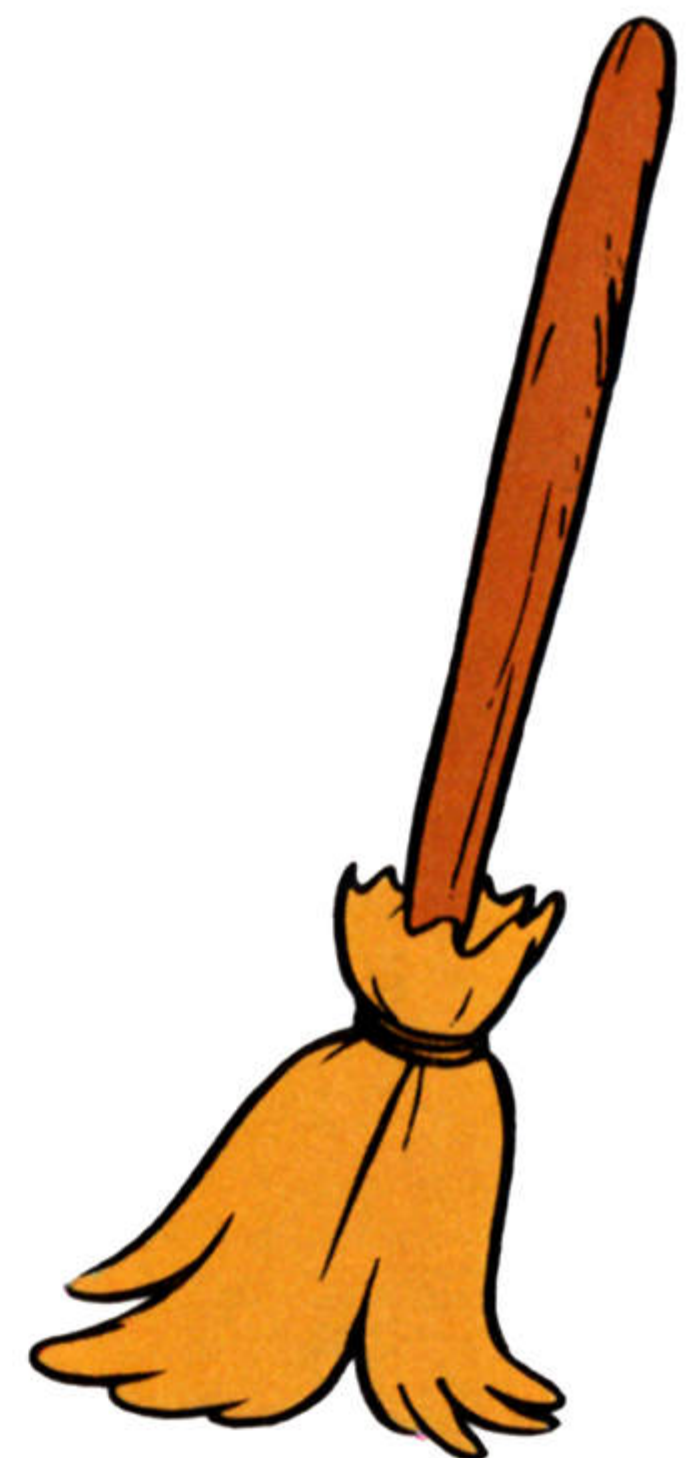
Il tuo compito è di aiutare Topolino a non far inondare la grotta e di segnare il più punti possibili (vedi PUNTEGGIO). L'indicatore del livello dell'acqua, in basso allo schermo, ti mostra la quantità di acqua che si trova

EL JUEGO

¡Pobre Mickey! Creyó tener una gran idea al ponerse el sombrero mágico del brujo durante un minuto — el tiempo suficiente para hacer que su vieja escoba llena de polvo fuera a buscar agua para llenar la bañera del brujo. Todo pareció tan fácil hasta el momento en que la caverna comenzó a inundarse y apareció un ejército de escobas descendiendo por la escalera en formación militar.

Ahora, la magia del ratón Mickey se ha desbordado. Fuera de la caverna, las estrellas y meteoros están cayendo alrededor de las montañas, con tanta velocidad que Mickey no puede contarlos. Y cada vez que cae una estrella entre los picos de las montañas, una nueva escoba con un cubo de agua comienza a descender la escalera de la caverna.

La misión de usted consiste en ayudar a Mickey a impedir que se inunde la caverna y ganar el máximo número posible de puntos (vea PUNTUACION). La guía del nivel de agua en la parte inferior de la pantalla indica cuánta agua se halla en la



Your job is to help Mickey keep the cavern from flooding and to score as many points as possible (see SCORING). The water level guide at the bottom of the screen tells you how much water is in the cavern (see **figure 1**). When the line reaches the right side of the screen, the cavern is flooded and the game ends.

You can play **SORCERER'S APPRENTICE** in the Mountain scene or in the Cavern scene; or you can combine the two to play one magical game.

In the **MOUNTAINS** you score points for:

- Catching falling stars with the magic hat on Mickey's head. Use your Joystick to center Mickey under the falling star.

- Hitting falling stars with Mickey's magic fireballs. Press your red controller button to throw a fireball; then use the Joystick to guide the fireball through the sky.

l'écran vous indique la hauteur de l'eau dans la caverne (voir **figure 1**). Lorsque la ligne atteint le côté droit de l'écran, la caverne est inondée . . . et la partie terminée.

Vous pouvez jouer à **SORCERER'S APPRENTICE** dans les montagnes ou dans la caverne; ou bien vous pouvez combiner les deux en une partie vraiment ensorcelante.

Dans les **MONTAGNES**, vous pouvez marquer des points comme suit:

- Attrapez les étoiles avec le chapeau ensorcelé dont est coiffé Mickey. Servez-vous de votre levier de commande pour placer Mickey juste en dessous de l'étoile plongeante.

- Détruisez les étoiles en chute avec les boules de feu magiques de Mickey. Enfoncez le bouton de

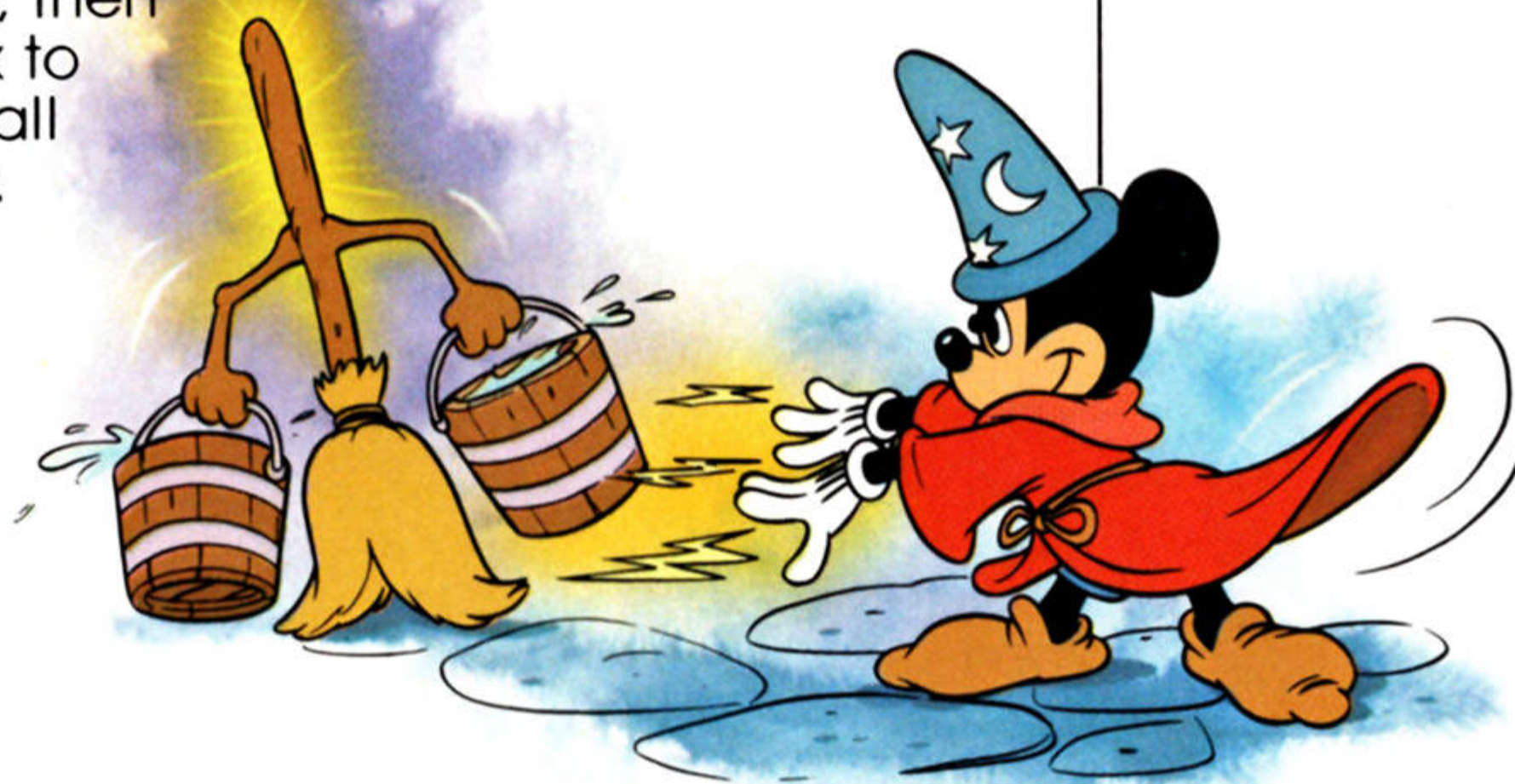
werpen; mit dem Steuerknüppel in der Höhle steht (siehe **Abb. 1**). Erreicht die Linie die rechte Bildschirmseite, ist die Höhle mit Wasser gefüllt, und das Spiel ist zu Ende.

Sie können **SORCERER'S APPRENTICE** in der Gebirgs- oder in der Höhlenkulisse spielen; oder Sie können beide Kulissen zu einem einzigen Zauberspiel kombinieren.

In der **GEBIRGS**-Kulisse erhalten Sie Punkte für:

- Sternschnuppen, die mit dem Zauberhut auf Mickey's Kopf aufgefangen werden. Benützen Sie den Steuerknüppel, um Mickey direkt unter den fallenden Stern zu bringen.

- Sternschnuppen, die mit Mickey's magischen Feuerbällen getroffen werden. Drücken Sie den roten Steuerknopf, um einen Feuerball zu



nella grotta (vedi **figura 1**). Se la linea raggiunge il lato destro dello schermo vuol dire che la grotta è inondata ed il gioco è finito.

Puoi giocare **SORCERER'S APPRENTICE** nella scena della Montagna o nella scena della Grotta; e puoi anche combinare le due in un unico gioco magico.

Nelle **MONTAGNE** guadagni punti se:

- Afferra le stelle cadenti col cappello magico che Topolino ha in testa. Usa il comando a cloche per centrare Topolino sotto la stella cadente.
- Colpisci le stelle cadenti con le palle di fuoco magiche di Topolino. Premi il pulsante rosso del comando per lanciare una palla di fuoco; poi serviti del comando a cloche per guidarla nei cieli.
- Colpisci le comete alla stessa maniera delle stelle. Ogni volta che ne colpisci una, due secchi vuoti si materializzano nella grotta. Appena tu riesci

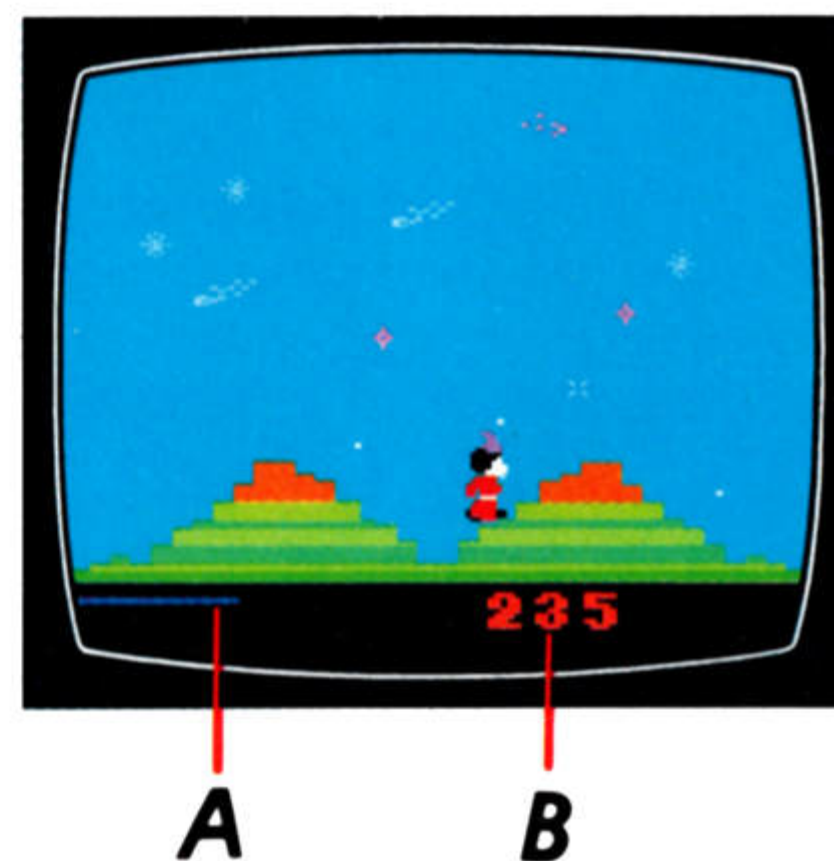
caverna (vea **figura 1**). Cuando la línea alcance el lado derecho de la pantalla, la caverna se habrá inundado completamente y se terminará el juego.

Usted puede jugar al **SORCERER'S APPRENTICE** en la escena de las montañas o en la escena de la caverna; o podrá combinar las dos escenas para jugar uno juego mágico.

En las **MONTAÑAS**, usted ganará puntos cada vez que:

- Agarre a una estrella fugaz con el sombrero mágico en la cabeza de Mickey. Utilice la palanca del control para centrar a Mickey bajo la estrella fugaz.
- Acierte a una estrella fugaz con las bolas de fuego mágicas de Mickey. Oprima el botón rojo del control para lanzar una bola de fuego; luego use la palanca del control para guiar la bola de fuego a través del cielo.

1



The Mountains

A-Water level guide
B-Score

Les Montagnes

A-Jauge de hauteur de l'eau
B-Score

Die Gebirge

A-Wasserstandmesser
B-Punktzahl

Le montagne

A-L'indicatore del livello dell'acqua
B-Punteggio

Las montañas

A-Guía del nivel de agua
B-Puntaje

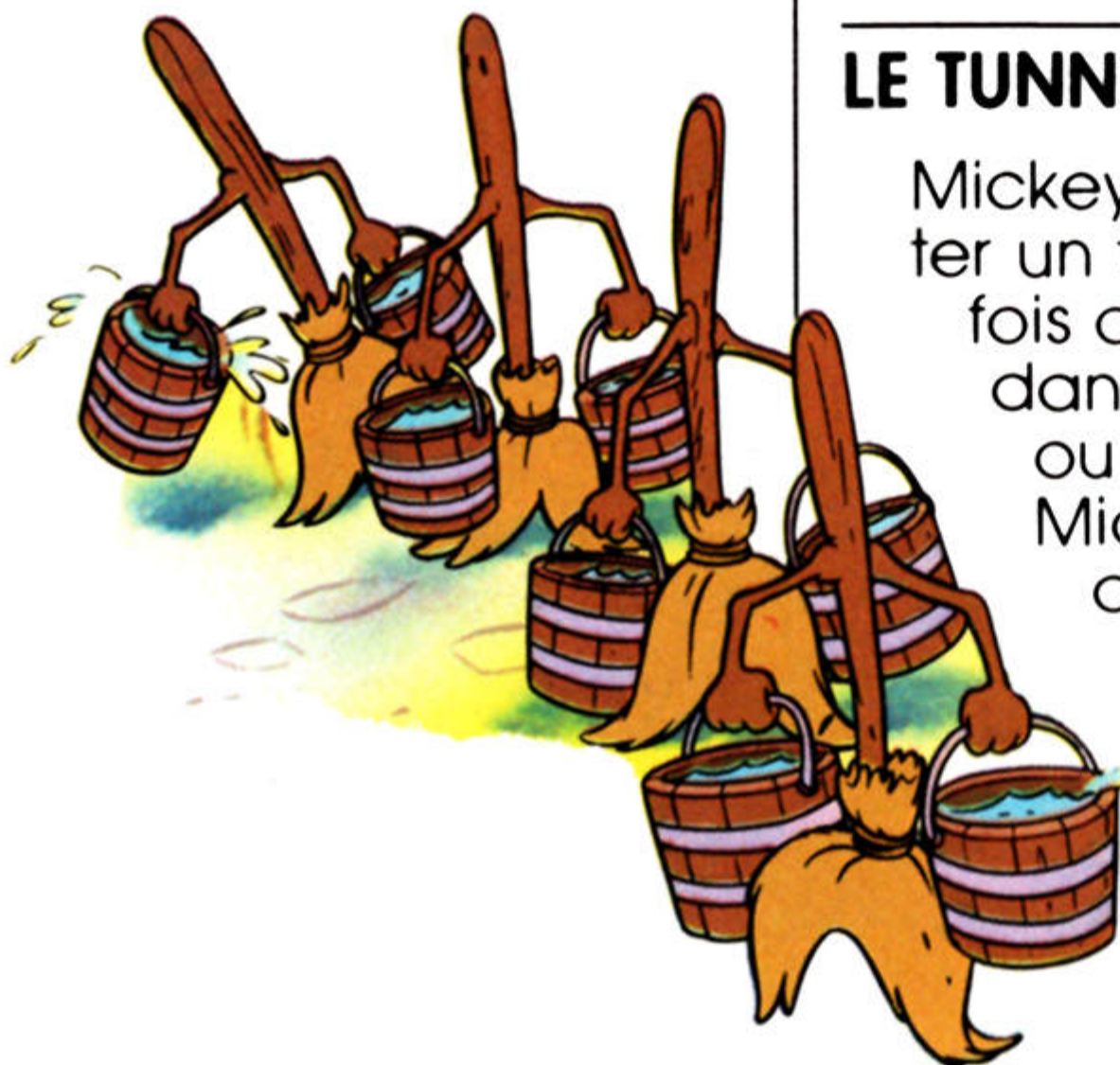
■ Hitting meteors with fireballs in the same way that you hit stars. Each meteor you hit creates two empty buckets in the cavern below. These buckets will start carrying water out of the cavern whenever you can clear a path for them on the staircase.

In the CAVERN, you score points for:

■ Stopping the brooms! Run Mickey in front of the brooms before they reach the bottom of the staircase. Mickey must hit a broom head-on in order to stop it.

THE PASSAGEWAY

Each time Mickey travels between the mountains and the cavern, he goes through a passageway.



commande rouge pour lancer une de ces boules de feu, puis guidez-la à travers les cieux au moyen du levier de commande.

■ Anéantissez les météores à coups de boules de feu. Pour tirer, procédez comme dans le cas des étoiles. Chaque fois que vous atteignez un météore, deux seaux vides apparaissent dans la caverne et commencent à écoper, à condition que vous réussissiez à leur frayer un passage jusqu'en haut des escaliers.

Dans la CAVERNE, vous marquez des points comme suit:

■ Arrêtez les balais! Placez Mickey sur le passage des balais avant qu'ils n'atteignent le bas des escaliers. Pour arrêter un balai, Mickey doit rentrer dedans de plein fouet.

LE TUNNEL

Mickey doit emprunter un tunnel chaque fois qu'il veut rentrer dans la caverne ou en sortir. Plus Mickey court vite au moment où il pénètre dans le tunnel, plus il le franchit rapidement.

knüppel wird der Feuerball über den Himmel gelenkt.

■ Meteore, die mit Feuerbällen in der selben Weise getroffen werden wie die Sterne. Jeder getroffene Meteor bedeutet zwei leere Eimer in der Höhle darunter. Und diese Eimer können Wasser aus der Höhle tragen, sobald im Treppenhaus ein freier Weg für sie gebahnt wird.

In der HÖHLE erhalten Sie Punkte für:

■ Gestoppte Besen! Führen Sie Mickey vor die Besen bevor jene zum unteren Teil der Treppe gelangen. Mickey muß einen Besen frontal treffen um ihn zu stoppen.

DIE PASSAGE

Jedes Mal, wenn Mickey zwischen dem Gebirge und der Höhle unterwegs ist, kommt er durch eine Passage. Je schneller Mickey in die Passage hineinläuft, desto schneller ist er wieder draußen.

a sgombrare un passaggio sulle scale, i secchi si metteranno a trasportare acqua dalla grotta.

Nella GROTTA guadagni punti se:

■ Fermi le scope. Fa correre Topolino incontro alle scope prima che raggiungano i piedi della scala. Topolino deve sbattere con una scopa in pieno per fermarla.

IL PASSAGGIO

Per spostarsi dalle montagne alla grotta e viceversa Topolino deve attraversare un passaggio. Quanto più sta correndo in fretta quando lo imbocca, più farà presto ad attraversarlo.

Per spostarlo dalle montagne alla grotta, basta che tu faccia correre Topolino fuori dallo schermo sulla destra o sulla sinistra. Per tornare sulle montagne, fa correre Topolino su per l'entrata della grotta.

Topolino inoltre si ritroverà nelle montagne ogni volta che cade da uno o dall'altro lato delle scale. Il cammino

■ Acierte a un meteorito con las bolas de fuego (al igual que con las estrellas). Por cada meteorito acertado, se crearán dos cubos de agua vacíos en el fondo de la caverna. Estos cubos comenzarán a acarrear el agua fuera de la caverna siempre y cuando usted abra un camino para los mismos a lo largo de la escalera.

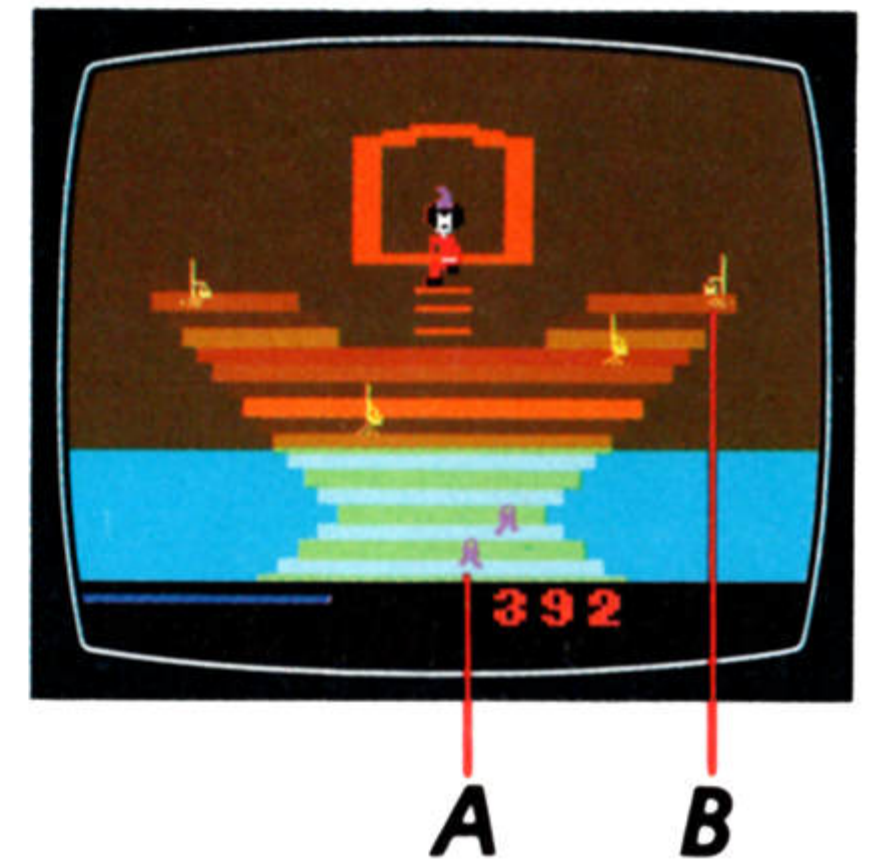
En la CAVERNA, usted ganará puntos cada vez que:

■ Detenga a una escoba. Haga que Mickey corra y se coloque en frente de las escobas antes de que éstas lleguen al fondo de la escalera. Mickey deberá chocar de frente contra una escoba para detenerla.

EL PASILLO

Cada vez que Mickey se desplaza entre las montañas y la caverna, lo hace a través de un pasillo. Cuanto más corra Mickey en el momento de entrar en el pasillo, tanto más velozmente correrá a través del mismo.

2



Cavern
A-Bucket
B-Broom

Caverne
A-Seau
B-Balai

Höhle
A-Eimer
B-Besen

Grotta
A-Secchia
B-Scopa

Caverna
A-Cubo
B-Escoba

The faster Mickey is running when he enters the passageway, the faster he will run through it.

To move from the mountains to the cavern, simply run Mickey off the left or right side of the screen. To return to the mountains, run Mickey back up through the cavern doorway.

Mickey will also return to the mountains each time he falls off either side of the cavern staircase. However, your quickest route is through the doorway; this way, Mickey only has to run halfway up the passageway.

GAME SPEED

There are four game variations in *SORCERER'S APPRENTICE*: **1**-slow, **2**-medium, **3**-super-sonic, and **4**-beginner's speed.

In all games, the speed of the game increases as you play. So, even if you start with Game 4, you will end up playing at super-sonic speed if you play long enough.

Pour passer des montagnes dans la caverne, il suffit de diriger Mickey vers le côté droit ou gauche de l'écran. Pour retourner dans les montagnes, faites remonter Mickey à travers l'entrée de la caverne.

Mickey se retrouve aussi dans les montagnes chaque fois qu'il tombe d'un côté de l'escalier. Cependant, la porte d'entrée représente le trajet le plus rapide puisque Mickey n'a alors besoin de franchir que la moitié du tunnel.

VITESSE DE JEU

SORCERER'S APPRENTICE se présente en quatre variantes: **1**-vitesse réduite, **2**-vitesse moyenne, **3**-vitesse supersonique, **4**-vitesse pour débutants.

Dans toutes les variantes, la vitesse s'accélère à mesure que vous jouez. Même si vous commencez un jeu de niveau 4, vous parviendrez donc à la vitesse supersonique si vous réussissez à jouer assez longtemps.

Um vom Gebirge zur Höhle zu kommen, bewegen Sie Mickey einfach seitlich links oder rechts vom Bildschirmrand. Um zum Gebirge zurückzukehren, lassen Sie Mickey durch das Tor der Höhle zurücklaufen.

Mickey kommt außerdem ins Gebirge zurück, wenn er von einer Seite der Höhlentreppe fällt. Der schnellste Weg aber führt durch das Tor; auf diese Weise muß Mickey nur die Hälfte der Passage hinauflaufen.

SPIELGESCHWINDIGKEIT

Es gibt vier Spielvariationen im *SORCERER'S APPRENTICE*: **1**-langsam, **2**-mittel, **3**-Überschall, und **4**-Anfänger.

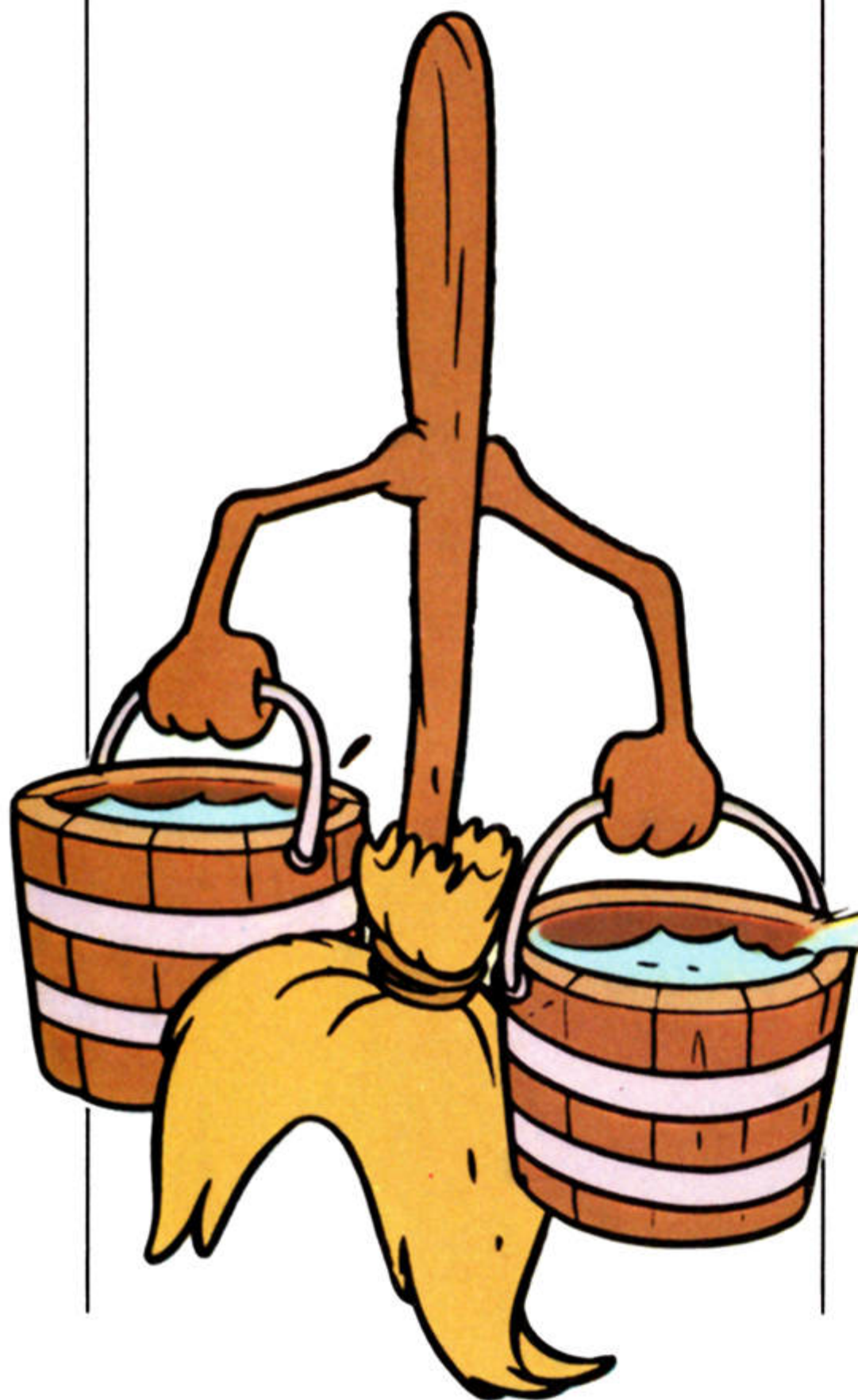
In allen Spielen erhöht sich die Spielgeschwindigkeit während des Spiels. Wenn Sie somit beispielsweise mit Spiel 4 beginnen, beenden Sie das Spiel — sofern Sie lange genug spielen — mit der Überschallgeschwindigkeit.

più rapido è però quello che passa per la porta; in questo modo Topolino deve correre solo per metà del passaggio.

VELOCITA' DEL GIOCO

Ci sono quattro varianti del gioco SORCERER'S APPRENTICE: 1-lento, 2-medio, 3-supersonico e 4-velocità da principiante.

In tutti i giochi, la velocità del gioco va aumentando. Cosicché, anche cominciando con la variante 4, finirai per giocare a velocità supersonica se continui abbastanza a lungo.



Para desplazarse desde las montañas hacia la caverna, haga que Mickey salga por el lado derecho o izquierdo de la pantalla. Para regresar a las montañas, haga que Mickey suba la escalera y salga por la puerta de la caverna.

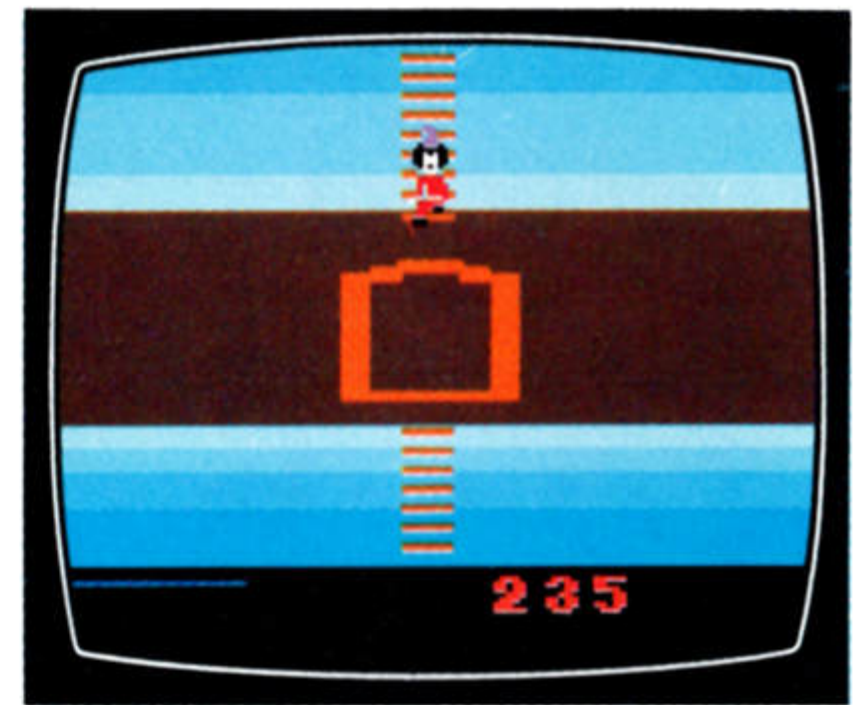
Mickey también regresará a las montañas cada vez que se caiga de cualquier lado de la escalera en la caverna. Sin embargo, la ruta más rápida es a través de la puerta, ya que de este modo Mickey sólo tiene que recorrer la mitad del pasillo.

VELOCIDAD DEL JUEGO

Hay cuatro variantes de juego en SORCERER'S APPRENTICE: 1-velocidad lenta, 2-velocidad intermedia, 3-velocidad supersónica y 4-velocidad de principiante.

En todas las variantes, la velocidad del juego aumenta a medida que usted va jugando, de forma que incluso si usted empieza con la variante 4, terminará jugando a la velocidad supersonica si juega durante un tiempo suficientemente largo.

3



PASSAGEWAY

TUNNEL

PASSAGE

PASSAGGIO

PASILLO



HELPFUL HINTS

■ Use the following sound guide to help you learn the different game sounds. Sounds are especially helpful when Mickey is in the mountains because they let you know what is happening in the cavern.

Bell tone: When you hit or catch a star.

Four rising notes: When you hit a meteor, creating two empty buckets.

Swoosh sound: When a broom is created or stopped.

Musical tune: When the water level changes.

■ Young children should start with Game 4. Practice hitting stars and comets in the mountains. See if you can stop every star from landing between the mountain peaks.

■ In the cavern, try placing Mickey on different parts of the staircase. Find a place where you can stop the most brooms. Also, don't get too close to the sides of the staircase. You could easily fall off and end up back in the mountains.

CONSEILS UTILES

■ Servez-vous de la description ci-dessous pour apprendre à reconnaître les différents sons du jeu. Ces sons s'avèrent particulièrement utiles quand Mickey se trouve dans les montagnes, puisqu'ils indiquent ce qui se passe dans la caverne.

Son de cloche: Etoile touchée ou attrapée.

Quatre notes ascendantes: Météore touché; création de deux seaux vides.

Sifflement: Création ou arrêt d'un balai.

Refrain: Variation du niveau de l'eau.

■ Les petits enfants devraient commencer par le Jeu 4. Entraînez-vous à tirer sur les étoiles et météores dans les montagnes. Essayez d'empêcher que toute étoile ne s'écrase entre les pics montagneux.

■ Dans la caverne, entraînez-vous à placer Mickey sur les diverses parties des escaliers. Trouvez à quel endroit vous pouvez arrêter le plus grand nombre de

NÜTZLICHE TIPS

■ Benützen Sie folgenden akustischen Leitfaden, um die verschiedenen Spiel-töne zu interpretieren. Töne sind besonders nützlich, wenn Mickey sich im Gebirge befindet, da Sie dadurch wissen, was in der Höhle vorgeht.

Klingelton: Wenn Sie einen Stern treffen oder auffangen.

Vier steigende Noten: Wenn Sie einen Meteor treffen und zwei leere Eimer erscheinen.

Schweifton: Wenn ein Besen erscheint oder gestoppt wird.

Melodie: Wenn sich der Wasserstand ändert.

■ Kinder sollten mit Spiel 4 beginnen, und das Treffen von Sternen und Meteoren in der Gebirgskulisse üben. Versuchen Sie, jeden einzelnen Stern zu stoppen, so daß er nicht zwischen den Berggipfeln landet.



SUGGERIMENTI UTILI

■ Usa la seguente guida sonora per imparare a riconoscere i diversi suoni del gioco. I suoni sono particolarmente importanti quando Topolino si trova fra i monti, perché ti fanno sapere quel che sta succedendo nella grotta.

Campana: Quando colpisci o catturi una stella.

Quattro note crescenti: Quando colpisci una cometa, creando così due secchi vuoti.

Fruscio: Quando una scopa si materializza o viene fermata.

Aria musicale: Quando cambia il livello dell'acqua.

■ I bambini piccoli faranno meglio a cominciare con la variante 4. Allenati a colpire stelle e comete nelle montagne. Vedi se sei capace di fermare tutte le stelle prima che cadano fra le vette.

CONSEJOS UTILES

■ Use la siguiente guía de sonidos para ayudarle a aprender la diferencia entre los sonidos del juego. Los sonidos son especialmente útiles cuando Mickey se encuentra en las montañas, debido que informan sobre lo que está sucediendo en la caverna.

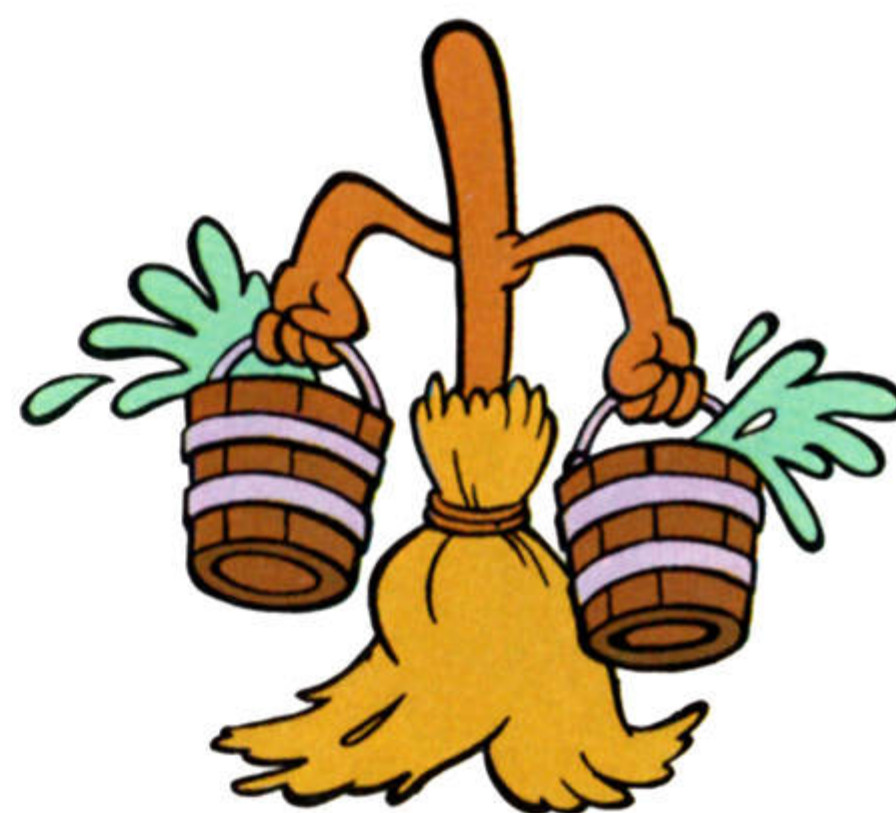
Sonido de campana: Cuando usted agarra o acierta a una estrella.

Cuarto notas agudas: Cuando usted acierta a un meteoro, creando dos cubos de agua vacíos.

Sonido sibilante: Cuando se crea o detiene a una escoba.

Tono musical: Cuando cambia el nivel del agua.

■ Los niños de corta edad deberían comenzar con la variante 4. Practíquese acertando estrellas y cometas en las montañas. Trate de impedir la caída de cada estrella entre los picos de las montañas.



■ Remember: What happens in the mountains affects what happens in the cavern. The key to playing in both scenes is knowing where to be at the right time.

SCORING

You score points for each star you catch, each star or meteor you hit, and each broom you stop in the cavern. Notice that the point value of a star varies with its different stages. A bursting star may be worth 50 to 80 points, depending on exactly when it is hit.



balais. Faites attention de ne pas vous aventurer trop près du bord des escaliers, vous risqueriez de tomber et de vous retrouver dans les montagnes.

■ N'oubliez pas que la situation dans la caverne dépend de vos succès dans les montagnes. Pour réussir à gagner sur les deux fronts, vous devez avant tout savoir où vous trouver au moment opportun.

SCORE

Vous marquez des points chaque fois que vous attrapez une étoile, que vous anéantissez une étoile ou un météore, et que vous arrêtez un balai dans la caverne. Comme vous pouvez le remarquer, le nombre de points gagnés varie selon le stade de développement de l'étoile. La destruction d'une étoile éclatante peut vous rapporter de 50 à 80 points, selon le moment auquel vous l'atteignez.

■ In der Höhle versuchen Sie, Mickey auf verschiedene Teile der Treppe zu bringen. Finden Sie die Stelle, an der Sie die meisten Besen stoppen können. Und nicht zu nah am Treppenrand stehen! Sie könnten leicht hinunterfallen, und zurück ins Gebirge kommen!

■ Nicht vergessen: Die Geschehnisse im Gebirge wirken sich auf die Ereignisse in der Höhle aus. Der Schlüssel zum Erfolg für beide Spiele: Zu wissen, wo zur rechten Zeit zu sein!

PUNKTE-ZÄHLUNG

Für jeden aufgefangenen Stern, für jeden getroffenen Stern oder Meteor, und für jeden Besen, den Sie in der Höhle stoppen erhalten Sie Punkte. Achten Sie darauf, daß der Punktwert eines Sterns sich entsprechend den verschiedenen Phasen ändert. Ein berstender Stern kann 50 bis 80 Punkte wert sein, entsprechend des Zeitpunktes, zu dem er getroffen wird.

■ Nella grotta prova a piazzare Topolino in punti diversi delle scale. Trova il posto dove puoi fermare il maggior numero di scope. Attento a non avvicinarti troppo ai bordi della scala. Potresti facilmente cadere e ritrovarti di nuovo nelle montagne.

■ Ricordati: quello che succede nelle montagne influisce su quello che accade nella grotta. Per giocare in tutte e due le scene la chiave consiste nel sapere dove trovarsi al momento giusto.

PUNTEGGIO

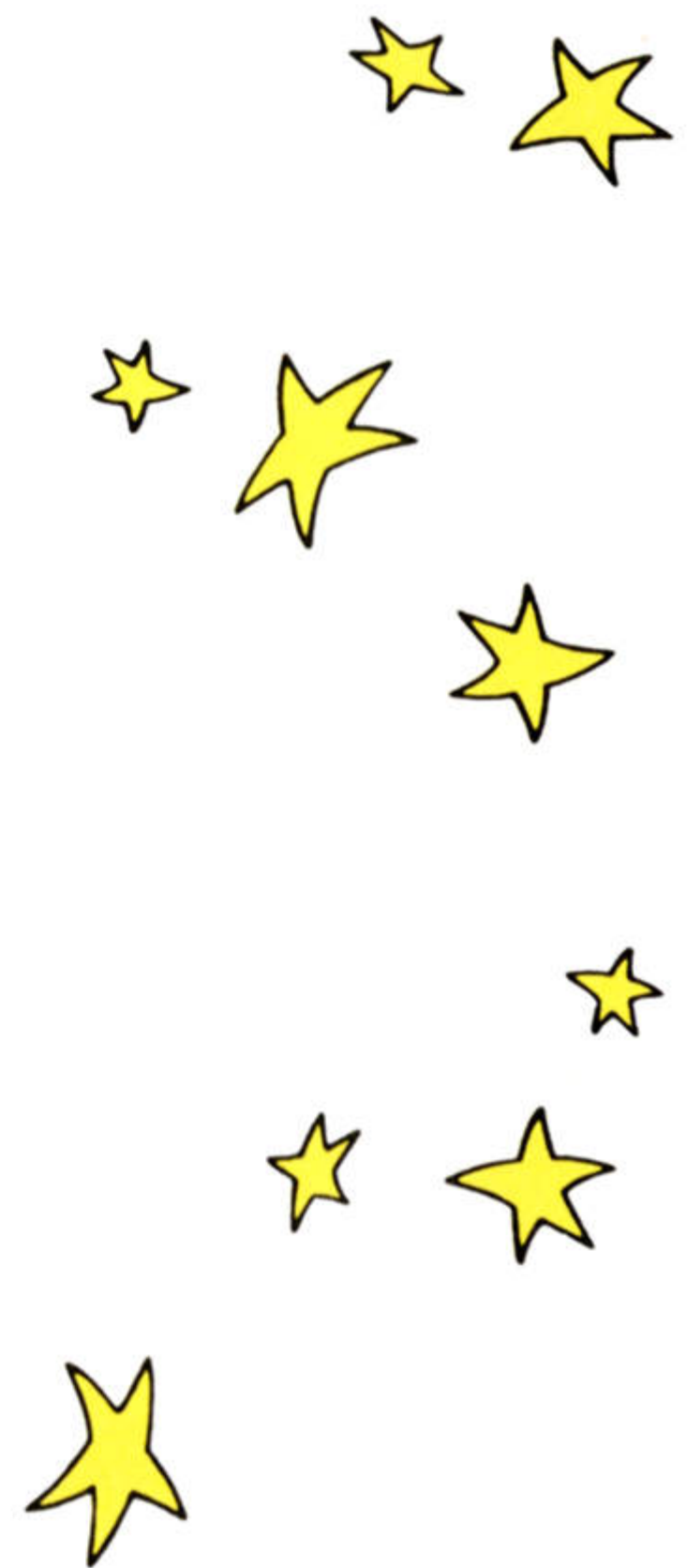
Guadagni punti per ogni stella che catturi, per ogni stella o cometa che colpisci, e per ogni scopa che fermi nella grotta. Nota che il punteggio di una stella varia a seconda della fase in cui si trova. Una stella dirompente vale da 50 a 80 punti, secondo il momento preciso in cui viene colpita.

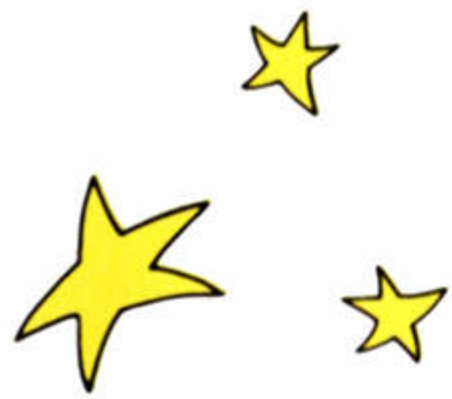
■ En la caverna, trate de colocar a Mickey en diferentes lugares de la escalera. Halle el lugar en que pueda detener el mayor número posible de escobas. Además, no se coloque demasiado cerca de las paredes de la escalera, ya que podría caerse fácilmente de la misma y encontrarse de nuevo en las montañas.

■ Recuerde que lo que sucede en las montañas afecta a lo que sucede en la caverna. La clave para jugar en las dos escenas consiste en saber el lugar correcto en que usted ha de encontrarse en el momento apropiado.

PUNTUACION







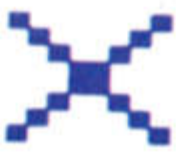

Usted ganará puntos por cada estrella que agarre, por cada estrella o meteoro que acierte, y por cada escoba que detenga en la caverna. Note que el valor en puntos de una estrella varía en las diferentes etapas. Una estrella que explota puede valer de 50 a 80 puntos dependiendo del momento exacto en que usted la haya acertado.





Catching a star	Attrapez une étoile	Einen Stern auffangen
Hitting a long-tailed meteor	Détruisez un météore à longue chevelure	Einen Meteor mit langem Schweif treffen
Hitting a short-tailed meteor	Détruisez un météore à courte chevelure	Einen Meteor mit kurzem Schweif treffen
Stopping a broom	Arrêtez un balai	Einen Besen stoppen
Hitting a big star (first stage)	Détruisez une grosse étoile (stade 1)	Einen Riesenstern treffen (erste Phase)
Hitting a little star (first stage)	Détruisez une petite étoile (stade 1)	Einen kleinen Stern treffen (erste Phase)
Hitting a bursting star (second stage)	Détruisez une étoile éclatante (stade 2)	Einen berstenden Stern treffen (zweite Phase)
Hitting a dropping star (third stage)	Détruisez une étoile en chute (stade 3)	Eine Sternschnuppe treffen (dritte Phase)



Stella afferrata	Agarre de una estrella		POINTS POINTS PUNKTE PUNTI PUNTOS 6
Cometa a coda lunga colpita	Acierto de un meteoro de cola larga		10
Cometa a coda corta colpita	Acierto de un meteoro de cola corta		15
Scopa fermata	Detención de una escoba		20
Stella grande (prima fase) colpita	Acierto de una estrella grande (primera etapa)		20
Stella piccola (prima fase) colpita	Acierto de una estrella pequeña (primera etapa)		25
Stella dirompente (seconda fase) colpita	Acierto de una estrella que explota (segunda etapa)		50-80
Stella cadente (terza fase) colpita	Acierto de una estrella fugaz (tercera etapa)		60

ATARI[®]₂₆₀₀^{OTM}
PROOF OF PURCHASE

SORCERERS APPRENTICE



A Warner Communications Company 

ATARI, INC. International Division
1312 Crossman Ave., P.O. Box 61657
Sunnyvale, CA 94096, U.S.A.