

CAPCOM®

LAGUNA

VIDEO GAMES®

Distributed by:
**LAGUNA Videospiele Vertriebs
und Marketing GmbH**

Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Germany

Distributed in France by:
LUDI MEDIA
28 rue Armand Carrel, 93556
MONTREUIL Cedex

Distributed in the U.K. by
MARUBENI SANKI CORP.
120 Moorgate
London EC2M 6SS

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



INSTRUCTION MANUAL
SPIELANLEITUNG/MODE D'EMPLOI



CAPCOM®

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM™

LICENSED BY

Nintendo



Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tämä tieto

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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.

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.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPIJEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTUUD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGEL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGEL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TAMAN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TAMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

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

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.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPEL CASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.



English

Table of Contents1

Guarantee65

Deutsch

Inhalt22

Garantie66

Français

Table des matières43

Garantie67

Table of Contents

Safety Precautions	2
Getting Started	3
The Great Circus Mystery	4
Controlling Mickey and Minnie	5
Mickey and Minnie Look For Clues	7
Quick Switch	9
Mysterious Blocks and Treasure Boxes	13
Special Items	15
Sleuthing Clues	17
OPTION MODE	18
CONTINUE WITH PASSWORDS	20



Safety Precautions

Follow these suggestions to keep The Great Circus Mystery Starring Mickey and Minnie Game Pak in perfect operating condition.

1. DO NOT subject your Game Pak to extreme temperatures, either hot or cold. Always store it at room temperature.
2. DO NOT touch the terminal connectors on your Game Pak. Keep it clean and dust-free by always storing it in its protective plastic sleeve.
3. DO NOT try to disassemble your Game Pak.
4. DO NOT let your Game Pak come in contact with thinners, solvents, benzene, alcohol or any other strong cleaning agents that can damage it.



Getting Started

1. Insert The Great Circus Mystery Starring Mickey and Minnie Game Pak into your Super Nintendo Entertainment System and turn the power on.
2. When the title screen appears, press the START button.
3. When the next screen appears, you will see the following choices: GAME START, PASSWORD and OPTION MODE. Push the control pad up or down to highlight the option you would like and then press the START button.
(For an explanation of the PASSWORD and OPTION MODE, please see the corresponding sections in this manual.)
4. To begin playing the game, choose GAME START and press the START button. Watch the story screens to find out what has happened at the circus or press the START button to skip the story. Once the story finishes, prepare as Mickey and Minnie set off for a land of fun and mystery!
5. To end the game at any time, simply turn your Super Nintendo Entertainment System off and remove your Game Pak.

The Great Circus Mystery

One day at the edge of town. . .

Mickey Mouse and Minnie Mouse arrive by bus to spend the day at the circus. Even though they were a bit late, the circus tents are still pitched and the fun awaits.

Mickey and Minnie suddenly see Goofy walking toward them looking very sad and not his usual, fun-loving self. "Mickey, Minnie. It's ruined! It's a shambles!" Goofy cried. "Everything in the tents is topsy-turvy."

"Come on, Goofy, we're a bit late but the day is not lost yet," Mickey replied.

"But the circus is," Goofy added. "Everybody's gone."

Mickey and Minnie are dumbfounded at what Goofy said. They both decide to go to the circus anyway and see for themselves. When they get to the circus they search for clues. . . and for Donald and Pluto. Where could they be? Who has turned the world topsy-turvy?

Excitement and intrigue await for Mickey and Minnie in The Great Circus Mystery.

Controlling Mickey and Minnie

To move Mickey or Minnie left/right

Press the control pad left or right.

To make Mickey or Minnie jump

Press the B button.

To make Mickey or Minnie duck

Press down on the control pad.

To grab something or use a special power

Press the Y button.

To throw something

Grab the item and then press the Y button.

To select an outfit box

Press the L or R button.

To change outfits

Press the A button.

To pause the game

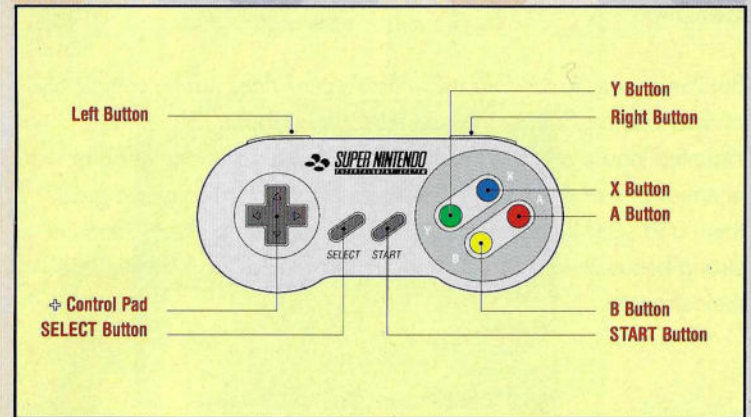
Press the START button.

To join in with Mickey or Minnie during a 1-Player Game

Press the START button on opposite control pad

Controlling Mickey and Minnie cont.

Note: When playing a 2-player game, and one player loses all hearts and lives, the screen will say "Please Wait". Once the player who is still alive reaches the next scene, "Please Wait" will be replaced with "Press Start" and the other player may rejoin the play.



Mickey and Minnie Look For Clues

Mickey and Minnie had wanted to spend a quiet day of fun at the circus but someone has caused the circus performers to turn evil. Inside the circus Mickey and Minnie search for some clues so they can return the circus to normal, and find their friends Donald Duck and Pluto.

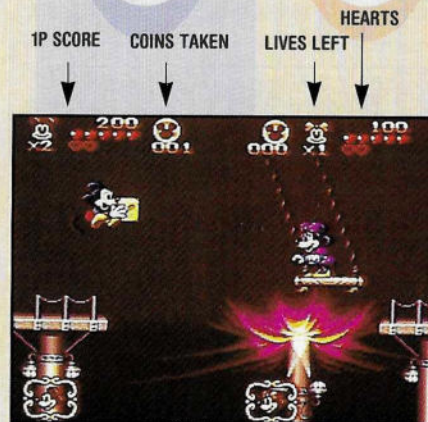
They stumble upon Donald at the circus, but he can't shed much light on what has happened to Pluto. Mickey and Minnie are on their own.

But the answer to the Great Circus Mystery does not lie completely at the Haunted Circus. The trail leads through the jungle, the Haunted House and the Frozen Plains. Hopping on the head of enemies makes them dizzy and then Mickey or Minnie can grab them and send them spinning! Search for hearts to keep them strong because when they run out, poor Mickey and Minnie lose their strength.



Mickey and Minnie Look For Clues

Watch out for the special guardians along the way, and bop them on the head until they disappear. Use whatever Mickey and Minnie have to defeat the guardians and save the circus!



Quick Switch

Mickey and Minnie set out on a great journey, but along the way they will need some help to find clues to the mystery. There are three special outfits which will aid them. When Mickey and Minnie find or are given an outfit, it appears in one of the outfit boxes.

When you want Mickey or Minnie to change outfits, press the L or R button to highlight the outfit you wish them to wear. Press the A button and in just a moment, Mickey or Minnie will reappear and be ready for action.



OUTFIT BOX
THE SWEEPER OUTFIT

THE SWEEPER OUTFIT

Donald Duck does his best to help Mickey and Minnie. While he has little information about what has happened to the circus, Donald offers his Sweeper Outfit to clean up the filth that has taken over the circus.



Quick Switch CONT.



By holding down the Y button, Mickey and Minnie can vacuum up the enemies, but Donald informs you that the sweeper cannot vacuum blocks. The longer you hold down the button, the more powerful it gets. A quick sweep with the outfit will knock the enemy out of the way. If the Sweeper Outfit vacuums the enemy right into the outfit, a coin will pop out for Mickey and Minnie to gather.

Each time Mickey and Minnie use the Sweeper Outfit, the power meter will go down. Collect lightning batteries to help them regain power.



Quick Switch cont.

THE SAFARI OUTFIT

When exploring the jungle and the caves, Mickey and Minnie could really use something to help them brave the steep walls. The Safari Outfit performs nicely. With the outfit on, Mickey and Minnie can reach areas not normally accessible.

The Safari Outfit also allows them to hook onto circle blocks and swing up to a higher level. Jump up to the circle, then press the Y button to catch onto the hook. Mickey or Minnie will swing back and forth while hooked to the circle, then press the B button at the height of their swing to jump off the hook.



Quick Switch cont.

WESTERN WEAR

Some friendly ghosts who resisted the power of the evil Baron come to the aid of Mickey and Minnie. They offer some Western Wear that have some excellent powers. When using the Western Wear, Mickey and Minnie can hop around on a hobby-horse to bop enemies on the head or to jump up to higher levels.

A cork gun also comes as part of the Western Wear, so press the Y button to shoot a cork and hit an enemy. Each time you shoot a cork, the power meter decreases. Collect the cork guns to recharge the power meter. Occasionally some enemy will taunt you by presenting a target. You have been dared to shoot at them. If you hit the target, a special item may appear for you to gather.



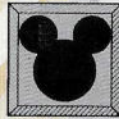
If you hold down the Y button until Mickey or Minnie begin to flash quickly, the Western Wear will perform the Desperado Dash. Mickey or Minnie will fly through the air across danger. Don't fly through enemies, though. The Desperado Dash is not invincible and it takes up quite a bit more of the power meter. Once again, collect the guns to recharge the power meter.

Mysterious Blocks and Treasure Boxes cont.

When Donald searched his circus chest for the Sweeper Outfit, he made a mess of the mysterious blocks. They ended up scattered along with treasure boxes. If Mickey and Minnie are brave and smart, they can use these blocks to solve The Great Circus Mystery!

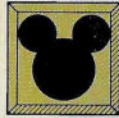
GREY BLOCKS

These blocks can only be climbed on.



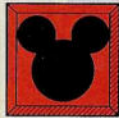
GOLD BLOCKS

These blocks can be climbed on or grabbed and spun.



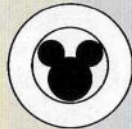
RED BLOCKS

These blocks can be climbed on or grabbed and spun. They will reappear after they have been grabbed.



SWING BLOCKS

Mickey and Minnie can grab hold of these and swing up to higher levels.



Mysterious Blocks and Treasure Boxes cont.

TIME BLOCKS

Grab these blocks and spin them. Time will freeze for a moment and allow Mickey and Minnie to escape from enemy.



STAR BLOCKS

These blocks can be grabbed and thrown. When thrown, they will bounce around and take out enemies.



ARROW BLOCKS

Stand on these blocks and they will move in the direction of the arrow.



TREASURE BOXES

These boxes contain all types of treasures!



Special Items

LIGHTNING BATTERIES

Partially refills the Sweeper power meter.



CORK GUNS

Partially recharges the Western Wear power meter.



COINS

Coins can be used to buy items at General Stores that are hidden throughout the game.



APPLE

Adds 200 points to Mickey or Minnie's score.



GRAPES

Adds 500 points to Mickey or Minnie's score.



Special Items

SMALL HEART

Refills one heart on Mickey or Minnie's Health Meter.



BIG HEART

Adds an extra heart on their Health Meter.



MICKY OR MINNIE DOLL

Gives Mickey or Minnie an extra chance to solve the mystery.



SWEEPER OUTFIT

Uses half the energy of the regular Sweeper.

WESTERN WEAR

Uses half the energy of the regular Western Wear.

Sleuthing Clues

1. Bounce off the yellow balloons in the circus to earn extra points.
2. Use the Safari Outfit to climb walls to find secret areas or items. When hanging on a Swing Block, jump off higher and further by pressing the control pad diagonally forward in the direction of the jump.
3. General Stores are hidden throughout the game. Find them and use your coins to buy special items.
4. Use the Safari Outfit to slide down the jungle vines. Mickey or Minnie will pick up speed, so try jumping in the middle of the slide to reach some elusive areas.
5. Use your special outfits to defeat the evil guardians. Keep on hitting them in the head until they are defeated.
6. Some treasure boxes don't have chain handles. Use the powers of your outfits to open these treasure boxes.

Option Mode

When the title screen appears, push the control pad up or down to move the marker next to OPTION MODE and press the START button. When the next screen appears, push the control pad up or down to highlight the option you wish to change.



DIFFICULTY

This option changes the difficulty of the computer enemies. Push the control pad left or right to change the option. In the EASY game, Mickey and Minnie start out with five hearts, while in the NORMAL mode there are 3 and HARD mode has 2. Also, there are more enemies that are tougher.

1 PLAYER/2 PLAYER

This option allows you to change the buttons used for the HOLD/SHOT, JUMP or CHANGE moves. Highlight the move you wish to change and then press the button you now wish to use.

Option Mode cont.

THROW

This option allows you to choose between two types of throw abilities. Push the control pad left or right to choose which type you prefer. When Mickey or Minnie bop the heads of enemies, the enemy will sit still in a daze. TYPE A allows you to grab and hold the enemy while in a daze. You may move and then throw the enemy using the Y button. If you are holding the enemy when it becomes undazed, Mickey or Minnie will lose a heart from their Health Meter. TYPE B will throw the enemy immediately after you grab it.

SOUND

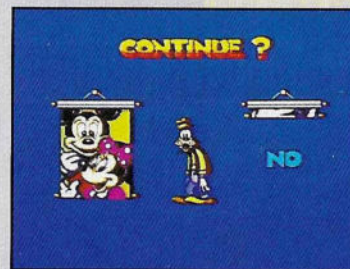
This option allows you to select either STEREO or MONAURAL (MONO) sound. Push the control pad left or right to highlight the sound mode you wish to use.

EXIT

Highlight this option and press the START button to exit the OPTION MODE with your changes intact.

CONTINUE WITH PASSWORDS

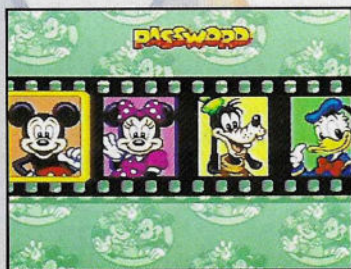
During The Great Circus Mystery, should Mickey or Minnie lose all their lives due to damage inflicted by enemy, the game will end. Goofy will appear and ask if you would like to continue the game. Push the control pad left or right to choose YES or NO. Then press the START button. If you select YES, you will continue the game at the beginning of the last marked point in the level. The marked points occur when you make it to the end of a scene and the screen fades out and fades back in with the new scene.



If you select NO, a password will appear. Once the film stops moving, four pictures of Disney characters will appear. Write down the characters in order from left to right and this is your password.

CONTINUE WITH PASSWORDS cont.

When you want to continue your game, select PASSWORD from the title screen. The password for Level 1 will automatically appear on the PASSWORD screen, or the current password will appear if you just RESET your game. Highlight the picture you want to change by pressing left or right on the control pad.



Then press up or down on the control pad to change the pictures. When you have finished entering your password, press the START button and your game will begin. If you have entered an incorrect password, the message YOU HAVE FAILED will appear and you will be returned to the title screen.

Inhalt

Vorsichtsmaßnahmen	.23
Es geht los	.24
Das große Geheimnis des Zirkus	.25
Mickey und Minnie kontrollieren	.26
Mickey und Minnie suchen nach Hinweisen	.28
Schnell schalten	.30
Geheimnisvolle Blöcke und Schatzkisten	.34
Spezielle Gegenstände	.36
Hinweise finden	.38
Optionsmodus	.39
Mit Paßwort weiterspielen	.41

Vorsichtsmaßnahmen

Folge diesen Anweisungen, um The Great Circus Mystery Starring Mickey and Minnie nicht zu beschädigen.

1. Setze das Spiel keinen extremen Temperaturen aus. Lagere es bei Raumtemperatur.
2. Berühre die Kontakte nicht. Halte das Spiel sauber und staubfrei, gib es nach dem Spielen am besten wieder in die Schachtel.
3. Bringe Dein Spiel nicht in Berührung mit Verdünnern, Lösungsmitteln, Benzin, Alkohol oder anderen scharfen Putzmitteln, damit kannst Du es beschädigen.

Es geht los

1. Lege die Spielkassette in Dein Super NES ein und schalte das Gerät ein.
2. Wenn der Titelschirm erscheint, drücke den START Knopf
3. Wenn der nächste Bildschirm erscheint, hast Du die folgenden Möglichkeiten: GAME START (Spiel starten), PASSWORD und OPTION MODES (Optionsmodus). Drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten, um die gewünschte Option zu erhellen, dann drücke den START Knopf. (Erklärungen zu Paßwort und Optionsmodus gibt es weiter hinten in der Anleitung.)
4. Um gleich loszulegen, wähle GAME START und drücke den START Knopf. Sieh Dir die Geschichten-Bildschirme an, um zu sehen, was im Zirkus passiert ist, oder drücke den START Knopf, um die Geschichte auszulassen. Sobald die Geschichte zu Ende ist mußt Du Dich als Mickey oder Minnie darauf vorbereiten in ein lustiges Land voller Geheimnisse einzutauchen!
5. Um das Spiel jederzeit zu beenden, schalte Dein Super NES einfach aus und nimm die Kassette heraus.

Das große Geheimnis des Zirkus

Eines Tages, am Stadtrand...

Mickey Maus und Minnie Maus fahren mit dem Bus zum Zirkus, um dort den Tag zu verbringen. Sie kommen zwar etwas zu spät, aber die Zelte stehen noch und jede Menge Spaß wartet auf sie.

Mickey und Minnie sehen plötzlich Goofy auf sich zukommen. Er ist sehr traurig und gar nicht so lustig wie sonst immer. "Mickey, Minnie, alles ist ruiniert. Es ist schrecklich!" ruft Goofy. "In den Zelten geht alles drunter und drüber."

"Na komm, Goofy, wir kommen nur etwas zu spät, der Tag ist noch nicht zu Ende", antwortet Mickey.

"Aber der Zirkus ist am Ende, alle sind weg", klagt Goofy.

Mickey und Minnie können es gar nicht glauben. Sie wollen sich die ganze Sache einmal ansehen. Sie suchen überall nach Hinweisen und auch nach Donald und Pluto. Wo könnten sie sein? Wer hat hier so ein Chaos angerichtet?

Spannung und Abenteuer warten auf Mickey und Minnie im Great Circus Myster.

Mickey und Minnie kontrollieren

Um Mickey oder Minnie nach rechts/links zu bewegen

drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts.

Um Mickey oder Minnie springen zu lassen

drücke Knopf B.

Um Mickey oder Minnie sich ducken zu lassen

drücke nach unten auf dem Steuerkreuz.

Um etwas zu schnappen oder eine spezielle Kraft anzuwenden

drücke Knopf Y.

Um etwas zu werfen

nimm den Gegenstand und drücke dann Knopf Y.

Um ein Kostüm auszuwählen

drücke Knopf L oder R.

Um die Kostüme zu wechseln

drücke Knopf A.

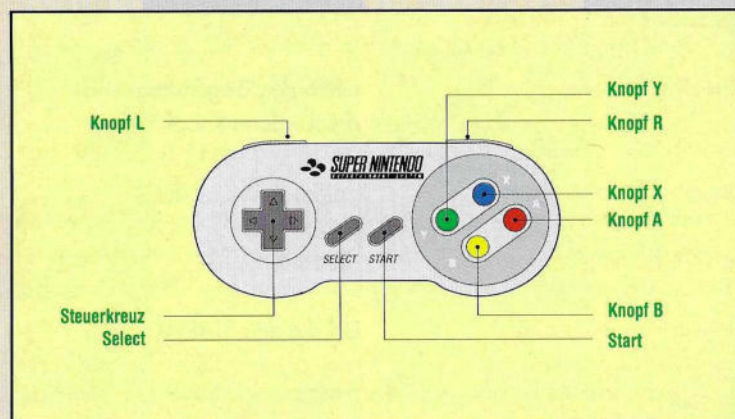
Um eine Pause einzulegen

Drücke den START Knopf.

Mickey und Minie kontrollieren (Forts.)

Um mit Mickey oder Minnie in den 1-Spieler Modus einzusteigen drücke den START Knopf auf dem zweiten Controller

Beachte: Wenn Du im 2-Spieler Modus bist und ein Spieler verliert alle seine Herzen und Leben, siehst Du am Bildschirm "Please wait" (Bitte warten). Sobald der Spieler, der noch am Leben ist, die nächste Szene erreicht, wird "Please wait" mit "Press Start" (Drücke Start) ersetzt. Drücke Start und der zweite Spieler kann wieder mitmachen.



Mickey und Minnie suchen nach Hinweisen

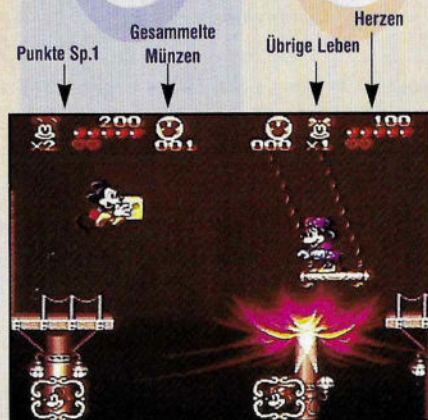
Mickey und Minnie wollten einen ruhigen Tag voller Spaß im Zirkus verbringen, aber jemand hat die Artisten in Böswichte verwandelt. Im Zirkus suchen Mickey und Minnie nach Hinweisen, damit sie den Zirkus wieder zurückverwandeln und ihre Freunde Donald und Pluto finden können.

Sie stolpern im Zirkus über Donald, der aber auch nicht viel Licht in die Sache bringen kann. Was mit Pluto passiert ist, weiß er auch nicht. Mickey und Minnie müssen alleine weitermachen.

Die Antwort zum großen Geheimnis der Zirkus liegt aber nicht allein im verzauberten Zirkus. Der Weg führt auch durch den Dschungel, das Geisterhaus und die Eiswüste. Wenn Du den Feinden auf den Kopf springst, werden sie betäubt, dann können Mickey und Minnie sie schnappen und davonwirbeln! Suche nach Herzen, um die beiden bei Kräften zu halten, denn wenn alle Energie verloren ist, wird aus dem Abenteuer Essig!

Mickey und Minnie suchen nach Hinweisen (forts.)

Achte auf die speziellen Wächter, die überall auftauchen können. Springe ihnen auf den Kopf, bis sie verschwinden. Verwende, was immer Mickey und Minnie in ihrem Besitz haben, um sie zu besiegen und versuche den Zirkus zu retten!



Schnell schalten

Mickey und Minnie machen sich auf eine große Reise, aber auf dem Weg werden sie ein bißchen Hilfe brauchen, um alle Hinweise zur Lösung des Rätsels zu finden. Es gibt drei spezielle Kostüme, die ihnen weiterhelfen. Wenn Mickey und Minnie ein Kostüm finden oder geschenkt bekommen, erscheint ein der Kostümbboxen.

Wenn Du willst, daß Mickey und Minnie sich umziehen, drücke Knopf L oder R, um das gewünschte Kostüm zu erhalten. Drücke Knopf A und nach kurzer Zeit erscheint Mickey oder Minnie neu ausgestattet.



Kostümbbox
Putzteufel-Kostüm

DAS PUTZTEUFEL KOSTÜM

Donald Duck tut sein bestes, um Mickey und Minnie zu helfen. Er hat zwar nur wenig Informationen über die Geschehnisse im Zirkus, aber er gibt den beiden sein Putzteufel Kostüm, das ihnen helfen wird, den Abschaum wegzuputzen, der sich im Zirkus breitgemacht hat.

Schnell schalten (Forts.)



Halte den Y Knopf gedrückt, damit Mickey und Minnie die Feinde mit dem Staubsauger einsaugen können. Doch Donald warnt Dich auch, daß man keine Blöcke einsaugen kann, die verstopfen den Staubsauger. Je länger Du den Knopf gedrückt hältst, desto stärker wird gesaugt. Ein schneller Wechsel in dieses Kostüm wird die Feinde das Fürchten lehren. Sollte man einen Feinde direkt einsaugen, hinterläßt er eine Münze, die Mickey und Minnie einsammeln können.

Jedes Mal, wenn Mickey und Minnie das Putzteufel Kostüm benützen, geht ihre Energieanzeige runter. Sammle die blitzenden Batterien ein, damit die Energie wieder aufgeladen wird.

Schnell schalten (Forts.)

Das Safari Kostüm

Wenn sei den Dschungel und die Höhlen inspizieren, können Mickey und Minnie wirklich Unterstützung brauchen, um die steilen Wände hinaufzukommen. Das Safari Kostüm kann ihnen da einen guten Dienst erweisen. Mit diesem Kostüm können Mickey und Minnie Gebiete erreichen, die sonst außer Reichweite liegen.

Das Safari Kostüm ermöglicht es ihnen auch, sich an runden Blöcken festzuhaken und dadurch weiter nach oben zu schwingen. Springe nach oben und drücke Knopf Y, um Dich festzuhaken. Mickey oder Minnie schwingen dann so lange hin und her, bis Du auf dem höchsten Punkt der Flugbahn Knopf B drückst und sie wegspringen.



Schnell schalten (Forts.)

Das Western Kostüm

Einige freundliche Geister, die den Kräften des bösen Baron widerstehen konnten, kommen Mickey und Minnie zur Hilfe. Sie schenken ihnen einen tollen Westernanzug mit wirkungsvollen Kräften. Wenn Mickey und Minnie das Western Kostüm tragen, können sie auf einem Steckenpferd herumhopsen und damit den Feinden auf den Kopf springen, oder in höhere Levels vordringen.

Eine Korkenwaffe ist auch Teil des Western Kostüms, also drücke Knopf Y, um einen Korken abzufeuern und einen Feind damit zu treffen. Jedes Mal, wenn Du einen Korken abfeuerst verringert sich Deine Energie. Manchmal zeigt Dir ein Feind auch eine Zielscheibe, auf die Du schießen solltest. Wenn Du gut triffst, könnte ein spezieller Gegenstand für Dich erscheinen, den Du schnellstens aufsammeln solltest.



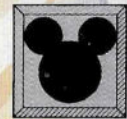
Wenn Du Knopf Y gedrückt hältst, bis Mickey oder Minnie schnell zu blinken, kannst Du im Western Kostüm einen Desperado Lauf machen. Mickey oder Minnie fliegen dann durch die Luft und können so Gefahren überwinden. Fliege aber nicht in einen Feind hinein. Im Desperado Lauf bist Du nicht unverletzbar und man verbraucht einige Energie dabei. Sammle so viele Waffen ein, wie möglich, um die Energie wieder aufzuladen.

Geheimnisvolle Blöcke und Schatzkisten

Als Donald in seiner Zirkustruhe nach dem Putzteufel Kostüm suchte, machte er ziemliche Unordnung bei den geheimnisvollen Blöcken. Sie sind nun in Schatzkisten im gesamten Spiel verstreut. Wenn Mickey und Minnie tapfer und klug sind, können sie diese Blöcke verwenden, um das große Geheimnis des Zirkus zu lüften!

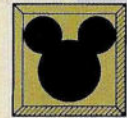
Grau Blöcke

Auf diese Blöcke kann man nur klettern.



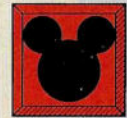
Goldene Blöcke

Auf diese Blöcke kann man klettern, sie schnappen oder auch schleudern.



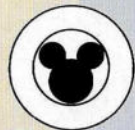
Rote Blöcke

Auf diese Blöcke kann man klettern, sie schnappen oder auch schleudern. Sie erscheinen aber wieder, sobald man sie weggenommen hat.



Schwing-Blöcke

Mickey und Minnie können sich an diesen festhaken und sich in höhere Gefilde hinaufschwingen.



Geheimnisvolle Blöcke und Schatzkisten (Forts.)

Zeitblöcke

Schnappe diese Blöcke und schleudere sie. Die Zeit stoppt für einen Augenblick und dadurch können Mickey und Minnie ihren Feinden entkommen.



Sternblöcke

Diese Blöcke kann man schnappen und werfen. Wenn man sie wirft, springen sie herum und beseitigen Feinde.



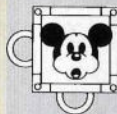
Pfeilblöcke

Stelle Dich auf diese Blöcke und sie bewegen sich in die Richtung des Pfeils.



Schatzkisten

In diesen Kisten findest Du alle Arten von Schätzen!



Spezielle Gegenstände

Blitzbatterien

Füllen die Energieanzeige des Putzteufels ein wenig auf.



Korkenwaffe

Füllen einen Teil der Energieanzeige beim Western Kostüm wieder auf.



Münzen

Münzen kann man dazu verwenden, in den Läden, die sich überall im Spiel verstecken, Gegenstände einzukaufen.



Apfel

Damit bekommst Du zusätzlich 200 Punkte dazu.



Trauben

Damit bekommst Du zusätzlich 500 Punkte dazu.



Spezielle Gegenstände (forts.)

Kleines Herz

Füllt ein Herz auf Mickey's oder Minnie's Lebensanzeige auf.



Großes Herz

Fügt ein zusätzliches Herz auf der Lebensanzeige an.



Mickey oder Minnie Puppe

Eine weitere Chance das Geheimnis zu lüften.



Putzteufel Kostüm

Verbraucht nur die halbe Energie des normalen Putzteufels.

Western Kostüm

Verbraucht nur die halbe Energie des normalen Western Anzuges.

Hinweise finden

1. Springe auf die gelben Ballons in Zirkus, um zusätzliche Punkte zu verdienen.
2. Verwende das Safari Kostüm, um auf Wände zu klettern und dort geheime Gebiete oder Gegenstände zu finden. Wenn Du an einem Schwing-Block hängst, springst Du höher und weiter, wenn Du das Steuerkreuz diagonal in die Richtung des Sprungs und nach oben drückst.
3. Läden sind im gesamten Spiel versteckt. Finde sie und verwende Dein Geld, um dort spezielle Gegenstände zu finden.
4. Verwende das Safari Kostüm, um die Dschungel Lianen hinunterzurutschen. Mickey oder Minnie werden dann schneller, springe dann mitten auf der Liane zur Seite, um entlegene Zonen zu erreichen.
5. Verwende Deine speziellen Kostüme, um die bösen Wächter zu besiegen. Springe ihnen auf den Kopf, bis sie verschwinden.
6. Einige Schatzkisten haben keine Griffe. Verwende die Kräfte Deiner Kostüme, um diese Truhen zu öffnen.

Optionsmodus

Drücke auf dem Titelschirm das Steuerkreuz nach oben und unten und wähle damit Option Mode aus, dann drücke START. Wenn der nächste Bildschirm erscheint, kannst Du die gewünschte Option wieder mit Hilfe des Steuerkreuzes auswählen.



Difficulty (Schwierigkeitsgrad)

Diese Option ändert den Schwierigkeitsgrad der Computergegner. Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, um die Option zu verändern. Im EASY (leicht) Modus, beginnen Mickey und Minnie mit 5 Leben, in NORMAL mit 3 und in HARD(schwer) mit 2 Leben. Es gibt dort auch mehr Feinde, die schwerer zu besiegen sind.

1 Player/2 Player (1 Spieler/2 Spieler)

In dieser Option kannst die Knopfbelegung verändern. Erhelle die Bewegung, die Du ändern willst und drücke dann den Knopf, den Du damit belegen willst.

Optionsmodus (Forts.)

Throw (Werfen)

Hier kannst Du zwischen zwei verschiedenen Arten von Wurf wählen. Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, um den bevorzugten Typ zu bestimmen. Wenn Mickey und Minnie auf die Köpfe ihrer Feinde springen, sind diese betäubt. Mit Typ A kannst Du Feinde schnappen und halten, während sie betäubt sind. Du kannst Dich bewegen und den Feind dann mit Knopf Y wegschleudern. Wenn Du den Feind so lange hältst, bis er wieder aufwacht, verlieren Mickey oder Minnie ein Herz auf der Lebensanzeige. Mit Typ B wirfst Du den Feind automatisch weg, sobald Du ihn geschnappt hast.

Sound

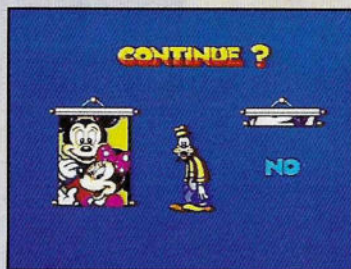
Hier kannst Du zwischen Stereo und Mono wählen. Benutze wieder das Steuerkreuz zur Auswahl.

Exit

Erhelle diese Option und drücke START, um das Optionsmenü zu verlassen.

Weiterspielen mit Paßwort

Sollten Mickey oder Minnie während des Spiels alle ihre Leben verlieren, ist das Spiel zu Ende. Goofy erscheint und fragt, ob Du weiterspielen willst. Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, um YES oder NO auszuwählen. Drücke dann den START Knopf, Wenn du YES ausgewählt hast, spielst Du dort weiter, wo Du im vorhergehenden Spiel aufgehört hast. Die Speicherpunkte erscheinen, wenn Du ans Ende einer Szene kommst und der Bildschirm langsam verblaßt und eine neue Szene wieder auftaucht.



Wenn Du NO ausgewählt hast, erscheint ein Paßwort. Sobald der Film stehen bleibt, erscheinen vier Bilder von Disney Figuren. Schreibe Dir diese Namen auf und Du hast Dein Paßwort.

Weiterspielen mit Paßwort (Forts.)

Wenn Du weiterspielen willst, wähle auf dem Titelschirm PASSWORD aus. Das Paßwort für Level 1 erscheint automatisch, wenn Du nur auf Reset gedrückt hast erscheint das momentan gültige Paßwort. Erhelle das Bild, das Du verändern willst, indem Du nach rechts oder links auf dem Steuerkreuz drückst.



Dann drücke nach oben oder unten auf dem Steuerkreuz, um das Bild zu verändern. Sobald Du das Paßwort eingegeben hast, drücke START und das Spiel beginnt. Wenn Du ein falsches Paßwort eingegeben hast, erscheint die Nachricht YOU HAVE FAILED (Du hast einen Fehler gemacht) und Du kommst zurück zum Titelschirm.

Table des matières

Conseils de sécurité	44
Mise en service	45
Le mystère du cirque	46
La commande de Mickey et Minnie	47
Mickey et Minnie cherchent des indices	49
Changements de panoplies	51
Blocs mystérieux et coffres aux trésors	55
Objets spéciaux	57
Conseils de jeu	59
L'écran de sélection	60
Continuer à jouer avec un mot de passe	62
Avertissement sur l'épilepsie	64

Conseils de sécurité

Nous vous prions de prendre à cœur ces conseils afin de conserver "The Great Circus Mystery" avec Mickey et Minnie en parfait état:

1. N'exposez JAMAIS vos cartouches de jeu à des températures extrêmes, ni trop chaudes ni trop froides. Conservez toujours cette votre cartouche toujours à une température ambiante normale.
2. Ne touchez JAMAIS les prises de contact de votre cartouche. Veillez à ce que la cartouche reste toujours propre et à l'abri de la poussière dans l'emballage de protection original.
3. N'essayez JAMAIS de démonter votre cartouche.
4. Votre cartouche ne doit JAMAIS entrer en contact avec des diluants, des solvants, du benzène, de l'alcool ou autres agents puissants de nettoyage qui pourraient l'endommager.

Mise en service

1. Introduisez la cartouche "The Great Circus Mystery" avec Mickey et Minnie dans votre appareil Super Nintendo et mettez-le en marche.
2. Dès que l'image de titre apparaît, appuyez sur la touche START.
3. Dès que l'écran suivant apparaît, un menu vous propose les possibilités de sélection suivantes: DEPART JEU (Game start), MOT DE PASSE (Password) et ECRAN DE SELECTION (Option Mode). Poussez la croix de commande vers le haut ou vers le bas pour placer sur fond clair le point de menu que vous désirez sélectionner et appuyez sur le bouton START.

(Le mot de passe et l'écran de sélection seront expliqués aux chapitres correspondants de ce manuel.)

4. Pour commencer le jeu, sélectionnez DEPART JEU et appuyez sur la touche START. Regardez le récit d'introduction pour savoir ce qui s'est passé dans le cirque, ou appuyez sur la touche START pour sauter cette introduction. Dès que l'introduction est terminée, tenez-vous prêts car Mickey et Minnie se rendent dans un lieu comportant beaucoup d'amusements et de secrets!
5. Pour terminer le jeu à n'importe quel moment, éteignez tout simplement votre appareil Super Nintendo et retirez la cartouche.

Le secret du cirque

Un jour, à la périphérie de la ville...

Mickey et Minnie viennent d'arriver en bus au cirque pour assister à la représentation. Bien qu'ils soient un peu en retard, le chapiteau n'offre pas l'ambiance et l'excitation d'un grand spectacle en cours.

Soudain, ils voient Goofy venir à leur rencontre avec une triste mine, une mine qui ne ressemble pas du tout à son humeur gaie habituelle. "Mickey, Minnie, tout est fichu! tout est fini!!!! lance Goofy. "Sous le chapiteau du cirque, tout est sens dessus dessous!"

"Mon Dieu, Goofy, je sais que nous sommes en retard, mais on ne va pas se gâcher la vie pour si peu", lui répond Mickey.

"Mais le cirque est perdu", réplique Goofy. "Ils sont tous partis."

Mickey et Minnie sont bouleversés par l'histoire que Goofy vient de leur raconter. Mais ils décident d'aller quand même au cirque pour juger la situation par eux-mêmes. Lorsqu'ils entrent sous le chapiteau, ils se mettent immédiatement à la recherche d'indices ... Et Donald? Et Pluto? Où ont bien pu passer ces deux-là? Qui a tout chamboulé ici?

Du suspense et de fortes émotions, c'est ce qui attend Mickey et Minnie dans "The Great Circus Mystery".

La commande de Mickey et Minnie

Pour déplacer Mickey ou Minnie vers la gauche ou vers la droite

Appuyez sur la gauche ou la droite de la croix de commande

Pour faire sauter Mickey ou Minnie

Appuyez sur la touche B

Pour faire accroupir Mickey ou Minnie

Appuyez sur le bas de la croix de commande

Pour saisir un objet ou utiliser un pouvoir magique

Appuyez sur la touche Y

Pour lancer un objet

Saisissez l'objet, puis appuyez sur la touche X

Pour choisir une autre panoplie

Appuyez sur la touche L ou R

Pour revêtir la panoplie

Appuyez sur la touche A

Pour interrompre momentanément le jeu

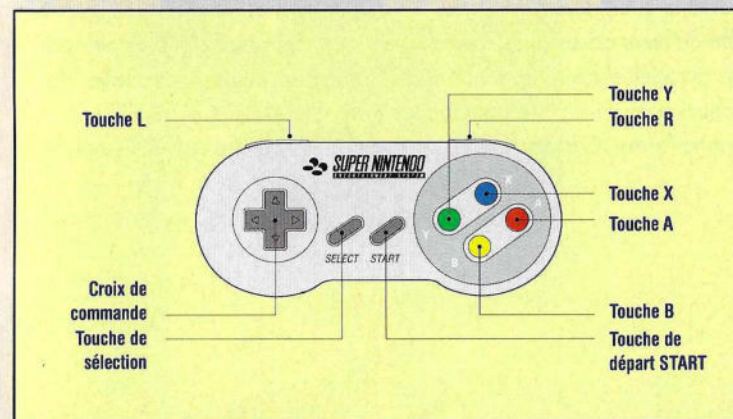
Appuyez sur la touche START.

La commande de Mickey et Minnie (suite)

Pour faire entrer en jeu un deuxième joueur au cours d'une partie à un joueur

Appuyez sur la touche START du deuxième boîtier de commande

Note: Lorsque, pendant une partie à deux joueurs, l'un des joueurs a perdu tous ses coeurs et toutes ses vies, le message "Attendre svp" (please wait) apparaît sur l'écran. Si le joueur survivant franchit l'étape, le message "Appuyer sur Start" (Press Start) apparaît et le premier joueur est autorisé à rentrer en jeu pour la scène suivante



Mickey et Minnie cherchent des indices

A vrai dire, Mickey et Minnie se proposaient de passer une journée bien tranquille au cirque. Mais quelqu'un ou une force du mal a changé les artistes en méchantes créatures. Mickey et Minnie doivent chercher la clé de l'énigme et le truc qui va leur permettre de remettre tout en ordre et de retrouver leurs amis Donald Duck et Pluto.

Lors de leurs recherches dans le cirque, ils tombent bientôt sur Donald. Celui-ci ne peut toutefois rien leur en dire de plus sur la mésaventure de Pluto. Mickey et Minnie doivent se débrouiller seuls.

Mais l'élucidation du mystère du cirque n'est pas seulement dans le cirque ensorcelé. La piste traverse la jungle et conduits à une maison maudite et un désert de glace. Lorsque Mickey et Minnie sautent sur la tête de leurs adversaires, ceux-ci sont alors tout étourdis et ils peuvent les attraper et les rendre inoffensifs. Cherchez toujours vous saisir des coeurs passant à votre portée pour maintenir Mickey et Minnie en bonne forme. Car quand ils n'ont plus de coeurs, ils s'affaiblissent.

Mickey et Minnie cherchent des indices (suite)

Méfiez-vous des gardiens que vous rencontrez sur votre chemin et sautez-leur sur leur tête. Utilisez tout ce dont Mickey et Minnie disposent pour vaincre les gardiens et sauver le cirque.



Changements de panoplie

Mickey et Minnie font un voyage passionnant mais, en cours de route, ils auront besoin d'un peu d'aide pour trouver la solution au problème. Il existe trois panoplies différentes qui pourront vous y aider. Dès que Mickey et Minnie trouvent ou reçoivent une panoplie, celle-ci apparaît dans l'un des coffres à panoplie.

Si vous désirez que Mickey et Minnie changent de panoplie, appuyer sur la touche L ou R pour placer sur fond clair la panoplie que voulez utiliser. Appuyez alors sur la touche A et, quelques instants plus tard, Mickey et Minnie réapparaissent, prêts à continuer.



↑
Coffre à panoplie
Panoplie du balayeur

La panoplie du balayeur

Donald Duck fait de son mieux pour aider Mickey et Minnie. S'il ne sait que peu de choses sur ce qui s'est passé dans le cirque, il est disposé à aider ses amis et leur prête sa panoplie de balayeur.

Changements de panoplie (suite)



Si vous maintenez la touche Y appuyée, Mickey et Minnie se débarrassent de leur adversaire d'un coup d'aspirateur. Donald vous prévient toutefois que l'aspirateur ne peut pas aspirer de blocs. Plus longtemps vous appuyez sur la touche, plus l'aspirateur devient puissant. Quand vous avez ainsi aspiré un adversaire, vous gagnez une pièce de monnaie qui va dans la cagnotte de Mickey et Minnie.

A chaque fois que Mickey et Minnie utilisent l'aspirateur, l'affichage de puissance se déplace un peu vers le bas. Collectionnez les piles afin de pouvoir recharger vos accus en énergie nouvelle.

La panoplie de safari

Lors de leurs recherches dans la jungle et dans les grottes, Mickey et Minnie pourraient avoir besoin d'un peu d'aide pour pouvoir grimper les murs à pic. C'est justement ce que permet cette panoplie de safari avec laquelle Mickey et Minnie atteindront des objets qui resteraient autrement hors de portée.

La panoplie de safari leur donne aussi la possibilité de s'accrocher aux blocs et de se balancer ainsi jusqu'à des niveaux plus élevés. Sautez tout simplement sur le bloc et appuyez sur la touche Y pour saisir le crochet. Mickey et Minnie se balancent vers l'avant et l'arrière tant qu'ils tiennent le crochet. Lorsque l'élan est suffisant, appuyez sur la touche B pour lâcher le crochet.



Changements de panoplie (suite)

La tenue de cow-boy

Des fantômes sympathiques qui ont résisté au pouvoir du méchant baron, apportent leur aide à Mickey et Minnie. Ils leur proposent une tenue de cow-boy qui recèle quelques facultés exceptionnelles. Cette tenue de cow-boy permet à Mickey et Minnie de sautiller sur se jucher sur un cheval pour pouvoir mieux sauter sur la tête de leurs adversaires ou pour parvenir atteindre des niveaux plus élevés.

Un pistolet à bouchons fait aussi partie de la tenue de cow-boy. Vous appuyez sur la touche Y pour tirer un bouchon sur l'adversaire. A chaque fois que vous tirez un bouchon, l'affichage de puissance baisse un petit peu. Continuez à collectionner les bouchons de pistolet pour pouvoir recharger votre arme. Il arrive que certains adversaires vous défient en tenant une cible à bout de bras et en vous demandant de tirer dessus. Si vous touchez la cible, il en sortira peut-être un objet particulier que vous pourrez joindre à votre butin.



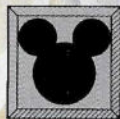
Si vous maintenez la touche Y appuyée jusqu'à ce que Mickey et Minnie se mettent à clignoter rapidement, le cow-boy en tenue présente un numéro artistique nommé "Desperado Dash": Mickey et Minnie volent dans l'air au dessus de tous les dangers. Mais n'essayez pas de fondre sur vos adversaires en vol. Le "Desperado Dash" ne vous rend pas invincibles et consomme une grande quantité d'énergie. Collectionnez assidûment les pistolets pour ne pas manquer de puissance.

Blocs mystérieux et coffres au trésor

En cherchant sa panoplie de balayeur dans sa malle de cirque, Donald a mélangé tous ces blocs mystérieux. Ils sont maintenant dispersé par-ci par-là ainsi que les coffres au trésor. Si Mickey et Minnie sont courageux et futés, ils pourront utiliser ces blocs pour élucider le mystère du cirque!

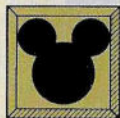
Blocs gris

On ne peut que grimper sur ces blocs.



Blocs dorés

On peut grimper sur ces blocs, les attraper et les faire tourner.



Blocs rouges

On peut grimper sur ces blocs, les attraper et les faire tourner. Mais ils apparaissent toujours de nouveau lorsqu'on les a utilisés une fois.



Blocs de balancement

Mickey et Minnie peuvent en s'y accrochant se balancer jusqu'à des niveaux plus élevés.



Blocs mystérieux et coffres au trésor

Blocs-horloge

Prenez ces blocs et faites-les tourner. Le marche du temps est un instant interrompue, ce qui permet à Mickey et Minnie de fuir leurs adversaires.



Blocs-étoile

Vous pouvez prendre et jeter ces blocs. Ils rebondissent de tous les côtés, contre les murs et sur le sol, broyant ainsi quelques adversaires.



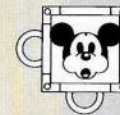
Blocs-flèche

Dès que vous vous monter sur un de ces blocs, il vous entraîne dans un déplacement dans le sens de la flèche.



Coffres au trésor

Vous trouverez dans ces coffres toutes sortes de trésors.



Objets particuliers

Piles fulminates

Pour recharger partiellement l'énergie de la panoplie de balayeur.



Pistolets à bouchons

Pour recharger partiellement l'énergie du cow-boy.



Pièces de monnaie

Ces pièces permettent à Mickey et Minnie d'acheter des objets dans les magasins qu'ils rencontrent au cours de leur périple.



Pomme

Chaque pomme vaut 200 points pour Mickey ou Minnie.



Raisins

Chaque grappe vaut 500 points pour Mickey ou Minnie.



Objets particuliers (suite)

Petit coeur

Ajoute un petit coeur sur l'affichage de santé de Mickey ou Minnie.



Grand coeur

Ajoute deux coeurs à leur affichage de santé.



Poupée Mickey ou Minnie

Donne à Mickey ou Minnie une chance de plus de trouver la solution au mystère.



Panoplie de balayeur

Ne consomme que la moitié de l'énergie de la panoplie de balayeur ordinaire.

Tenue de cow-boy

Ne consomme que la moitié de l'énergie de la tenue de cow-boy ordinaire.

Conseils pour jouer

1. Sauter sur les ballons jaunes dans le cirque pour obtenir des points supplémentaires.
2. Utilisez la panoplie de safari pour grimper aux murs et accéder à des lieux et des objets cachés. Si vous êtes pendus à un bloc de balancement, vous pouvez sauter plus haut et plus loin en appuyant sur la croix de commande en diagonale dans le sens du saut.
3. Il y a des magasins cachés dans tout le jeu. Trouvez-les et achetez-vous quelques objets particuliers avec vos pièces de monnaie.
4. Utilisez la panoplie de safari pour vous laisser glisser le long des lianes dans la jungle. Mickey ou Minnie y deviendront très rapides. Essayez donc une fois de sauter en plein milieu de la glissade afin de découvrir quelques objets secrets.
5. Utilisez vos panoplies spéciales pour vaincre les méchants gardiens. Piétinez-leur la tête jusqu'à ce qu'ils soient vaincus.
6. Quelques uns des coffres aux trésors n'ont pas de poignées. Utilisez les pouvoirs de vos panoplies pour ouvrir ces coffres aux trésors.

L'écran de sélection

Lorsque l'image de titre apparaît, appuyez sur le haut ou le bas de la croix de commande pour amener le curseur sur ECRAN DE SELECTION (Option Mode) et appuyez sur la touche START. Lorsque l'écran suivant apparaît, appuyez sur le haut ou le bas de la croix de commande pour placer sur fond clair la rubrique que vous voulez modifier.



Difficulté (Difficulty)

Cette option influence le degré de difficulté pour vaincre l'adversaire (l'ordinateur). Appuyez sur la droite ou la gauche de la croix de commande pour modifier le réglage. Pour jeu FACILE (easy), Mickey et Minnie commencent avec cinq coeurs, en mode NORMAL avec trois et avec le réglage DIFFICILE (hard) avec seulement deux coeurs. EN outre, les adversaires sont plus nombreux et plus difficiles à vaincre.

Nombre de joueurs (1 joueur/2 joueurs)

Cette rubrique du menu vous permet de régler les boutons que vous utilisez pour les trois fonctions RETENIR (hold), SAUTER (jump) ou CHANGER (change). A l'aide du curseur, placez sur fond clair la fonction que vous voulez modifier et appuyez sur le bouton que vous voulez utiliser à cet effet.

L'écran de sélection (suite)

Plaquage au sol (Throw)

Cette rubrique du menu vous donne le choix entre deux manières de plaquer l'adversaire au sol. Appuyez sur la droite ou la gauche de la croix de commande pour sélectionner la manière que vous préférez. Lorsque Mickey ou Minnie sautent sur les têtes de leurs adversaires, ceux-ci tombent assis, abasourdis et souffrent de la tête. MANIERE A (Type A) permet de retenir l'adversaire tant qu'il est étourdi. Vous pouvez le porter et le jeter au sol en appuyant sur la touche Y. Mais attention, si vous tenez encore l'adversaire lorsqu'il revient à lui, Mickey et Minnie perdent un coeur à leur affichage de santé. Avec la MANIERE B (Type B), vous jetez tout de suite l'adversaire au sol, dès que vous l'avez attrapé.

Son

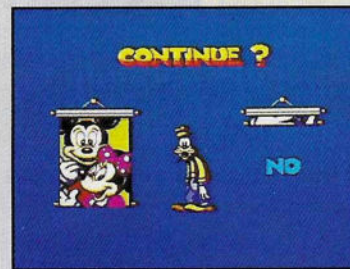
Cette rubrique vous permet de choisir entre STEREO et MONO. Appuyez sur la droite ou la gauche de la croix de commande pour sélectionner la fonction correspondante.

Fin (Exit)

Vous quittez l'écran de sélection en plaçant cette fonction sur fond clair et en appuyant sur la touche START. Vos modifications sont enregistrées.

Continuer à jouer avec un mot de passe

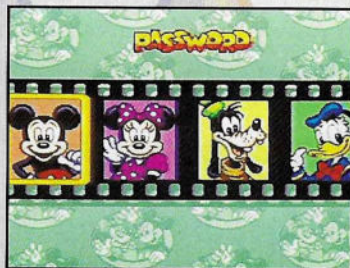
Si Mickey ou Minnie perdent toutes leurs vies dans "The Great Circus Mystery" au cours du jeu parce que les adversaires sont simplement trop forts, le jeu est terminé. Goofy apparaît et demande si vous désirez continuer le jeu. Appuyez sur la droite ou la gauche de la croix de commande pour choisir entre les réponses OUI et NON et appuyez ensuite sur la touche START. Si vous sélectionnez OUI (Yes), vous reprenez le jeu à l'endroit de la dernière étape franchie avant de succomber. Il y a franchissement d'une étape à chaque fois qu'on a conclu une scène particulière, que l'écran s'assombrit et qu'une nouvelle scène apparaît.



Si vous sélectionnez NON (No), le mot de passe apparaît. Dès que le film s'arrête, quatre personnages de Disney apparaissent à l'écran. Notez quels sont ces personnages et dans quel ordre ils forment un rang de gauche à droite; c'est votre mot de passe.

Continuer à jouer avec un mot de passe (suite)

Si vous voulez poursuivre le jeu, sélectionnez MOT DE PASSE (Password) dans le menu de l'image de titre. Le mot de passe pour le niveau 1 s'inscrit automatiquement dans la case PASSWORD, ou alors pour le niveau actuel si vous êtes sortis du jeu en n'appuyant que sur RESET. Placez l'image que vous voulez modifier sur fond clair en appuyant sur la droite ou la gauche de la croix de commande.



Pour changer de personnage, appuyez sur le haut ou le bas de la croix de commande. Lorsque vous avez fini d'entrer votre mot de passe, appuyez sur la touche START et le jeu commence. Toutefois, si vous avez toutefois entré un mot de passe incorrect, cela vous est signalé sur l'écran et vous vous retrouvez à l'image de titre.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

*À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo
par vous-même ou votre enfant.*

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

**90 - DAY LIMITED WARRANTY
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME
PAKS**

MARUBENI SANKI CORP. ('MARUBENI') warrants to the original consumer purchaser that this Super Nintendo Entertainment System Game Pak shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during 90-day limited warranty period, MARUBENI will repair or replace the defective Game Pak, at its option, free of charge. To receive this warranty service, contact either your Game Pak dealer or return the product, postage prepaid and insured for loss or damage, together with your sales slip or similar proof of purchase to:

MARUBENI SANKI CORP.
120 Moorgate
London EC2M 6SS

Be sure to include your name, address and phone number, plus a brief description of the fault. Game Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day warranty period, will at MARUBENI's option, be repaired or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or money order, payable to MARUBENI SANKI CORP.

This warranty shall not apply if the Game Pak has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering or by other causes unrelated to defective materials or workmanship.

This warranty does not interfere with your statutory rights.



GARANTIE-ZERTIFIKAT

Vielen Dank für den Kauf dieses LAGUNA-Spieles.

Um Ihnen volle 6 Monate Garantie für dieses Spiel bieten zu können, benötigen wir diese Seite umgehend -von Ihnen ausgefüllt- zurück an

**Laguna Videogames
„Stichwort Garantie“
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach**

Sie zählen dann zum LAGUNA-Freundeskreis und haben folgende Vorteile:

- Wenn Sie mehr über Konsolenspiele wissen möchten oder Tips und Hilfen brauchen, können Sie uns schreiben oder Mo.-Fr. zwischen 15.00 und 18.00 Uhr unter der Telefonnummer: 06107-945145 anrufen. Unsere Spielexperten werden Ihnen dann gerne weiterhelfen.
- Für den seltenen Fall, daß ein Spiel defekt sein sollte, geben wir Ihnen eine Umtauschgarantie: das heißt, wir ersetzen das Spiel bis sechs Monate nach Ihrem Kauf. Hierzu bitte den Kaufbeleg der Rücksendung beilegen und diese ausreichend frankieren.

Daß Ihre persönliche Daten auch "persönlich" bleiben, ist für uns selbstverständlich. Keine der von Ihnen gemachten Angaben werden Dritten zugänglich sein.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem Spiel.

IHR LAGUNA-TEAM

Vorname

Name

Geburtsdatum

Straße/Hausnummer

Name des Spiels

PLZ/Ort

Konsole

Telefon

Kaufdatum lt. Beleg



FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

LAGUNA garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, LAGUNA remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à :

LAGUNA Videogames
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
ALLEMAGNE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de LAGUNA, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

CLUB LUDI

Si tu veux en savoir plus sur ton jeu ou tous les autres jeux Ludi Games rejoins Ludi et tous les Ludi Players en adhérant au CLUB LUDI GAMES.

Le S.O.S. LUDI...

Le club met à la disposition de ses membres une ligne téléphonique. En composant le (16) (1) 48 70 29 45 tu auras au bout du fil un LUDI PLAYER spécialement entraîné qui t'aidera à progresser dans les missions les plus difficiles et qui pourra répondre à toutes tes questions sur la sélection LUDI GAMES.

LE 3615 LUDI GAMES pour un maximum d'infos et de cadeaux.

Pour t'inscrire au Club envoie sur papier libre (carte postale) ton nom, prénom, date de naissance et adresse complète à l'adresse suivante accompagnée de ton règlement (50 FFS par chèque ou mandat international à l'ordre de Ludi Media).

**Ludi Media, Club Ludi Games, 28 rue Armand Carrel,
93556 Montreuil sous Bois.**



Notes

Pluto, Donald, Mickey, Goofy

