






© DISNEY. ALL RIGHTS RESERVED.

DISTRIBUTED BY NINTENDO IN FRANCE AND HOLLAND
DISTRIBUÉ PAR NINTENDO EN FRANCE ET EN HOLLANDEDISTRIBUTED BY CONTACT DATA BELGIUM IN BELGIUM AND LUXEMBOURG
DISTRIBUÉ PAR CONTACT DATA BELGIUM EN BELGIQUE ET AU LUXEMBOURG
GEDISTRIBUEERD IN NEDERLAND DOOR NINTENDO

DEVELOPED BY CAPCOM CO., LTD.

PRINTED IN GERMANY
IMPRIMÉ EN ALLEMAGNEINSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING


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



This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo product.

Thank you for selecting the Super Nintendo Entertainment System™
THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE game pak.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure proper handling of your new games. Then save this booklet for future reference.



TABLE OF CONTENTS

Safety precautions	3
Getting started	4
The Quest for Pluto	5
Controlling Mickey Mouse	6
Land of Magic and Mystery!	7
Quick Changes.....	8
Magical Blocks and Treasure Boxes	10
Special items	11
Questing tips	13
Using the Options Screen	14
Limited Warranty	15
Strategy Notes	16



SAFETY PRECAUTIONS

Follow these suggestions to keep **The Magical Quest starring Mickey Mouse** 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 Magical Quest starring Mickey Mouse** 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: **1P GAME**, **2P GAME**, and **OPTIONS**. The 1P GAME is designed for one player, while the 2P GAME allows two players to take turns controlling Mickey. Push the control pad up or down to highlight the game you would like to play and then press the START button.

(For an explanation of the **OPTIONS screen**, please read the "Using the Options Screen" section in this manual).

4. Watch the story screens to learn what happened to Pluto or press the **START button** to skip them. Once they are finished, get ready as you and Mickey enter a mysterious and magical world!
5. To end the game at any time, simply turn your Super Nintendo Entertainment System off and remove your Game Pak.





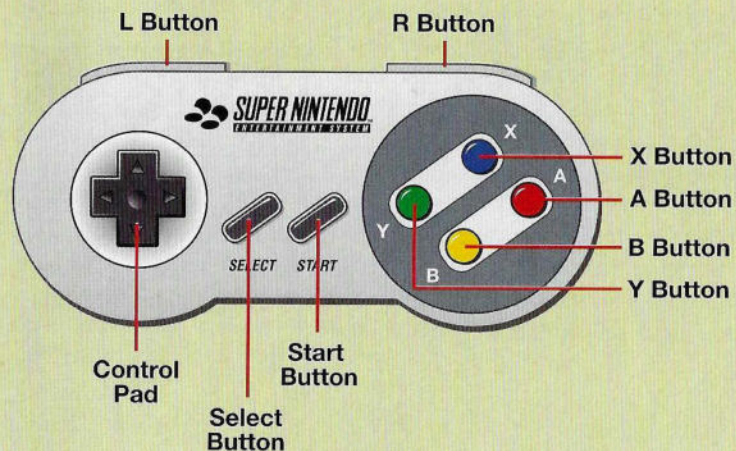
THE QUEST FOR PLUTO

One day while playing ball in the park...



CONTROLLING MICKEY MOUSE

- | | |
|--|---|
| To move Mickey left or right | Press the control pad left or right . |
| To make Mickey jump | Press the B button |
| To make Mickey duck | Press down on the control pad |
| To grab something or use a special power | Press the Y button |
| To spin something | Grab the item and then press the Y button |
| To select a costume box | Press the L or R button |
| To change costumes | Press the A button |
| To pause the game | Press the START button |





LAND OF MAGIC AND MYSTERY!

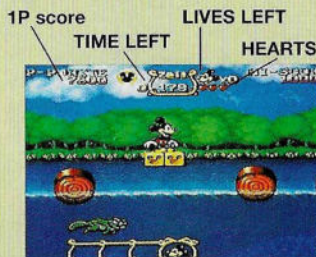
Pluto has disappeared and his pal Mickey is hot on his trail! Pluto's tracks lead Mickey to a magical world filled with giant vines and strange new creatures. However, a dark shadow of mystery surrounds this land and it is not as peaceful as it seems.

As he travels through the land, Mickey meets a kind, old wizard who tells him that evil Emperor Pete has snatched poor Pluto! Summoning his courage, Mickey vows to free his pal and sets off towards Emperor Pete's castle.

But it won't be easy for brave little Mickey. Emperor Pete has cast a dark and sinister spell over his entire kingdom. And now everyone in the land is after Mickey.

Mickey must bop buzzing bees as fast as he can as he runs and jumps through this mysterious land. Hopping on their heads makes them dizzy and then Mickey can grab them and send them spinning! Search for hearts to keep Mickey strong, because when his heart runs out, his strength is gone.

Watch out for Emperor Pete's special guardians along the way. Bop them on the head until they go away. Use your magic or whatever you can, you must defeat them to save the land!



QUICK CHANGES

Along this treacherous trek, Mickey will find three special costumes which will aid him in his journey. When Mickey finds or is given a costume, it appears in one of his costume boxes.

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



Costume box

THE WIZARD'S COSTUME

When Mickey changes into the Wizard's Costume, he is able to perform great feats of magic. By holding down the **Y** button, Mickey can charge up his magical energy. The longer you hold the button, the more powerful the magic becomes. Release the button and Mickey will launch a dazzling bolt of magical energy! Each time Mickey uses his magic, his magic meter will go down. Collect magic lamps to help our hero regain his magical power or Mickey will be helpless against Emperor Pete's evil magic.



magic meter

THE FIREFIGHTER'S COSTUME

When Mickey straps on his red helmet and boots, he becomes a fearless firefighter! Press the **Y** button and Mickey will release a powerful stream of water from his firehose. The stream of water is so powerful it can even move some types of blocks!



QUICK CHANGES

THE FIREFIGHTER'S COSTUME (Continued)

As Mickey uses his firehose to put out fires, his water meter will go down. It's up to Mickey to find extra fire hydrants to increase his water supply or it will soon evaporate.



water meter

THE MOUNTAINEER'S COSTUME

Once he changes into his fancy climbin' duds, Mickey becomes the bravest mountain climber alive. Using his handy rope and grappling hook, Mickey can scale a cliff quicker than a mountain goat.



To throw the rope straight up

Push **up** on the control pad and press the **Y button**

To throw the rope left or right

Push **left** or **right** on the control pad and press the **Y button**

Once Mickey has safely attached his rope to a block or wall, Mickey can use it to:

Climb up the rope

Press **up** on the control pad

Swing

Push the control pad in the direction you are facing (either **left** or **right**)

Release the rope

Press **down** on the control pad or press the **B button**



MAGICAL BLOCKS AND TREASURE BOXES

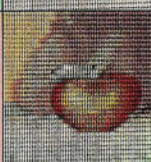
The kind, old wizard has used his magic to scatter blocks and treasure boxes throughout Emperor Pete's Kingdom. If he is brave and smart, Mickey can use these blocks to help overcome troublesome obstacles and enemies.

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 once Mickey grabs them.
UP BLOCKS		These blocks will travel straight up when grabbed and spun.
TREASURE BOXES		These boxes contain all types of treasures!





SPECIAL ITEMS

MAGIC LAMP		Partially refills the Magician's Magic Meter .
FIRE HYDRANT		Partially refills the Firefighter's Water Meter .
COINS		Coins can be used to buy items at general stores that are hidden throughout Emperor Pete's Kingdom.
MAGIC TURBAN		Uses half the magic energy of the regular turban .
FIREFIGHTER'S COSTUME		Uses half the water of the regular firefighter's costume .
APPLE		Adds 500 points to Mickey's score.



SPECIAL ITEMS

BLUEBERRIES		Add 200 points to Mickey's score.
SMALL HEART		Refills one heart on Mickey's Health Meter.
BIG HEART		Adds an extra heart on Mickey's Health Meter.
MICKEY DOLL		Gives Mickey an extra chance to find Pluto.



QUESTING TIPS

1. You can hitch a **ride** on the giant cherries, if you spin them and then grab them.
2. General stores are hidden throughout the kingdom! Find them and use your gold **coins** to buy special items.
3. The firehose can be used to move certain types of blocks.
4. Use your **special powers** to defeat Emperor Pete's special guardians. Keep hitting them on the head until they are defeated.
5. Use your **special powers** to open treasure boxes that do not have handles.



USING THE OPTIONS SCREEN

When the title screen appears, push the control pad up or down to move the marker next to **OPTIONS** 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 your computer opponent. Push the control pad left or right to change the option. In the **EASY** game, Mickey will start out with five hearts, while in the **NORMAL** and **HARD** modes, Mickey has less hearts and he will face tougher enemies.

1 PLAYER/2 PLAYERS

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

SOUND MODE

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

EXIT

Highlight this option and press the **START button** to exit the **OPTIONS** mode with your changes intact.



LIMITED WARRANTY

Distributor warrants to the original consumer purchaser that the media on which the game or enclosed product software is recorded (the "Game Cartridge") shall be free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of ninety (90) days from the date of purchase as evidenced by a copy of the sales receipt or packing slip. Disney's and Distributor's entire liability and your exclusive remedy will be replacement of the defective Game Cartridge or refund of the purchase price (at Disney's or Distributor's election) upon return of the Game Cartridge to Distributor with a copy of your proof of purchase. Disney and Distributor will have no responsibility to replace a Game Cartridge damaged by accident, abuse or misapplication. Any implied warranties and/or conditions on the Game Cartridge, including the implied warranties and/or conditions of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited in duration to ninety (90) days from the date of purchase or delivery. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from jurisdiction to jurisdiction. You expressly acknowledge and agree that use of the Game is at your sole risk. The Game and related documentation are provided "as is" and without warranties and/or conditions of any kind either express or implied. Disney expressly disclaims all warranties and/or conditions either express or implied, with respect to the Game and related documentation, including, but not limited to, the implied warranties and/or conditions of merchantability and fitness for a particular purpose. Disney does not warrant that the functions contained in the Game will be uninterrupted or error free, or that defects in the Game will be corrected. Furthermore, Disney does not warrant or make any representations regarding the use or the results of the use of the Game and related documentation in terms of their correctness, accuracy, reliability, or otherwise. The limitations of liabilities described in the section also apply to the third party suppliers of materials used in the Game. No oral or written information or advice by Disney or a Disney Authorized Representative shall create warranties and/or conditions or in any way increase the scope of this Limited Warranty. You (and not Disney) assume the entire cost of all necessary servicing, repair or correction. Some jurisdictions do not allow the exclusion of implied warranties, so the above exclusion may not apply to you.

Limitation of liability

Under no circumstances, including negligence, shall Disney be liable for any special or consequential damages that result from the use of, or the inability to use, the Game or related documentation, even if Disney or a Disney authorized representative has been advised of the possibility of such damages. Some jurisdictions do not allow the limitation or exclusion of liability or incidental or consequential damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. In no event shall Disney's total liability to you for all damages, losses, and causes of action (whether in contract, tort (including negligence) or otherwise) exceed the amount paid by you for the Game.

WARNING : COPYING OF THIS GAME IS ILLEGAL AND IS PROHIBITED BY DOMESTIC AND INTERNATIONAL COPYRIGHT LAWS. BACK-UP OR ARCHIVAL COPIES ARE NOT AUTHORIZED AND ARE NOT NECESSARY TO PROTECT YOUR SOFTWARE. THIS MANUAL AND OTHER PRINTED MATTER ACCOMPANYING THIS GAME ARE ALSO PROTECTED BY DOMESTIC AND INTERNATIONAL COPYRIGHT LAWS.



STRATEGY NOTES





STRATEGY NOTES



STRATEGY NOTES



ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.



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 achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE pour votre Super Nintendo Entertainment System™.

Veuillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.



TABLE DES MATIÈRES

Précautions d'emploi	21
Pour démarrer	22
A la recherche de Pluto	23
Les commandes de Mickey	24
Terre de magie et de mystère !	25
Changements rapides	26
Blocs Magiques et Boîtes à trésors	28
Objets spéciaux	29
Quelques astuces	31
Utilisation de l'écran Options	32
Garantie Limitée	33



PRÉCAUTIONS D'EMPLOI

Suivez ces conseils afin de garder votre cartouche **Disney's The Magical Quest Starring Mickey Mouse** en parfait état de fonctionnement.

1. NE SOUMETTEZ PAS votre cartouche à des températures extrêmes. Conservez-la toujours à température modérée.
2. NE TOUCHEZ PAS aux connecteurs de votre cartouche. Gardez-la propre et à l'abri de la poussière en la rangeant dans son étui de protection en matière plastique.
3. N'ESSAYEZ PAS de démonter votre cartouche.
4. NE METTEZ PAS votre cartouche en contact avec des diluants, des solvants, du benzène, de l'alcool, ou tout autre produit de nettoyage susceptible de l'endommager.



POUR DÉMARRER

1. Insérez la cartouche **Disney's Magical Quest Starring Mickey Mouse** dans votre Super Nintendo Entertainment System, et mettez en route.
2. A l'apparition de l'écran titre, appuyez sur le **bouton Start**.
3. L'écran suivant vous propose différents choix : **1P GAME**, **2P GAME** et **OPTIONS**. 1P GAME est destiné à un seul joueur, alors que 2P GAME permet à deux joueurs de diriger Mickey à tour de rôle. Appuyez sur haut ou sur bas de la manette multidirectionnelle pour indiquer votre choix, puis appuyez sur le bouton START. (L'écran **OPTIONS** est décrit dans le chapitre "Utilisation de l'écran OPTIONS" de ce manuel).
4. Lisez les écrans vous présentant le récit des mésaventures de Pluto ou appuyez sur le **bouton START** pour aller plus loin. Ensuite, préparez-vous à pénétrer avec Mickey dans un monde mystérieux et magique !
5. Pour terminer la partie à n'importe quel moment, éteignez votre Super Nintendo Entertainment System et retirez la cartouche de jeu.



A LA RECHERCHE DE PLUTO

Un jour, en jouant au ballon dans le parc...



LES COMMANDES DE MICKEY

Pour faire avancer Mickey vers la gauche ou la droite

Appuyez sur la **gauche** ou la **droite** de la manette multidirectionnelle

Pour faire sauter Mickey

Appuyez sur le bouton **B**

Pour faire s'accroupir Mickey

Appuyez sur le **bas** de la manette multidirectionnelle

Pour saisir quelque chose ou utiliser un pouvoir spécial

Appuyez sur le bouton **Y**

Pour faire tourner quelque chose

Saisissez l'objet et appuyez sur le bouton **Y**

Pour choisir un carton à costume

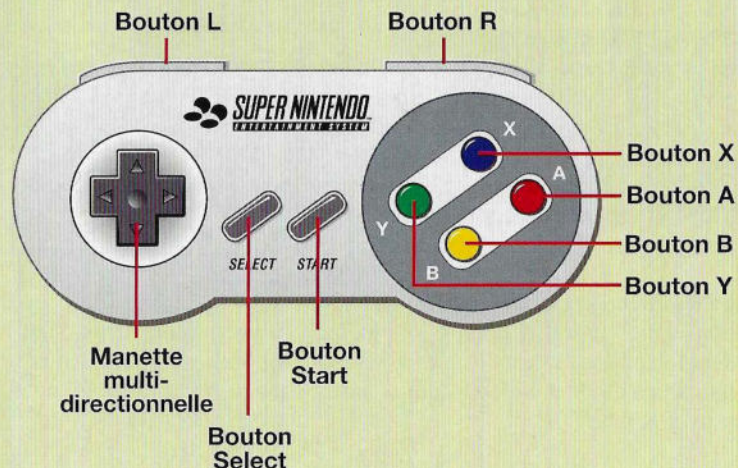
Appuyez sur le bouton **L** ou **R**

Pour changer de costume

Appuyez sur le bouton **A**

Pour faire une pause

Appuyez sur le bouton **START**





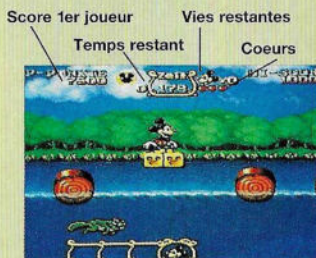
TERRE DE MAGIE ET DE MYSTÈRE !

Pluto a disparu et Mickey, son copain, est sur la bonne piste. Cette piste le conduit dans un monde magique rempli de lianes gigantesques et peuplé de créatures nouvelles et étranges. Cependant, un voile de mystère enveloppe ce pays dont l'apparence paisible est trompeuse.

Au cours de son voyage, Mickey rencontre un vieux magicien, très gentil, qui lui apprend que le méchant Empereur Pat Hibulaire s'est emparé de ce pauvre Pluto. Rassemblant tout son courage, Mickey jure de libérer son ami, et se met en route pour le château de l'Empereur Pat Hibulaire. Mais la tâche de ce brave Mickey ne sera pas facile. L'Empereur Pat Hibulaire a jeté un sort sinistre et menaçant sur tout son royaume. Et, à présent, tout le monde dans le pays est à la poursuite de Mickey !

Mickey doit donner à toute vitesse des coups aux abeilles bourdonnantes tandis qu'il parcourt ce pays mystérieux en courant et en sautant. S'il leur saute sur la tête, il les étourdit, et il peut alors les attraper et les faire tourner ! Vous devez trouver des coeurs pour que Mickey garde ses forces, car, lorsqu'il les a perdues, il est au bout du rouleau !

Faites attention aux gardes très spéciaux de l'Empereur Pat Hibulaire tout au long de votre route. Tapez-leur sur la tête jusqu'à ce qu'ils s'en aillent. Servez-vous de vos pouvoirs magiques ou de n'importe quoi d'autre : vous devez les vaincre pour sauver le pays !



CHANGEMENTS RAPIDES

Tout au long de son itinéraire plein d'embûches, Mickey trouve trois costumes spéciaux qui facilitent son voyage. Le costume qu'il trouve ou qu'il reçoit apparaît dans l'un de ses cartons à costume.

Quand vous voulez que Mickey change de costume, appuyez sur le bouton **L** ou **R** pour indiquer le costume que vous voulez qu'il porte. Appuyez sur le bouton **A** et, très vite, Mickey réapparaît, prêt à plonger dans l'action.



Cartons à costume

LE COSTUME DE SORCIER

Quand Mickey endosse le costume de sorcier, il peut réaliser de grands tours de magie. Si vous maintenez le bouton **Y** appuyé, Mickey peut faire le plein de son énergie magique. Plus vous appuyez longtemps sur le bouton, plus la magie devient puissante. Relâchez le bouton, et Mickey lance un éclair éblouissant d'énergie magique ! Chaque fois que Mickey utilise sa magie, son compteur magique diminue. Recueillez des lanternes magiques pour l'aider à retrouver son pouvoir, de crainte qu'il ne soit sans défense contre la magie maléfique de l'Empereur Pat Hibulaire.



Compteur magique

LE COSTUME DE POMPIER

Quand Mickey s'équipe de son casque rouge et de ses bottes, il devient un pompier intrépide ! Appuyez sur le bouton **Y**, et il projette un puissant jet d'eau avec sa lance à incendie. Le jet d'eau est si puissant qu'il peut même déplacer certains blocs !



CHANGEMENTS RAPIDES

LE COSTUME DE POMPIER (Suite)

Tandis que Mickey utilise sa lance pour éteindre les incendies, son compteur d'eau diminue. Il doit alors trouver des bouches d'incendie supplémentaires afin de reconstituer ses réserves d'eau. Autrement, celles-ci seront bien vite épuisées !



Compteur d'eau

LE COSTUME D'ALPINISTE

Une fois vêtu de sa superbe tenue d'alpiniste, Mickey devient le plus courageux grimpeur qui soit. En se servant habilement de sa corde et de son grappin, il peut escalader une falaise plus rapidement qu'un chamois.



Pour lancer la corde vers le haut

Pour lancer la corde à gauche ou à droite

Pour lancer la corde en diagonale

Après avoir fixé solidement sa corde à un bloc ou à un mur, Mickey peut l'utiliser pour :

Monter à la corde

Se balancer

Lâcher la corde

Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le **haut** et sur le bouton **Y**

Appuyez sur la **gauche** ou la **droite** de la manette multidirectionnelle et sur le bouton **Y**
Appuyez sur le bouton **Y**

Appuyez sur le **haut** de la manette multidirectionnelle

Appuyez sur la manette multidirectionnelle dans la direction vous faisant face (**gauche** ou **droite**)

Appuyez sur le **bas** de la manette multidirectionnelle ou appuyez sur le bouton **B**



BLOCS MAGIQUES ET BOÎTES À TRÉSORS

Le vieux magicien a utilisé ses pouvoirs magiques pour éparpiller des blocs et des boîtes à trésors dans tout le royaume de l'Empereur Pat Hibulaire. Si Mickey est brave et astucieux, il pourra se servir de ces blocs pour surmonter des obstacles et vaincre des ennemis gênants.

BLOCS GRIS



On peut seulement grimper sur ces blocs.

BLOCS D'OR



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

BLOCS ROUGES



On peut grimper sur ces blocs, ou les saisir et les faire tourner. Ils réapparaissent une fois que Mickey les a attrapés.

BLOCS MONTANTS (UP)



Ces blocs se déplacent tout droit vers le haut quand on les saisit et qu'on les fait tourner.

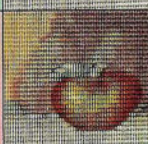
BOÎTES À TRÉSORS



Ces boîtes contiennent toutes sortes de trésors !



OBJETS SPÉCIAUX !

LAMPE MAGIQUE		Recharge partiellement le compteur magique du magicien.
BOUCHE D'INCENDIE		Recharge partiellement le compteur d'eau du pompier.
PIÈCES DE MONNAIE		Les pièces peuvent servir à l'achat d'objets dans les magasins qui sont cachés dans le royaume de l'Empereur Pat Hibulaire.
TURBAN MAGIQUE		Utilise 50% de l'énergie du turban ordinaire.
COSTUME DE PAPIER		Utilise 50% de l'eau de la tenue ordinaire de pompier.
POMME		Ajoute 500 points au score de Mickey.



OBJETS SPÉCIAUX !

MYRTILLES		Ajoute 200 points au score de Mickey.
PETIT COEUR		Recharge un coeur dans le compteur de santé de Mickey.
GRAND COEUR		Ajoute un coeur au compteur de santé de Mickey.
POUPÉE MICKEY		Donne à Mickey une chance supplémentaire de retrouver Pluto.



QUELQUES ASTUCES

1. Pour faire une ballade sur les cerises géantes, faites-les tourner, puis attrapez-les.
2. Des magasins sont cachés dans tout le royaume ! Trouvez-les, et utilisez vos pièces d'or pour acheter des objets spéciaux.
3. La lance d'incendie peut servir à déplacer certains types de blocs.
4. Utilisez vos pouvoirs spéciaux pour vaincre les gardes spéciaux de l'Empereur Pat Hibulaire. Continuez de leur taper sur la tête jusqu'à ce qu'ils soient vaincus.
5. Utilisez vos pouvoirs spéciaux pour ouvrir les boîtes à trésors sans poignées.



UTILISATION DE L'ÉCRAN OPTIONS

Quand l'écran titre apparaît, appuyez sur le haut ou sur le bas de la manette multidirectionnelle pour placer le pointeur sur **OPTIONS**. Ensuite, appuyez sur **START**. À l'apparition de l'écran suivant, appuyez sur le haut ou le bas de la manette multidirectionnelle pour indiquer l'option que vous voulez modifier.

DIFFICULTÉ

Cette option modifie la **difficulté** contre l'ordinateur comme adversaire. Appuyez sur la gauche ou la droite de la manette multidirectionnelle pour modifier cette option. Dans le mode **EASY** (facile), Mickey commence avec cinq cœurs, alors que dans les modes **NORMAL** (moyen) et **HARD** (difficile), Mickey dispose de moins de cœurs et affronte des ennemis plus coriaces.

1 JOUEUR / 2 JOUEURS

Cette option vous permet de redéfinir les boutons utilisés (1 Player : 2 Players) pour les **HOLD/SHOT** (tenir/tirer), **JUMP** (sauter) ou **CHANGE** (changer). Indiquez les actions que vous voulez modifier, puis appuyez sur le bouton que vous voulez dorénavant utiliser.

SONORISATION

Cette option vous permet de choisir un son **STEREO** ou (Sound Mode) **MONO**. Appuyez sur la gauche ou la droite de la manette multidirectionnelle pour indiquer l'option choisie.

QUITTER

Indiquez cette option et appuyez sur le **bouton START** (Exit) pour quitter le mode **OPTIONS** sans apporter de modifications.

FRANCE SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A SIX MOIS

Nintendo France garantit pendant une période de six mois à compter de la date d'achat tout logiciel, console ou accessoire Nintendo distribué par Nintendo France (ci-après "le produit").

1. Tout produit qui présenterait un défaut d'origine sera, au choix de Nintendo France, soit réparé gratuitement, soit remplacé, et retourné en port payé, à condition que le produit soit renvoyé à Nintendo France au plus tard six mois après la date d'achat. Au cas où vous ne souhaiteriez pas que le produit défectueux soit remplacé, vous devez le préciser expressément et par écrit lors du retour de ce produit à Nintendo France, auquel cas ce produit sera réparé si cela est possible. Sinon, il sera remplacé dans les conditions prévues à la présente garantie.
2. Pour tout problème rencontré, adressez votre produit en recommandé et en port payé accompagné d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

STOCK EXPRESS
S.A.V. NINTENDO FRANCE
18 Bd Arago
ZI de Villemilan
91320 WISSOUS

Tel: 08 36 68 77 55 (2,23 FTTC par minute)

3. N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés. Tout produit retourné sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou dont la garantie est périmée sera aux choix de Nintendo France soit réparé, soit remplacé à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. Nintendo France vous fera connaître par devis le coût de l'intervention. Un chèque bancaire, mandat ou CCP pour le montant correspondant au devis, libellé à l'ordre de Nintendo France, devra être joint préalablement à toute réparation ou remplacement.
4. Cette garantie ne s'appliquera pas si le produit a été détérioré par une cause étrangère, endommagé par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'appareils non agréés par Nintendo ou s'il a été modifié après son acquisition.
5. En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.
6. Tout produit remplacé ne donnant pas satisfaction, pourra être retourné à Nintendo France dans le délai de 7 jours suivant sa réception. A défaut de retour dans le délai de 7 jours, le remplacement sera considéré définitivement accepté par le client. Les frais de port retour correspondants sont à la charge de Nintendo France uniquement pour les produits sous garantie.

POUR TOUTE INFORMATION SUR LES JEUX NINTENDO

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24

S.O.S. NINTENDO

par téléphone au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute)

ou par Minitel au 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute)

ou écrivez à NINTENDO FRANCE - BP 14 - 95311 CERGY PONTOISE CEDEX



POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

N'hésitez pas et appelez nos conseillers en jeux ! Pour vous, ils feront l'impossible !
Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24

S.O.S. NINTENDO

par téléphone au 08 36 68 77 55*
ou par Minitel au 3615 NINTENDO*

Ou écrivez à Nintendo France
Service Consommateurs - BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX

* (2,23 FTTC par minute)





GARANTIE LIMITEE

Le Distributeur garantit au premier acheteur non-professionnel que le support sur lequel le Jeu ou le Logiciel ci-joint est enregistré (ci-après la "Cartouche de Jeu") est exempt, dans les conditions normales d'utilisation, de toutes déficiences de matériel et de fabrication, et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'acquisition, justifiée par une copie du ticket de caisse ou du bordereau de livraison. La responsabilité de Disney et du Distributeur, tout comme votre seul et unique recours, seront limités au remplacement de la Cartouche de Jeu défectueuse ou au remboursement du prix d'achat (au choix de Disney ou du Distributeur), après renvoi de la Cartouche de Jeu au Distributeur accompagnée d'une copie de la preuve d'achat. Disney et le Distributeur ne seront en aucun cas tenus de remplacer une Cartouche de Jeu endommagée accidentellement ou du fait d'un emploi abusif ou d'une utilisation incorrecte. Toute garantie implicite concernant la Cartouche de Jeu, y compris les garanties implicites de son adéquation à la commercialisation ou à un usage particulier, est limitée à quatre-vingt-dix (90) jours de la date d'achat ou de livraison. La présente garantie vous confère des droits spécifiques étant entendu que vous pourrez également bénéficier d'autres droits variant d'un pays à l'autre. Vous reconnaissez et acceptez expressément d'utiliser ce Jeu à vos risques et périls exclusifs. Le Jeu et la documentation correspondante vous sont fournis "en l'état" et sans la moindre garantie, qu'elle soit expresse ou implicite. Disney se refuse expressément à assumer la moindre garantie, expresse ou implicite, en relation avec le Jeu et la documentation correspondante, y compris, mais sans que cela soit limitatif, la garantie implicite de leur adéquation à la commercialisation ou à un usage particulier. En aucun cas, Disney ne garantit que les fonctions contenues dans le Jeu seront ininterrompues ou sans erreur, ou que les déficiences du Jeu seront corrigées. De plus, Disney ne déclare ni ne garantit, en termes d'exactitude, de précision, de fiabilité ou autre, l'utilisation ou les résultats de l'utilisation du Jeu et de la documentation correspondante. Les limites de garantie décrites dans ce paragraphe s'appliquent également aux tiers fournisseurs des matériels utilisés dans le Jeu. Aucune information orale ou écrite ou conseil donné par Disney ou par un représentant autorisé de Disney ne saurait créer une quelconque garantie, et ne saurait en aucune manière modifier la portée de la présente limitation de garantie. Vous (et non Disney) devrez assumer, le cas échéant, tous les frais de service après-vente, de réparation ou de correction des défauts. Certains pays ne reconnaissant pas la validité des clauses d'exclusion de garanties implicites, l'exclusion ci-dessus pourrait ne pas s'appliquer à votre cas.

LIMITE DE RESPONSABILITE

Quelles que soient les circonstances, y compris en cas de négligence, Disney ne saurait être tenu pour responsable d'un quelconque dommage direct ou indirect résultant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utiliser le Jeu ou sa documentation correspondante, alors même que Disney ou un représentant autorisé de Disney aurait été avisé de l'éventualité d'un tel dommage. Certains pays ne reconnaissant pas la validité des clauses de limitation ou d'exclusion de responsabilité ou de dommages accessoires ou indirects, l'exclusion ci-dessus pourrait ne pas s'appliquer à votre cas. En tout état de cause, la responsabilité encourue par Disney à votre égard pour tous dommages, pertes et réclamations (que leur fondement soit contractuel ou délictuel – y compris la négligence – ou autre) ne saurait excéder le montant que vous avez payé pour le Jeu.

AVERTISSEMENT : Le fait de copier ce Jeu est illicite et prohibé par les lois nationales et internationales sur le droit d'auteur. La copie pour des besoins de sauvegarde ou d'archivage n'est pas autorisée, ce type de copie n'étant d'ailleurs pas nécessaire à la protection de votre Logiciel. Ce manuel et autres documents imprimés accompagnant le Jeu sont également protégés par les lois nationales et internationales sur le droit d'auteur.

GARANTIE VALABLE EN BELGIQUE ET AU LUXEMBOURG

Contact Data
Coremannsstraat 34
2600 Berchem, Belgique
Tel.: 03/2 87 09 11



[0696/NBE/SNES/HTL/FR]

Nintendo[®] EXPERT

0900-00 900



En cas de coup dur, branche-toi sur le
Nintendo EXPERT World.

Des conseillers percutants se tiennent à ta
disposition et plus de problèmes.

Tu veux connaître les nouveautés
Nintendo?

Tu veux participer à des concours?

Tu veux utiliser les boîtes aux lettres
vocales?

1 seul numéro,
compose le 0900-00 900*

et
le Nintendo Expert World

le centre nerveux de Nintendo en Belgique
te répondra en moins de temps
qu'il ne faut.



* 6,05 FB / 20 sec.

WAARSCHUWING : LEES ALSTUBLIEFT EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET
CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR, DIE BIJ DIT PRODUCT IS
MEEVERPAKT, VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM OF DE SPELCASSETTE GEBRUIKT WORDT.



Dit zegel waarborgt u, dat dit product door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE voor het Super Nintendo Entertainment System™.

Lees deze handleiding eerst goed door om dit spel grondig te leren kennen en bewaar hem ook om er later iets in te kunnen opzoeken.



INHOUD

Voorzorgsmaatregelen	39
Het spel beginnen	40
Op zoek naar Pluto	41
De besturing van Mickey Mouse.....	42
Een magisch en mysterieus land	43
Snel omkleden	44
Magische blokken en schatkisten	46
Speciale voorwerpen	47
Tips voor moedige muizen	49
Het optiescherm	50
Garantie	51



VOORZORGSMAATREGELEN

Volg onderstaande aanwijzingen op om deze spelcassette met **"The Magical Quest starring Mickey Mouse"** in optimale staat te houden:

1. Bescherm je spelcassette tegen direct zonlicht, water en extreem hoge en lage temperaturen. Bewaar de cassette bij kamertemperatuur.
2. Raak de contactpunten aan de onderkant van de spelcassette niet aan. Kijk voordat je gaat spelen of er geen stof of vuil op zit. Je kunt de contacten schoonwrijven met een zachte, droge doek.
3. Probeer de cassette niet open te maken.
4. Zorg dat deze spelcassette niet in aanraking komt met verdunnings- en oplosmiddelen of sterke schoonmaakmiddelen.



HET SPEL BEGINNEN

1. Stop de spelcassette met **"The Magical Quest starring Mickey Mouse"** in het Super Nintendo Entertainment System en zet deze aan.
2. Als je even wacht verschijnt het titelscherm. Druk dan op **START**.
3. Er verschijnt een scherm met de volgende opties: **1P GAME**, **2P GAME** en **OPTIONS**. De 1P GAME is een spel voor één speler. Bij de 2P GAME kunnen twee spelers om de beurt spelen. Druk omhoog of omlaag om een spel te kiezen en druk op Start.

(Lees: het hoofdstukje: "Het optiescherm" voor een uitleg van **OPTIONS**.)

4. Bekijk de demo om te zien wat er met Pluto is gebeurd. Druk op **Start** om de demo over te slaan en als Mickey Mouse een magische wereld te betreden!
5. Zet de SNES uit en haal de spelcassette eruit als je wilt stoppen met spelen.



OP ZOEK NAAR PLUTO

Op een zonnige dag speelden Mickey, Goofy en Pluto in het park met een bal...



DE BESTURING VAN MICKEY MOUSE

Om Mickey naar links of rechts te bewegen

Druk **links** of **rechts** op de vierpuntsdrukttoets

Om Mickey te laten springen

Druk op de **B knop**

Om Mickey te laten bukken

Druk **omlaag** op de vierpuntsdrukttoets

Om iets te pakken of om een speciale kracht te gebruiken

Druk op de **Y knop**

Om iets te laten draaien

Pak iets vast en druk op de **Y knop**

Om een kostuum te kiezen

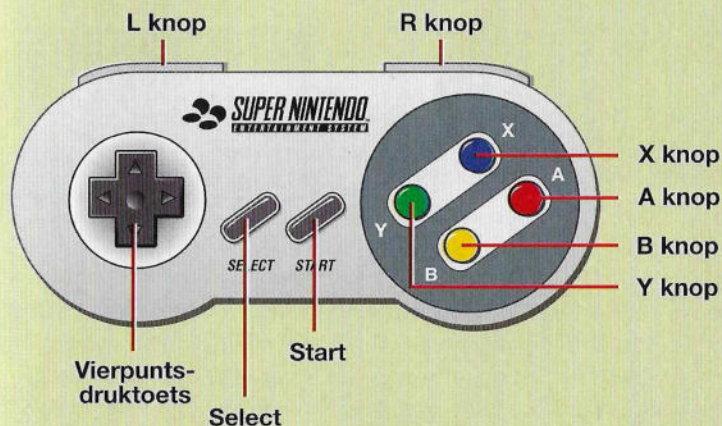
Druk op **L** of **R**

Om van kostuum te veranderen

Druk op **A**

Om het spel te pauzeren

Druk op **START**





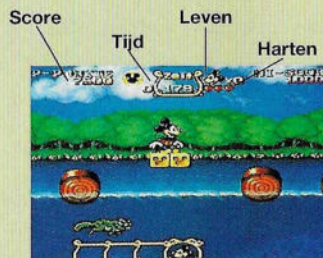
EEN MAGISCH EN MYSTERIEUS LAND

Pluto is verdwenen en Mickey is vatbesloten hem terug te vinden! Pluto's spoor leidt naar een magische wereld vol reusachtige klimplanten en wonderbaarlijke wezens. Het lijkt een vreedzame plek, maar toch hangt er een donkere schaduw over het land.

Tijdens zijn zoektocht ontmoet Mickey een vriendelijke, oude tovenaardie hem vertelt dat Boris, de slechte keizer, Pluto heeft ontvoerd! Mickey verzamelt al zijn moed en zet koers naar het kasteel van Keizer Boris. Het wordt geen plezierreisje voor onze moedige muis. Keizer Boris heeft een duistere vloek uitgesproken over zijn gehele keizerrijk. Nu is alles en iedereen vastbesloten om Mickey te stoppen...

Mickey zal veel moeten rennen en springen om zijn tocht tot een goed einde te brengen. Mickey kan op insecten springen om ze te verdoven. Hierna kan Mickey ze vastpakken om ze rond te laten draaien! Zoek naar harten om Mickey's energie op peil te houden. Als Mickey alle energie kwijt is, verliest hij namelijk een kans om Pluto terug te vinden!

Pas op voor de speciale lijfwachten van Keizer Boris. Meestal helpt het wel om zo'n onverlaat eens flink op zijn hoofd te stampen. Probeer anders je magie, of wat er ook maar in je opkomt. Alleen dan maak je kans om Pluto ooit weer terug te zien!



SNEL OMKLEDEN

Onderweg vindt Mickey drie speciale kostuums die hem tijdens zijn avonturen goed van pas komen. Als Mickey een kostuum vindt of krijgt, dan verschijnt het in één van de kostuumvakjes. Druk op **L** of **R** om een ander kostuum voor Mickey uit te kiezen. Als je daarna op **A** drukt dan kleedt Mickey zich wonderlijk snel om!



Kostuumvakjes

HET TOVENAARSKOSTUUM

Als Mickey het tovenaarskostuum draagt, kan hij fantastisch toveren. Houd **Y** ingedrukt om Mickey's magische energie op te laden. Hoe langer je **Y** ingedrukt houdt, hoe krachtiger de magische energiestoot is als je **Y** loslaat. Iedere keer dat Mickey magie gebruikt, zakt zijn magiemeter. Verzamel magische lampen om Mickey's magische kracht te herstellen. Mickey heeft zijn witte magie hard nodig om het tegen de zwarte magie van keizer Boris op te nemen.



magiemeter

HET BRANDWEERKOSTUUM

Als Mickey zijn rode helm opzet en rubberen laarsjes aantrekt, verandert hij in een onverschrokken brandweerman! Druk op **Y** en er spuit een stevige straal water uit zijn brandslang. Deze straal water is zo krachtig dat je er zelfs blokken mee kunt verschuiven!



SNEL OMKLEDEN

HET BRANDWEERKOSTUUM

Als Mickey met water spuit, daalt zijn watermeter. Mickey kan zijn watervoorraad aanvullen door kleine brandkraantjes te pakken.



watermeter

HET BERGBEKLIMMERSKOSTUUM

Als Mickey zijn koddige klimschoenen en bijpasend pakje aantrekt, verandert hij in een dappere bergbeklimmer. Met zijn handige touw en grijphaak klimt Mickey sneller dan een berggeit.



Om het touw omhoog Druk **omhoog** en op de **Y knop** te gooien

Om het touw naar links Druk **links** of **rechts** en op **Y** of **rechts** te gooien

Als Mickey zijn touw heeft vastgelegd aan een blok of een muur kan hij:

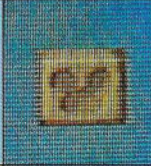
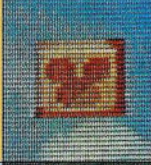
In het touw klimmen Druk **omhoog** op de vierpuntsdruktoets
Zwaaïen Druk in de richting waarin Mickey kijkt (**links** of **rechts**)

Het touw loslaten Druk **omlaag** of druk op de **B knop**



MAGISCHE BLOKKEN EN SCHATKISTEN

De vriendelijke, oude tovenaars heeft zijn magie gebruikt om blokken en schatkisten in het rijk van Keizer Boris tevoorschijn te toveren. Mickey kan de blokken vaak goed gebruiken om vijanden en hindernissen te overwinnen.

GRIJZE BLOKKEN		Deze blokken kunnen alleen gebruikt worden om te klimmen.
GOUDEN BLOKKEN		Je kunt op deze blokken klimmen. Je kunt ze ook vastpakken en laten draaien hoge.
RODE BLOKKEN		Je kunt op deze blokken klimmen. Je kunt ze ook vastpakken en laten draaien. Ze komen vanzelf weer tevoorschijn.
HOOG BLOKKEN		Als je zo'n blok laat draaien zweeft het omhoog.
SCHATKISTEN		In deze kisten vind je kostbare schatten!



SPECIALE VOORWERPEN

MAGISCHE LAMP		Vult magiometer gedeeltelijk aan.
BRANDKRAAN		Vult watermeter gedeeltelijk aan.
MUNTEN		Munten kun je gebruiken om voorwerpen te kopen in een van de winkeltjes in het keizerrijk.
MAGISCHE TULBAND		Gebruikt de helft van de energie van een normale tulband .
BRANDWEER- KOSTUUM		Gebruikt de helft van het water van een gewoon brandweerkostuum .
APPEL		Mickey verdient 500 punten .



SPECIALE VOORWERPEN

BOSBESSEN		Mickey verdient 200 punten.
KLEIN HART		Vult één hart van Mickey's energiemeter.
GROOT HART		Voegt een hart toe aan Mickey's energiemeter.
MICKEY-POP		Geeft Mickey een extra kans om Pluto te vinden.



TIPS VOOR MOEDIGE MUIZEN

1. Als je een grote kers laat draaien en dan vastpakt, kun je met zo'n kers meeliften.
2. In het keizerrijk zijn een aantal handige winkeltjes te vinden! Hier kun je voorwerpen kopen met gouden munten.
3. De brandslang kun je gebruiken om sommige blokken te verschuiven.
4. Gebruik je **speciale krachten** om met de handlangers van Keizer Boris af te rekenen. Mik op hun hoofden!
5. Gebruik je **speciale krachten** om kisten zonder handvaten te openen.



HET OPTIESCHERM

Druk op het titelscherm omhoog of omlaag om met de cursor **OPTIONS** aan te wijzen. Druk dan op **START** om naar het optiescherm te gaan. Beweeg de cursor naar de optie die je wilt veranderen.

DIFFICULTY

Druk naar links of naar rechts om de moeilijkheidsgraad van het spel te veranderen. Kies voor **EASY** (makkelijk) en Mickey begint met vijf harten. In de **NORMAL** (normaal) en **HARD** (moeilijk) standen begint Mickey met minder harten en komt hij sterkere vijanden tegen.

1 PLAYER / 2 PLAYERS

Hier kun je de knoppen voor de verschillende functies veranderen. Kies een functie en druk op de knop waaraan je deze functie wilt toekennen.

SOUND MODE

Druk naar links of rechts om te kiezen voor **STEREO** of **MONO GELUID**.

EXIT

Kies deze optie en druk op **START** om het optiescherm te verlaten.

180 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. ("Nintendo") garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System ("cassette") gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoon-nummer hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 030-6097166

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo - tussen 11.00 en 17.00 uur - onder nummer 030-6097166.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden.

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag
tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag van 11.00 tot 18.00 uur.

Telefoonnummer: 0909-0490444 (1 gpm).

Verder krijg je hier 24 uur per dag de laatste informatie over de nieuwste producten van Nintendo, hoor je de beste Tips & Tricks en kun je meedoen aan Nintendo Contests.



VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES?

BEL DE NINTENDO SPELLIJN!

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af.

Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren.

Bel gewoon de Nintendo Spellijn!

In Nederland:

0909-0490444 (1 gpm)

De Nintendo speladviseurs zijn bereikbaar van
maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur
en op zaterdag van 11.00 tot 18.00 uur.

Ook kun je hier dag en nacht terecht voor
informatie over de nieuwste producten, de laatste
Tips & Tricks en je kennis beproeven in één van
de Nintendo Contests!

Vragen stel je aan de specialisten van Nintendo!

De speladviseurs kunnen je alles over een
videogame vertellen.





GARANTIE

BEPERKTE GARANTIE

DE DISTRIBUTEUR GARandeert DE OORSPRONKELIJKE CONSUMENT-KOPER GEDURENDE EEN PERIODE VAN NEGENTIG (90) DAGEN VANAF DE DATUM VAN VERKOOP ZOALS BLIJKT UIT DE KWITTANTIE OF DE VERZENDINGSSTROOK, DAT DE DRAGER WAAROP HET VIDEO-SPEL OF DE DAARIN OPGENOMEN SOFTWARE IS VASTGELEGD (DE "GAME CARTRIDGE") BIJ NORMAAL GEBRUIK GEEN GEBREKEN VERTOONT WAT BETREFT HET MATERIAAL EN VAKKUNDIGHEID. DE VOLLEDIGE AANSprakelijkheid VAN DISNEY EN DE DISTRIBUTEUR EN UW AANSpraak OP SCHADEVERGOEDING IS BEPERKT TOT VERVANGING VAN DE GAME CARTRIDGE WELKE GEBREKEN VERTOONT DANWEL TERUGGAVE VAN DE VERKOOPPRIJS (NAAR KEUZE VAN DISNEY OF DE DISTRIBUTEUR) NA TERUGGAVE VAN DE GAME CARTRIDGE AAN DE DISTRIBUTEUR MET EEN KOPIE VAN UW AANKOOPBEWIJS. DISNEY EN DE DISTRIBUTEUR ZIJN NIET VERPLICHT OM EEN GAME CARTRIDGE TE VERVANGEN WELKE PER ONGELUK OF DOOR MISBRUIK OF VERKEERD GEBRUIK IS BESCHADIGD. ALLE STILZWIJGENDE GARANTIES EN MEDEDELINGEN OP DE GAME CARTRIDGE, MET INBEGRIJF VAN STILZWIJGENDE GARANTIES EN MEDEDELINGEN MET BETREKKING TOT DE VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL, ZIJN IN DUUR BEPERKT TOT NEGENTIG (90) DAGEN VANAF DE DATUM VAN VERKOOP OF AFLEVERING. DEZE GARANTIE GEEFT U BEPAALDE AANSPRAGEN. U HEEFT MOGELIJK OOK NOG ANDERE AANSPRAGEN, DIE PER RECHTSGBIED KUNNEN VERSCHILLEN. U ERKENT EN STEM ER UITDRUKKELIJK MEE IN DAT HET GEBRUIK VAN HET VIDEO-SPEL VOOR UW EIGEN RISICO IS. HET VIDEO-SPEL EN DE BIJBEHORENDE DOCUMENTATIE WORDEN GELEVERD "ZOALS ZE ZIJN", ZONDER UITDRUKKELIJKE OF STILZWIJGENDE GARANTIES VAN WELKE AARD DAN OOK. DISNEY ONTKENT UITDRUKKELIJK HET BESTAAN VAN UITDRUKKELIJKE OF STILZWIJGENDE GARANTIES MET BETREKKING TOT HET VIDEO-SPEL EN DE BIJBEHORENDE DOCUMENTATIE, MET INBEGRIJF VAN, MAAR NIET BEPERKT TOT, STILZWIJGENDE GARANTIES MET BETREKKING TOT DE VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL. DISNEY GARandeert NIET DAT DE FUNCTIONALITEITEN VAN HET VIDEO-SPEL ONONDERBROKEN OF ZONDER FOUTEN ZULLEN ZIJN, OF DAT FOUTEN IN HET VIDEO-SPEL ZULLEN WORDEN VERBETERD. DISNEY GEEFT VOORTS GEEN GARANTIES EN DOET GEEN TOEZEGGINGEN MET BETREKKING TOT HET GEBRUIK EN DE RESULTATEN VAN HET GEBRUIK VAN HET VIDEO-SPEL EN DE BIJBEHORENDE DOCUMENTATIE VOOR WAT BETREFT HUN JUISTHEID, ACCURAATHEID, BETROUWBAARHEID OF ANDERSZINS. DE BEPERKINGEN OP DE AANSprakelijkheid OMSCHREVEN IN DEZE BEPALING ZIJN OOK VAN TOEPASSING OP DERDEN-TOELEVERANCIERS VAN MATERIALEN GEBRUIKT IN HET VIDEO-SPEL. MONDELINGE OF GESCHREVEN INFORMATIE OF ADVIES VERSTREKT DOOR DISNEY OF EEN BEVOEGDE VERTEGENWOORDIGER VAN DISNEY SCHEPT GEEN GARANTIES EN VERGROOT OP GEEN ENKELE WIJZE DE OMVANG VAN DEZE BEPERKTE GARANTIE. U (EN NIET DISNEY) BENT AANSprakELIJK VOOR DE KOSTEN VAN ONDERHOUD, REPARATIE EN CORRECTIE. IN BEPAALDE RECHTSGBIEDEN WORDT DE UITSLUITING VAN UITDRUKKELIJKE OF STILZWIJGENDE GARANTIES NIET TOEGESTAAN, ZODAT HET BOVENSTAANDE NIET OP U VAN TOEPASSING KAN ZIJN.

BEPERKING VAN DE AANSprakelijkheid

Onder geen enkele omstandigheid, met inbegrip van nalatigheid, zal Disney aansprakelijk zijn voor enige bijzondere schade of gevolgschade die voortvloeit uit het gebruik van of het niet kunnen gebruiken van het video-spel of bijbehorende documentatie, ook niet indien Disney of één van Disney's bevoegde vertegenwoordigers is geïnformeerd over de mogelijkheid van dergelijke schade. In bepaalde rechtsgebieden is een beperking of uitsluiting van aansprakelijkheid voor directe schade of gevolgschade niet toegestaan, zodat het bovenstaande niet op u van toepassing kan zijn. In geen geval zal de volledige aansprakelijkheid van Disney jegens u voor alle schade, verliezen en andere vorderingen (uit hoofde van overeenkomst, onrechtmatige daad (met inbegrip van nalatigheid) of anderszins) het bedrag overschrijden dat u voor het video-spel heeft betaald.

WAARSCHUWING: KOPIEREN VAN DIT VIDEO-SPEL IS ONWETTIG EN VERBODEN ONDER DE NATIONALE EN INTERNATIONALE AuteursrechtWetGEVING. HET MAKEN VAN BACK-UP KOPIEEN OF KOPIEEN VOOR ARCHIEFDOELEINDEN IS NIET TOEGESTAAN EN NIET NOODzakELIJK OM UW SOFTWARE TE BESCHERMEN. DEZE HANDLEIDING EN ANDER BIJ DIT VIDEO-SPEL GEVOEGD DRUKWERK ZIJN EVENeens BESCHERMD DOOR DE NATIONALE EN INTERNATIONALE AuteursrechtWetGEVING.

Gedistribueerd in België en Luxemburg door:
Contact Data, Coremannsstraat 34, 2600 Berchem, België, Tel.: 03/287 09 11



[0696/NBE/SNES/HTL/NL]

Nintendo[®] EXPERT



WORLD

0900-00 900

Als je er niet wijs uit geraakt bel je gewoon
Nintendo Expert World.
Onze speladviseurs helpen je al je problemen te
overwinnen.
Wil je op de hoogte blijven van de laatste
nieuwigheden?
Wil je aan onze wedstrijden deelnemen?
Wil je gebruik maken van onze Voice Mail?

Vorm dan enkel en
alleen dit nummer:
0900-00 900*

en
Nintendo Expert World
het brein van Nintendo in België, geeft
razendsnel alle antwoorden.



* 6,05 FB / 20 sec.