

MEGA DRIVE

CASTLE OF ILLUSION



© Disney

MANUAL DE INSTRUÇÕES

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

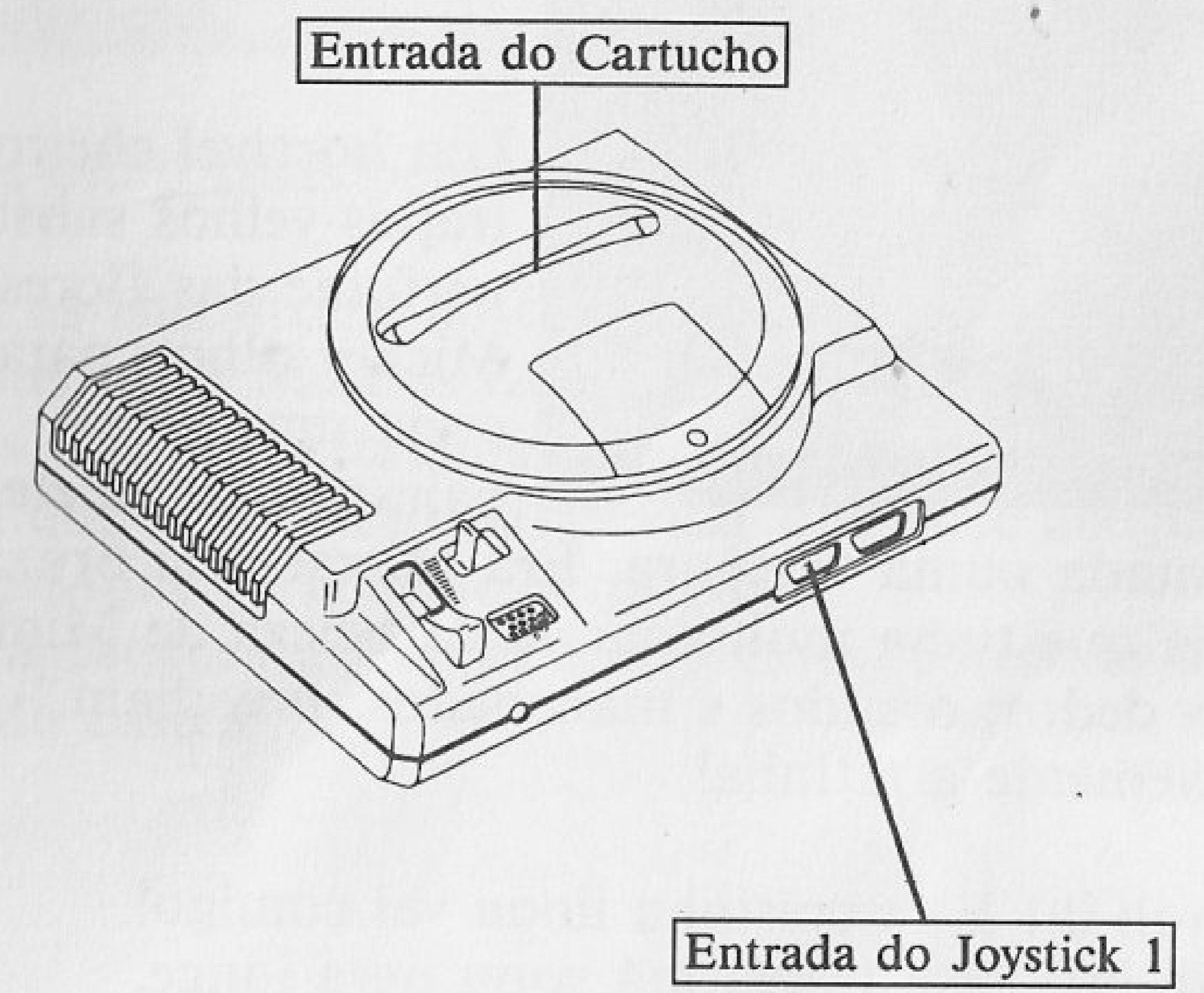
CONHEÇA O AMAZONAS

TECTOY

Como colocar o cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado.
2. Coloque o cartucho CASTLE OF ILLUSION no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para 1 Jogador com 1 joystick: aperte o **Botão Início** no Joystick 1.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!



O Castelo da Ilusão

Era um belo dia na cidade de Vera. O sol brilhava, os pássaros cantavam, e o doce perfume das flores invadia o ar.

Mickey e Minie passavam uma tarde maravilhosa na colina verdejante. De repente, pesadas nuvens cinzentas cobriram o céu azul e os pássaros pararam de cantar.

“Não se preocupe, Minie. Logo voltará a clarear”, disse Mickey olhando o céu. Mas, antes que ele dissesse mais alguma coisa, um relâmpago cruzou o céu.

Mickey tapou os ouvidos e fechou os olhos. Depois de alguns segundos, abriu um olho para ver se Minie estava bem.



“Essa, não! Onde está a Minie?”

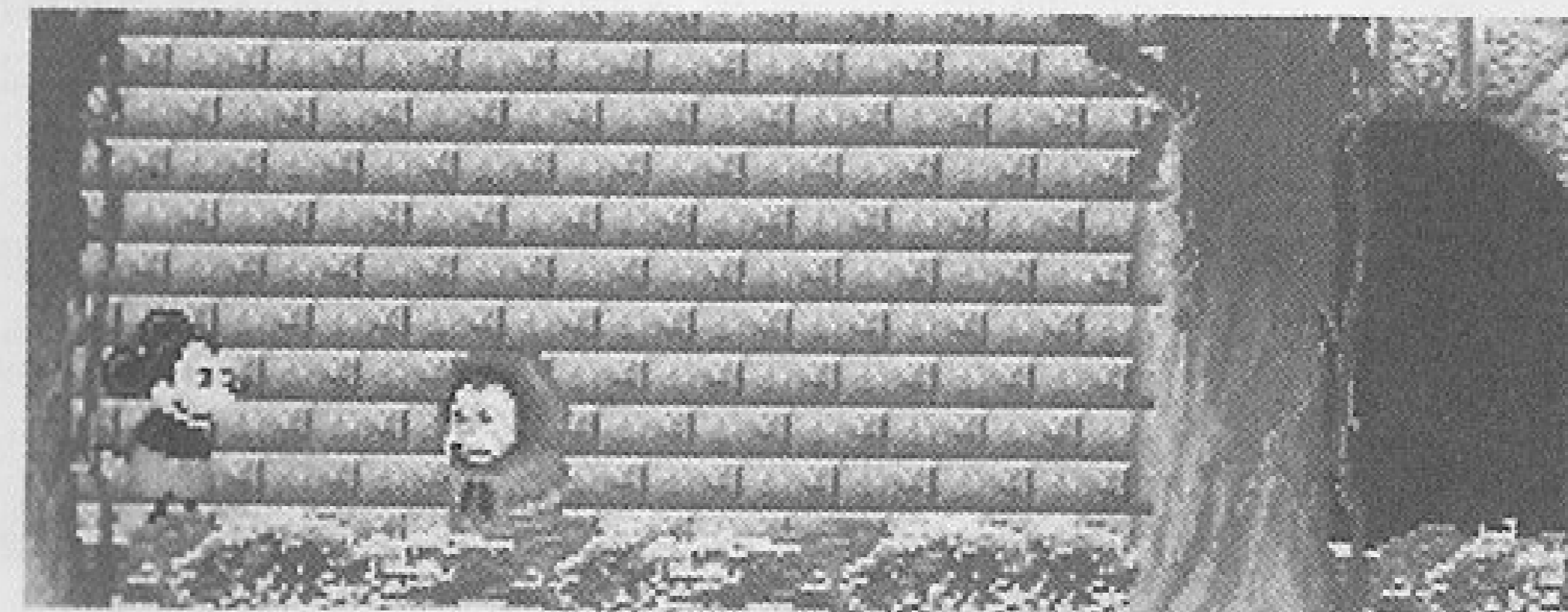
Um horrível cheiro de trapos velhos substituiu o perfume das flores. Mickey olhou para cima e viu uma bruxa pairando sobre ele,

montada numa vassoura. Era Mizrabel, a bruxa verde e má que tinha muito ciúme da beleza de Minie! E seus dedos, ossudos e manchados, prendiam firmemente a ratinha!

“Ih-ih-ih! Esta coisinha linda vai comigo! Ih-ih-ih!” E a bruxa má voou para longe.

Mickey perseguiu Mizrabel até chegar ao Castelo da Ilusão. No portão do castelo, ele encontrou um velho, que disse:

— Há muito tempo, eu era o rei que morava neste castelo. Mas Mizrabel tomou-o de mim. Você precisa salvar Minie antes que seja tarde demais! Mizrabel vai tirar a beleza de Minie e fazê-la parecer má e feia como ela própria! Você só pode derrotar a bruxa perversa se tiver as 7 pedras preciosas do arco-íris.



— Onde estão essas pedras preciosas? — perguntou Mickey.

— Você as encontrará no castelo, mas estão guardadas pelos Mestres da Ilusão. Tenha cuidado, pois eles criaram estranhos mundos e criaturas bizarras que tudo farão para evitar que você chegue perto de Minie — o velho respondeu.

Mickey agradeceu ao velho e atravessou correndo o portão do castelo.



Mickey abre a porta de cada aposento do castelo. Cada porta leva a um mundo de ilusão. Conseguirá Mickey encontrar as 7 pedras preciosas e salvar Minie? Isso depende de você! Derrube os soldados de brinquedo e os cavaleiros de armadura utilizando o Ataque de Quadris. Atravesse florestas e ruínas. Mergulhe numa xícara de chá e salte sobre os bolinhos

bem fofinhos! Minie está gritando por socorro — portanto, apresse-se!

Assuma o controle!

Mickey Mouse é um jogo para 1 só jogador, que deve usar somente o Joystick 1. Para jogar bem, aprenda a utilizar os botões do seu joystick.

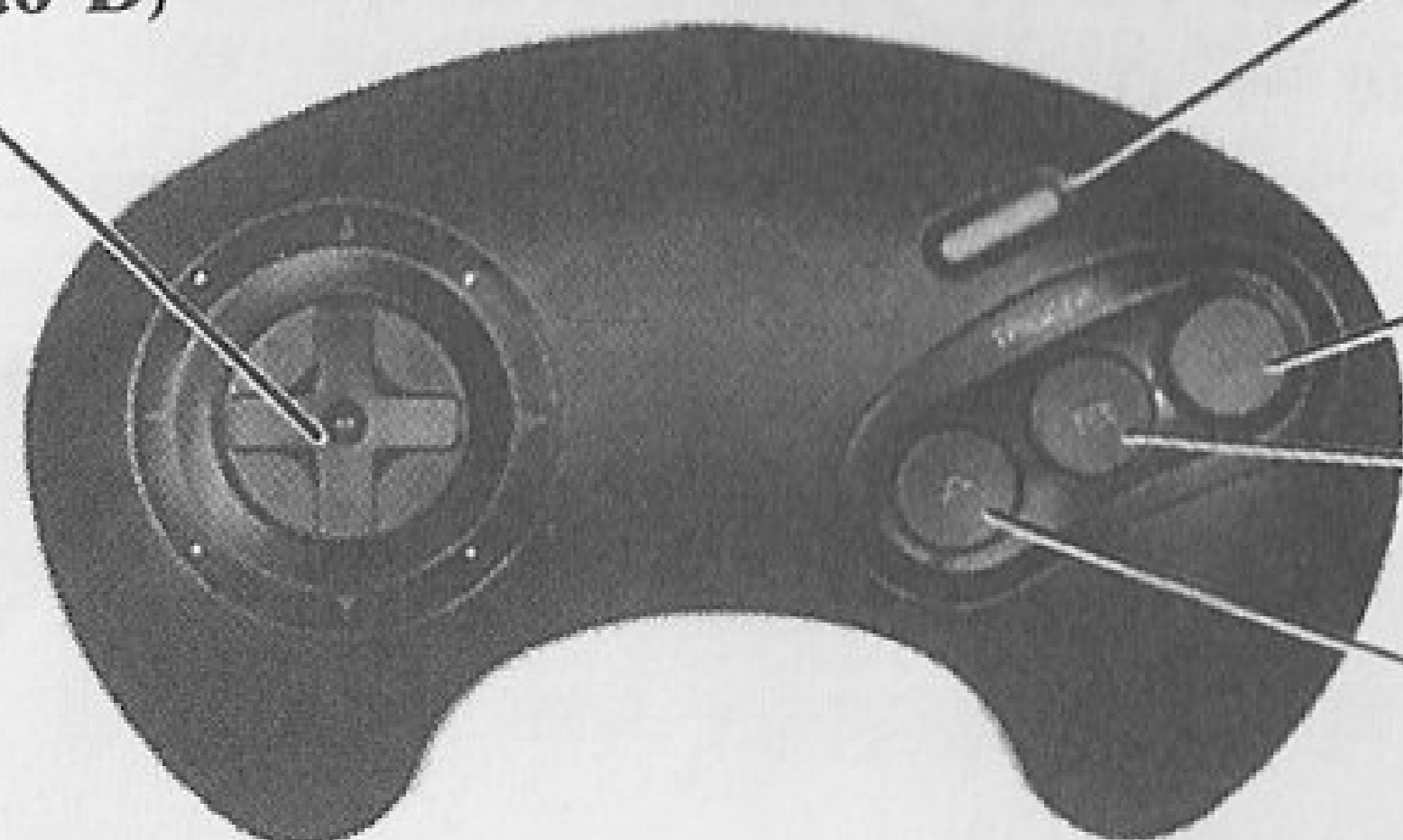
Botão Direcional
(Botão D)

Botão Início

Botão C

Botão B

Botão A



Botão D

- Aperte para selecionar o tipo de jogo na imagem de Opções (“Options”).
- Aperte, para a esquerda ou para a direita, a fim de movimentar Mickey nessas direções.
- Aperte para baixo, a fim de fazer Mickey agachar-se.

Botão Início

- Aperte para começar o jogo.
- Aperte para fazer a pausa. Para retomar o jogo, aperte de novo.

Botões A ou B

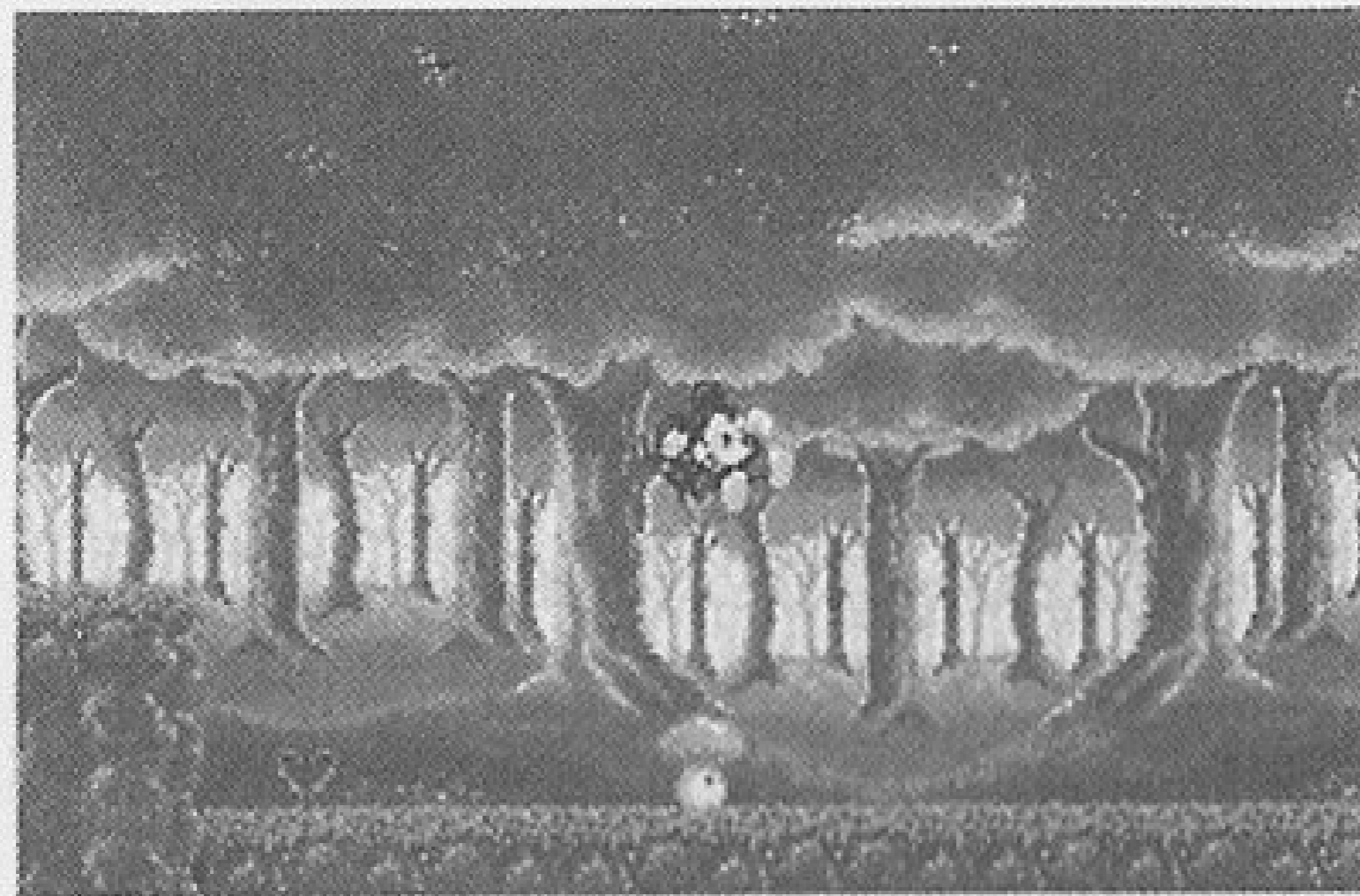
- Aperte para atirar itens.

Botão C

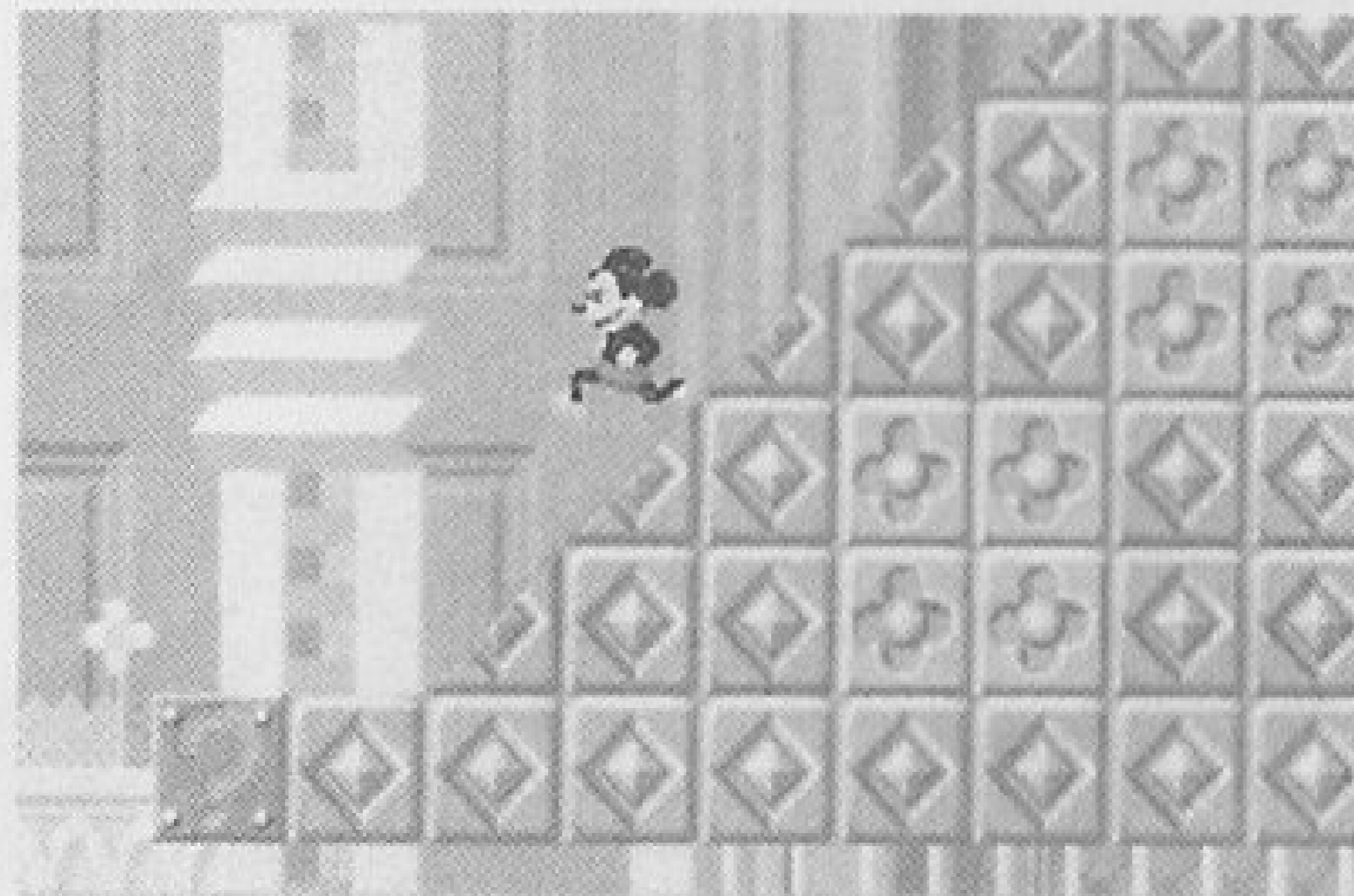
- Aperte para fazer Mickey saltar. Quanto mais tempo você mantiver o botão apertado, mais alto será o salto.
- Aperte para fazer Mickey nadar.

Sobrevivendo no Mundo da Ilusão

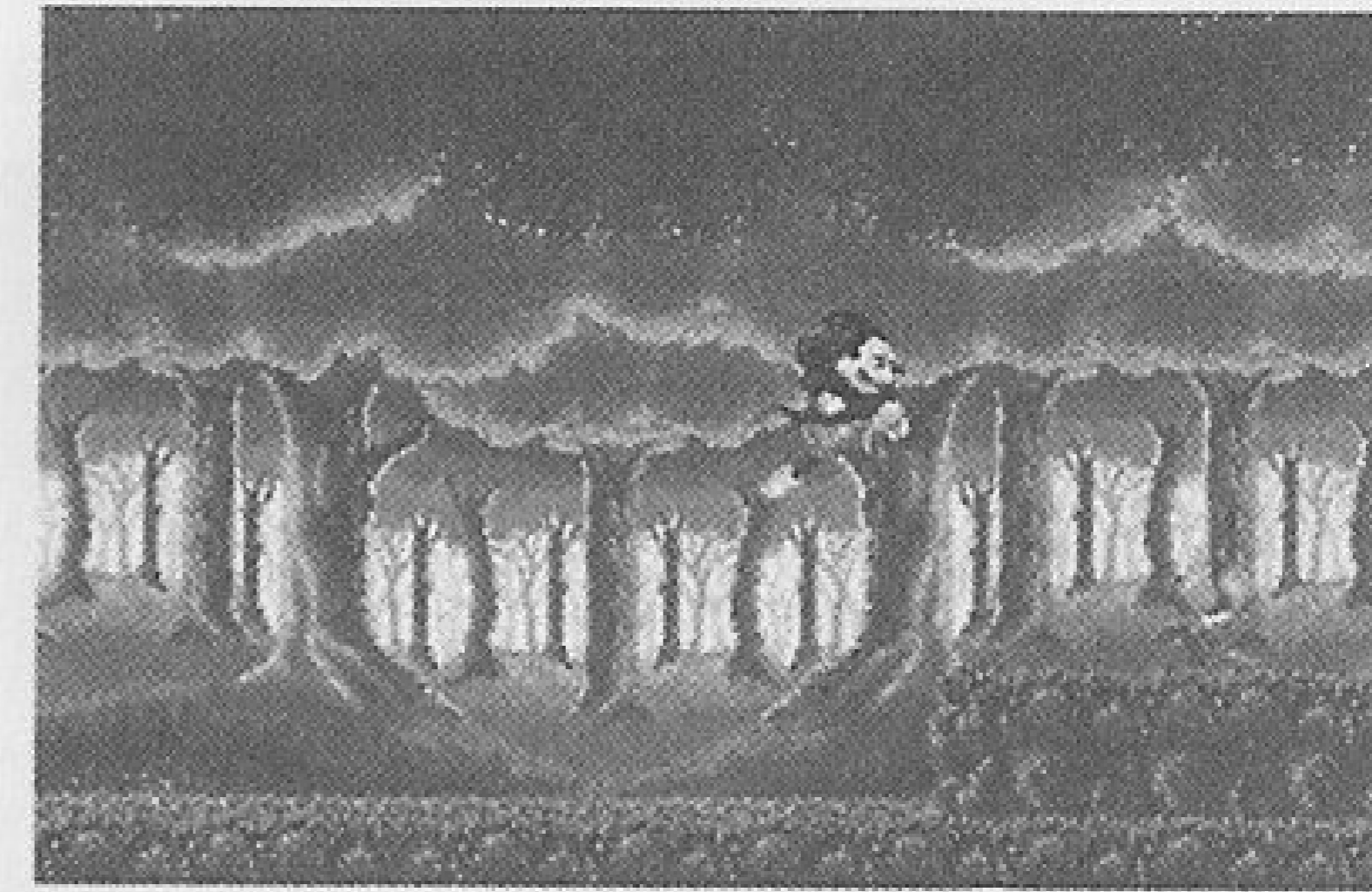
- **Ataque de Quadris:**
Aperte o **Botão C**. Quando Mickey estiver em pleno ar, aperte o **Botão D**, para baixo, para o herói atacar os inimigos.



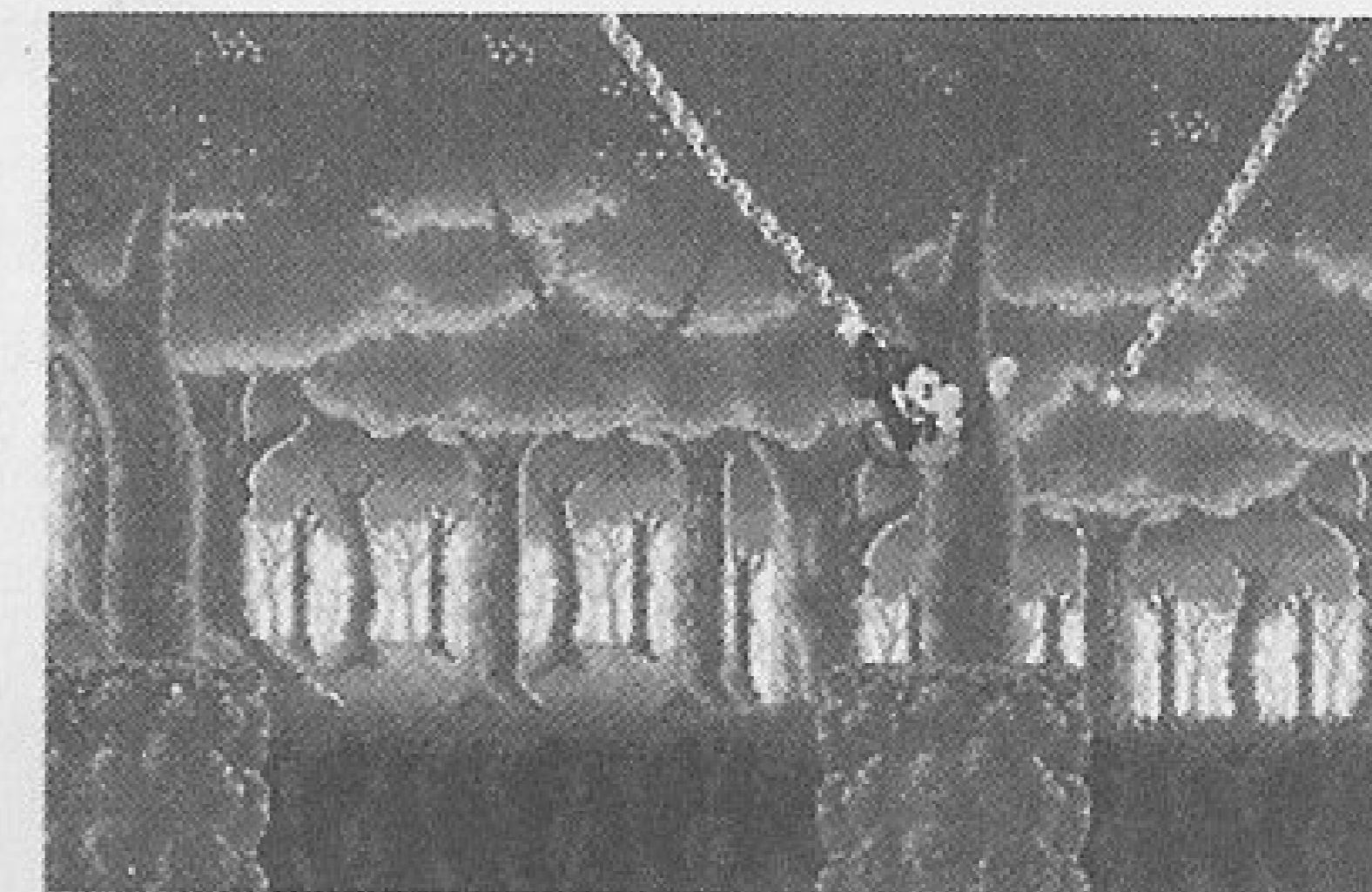
- **Descer ladeiras:**
Aperte o **Botão D** na direção em que Mickey estiver indo, a fim de fazê-lo correr mais ligeiro.



- **Salto comprido:**
Aperte o **Botão C** quando Mickey estiver correndo, para fazê-lo saltar por sobre inimigos e buracos.



- **Lançamento com o auxílio de corda:**
Aperte o **Botão C** para Mickey pular e agarrar uma corda. Em seguida, aperte outra vez o **Botão C** para fazer Mickey lançar-se.



Começando

Coloque o cartucho no console e ligue o aparelho. Para avançar para a imagem do Título, aperte o **Botão Início** durante a introdução. Quando a imagem do Título surgir, aperte o **Botão Início** novamente, a fim de ver a imagem de Opções (“Options”).

Imagem de Opções



Na imagem de Opções (“Options”), use o **Botão D** para selecionar o item que você deseja.

Nível de dificuldade (“Difficulty”)

Para mudar o nível de dificuldade do jogo, aperte o **Botão C**. Você pode disputar um jogo fácil (“Easy”), normal (“Normal”) ou difícil (“Hard”).

Teste de Som (“Sound Test”)

Para ouvir os diferentes efeitos sonoros e a música do jogo, aperte o **Botão B** ou **C**.

Controle (“Control”)

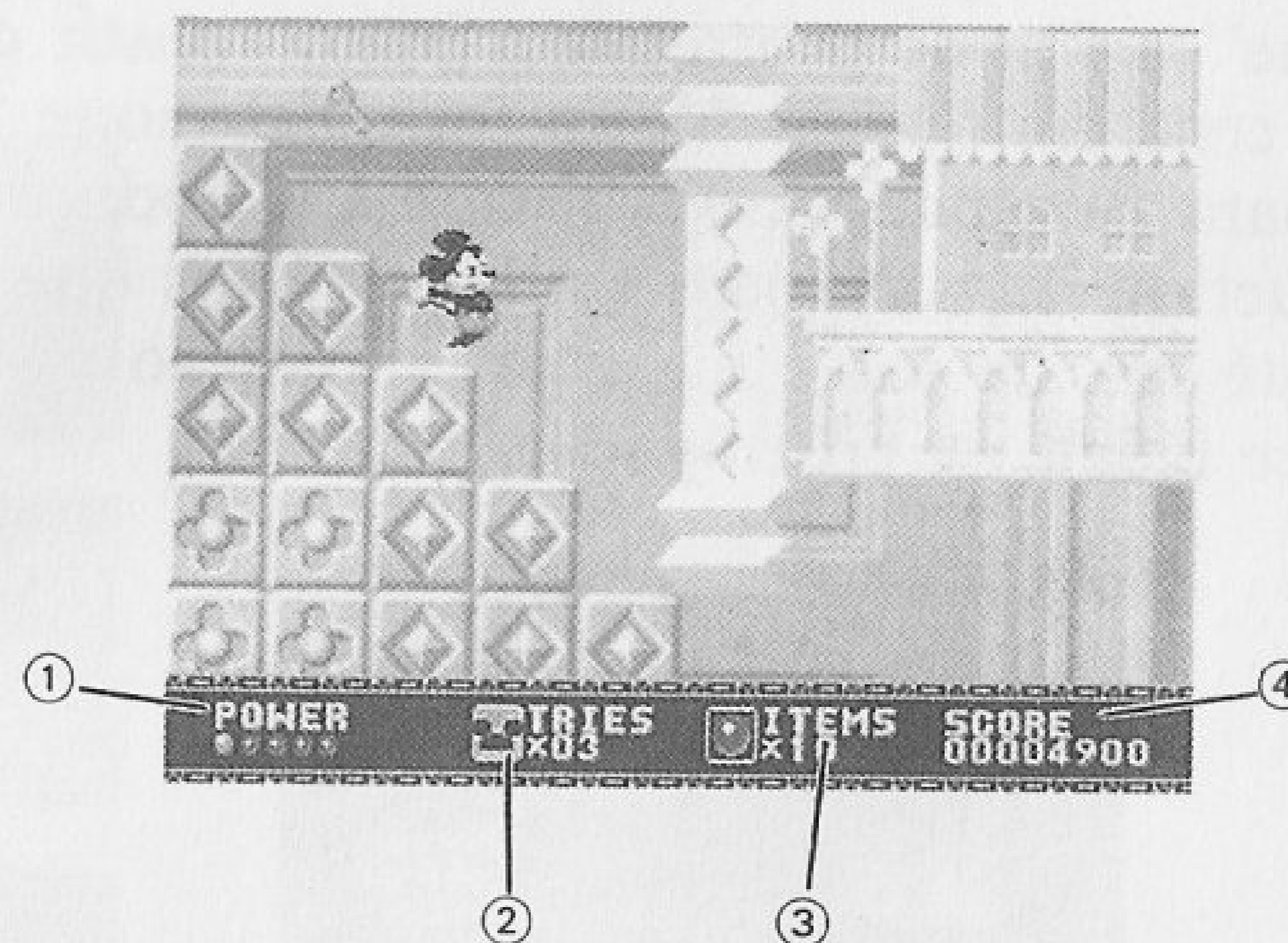
Para alterar as funções de controle dos botões do joystick, aperte o **Botão B** ou **C**.

Quando estiver pronto, aperte o **Botão Início**, para sair da imagem de opções.

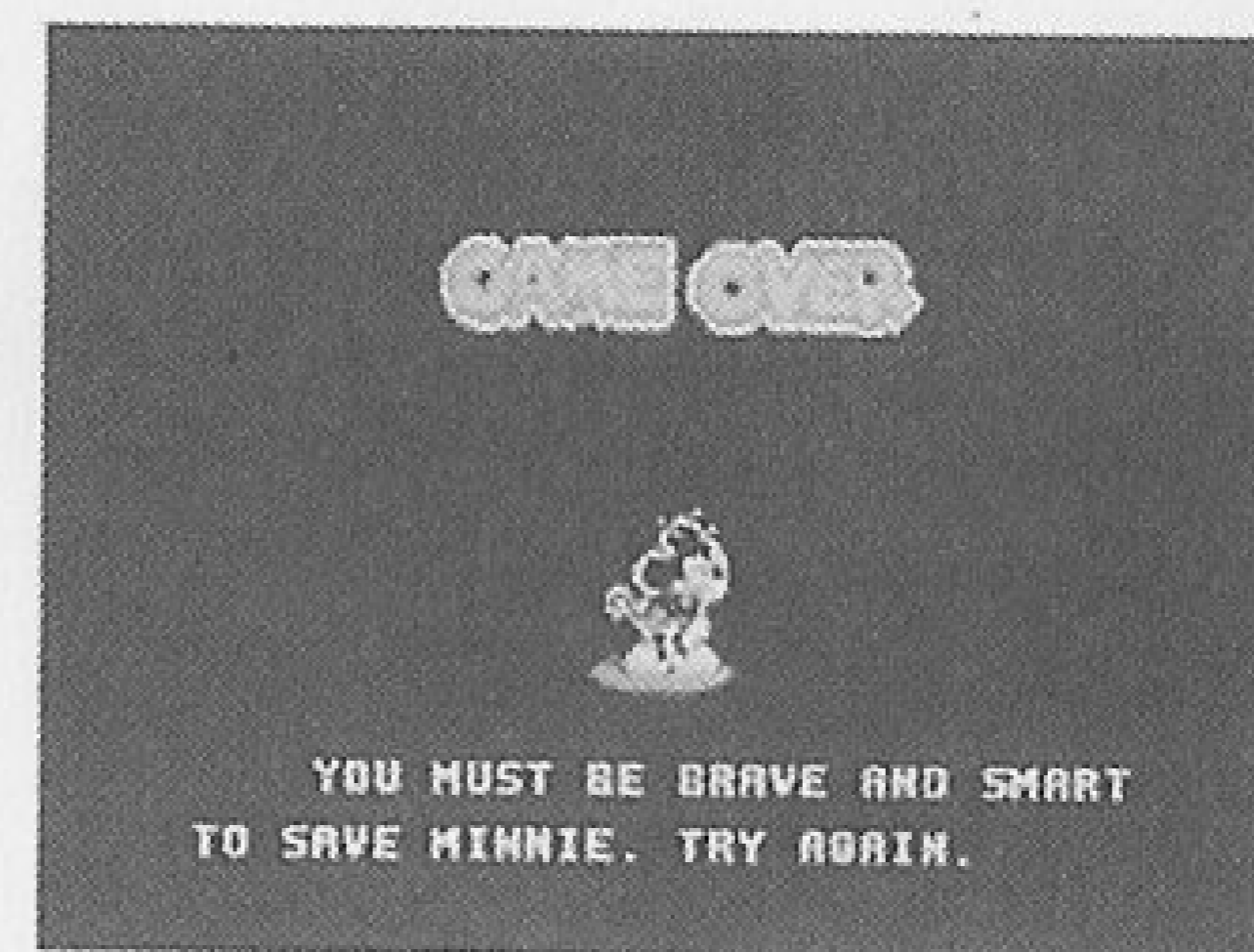
Os indicadores do jogo

1. Medidor de Força (“Power Gauge”)
2. Número de tentativas (“Tries”) ainda possíveis.

3. Número de itens (“Items”) ainda disponíveis.
4. Sua pontuação (“Score”).



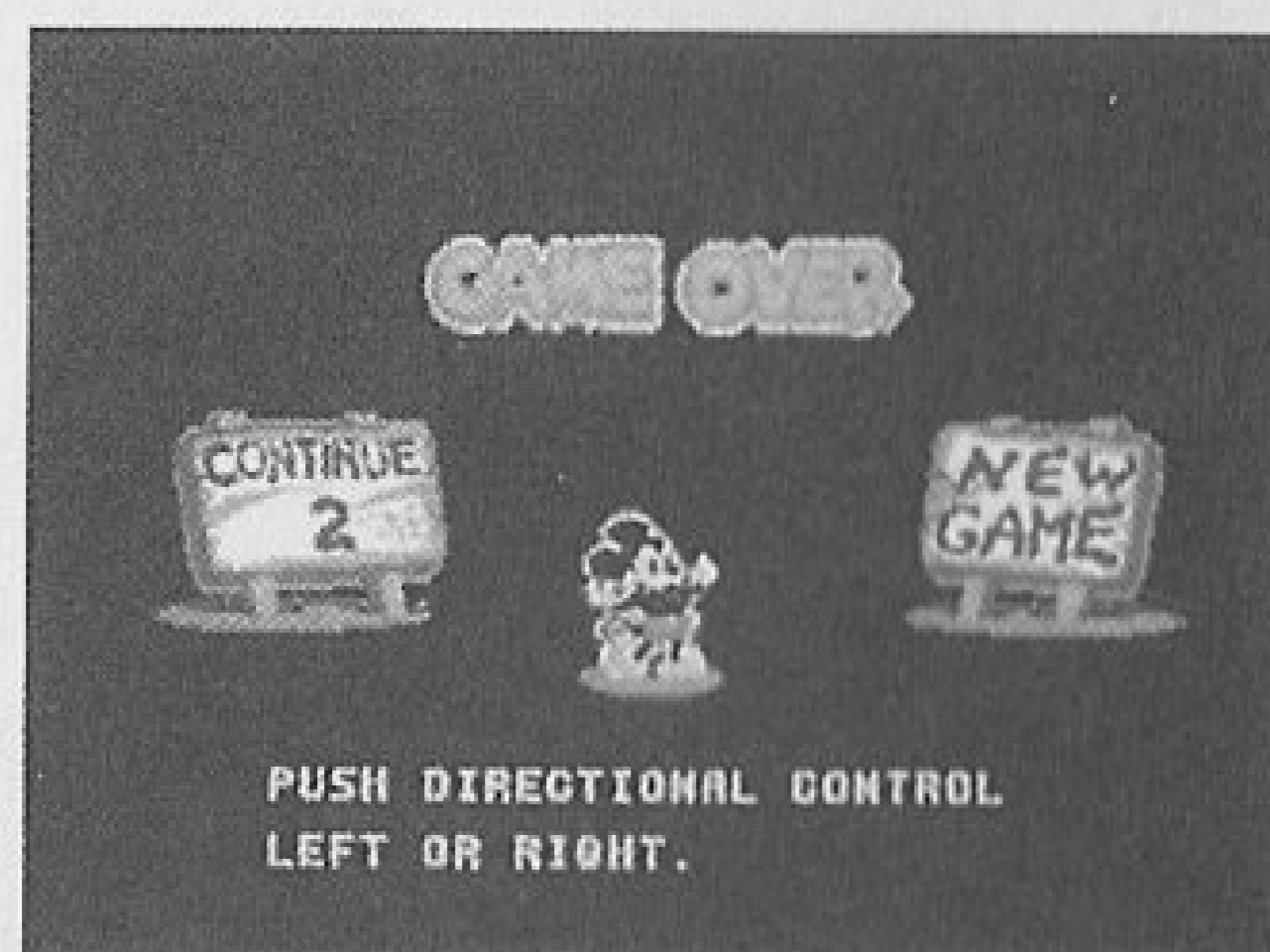
Tentativas (“Tries”) e Fim do Jogo (“Game Over”)



Você inicia cada jogo com direito a 3 tentativas (“Tries”). Quando não tiver mais força (“Power”), você perde uma tentativa. Mas pode continuar, se ainda dispuser de tentativas. Se perder todas as 3 tentativas, o jogo termina, aparecendo a imagem “Game Over”.

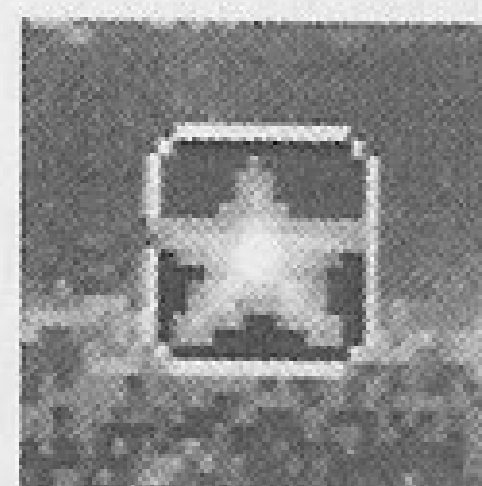
Prorrogação do jogo

Ao aparecer a imagem “Game Over”, selecione “Continue” a fim de prorrogar o jogo a partir do início da cena em que você caiu fora. Selecione “New Game” para terminar o jogo e volte à introdução (“Introduction”). Você perde todos os itens que possuía até sair do jogo, mas sua pontuação permanece igual, na prorrogação.



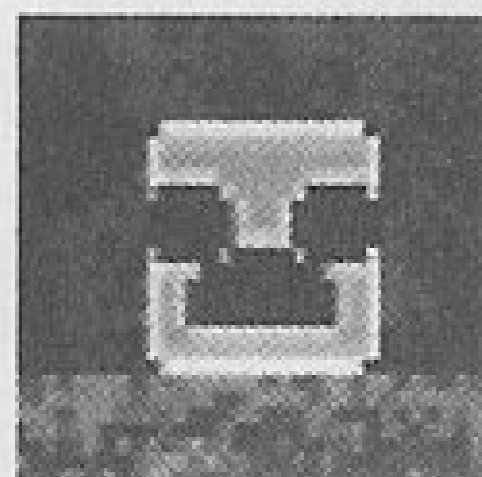
Itens (“Items”)

Estrela



Dá força (“Power”) a Mickey. Se você pegar a estrela, quando o nível do Medidor de Força (“Power Gauge”) estiver completo, você ganha 1000 pontos.

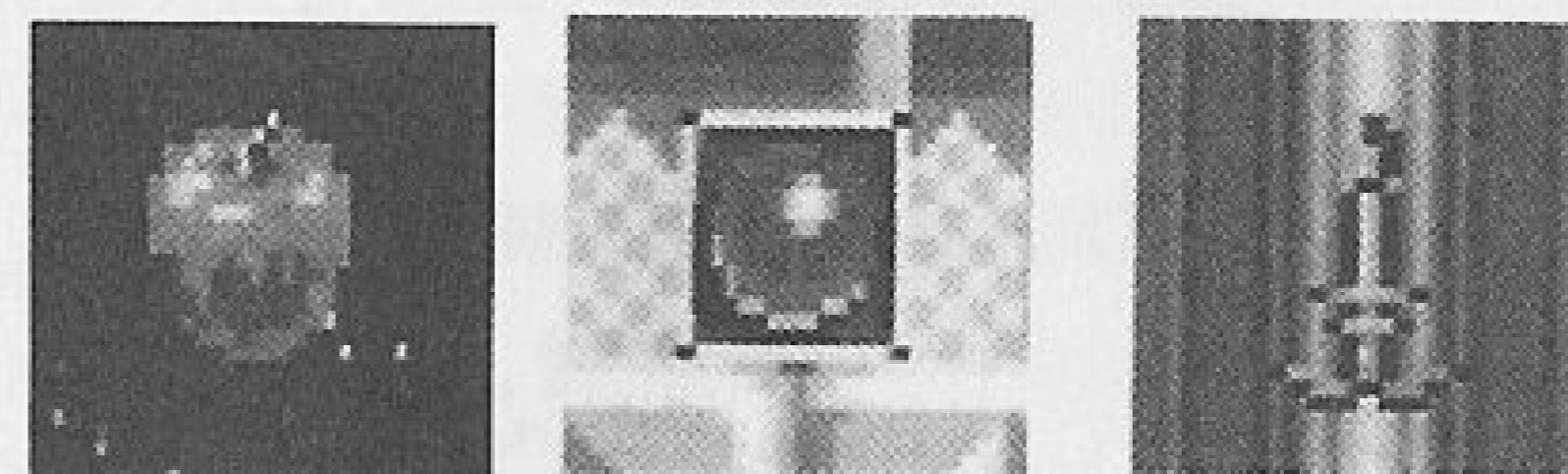
Chapéu com orelhas do Clube do Mickey



Ao pegá-lo, Mickey ganha uma tentativa (“Try”) extra para completar uma rodada (“Level”).

Maçã, Bolinha de Gude e Vela

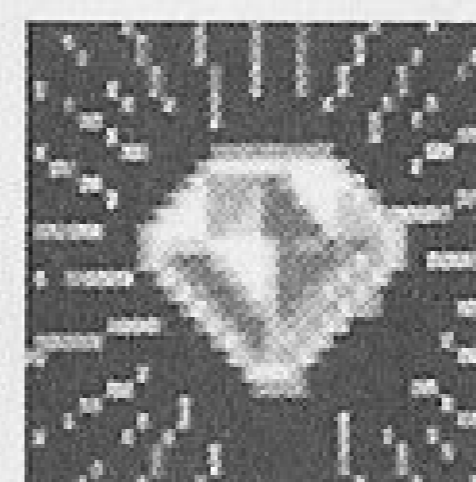
Mickey atira estes itens para, com eles, atacar seus inimigos.



Sacola de itens



Mickey ganha 10 itens extras.



Pedra preciosa

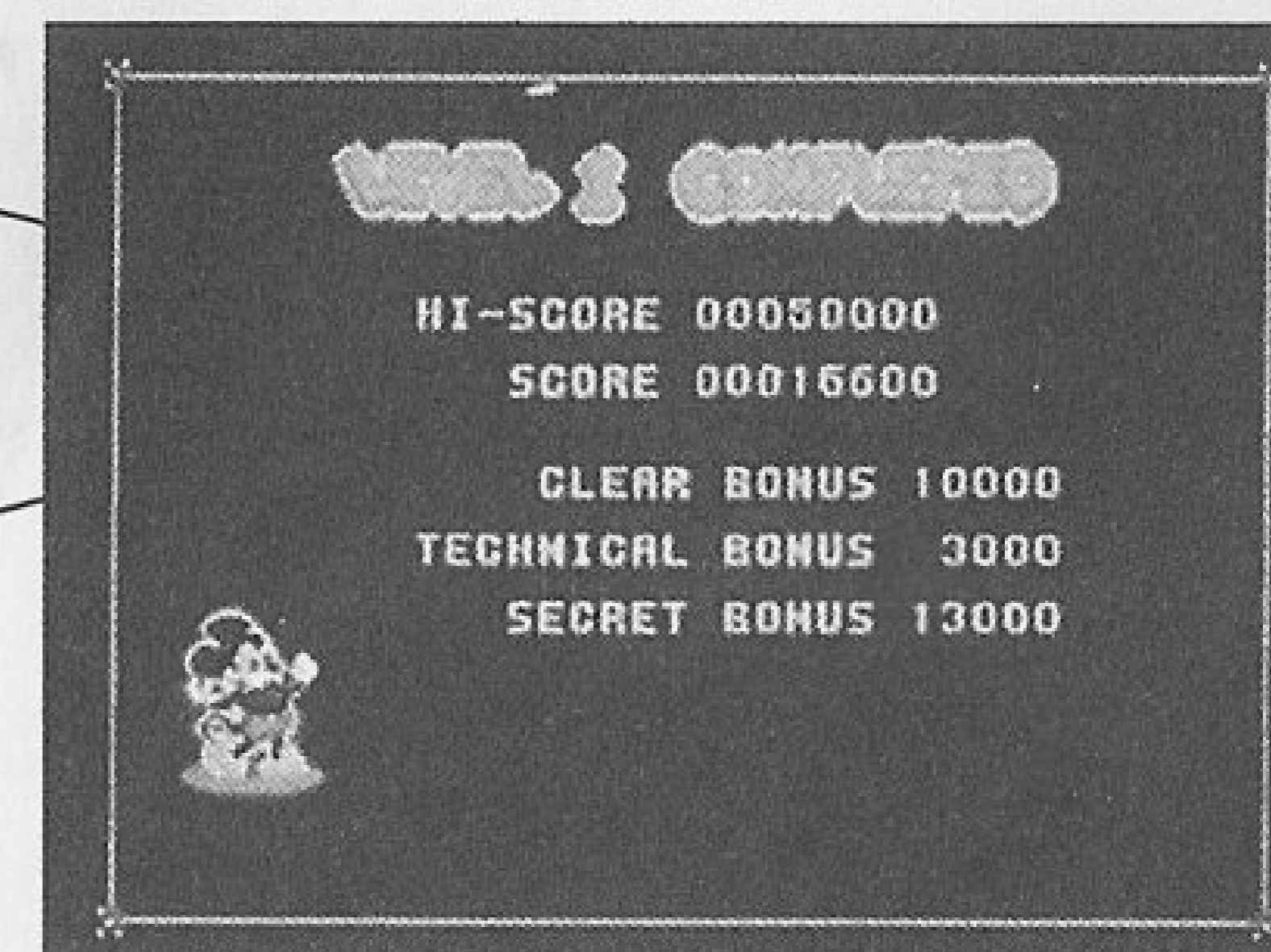
Recolha 7 destas pedras para salvar Minnie.

Pontuação

Sua pontuação aparece sempre que você terminar cada rodada.

A maior pontuação alcançada até agora

Sua pontuação.



Bonificação de Rodada (“Clear Bonus”)

São pontos que você ganha quando termina uma rodada com sucesso.

Bonificação Técnica (“Technical Bonus”)

É o número de itens de que você ainda dispõe multiplicado por 1000.

Bonificação Secreta (“Secret Bonus”)

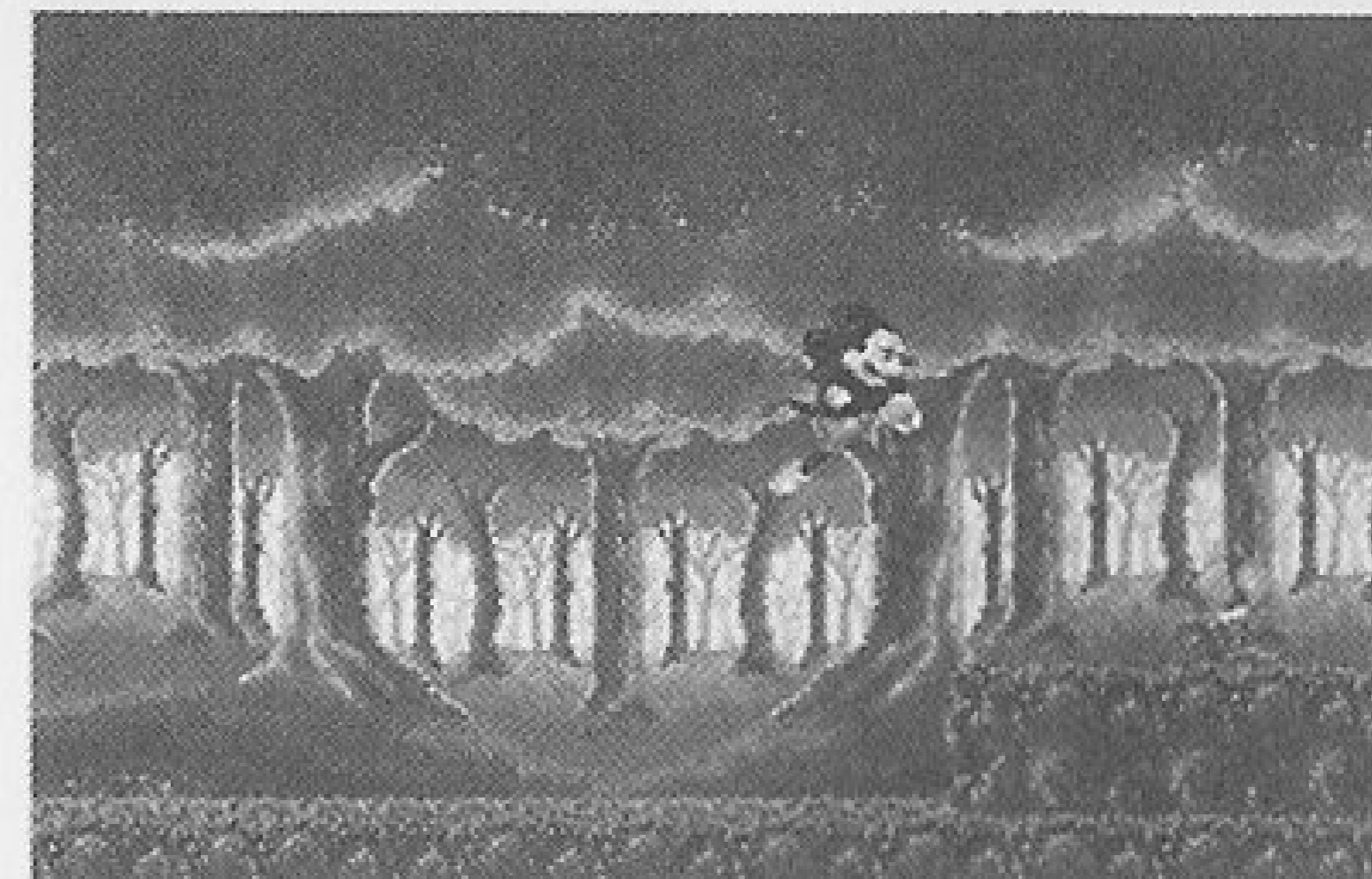
É o número de itens de que você ainda dispõe multiplicado por 1000.

As bizarras aventuras de Mickey

Cada rodada é constituída de várias cenas. No final de cada cena existe um túnel pelo qual Mickey entra na cena seguinte. Boa sorte!

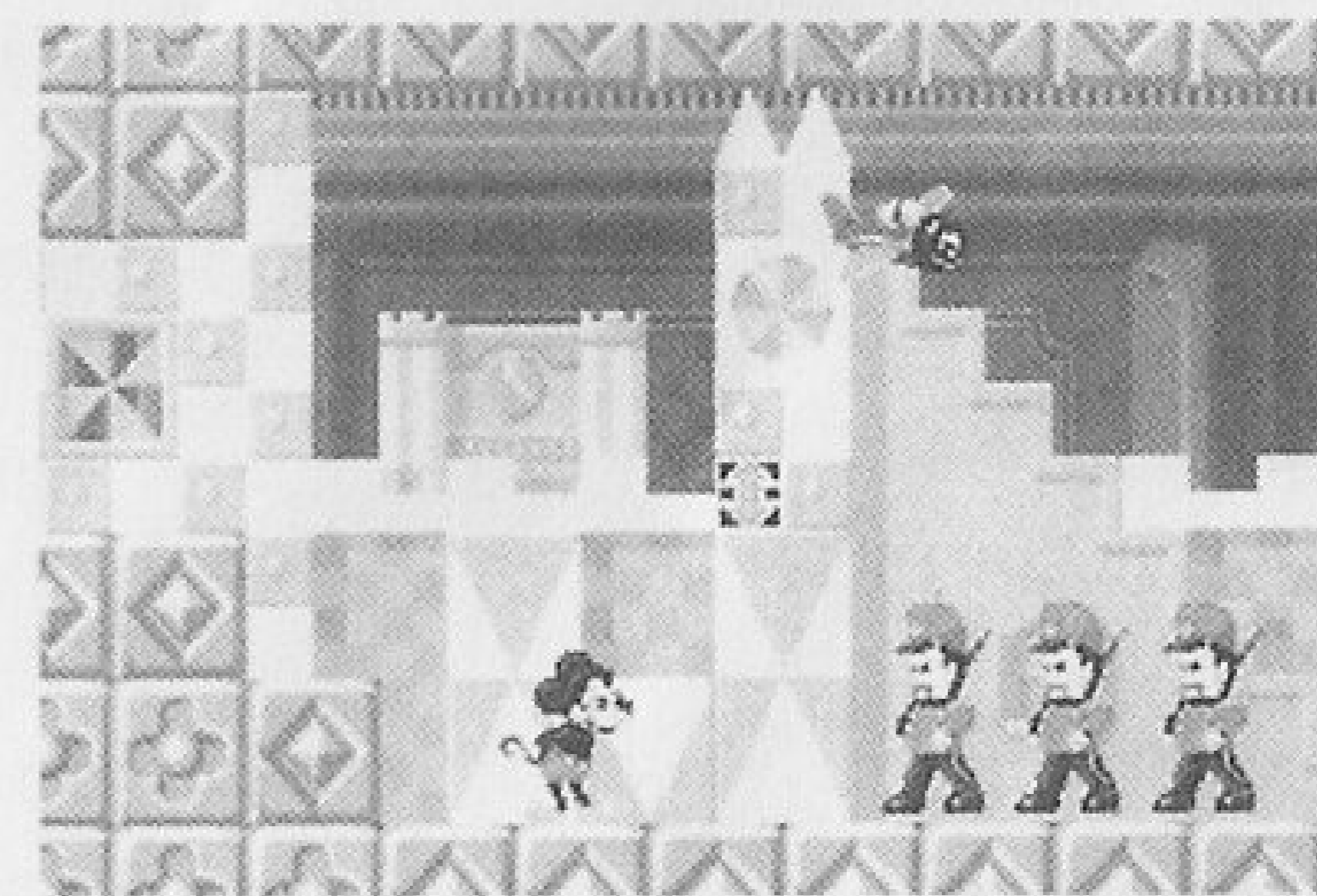
Rodada 1

Entre numa floresta onde arbustos, cogumelos e tulipas rastejam e aranhas tecem teias espessas. Agarre uma corda e lance-se por sobre poços. Mantenha-se afastado de fantasmas aterradores e maçãs gigantes que tentam caçá-lo!



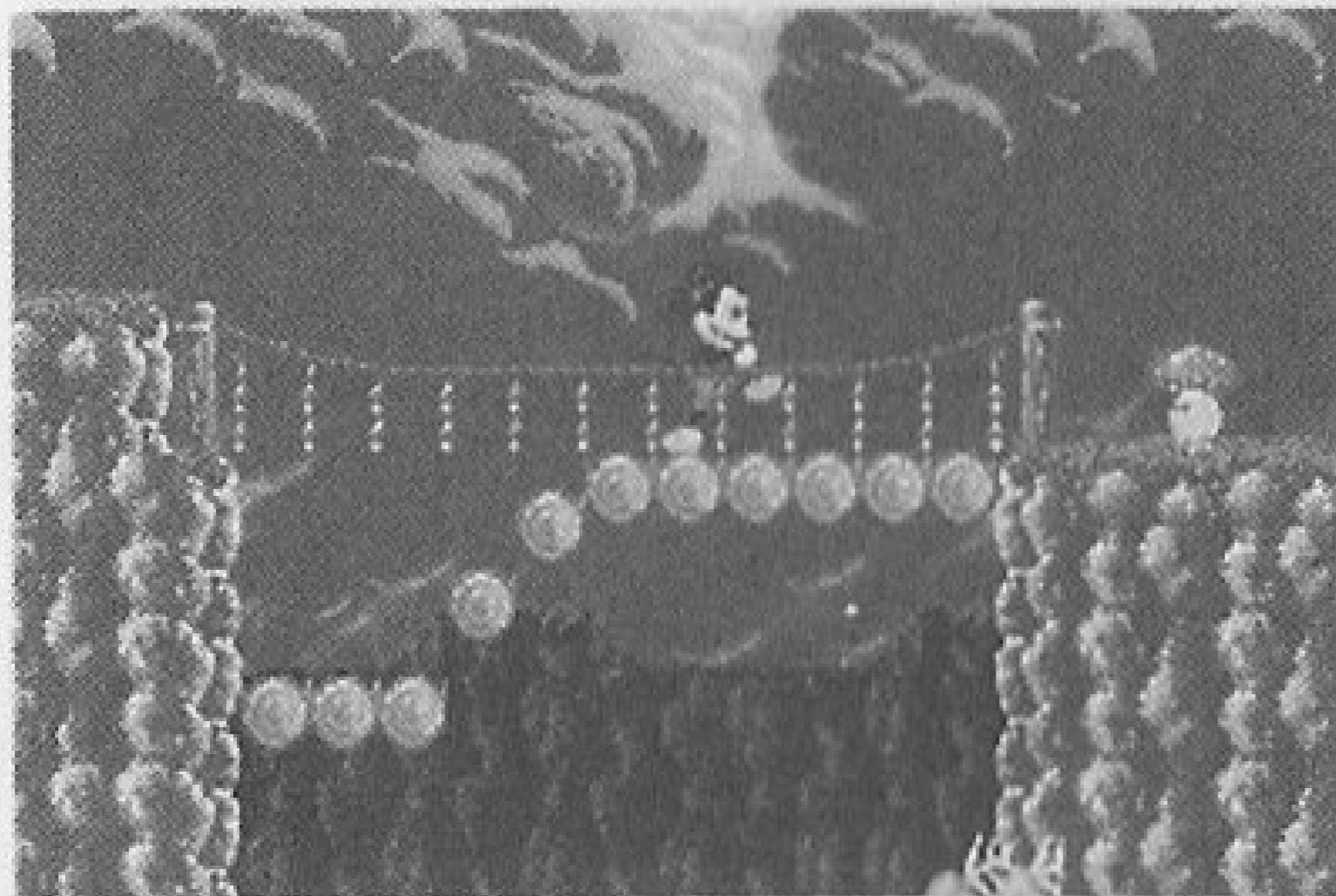
Rodada 2

Abra a segunda porta e entre num mundo de brinquedos. Derrube os soldados que marcham e os palhaços gozadores! Agache-se quando aviões de lata se aproximarem! A porta fica bem diante de seu nariz, mas está fechada! Prepare-se para enfrentar surpresas de verdade!



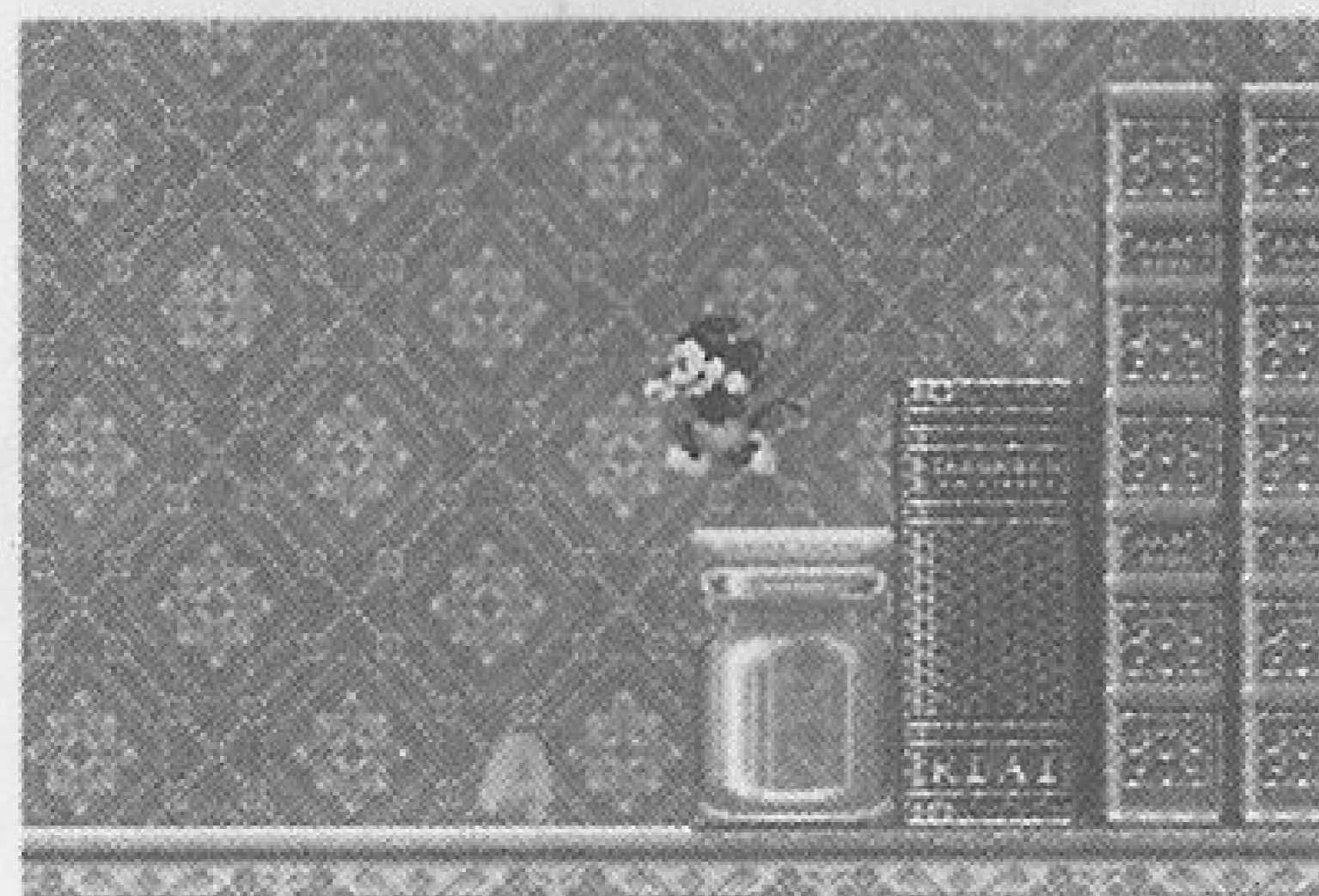
Rodada 3

Entre na terceira porta e você logo estará caminhando numa perigosa encosta. Atravesse a ponte em ruínas, pé ante pé, pois caso contrário você terminará na água, onde vivem peixes famintos! Quando estiver no subterrâneo, procure ficar seco ou se arrependerá!



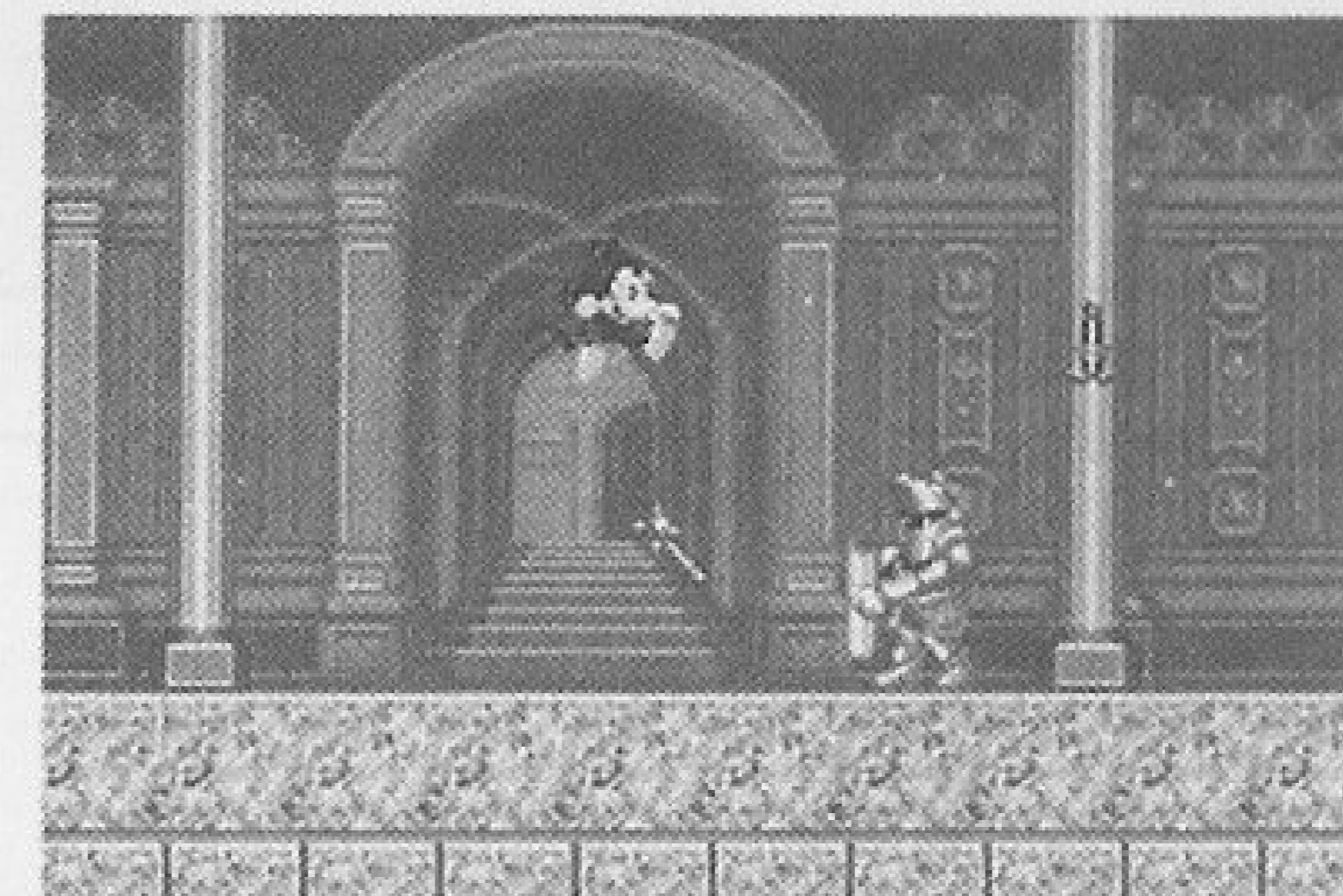
Rodada 4

Livros gigantes e enormes jarros de vidro! Será que é o quarto de um gigante? Talvez. Jogue-se dos lustres e pule por sobre vermes. Mergulhe numa xícara de chá e flutue com os cubos de açúcar. Que há dentro da jarra de leite? Entre e dê uma olhada!



Rodada 5

Agora você está, finalmente, no castelo onde cavaleiros de armaduras atacam e pedras gigantescas rolam sobre você. Você está a um passo de Mizrabel. Portanto, não desista!



Dicas úteis

- Use o Ataque de Quadris sempre que possível. Você precisa de todos os itens que conseguir, a fim de eliminar o chefe inimigo em cada rodada.
- Estude os movimentos dos inimigos. Assim, será mais fácil liquidá-los.
- Mire sempre na cabeça dos chefes.
- Você não pode atirar itens enquanto estiver nadando.
- Alcance lugares altos, derrubando os inimigos com o Ataque de Quadris.

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

ATENÇÃO:

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Portanto, se você ou alguém de sua família é portador de algum tipo de epilepsia, ou sentir algum dos seus sintomas como vertigem ou contrações nos músculos ou olhos, pare de jogar e consulte um médico imediatamente.

TEC TOY**CERTIFICADO DE GARANTIA**

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 6 (seis) meses, contados a partir da data de sua compra. Este período de garantia é composto de:

- a) 90 dias de acordo com o código de defesa do consumidor.
- b) 90 dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços de reparo gratuito e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre: defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico, tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma assistência técnica autorizada TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e cabos de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão-de-obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

CÓD: 901.011.960.415

TEC TOY**Nº CO 0341481513**

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421