CASTLE OF ILLUSION



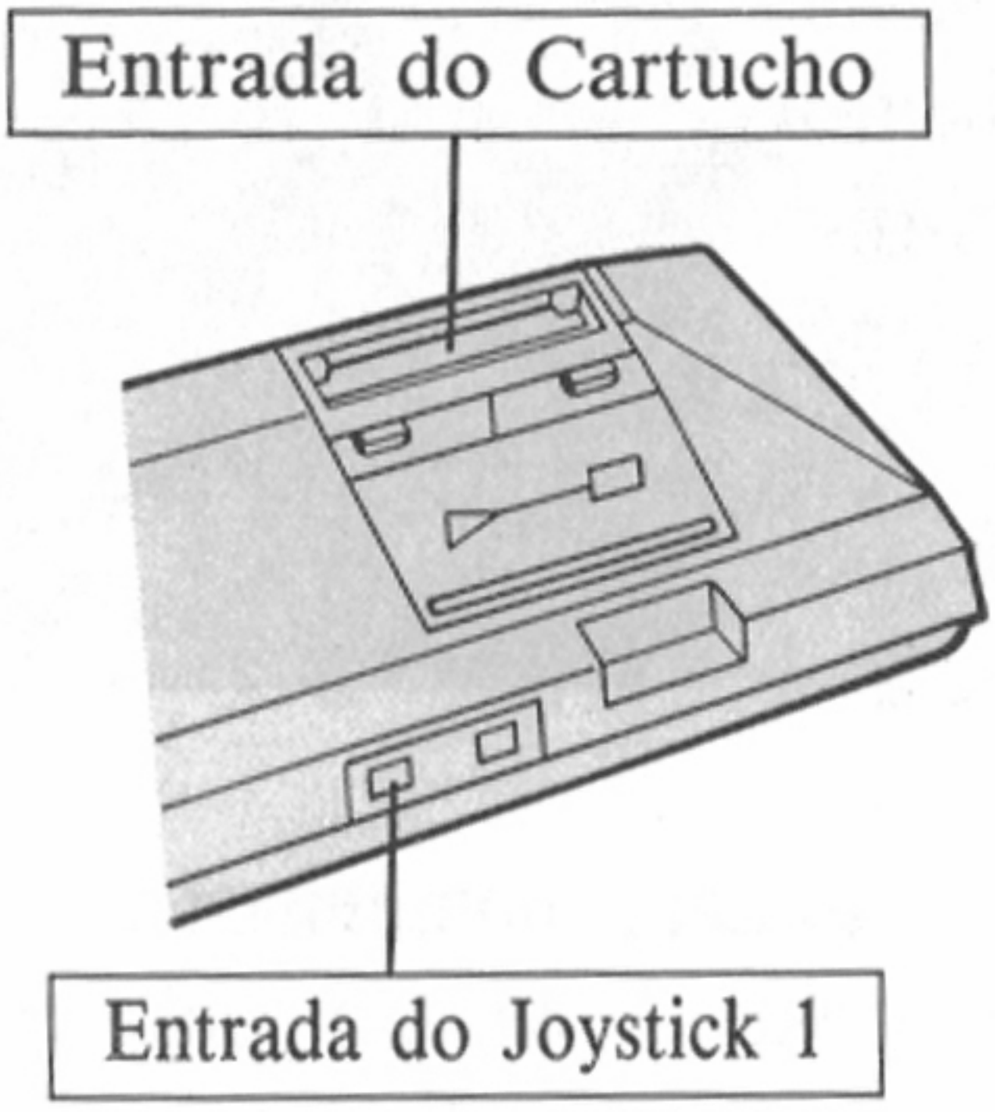
© 1991, Walt Disney

TEC TOY

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho CASTLE OF ILLUSION no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para começar o jogo, aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2**.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Capturada pela Ilusão

É um dia maravilhoso em Vera City. O sol está brilhando, os pássaros estão cantando e a doce fragrância das flores inunda o ar.

Mickey e Minie estão dançando felizes no campo. Subitamente, porém, nuvens negras e densas cobrem o céu e os pássaros silenciam. Um odor de coisa velha e embolorada acaba com a agradável fragrância das flores. Mickey ergue os olhos e vê uma bruxa em uma vassoura, flutuando no ar, acima dele! É Mizrabel, a bruxa perversa que tem ciúmes da beleza de Minie! Seus dedos ossudos agarram o braço de Minie!

"Esta coisinha bonita virá comigo!", berra a bruxa. "Ri-ri-rii-rii-riii!" E voa para longe com Minie.

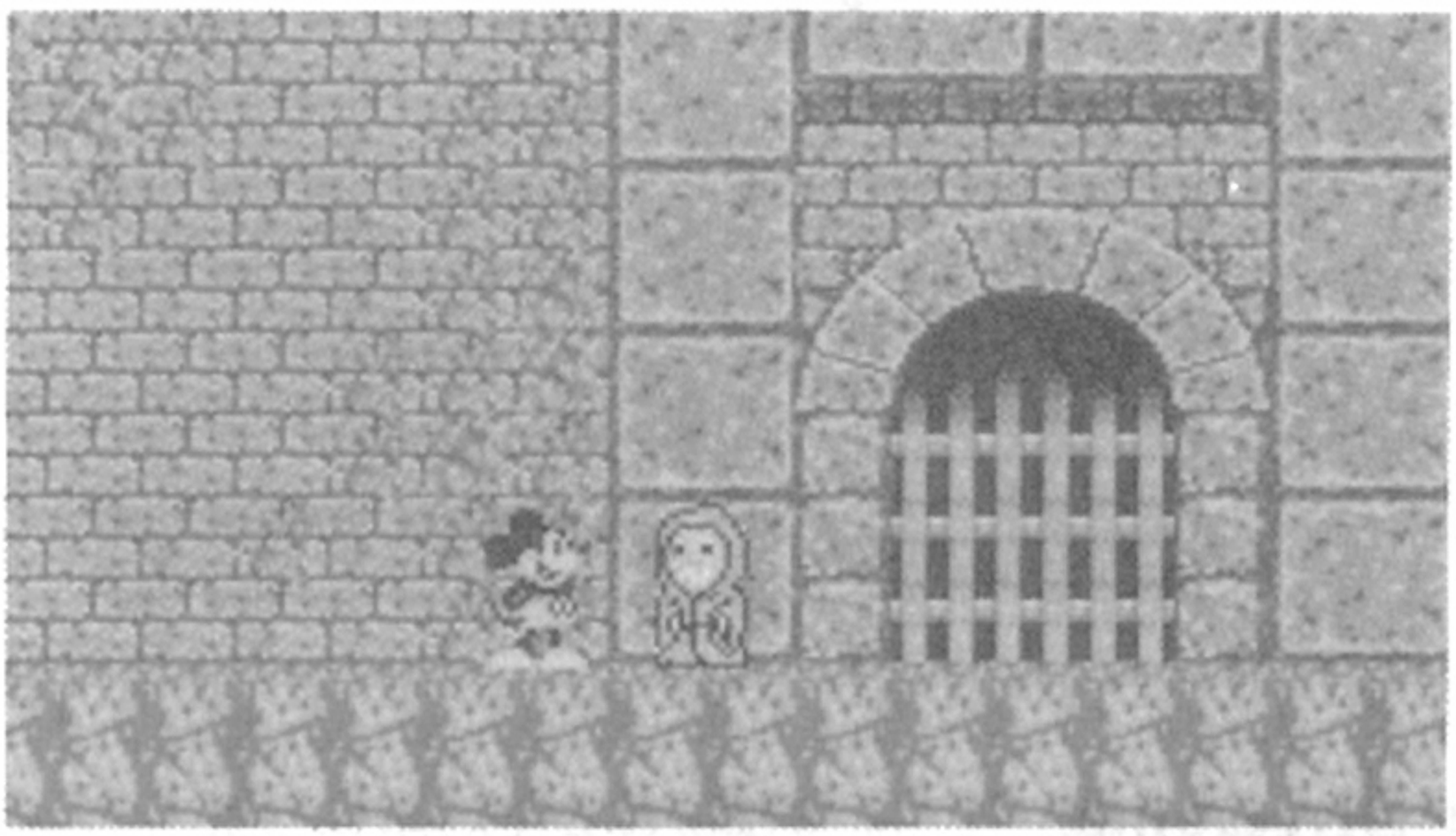


Mickey persegue a bruxa voadora por toda a floresta e nas altas montanhas. Chega finalmente no Castelo da Ilusão, erguido em um penhasco muito íngreme. No portão ele encontra um velho com as costas curvadas pela idade.

"Você deve salvar Minie antes que seja tarde!", disse o velho. "Mizrabel roubará a beleza de Minie para si própria. Ela fará Minie parecer vil e má, como ela! Você pode derrotá-la somente se encontrar as 7 gemas do Arco-Íris."

"Onde estão essas gemas?", pergunta Mickey.

"Você as encontrará no Castelo", respondeu o velho, "mas elas são guardadas pelos Mestres da Ilusão. Eles criaram estranhos mundos e criaturas bizarras para mantê-lo longe de Minie. Você deve ter cuidado!"



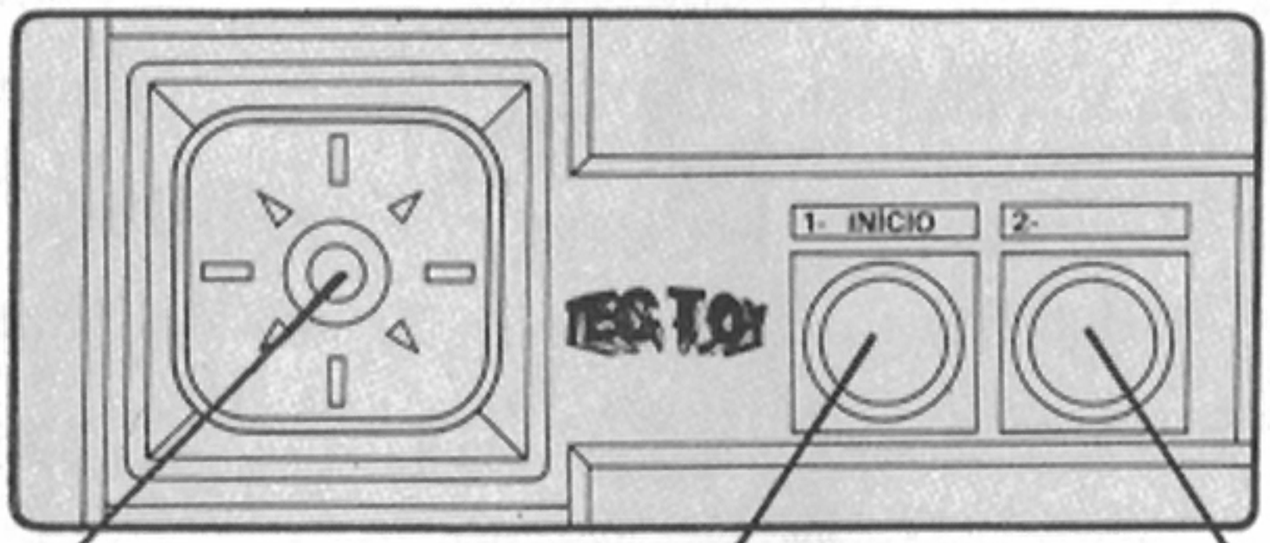
Mickey agradeceu ao homem e atravessou rapidamente o portão do Castelo. Lá dentro, Mickey abriu todas as portas de todos os aposentos. Cada porta leva a um mundo diferente da Ilusão.

Pode Mickey encontrar as 7 gemas do Arco-Íris a tempo de salvar Minie? Depende de você! Percorra as cavernas de teto baixo e as escuras masmorras. Mergulhe em xícaras de chá e pule rodamoinhos de sorvete! Derrube pedaços de chocolate, iludindo palhaços e lagartas com o ataque saltitante de Mickey. Minie precisa de sua ajuda! Corra!

Assuma o controle!

Para ajudar Mickey, aprenda como usar seu joystick antes de começar o jogo.

Os Botões do Joystick



Botão Direcional (Botão D)

Botão ①

Botão ②

Botão Direcional (Botão D)

- Na tela de Escolha de Jogo (Game Selection), pressione para cima ou para baixo a fim de escolher o jogo normal (NORMAL) ou o de treinamento (PRACTICE).

- Pressione para cima a fim de fazer Mickey passar por uma porta do Castelo.

- Pressione para a esquerda ou para a direita a fim de mover Mickey nestas direções.

- Pressione para cima a fim de fazer Mickey subir escadas. Pressione para baixo a fim de fazê-lo descer escadas.

- Pressione para baixo a fim de fazer Mickey mergulhar.

Botão 1

- Durante a história, aperte para pular algumas telas.

- Na tela do Título, aperte para ver a tela de Escolha de Jogo. Nessa tela, aperte para começar a jogar.

- Aperte para continuar a partir de todas as telas de níveis intermediários.

Botão 2

- Durante a história, aperte para saltar de uma tela para outra.

- Na tela do Título, aperte para ver a tela de Escolha de Jogo.

- Aperte para continuar a partir de todas as telas de níveis intermediários.

- Na tela de Escolha de Jogo, aperte para começar a jogar.

- Aperte para fazer Mickey pular. Mantenha o botão apertado para conseguir saltos mais altos.

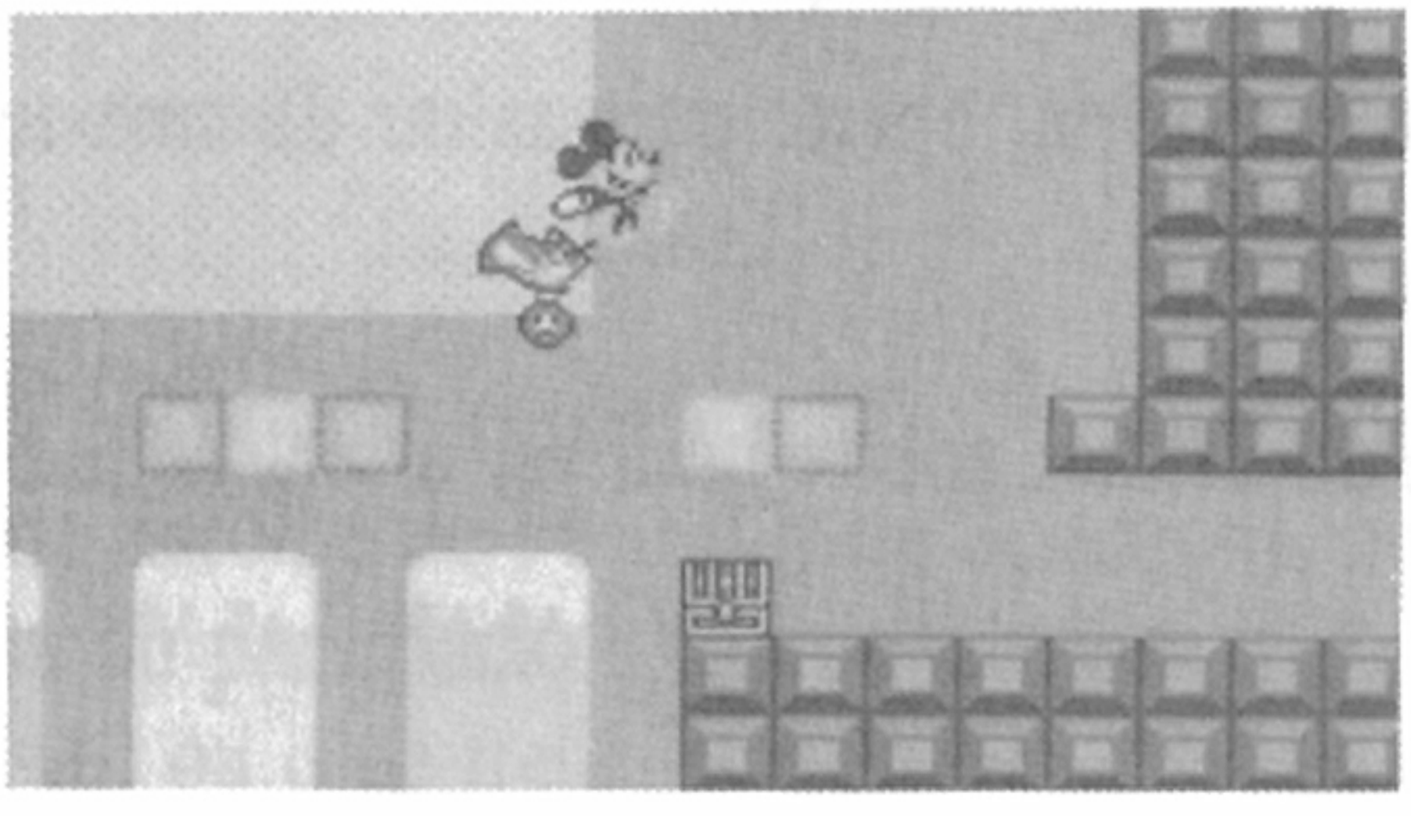
- Aperte repetidas vezes para fazer Mickey flutuar, quando ele estiver nadando.

- Aperte para fazer com que Mickey desça escadas rapidamente.

Proezas especiais de Mickey

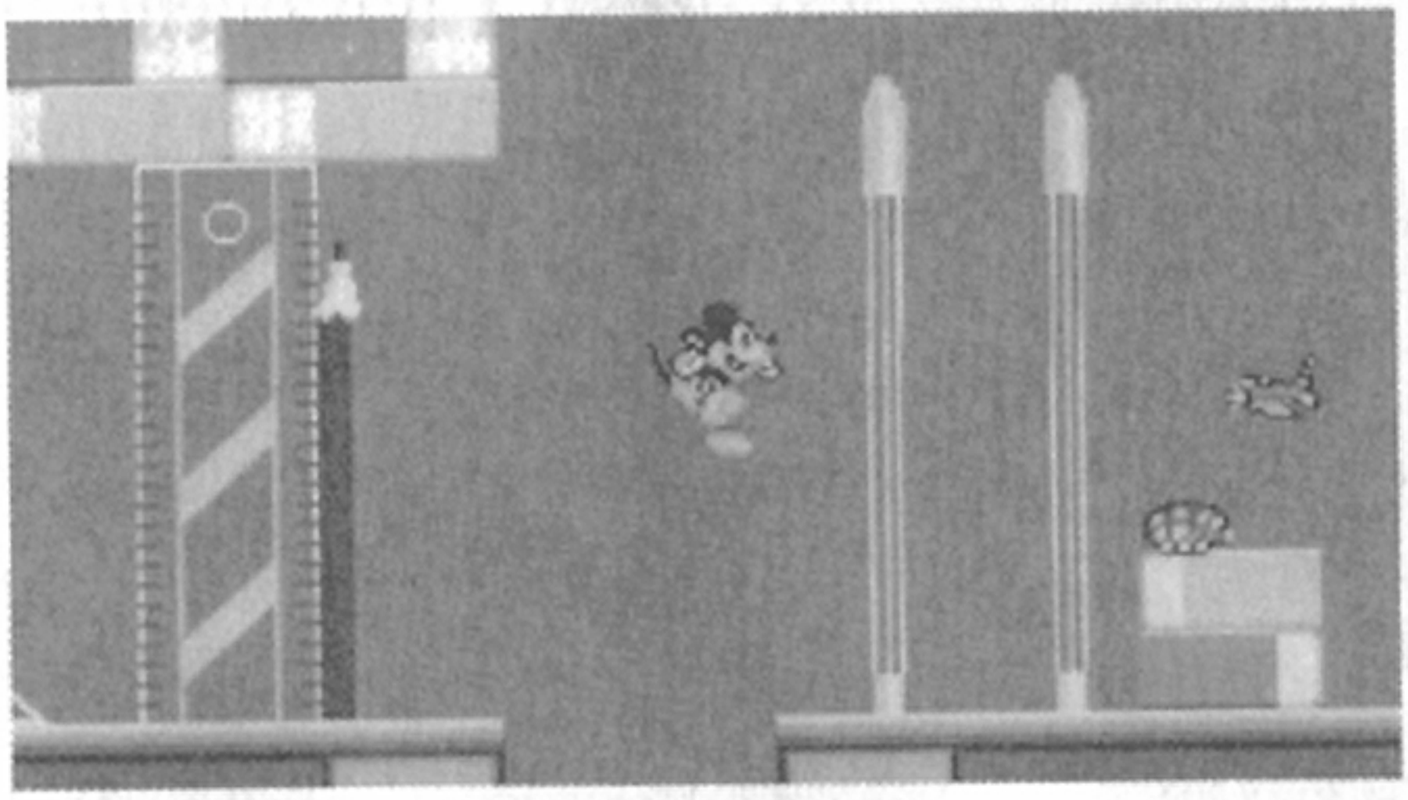
Ataque saltitante

- Aperte o **Botão 2**. Quando Mickey estiver em pleno ar sobre um inimigo ou sobre um obstáculo, aperte o **Botão 1**.



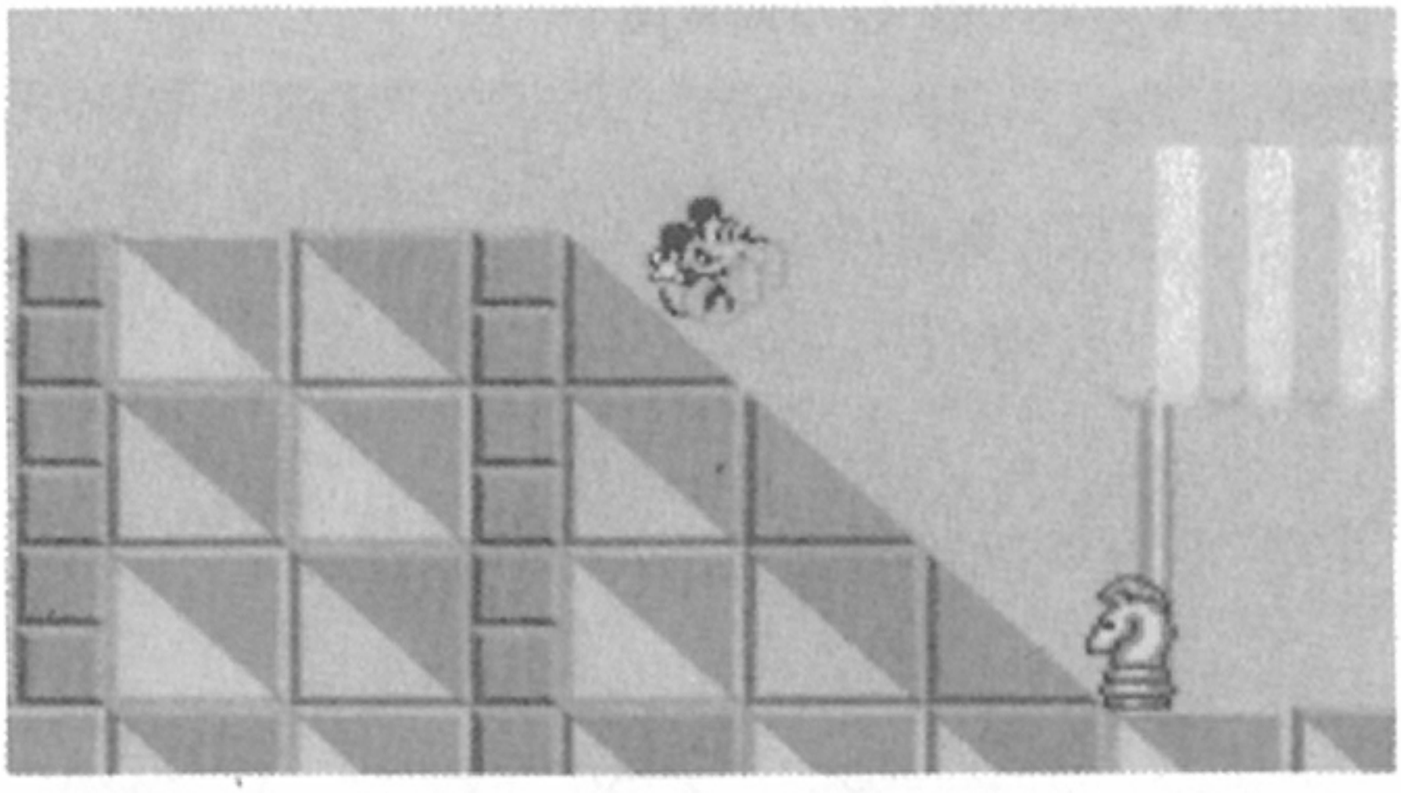
Salto longo

- Aperte o **Botão 2** quando Mickey estiver correndo, a fim de saltar inimigos e buracos.



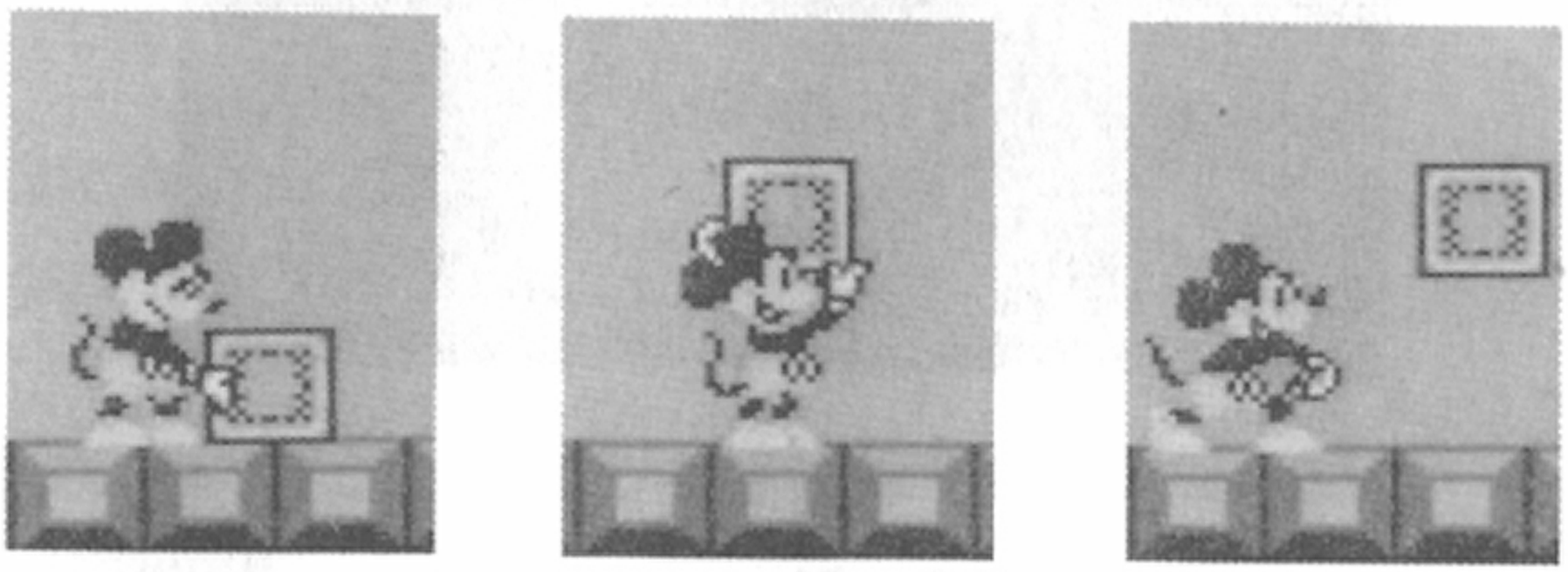
Escorregando em declives

- Quando Mickey estiver em um declive, aperte o **Botão 2.** Quando Mickey estiver em pleno ar, aperte o **Botão D** na direção em que Mickey deve ir; a seguir, aperte o **Botão 1.**



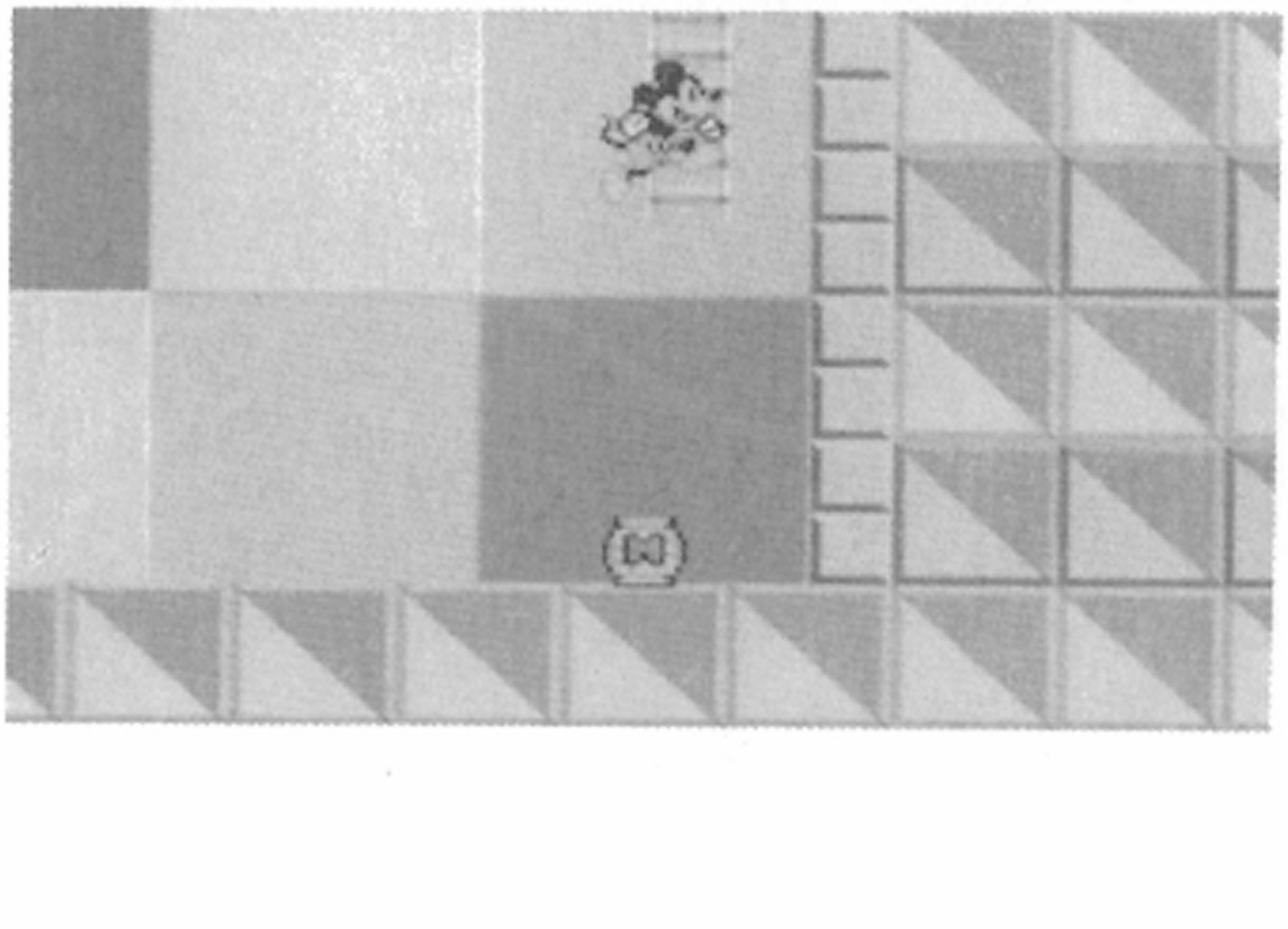
Pegando e atirando coisas

- Pressione o **Botão D** quando Mickey estiver diante de um obstáculo ou de um objeto, para fazer com que ele o pegue. Em seguida, aperte o **Botão 1** a fim de fazer Mickey erguê-lo. Aperte o **Botão 1** novamente para que Mickey atire o objeto.



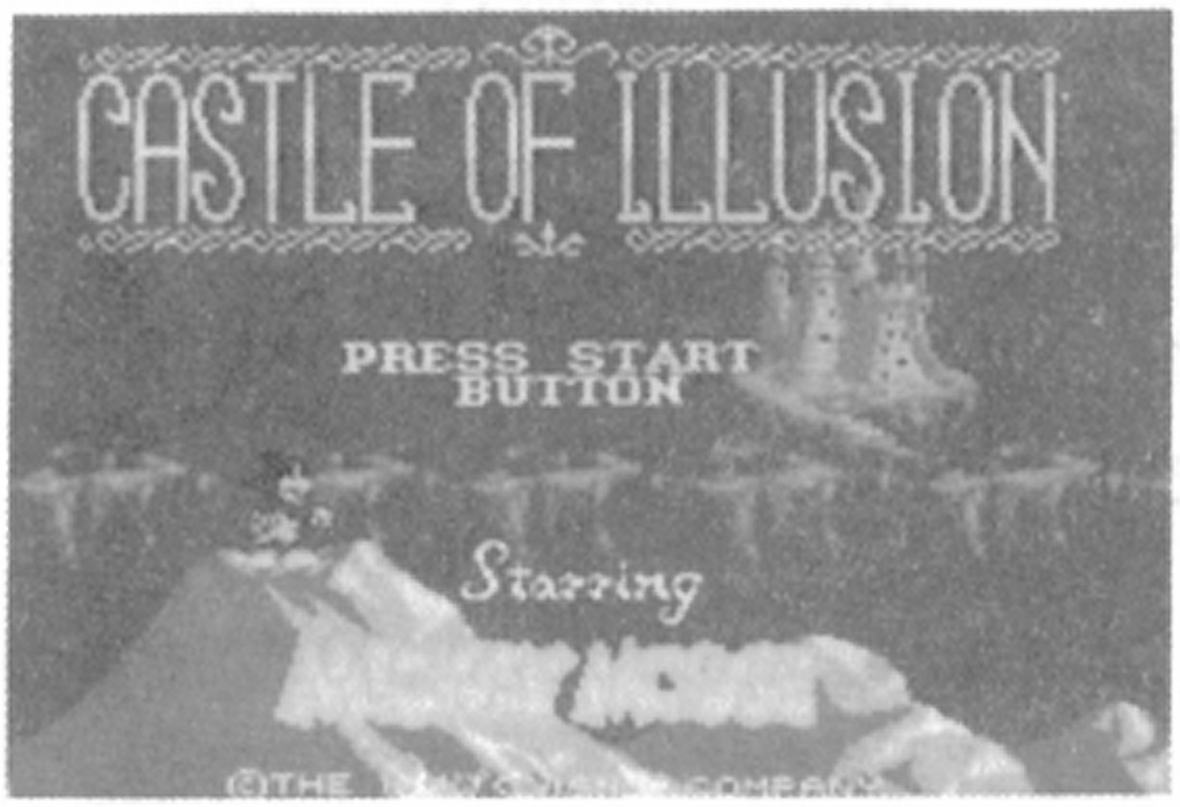
Alcançando altas escadas

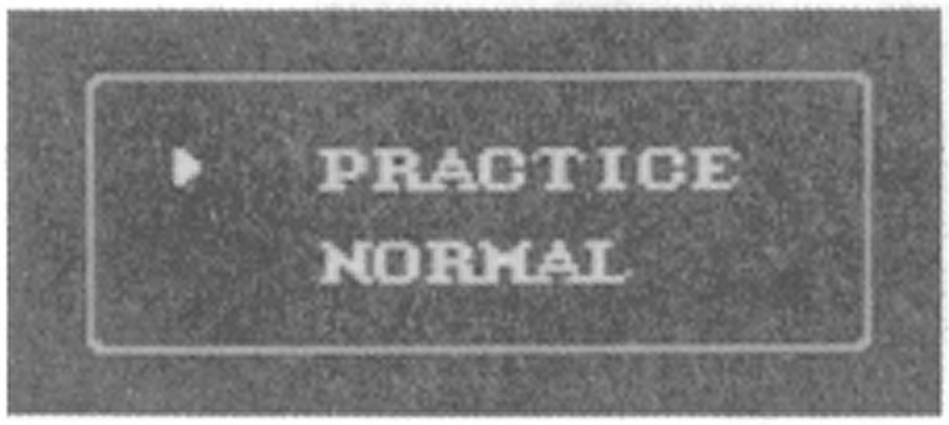
- Aperte o **Botão 2** para fazer com que Mickey salte. Quando ele encostar na escada, pressione o **Botão D** para cima.



Começando

Leia as telas da história para saber como Mizrabel capturou Minie e como Mickey chegou ao Castelo da Ilusão (ou aperte o **Botão 1** ou **2** para saltar essas telas). Na tela do Título, aperte o **Botão 1** ou **2**. A tela de Escolha de Jogo (Game Selection) aparecerá.





Na tela de Escolha de Jogo, aperte o **Botão D** para optar pelo jogo de treinamento (PRACTICE) ou pelo jogo normal (NORMAL). Depois, aperte o **Botão 1** ou **2** para começar o jogo.

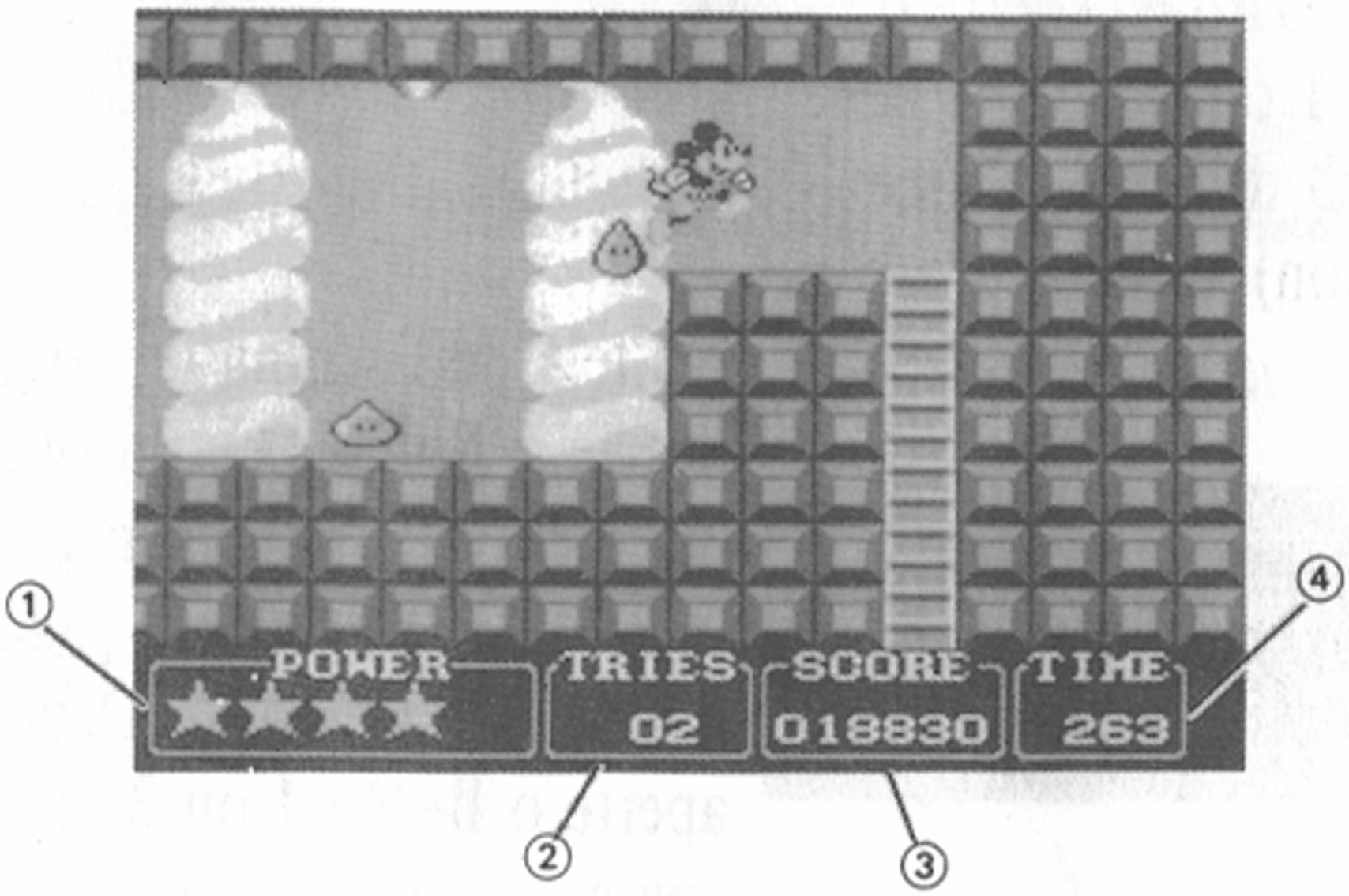
- Treino (PRACTICE): Mickey começa com 3 estrelas de poder, para vencer 3 níveis e descobrir 3 gemas preciosas.

- Normal (NORMAL): Mickey começa com 3 estrelas de poder para vencer todos os 5 níveis e descobrir as 7 gemas.

Como Mickey está se saindo?

Mickey entra no Castelo da Ilusão com 3 chances para encontrar Minie. No Castelo, ele se depara com 3 portas de madeira. Atrás de cada uma estão mistérios, encantamentos e ilusões! Siga Mickey e entre por uma dessas portas...

...e à medida que você joga, observe os painéis na parte inferior da tela. Eles mostrarão como você — e Mickey — estão indo.



1. O indicador de poder (Power Gauge) mostra quanto poder Mickey ainda tem. Todas as vezes que ele for atingido por um inimigo, ou atropelá-lo acidentalmente, ele perderá um pouco de seu poder.

2. Oportunidades (Tries) mostra quantas chances Mickey ainda tem para terminar o jogo. Ele começa com 3 oportunidades. Se perder todas sem acabar um nível, o jogo terminará.

3. Pontuação (Score) mostra quantos pontos você ganhou.

4. O tempo (Time) mostra quanto tempo você deixou remanescente antes de completar o jogo. Quando o tempo chegar a zero, você perde uma oportunidade (Try).

Fim de jogo...

Quando Mickey perde todas as oportunidades, o jogo termina. Mas ele está determinado a tentar novamente.



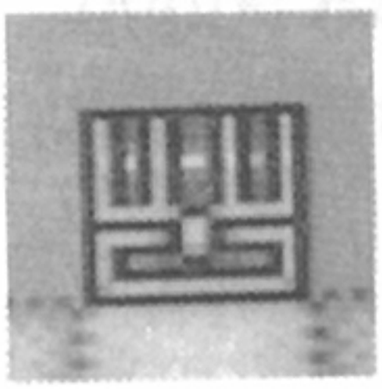
...e Continuação de jogo



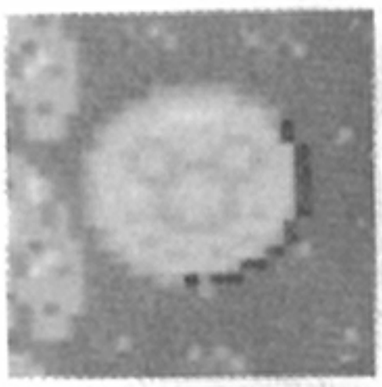
Mickey pode continuar até 9 vezes. Escolha Continue e aperte o **Botão 1** ou **2**. Você volta ao jogo na cena em que Mickey entra no portão do Castelo.

Você pode enfrentar o mesmo nível ou tentar outro nível. Sua pontuação anterior não será incorporada. Se você não quiser continuar, escolha New Game (Novo Jogo) e aperte o **Botão 1** ou **2**. O jogo começará a partir das telas da história.

Os tesouros de Mickey



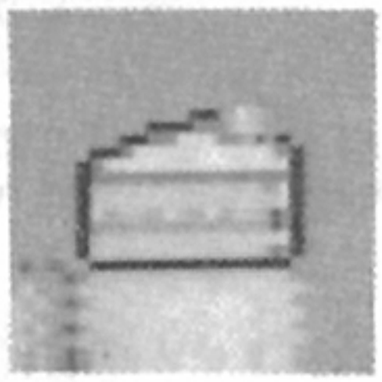
Arcas do Tesouro (Treasure Chests) Traz guloseimas para Mickey. Quebre-as com o ataque saltitante ou arremessando-as.



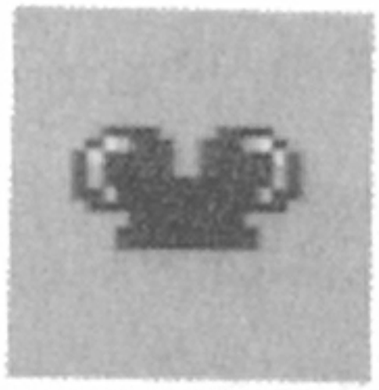


Moedas de Ouro (Gold Coins) Adicione pontos extras a sua pontuação. A de maior valor proporciona 2 000 pontos e a de menor 500 pontos.





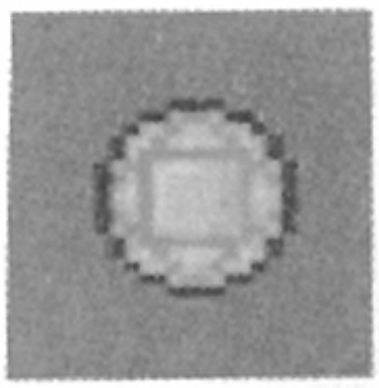
Bolo (Cake) Dá poder a Mickey. Achando o bolo grande você ganha 2 estrelas de poder e achando o pequeno, você terá uma estrela.



Orelhas do Rato (Mouse Ears) Dão a Mickey uma oportunidade extra para completar o jogo. Observação: ao ganhar 10 000 pontos ou mais, Mickey terá uma oportunidade extra. Depois Mickey ganhará uma oportunidade extra todas as vezes que acrescentar outros 10 000 pontos a sua pontuação.



Estrelas de Poder (Power Stars) Acrescenta uma estrela de poder extra ao indicador de poder (Power Gauge).

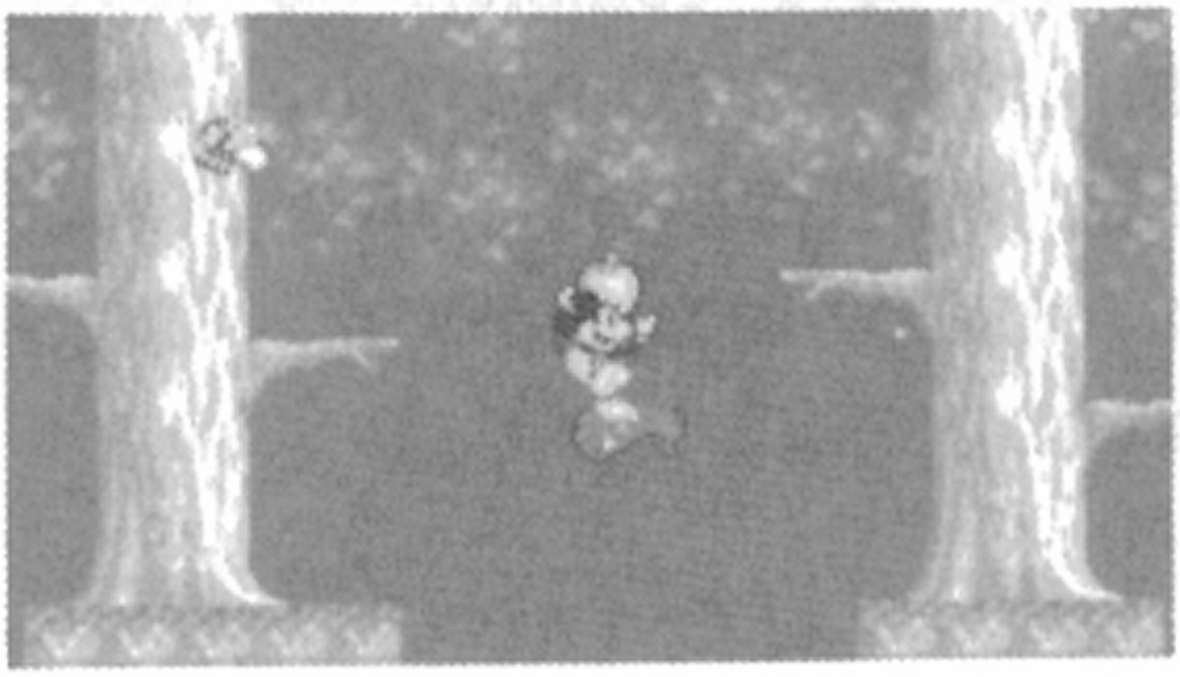


Gemas (Gems) Ache todas as 7 e salve Minie.

As aventuras bizarras de Mickey

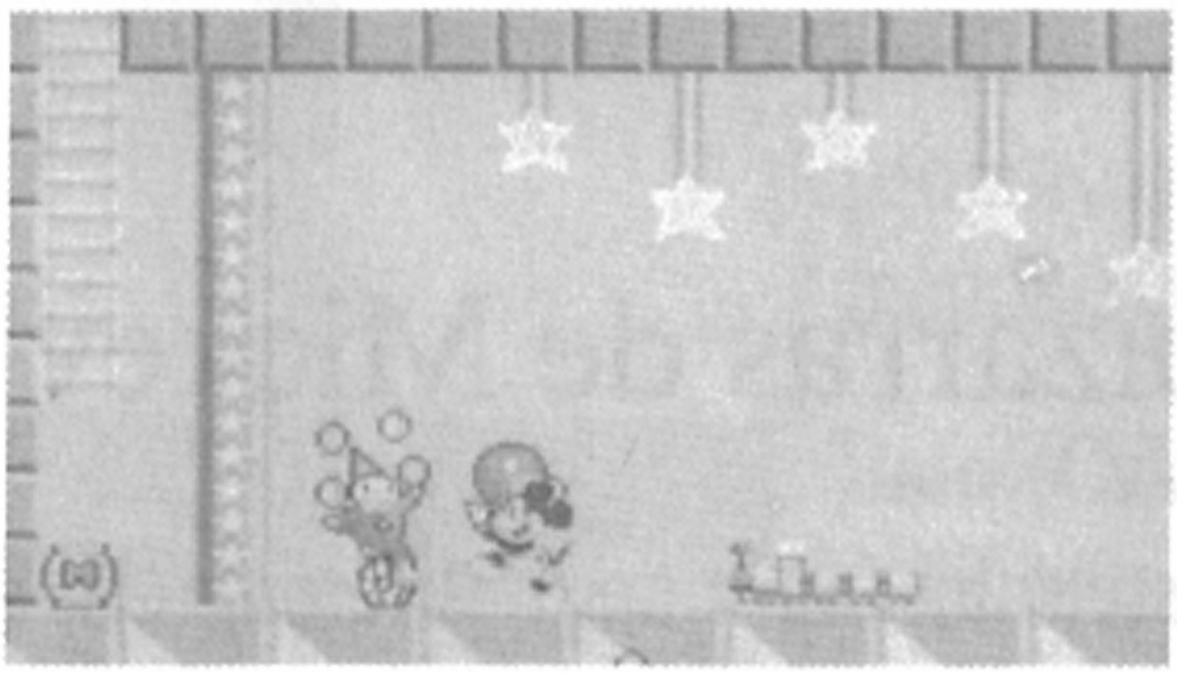
Atrás de toda porta do Castelo há um mundo diferente de Ilusão. Cada mundo é um labirinto cheio de truques e armadilhas, todas criadas por Mizrabel e seus Mestres da Ilusão. Boa sorte!

A floresta encantada



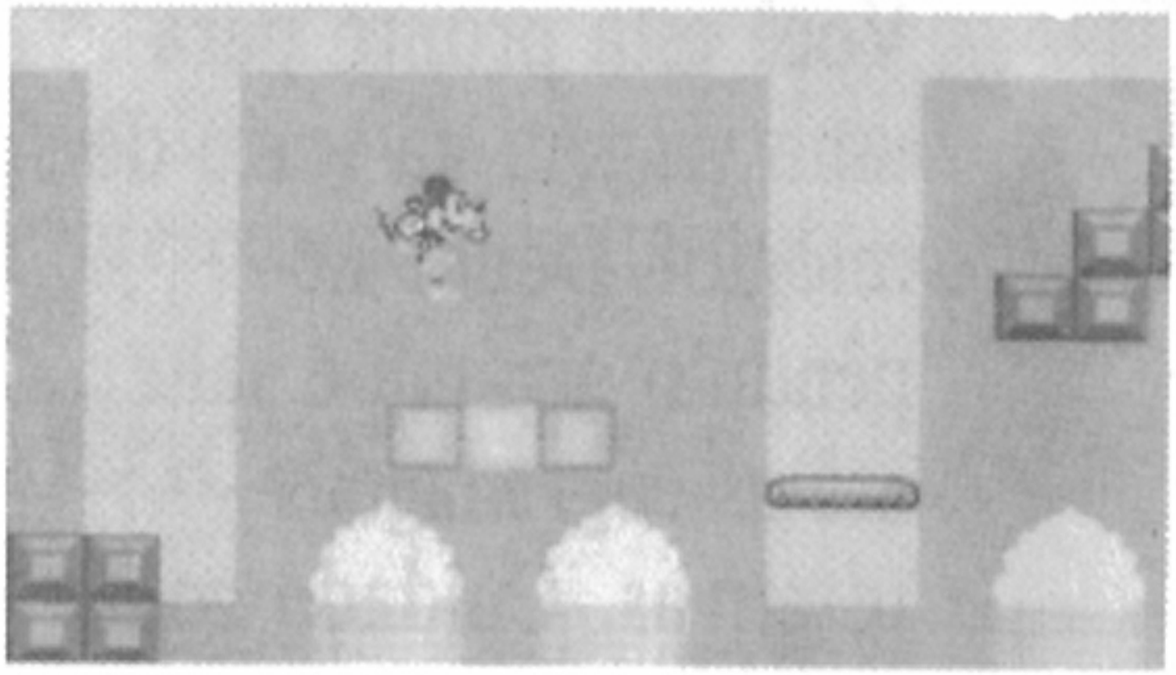
Você entra em uma floresta reluzente, em que as árvores e rocamboles se arrastam. As tulipas cospem sementes venenosas, e as aranhas atacam em suas teias pegajosas. Salte com cuidado entre as folhas que caem. Esteja atento para os morcegos voadores e as lagartas rastejantes!

A terra dos brinquedos



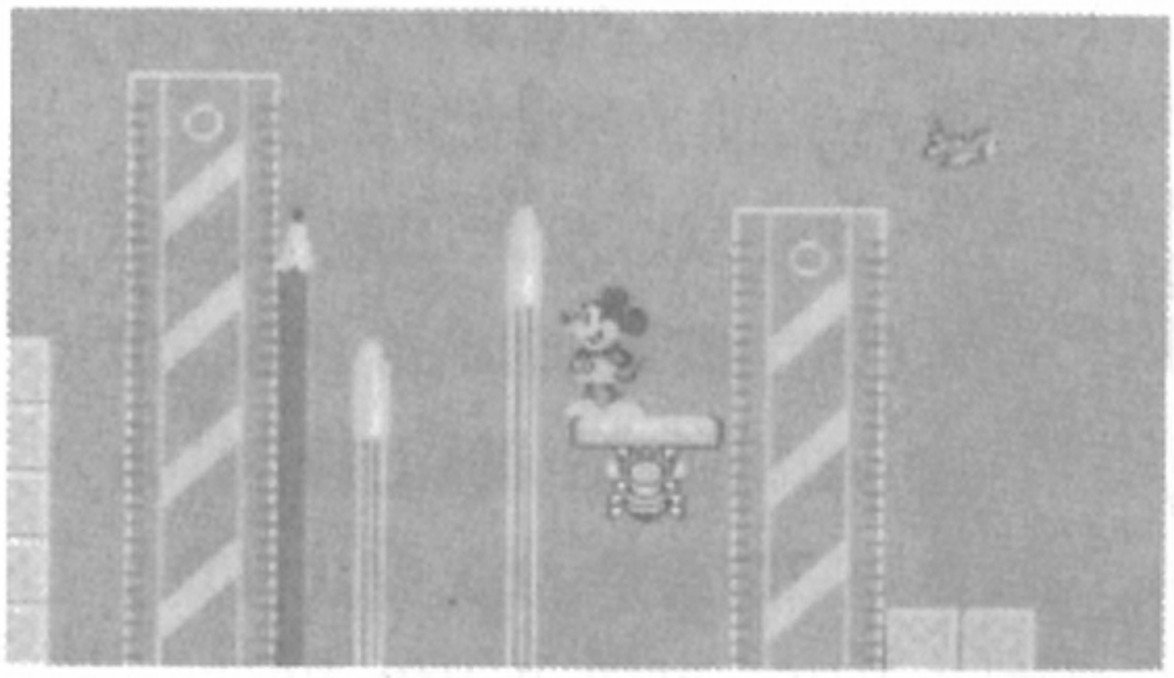
Ande neste labirinto de brinquedos animados. Bata em peças de xadrez saltitantes e palhaços. Mergulhe ou salte sobre aviõezinhos barulhentos! Você pode ter sorte e encontrar um atalho ou acabar em uma tola armadilha.

A fábrica de sobremesas



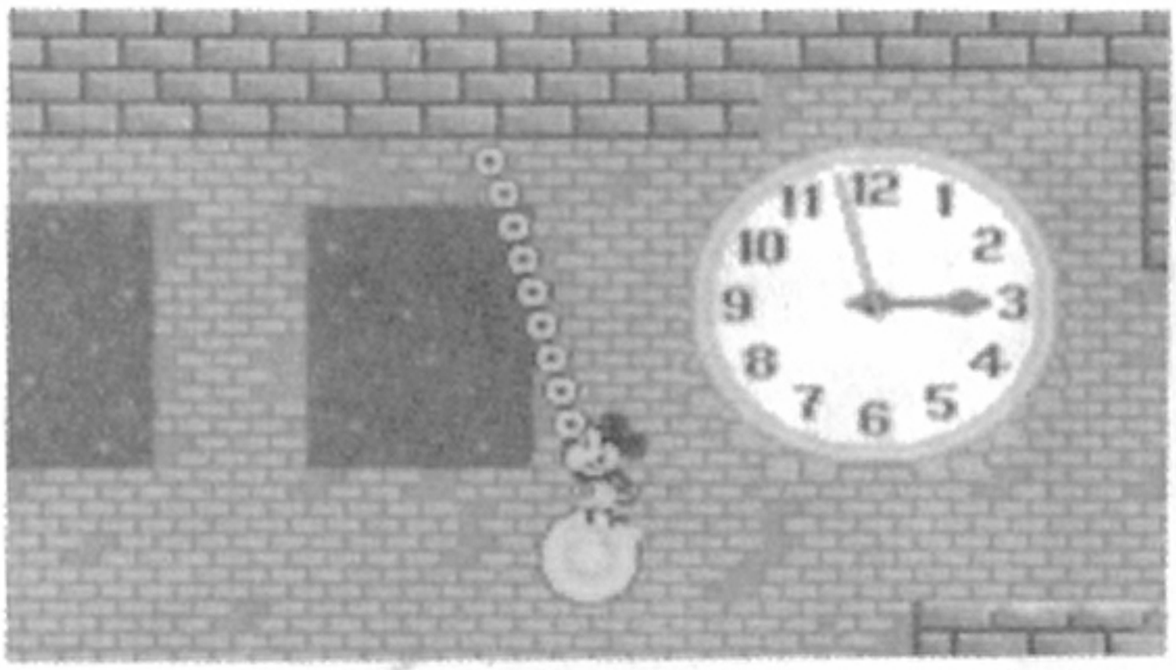
Enormes roscas de canela perseguem você e bolinhos fofos bloqueiam seu caminho. Escorregue em troncos de chocolate e nade com confeitos em uma poça de leite! Este mundo de ameaças deliciosas está cheio de truques terríveis!

A biblioteca



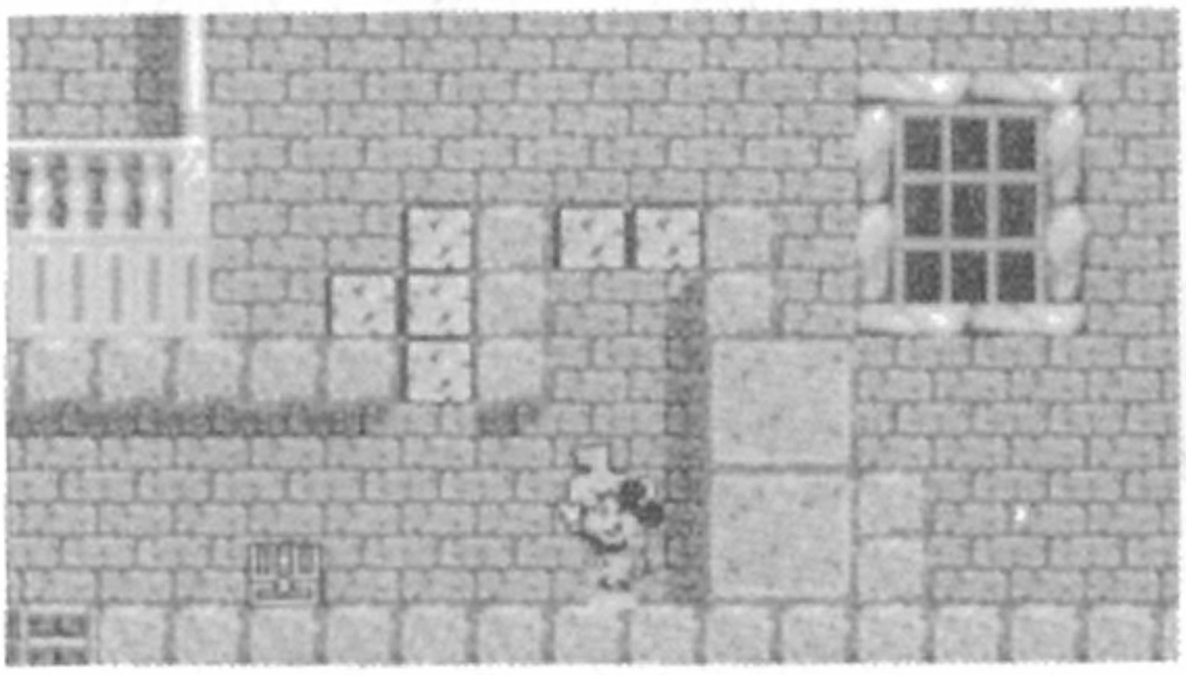
Livros enormes e canetas enormes — é este um aposento de um gigante? Talvez, então, seja melhor você tomar cuidado! Salte pelas prateleiras de livros e pule nas traças-dos-livros. Mergulhe em uma xícara de chá e flutue com os cubos de açúcar!

A torre do relógio



Você está pronto para uma viagem na torre do relógio? Dance no pêndulo gigante e salte até as engrenagens rotativas. Cuidado com sua cabeça quando estiver nos parafusos giratórios. Fuja antes que o relógio-avô ponha as mãos em você!

O Castelo



Agora você está no Castelo onde cavaleiros com armaduras atacam e fantasmas assustadores voam em sua direção. Você está a um passo de Mizrabel — e Minie. Não desista!

Pontuação

No final de cada nível o tempo remanescente será acrescentado a sua pontuação como prêmio (bônus).

Dicas úteis

- Use o ataque saltitante sempre que puder, a fim de destruir inimigos.

- Agarre o que puder para atirar em seus inimigos.

- Procure chegar aos lugares mais altos e atravesse fossos e buracos largos saltando sobre as cabeças de seus inimigos.

- Ao percorrer declives, pressione o **Botão D** na direção contrária, para controlar seu deslizamento.

- Lembre-se: você pode nadar em algumas áreas, mas não em outras.

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.

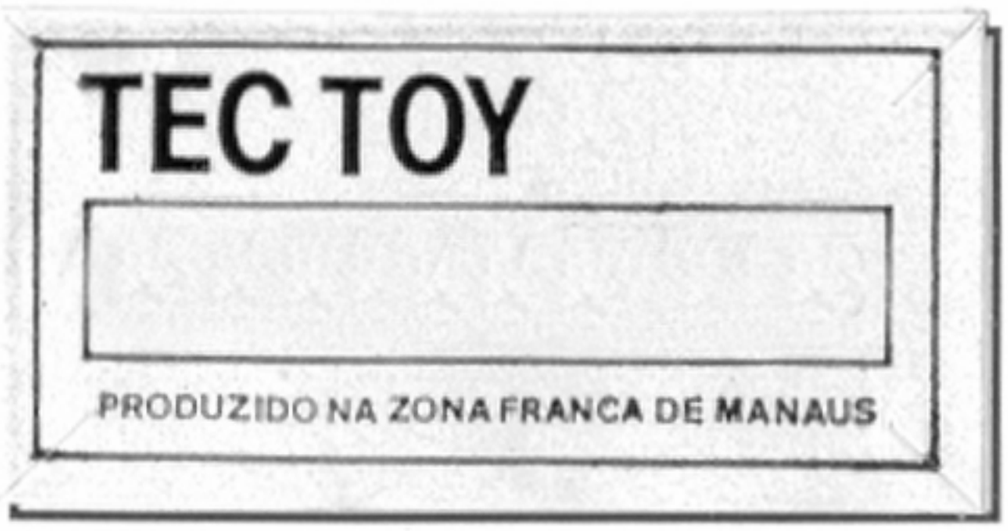
A presente garantia, contudo, não cobre: defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico, tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno 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: 901.016.601.410



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A .

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM

CEP 69048-660 - Indútria Brasileira.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP

CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS