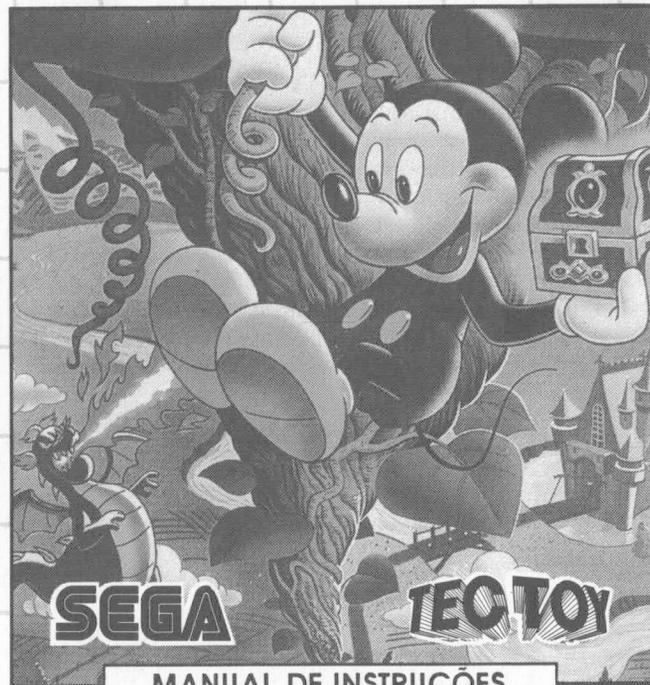


Game Gear®

# LAND OF ILLUSION

## ESTRELANDO MICKEY MOUSE



SEGA

TEC TOY

MANUAL DE INSTRUÇÕES

TEC TOY

© Disney

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
CORNEÇA O AMAZONAS

## O Castelo do Fantasma

Você conseguiu! Esta é a sua chance para recuperar o cristal e levá-lo de volta para a vila. Mas o Fantasma percebeu a sua aproximação. Ele preparou seus soldados mais fortes e suas armadilhas mais perigosas. Boa sorte, Mickey!

## Fim de Jogo/Continuação

O jogo termina quando Mickey fica sem Tentativas. Pressione o Botão 1 ou 2 para a Tela de Continuação aparecer. A partir dela, você pode continuar jogando do começo da fase em que estava, ou iniciar um novo jogo. Faça sua escolha pressionando o Botão D para cima ou para baixo e o Botão 2 para confirmar sua seleção. Não há limites para a quantidade de Continuações que você pode usar.



## Dicas Úteis

- Para atingir lugares altos e atravessar fossos largos, salte sobre seus inimigos.
- Aprenda a agarrar e atirar coisas rapidamente. Você vai precisar deste truque em muitos lugares.
- Explore todos os cantos e frestas. Coisas que parecem impossíveis de alcançar não o são, e os tesouros freqüentemente aparecerão do ar transparente!
- Se você avistar um objeto que não consegue alcançar de imediato, guarde sua localização. Posteriormente, você poderá encontrar um objeto Mágico que o ajudará alcançá-lo.

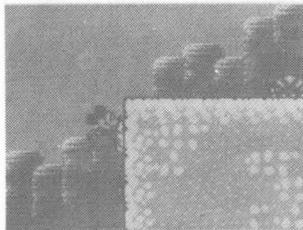
## Como Colocar o Cartucho no GAME GEAR

1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho LAND OF ILLUSION no console, conforme explica o manual do GAME GEAR.
3. Ligue o GAME GEAR. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. LAND OF ILLUSION é para apenas um jogador.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o GAME GEAR estiver ligado!



## Os Penhascos



Abutres mergulham dos rochedos, e as bordas escorregadias dificultam a subida. Você precisará de uma sincronia precisa para passar pelos túneis que serpenteiam sobre os penhascos, e ainda ter certeza de que consegue ver para onde está indo!

## O Deserto

Deslize pelas dunas de areia, desviando-se de algumas cascavéis durante o caminho. Esquive-se das criaturas cactáceas e dos abutres mergulhadores em sua busca pela entrada da pirâmide. Mas uma vez lá dentro, você irá precisar de toda sua perspicácia para encontrar as passagens secretas e escapar das armadilhas perigosas!



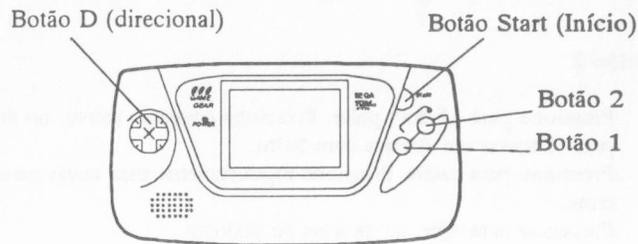
De acordo com a garota, a vila era protegida por um cristal mágico. Algum tempo atrás esse cristal havia sido roubado pelo malvado Fantasma que agora dominava a região. Quando o cristal se foi, a vila e o vale ao redor tornaram-se lugares sombrios e assustadores, cheios de magia maléfica. De repente, os olhos da garota brilharam. "Talvez você possa nos ajudar!", ela disse cheia de esperança.

Um Fantasma? Magia negra? Isto parece assustador, mas...Mickey estufou o peito, jogando os ombros para trás. "Eu farei o melhor que puder!"

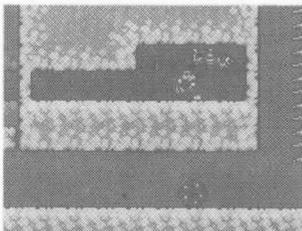
Você e Mickey Mouse viajarão através de lugares fantásticos e perigosos na procura do Castelo do Fantasma. Vocês também encontrarão amigos, que lhes darão conselhos e objetos mágicos que os ajudarão nas partes mais difíceis de sua aventura.

Boa sorte, Mickey! Você é a última esperança da vila!

## Assuma o Controle!



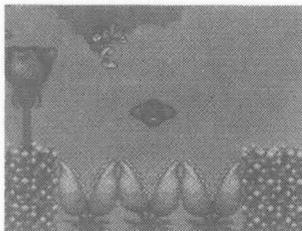
## A Caverna Estreita



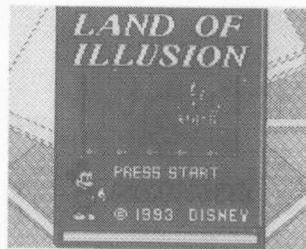
Mickey irá vaguar por um labirinto escuro de túneis subterrâneos. Aranhas e lagartas espreitam nas rachaduras escondidas, e formigas-leões esperam no fundo dos fossos. Você encontrará alguns buracos onde somente um míni rato poderia passar.

## O Campo de Flores

Passe pelas rosas, mas cuidado com os espinhos! As abelhas ocupadas e as grandes lagartas poderão não gostar da sua intromissão, e tentarão atacá-lo. Monte nas pétalas de rosa e nas sementes de dente-de-leão que flutuam para passar com segurança, e salte sobre as flores para descobrir tesouros secretos.



## Iniciando!



Depois do logotipo Sega você verá a introdução da história do jogo, seguida pela Tela de Apresentação. Se quiser pular a história e ir direto para a Tela de Apresentação, pressione o Botão Início. Pressione o Botão Início na Tela de Apresentação para começar a jogar.

Inicialmente você verá a Tela do Mapa mostrando onde Mickey está no jogo. No início ele estará na vila. Pressione os Botões 1 ou 2 para conseguir informações adicionais da garota, e então pressione o Botão 1 ou 2 para fazer as mensagens passarem mais rápido e voltar para a Tela do Mapa.

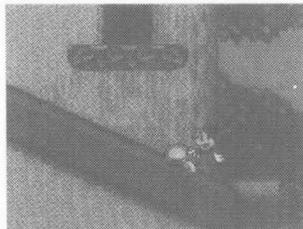


Use o Botão D para mandar Mickey para o caminho de seu primeiro destino, a Floresta. Na parte inferior da tela você verá o nome da fase em que ele está. Pressione o Botão 1 ou 2 para começar a jogar.

Explore cada fase e procure tesouros e objetos mágicos. Os inimigos tentarão bloquear o seu caminho – acerte-os com um Ataque com Salto ou jogando alguma coisa sobre eles. No final de algumas fases você encontrará um amigo que lhe dará ajuda e conselhos.

## Estágios

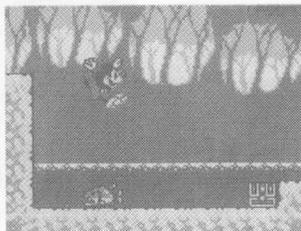
### A Floresta



Cobras, aranhas e corvos atacam enquanto você se apressa pela assustadora floresta e escala uma árvore gigante. Sementes que caem podem fazê-lo tropeçar, portanto, tome cuidado em cada passo. Redemoinhos são um aborrecimento, mas também podem ser úteis.

### O Lago

Arcas de tesouro afundadas esperam por você no fundo do lago, mas para pegá-las, você terá que escapar do peixe que vai tentar morder os seus calcanhares. As correntes podem ser fortes, por isso agarre uma trepadeira e espere até elas se acalmarem. Lembre-se de subir para pegar ar!

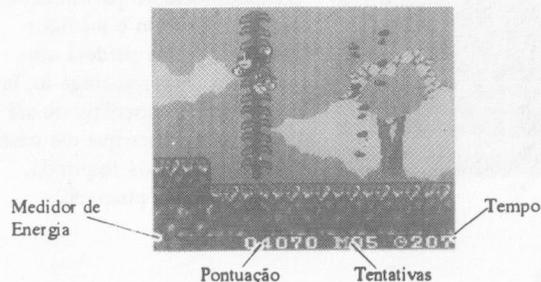


## Deslizando nas Rampas

Aqui está uma maneira engraçada de destruir inimigos: quando Mickey estiver em uma rampa, faça-o executar um Ataque com Salto. Quando cair na rampa ele irá escorregar, e conseguirá derrotar qualquer inimigo normal que encontrar, enquanto estiver deslizando.



## Como Mickey Está Progredindo?



**Medidor de Energia:** Sempre que Mickey encostar em algum inimigo ou cair em algum obstáculo perigoso, uma das estrelas no medidor vai desaparecer. Quando todas as estrelas se acabarem, ele perderá uma Tentativa. Mickey inicia com duas estrelas, mas pode conseguir pegar até mais três (resultando em um total de cinco). Também é possível recuperar energia recolhendo determinados objetos.

**Tentativas:** Mickey inicia com três Tentativas. Quando o marcador chegar ao zero, o jogo acaba. Você pode conseguir Tentativas extras a cada 1.000 pontos, ou quando pegar determinados objetos.

## Magias de Mickey

Há alguns objetos que você vai precisar para passar por fases futuras e para terminar o jogo. Cada vez que completar uma fase, você receberá pistas para encontrar estes objetos.



A **Flauta Mágica** é útil quando você está procurando por objetos e pistas nas fases iniciais. Pressione o Botão Início para dar uma pausa no jogo. Aparecerá uma pergunta sobre seu desejo em usar a Flauta Mágica. Selecione YES (Sim) ou NO (Não) pressionando o Botão D para esquerda ou direita, e confirmando com o Botão Início.

Se escolher Sim, Mickey voltará para a Tela do Mapa. Se escolher Não, o jogo será reiniciado.

**Nota:** A Flauta Mágica não vai funcionar em nenhuma fase que você ainda não tenha passado.



O Mickey pode usar a **Poção de Encolhimento** para diminuir de tamanho. Pressione o Botão 1 enquanto pressiona o Botão D para baixo para fazer Mickey encolher. Repita a mesma operação para fazê-lo voltar ao seu tamanho normal.

**Nota:** Enquanto Mickey estiver pequeno, ele não poderá escalar muros, pegar objetos ou usar seu Ataque com Salto.

Com a **Corda**, Mickey pode escalar quase todos os muros. Use o Botão D para se aproximar do muro que você quer escalar. Quando Mickey agarrar nele, pressione o Botão D para cima para subir.



## Objetos

Aqui estão algumas coisas que podem ajudar você e Mickey durante sua jornada.

Quando Mickey passa por um **Marcador de Local**, a seta muda de cor para mostrar o seu progresso. Se perder uma Tentativa enquanto estiver nessa fase, ele irá recomeçar sua próxima Tentativa no último Marcador que houver passado.



Use os **Barris e Blocos** para derrubar inimigos, subir, ou para abaixar botões com seu peso. Eles não quebram quando são atirados, mas os blocos podem ser destruídos por um dos Ataques com Salto de Mickey.

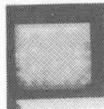
Salte sobre uma **Mola** para mandar Mickey para lugares altos. Você pode pegar as molas e levá-las até quando precisar delas.



Coloque uma **Chave** em um buraco de fechadura para abrir determinadas passagens.

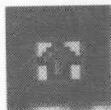
Use a **Lâmpada** para iluminar locais escuros, para derrubar inimigos ou para subir.





Os **Tijolos** são bons para acertar inimigos; entretanto, como eles se esmigalham quando atingem alguma coisa, só podem ser usados uma vez. Se um tijolo estiver pulando, cuidado! Salte sobre ele para transformá-lo em um tijolo normal.

Quando Mickey salta sobre os **Botões**, eles provocam determinados acontecimentos. Alguns funcionam se Mickey pressioná-los uma vez. Outros só funcionam enquanto estiverem sendo pressionados.



Os **Interruptores** têm setas apontando para cima. Para ligar um interruptor, faça Mickey andar sobre ele e pressione o Botão 1 (como se estivesse pegando um objeto). O interruptor vai dar um pulo e a seta vai virar para baixo. Para desligá-lo, faça Mickey ficar sobre ele.

As **Chaves Especiais** abrem a porta para o final de cada fase.

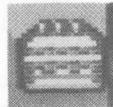


## Tesouros



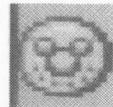
Em sua busca pelo Fantasma e pelo cristal, você encontrará arcas de tesouro escondidas em cada fase. Para abri-las, atire-as ou salte sobre elas. Alguns dos objetos que você poderá encontrar são:

**Bolo:** Preenche 2 estrelas no Medidor de Energia de Mickey. Se você pegar o bolo quando o Medidor já estiver cheio, ganhará 100 pontos.



**Pedaço de Bolo:** Preenche 1 estrela no Medidor de Energia de Mickey. Se você pegar este objeto quando o Medidor já estiver cheio, ganhará 50 pontos.

**Moeda Grande:** Aumenta 200 pontos na sua pontuação.



**Moeda Pequena:** Aumenta 50 pontos na sua pontuação.



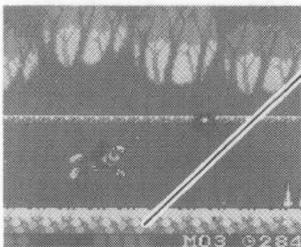
**Orelhas de Rato:** Você ganha uma Tentativa extra!

**Estrela (não encontrada em arcas de tesouro):** Preenche o Medidor de Energia do Mickey até o máximo e ainda dá um ponto adicional! Se você pegar uma Estrela quando o Medidor de Energia já estiver no máximo, ganhará uma Tentativa extra! Há uma Estrela em cada fase. Portanto, procure-a com atenção!



**Pontuação:** Marca-se pontos derrotando inimigos, pegando objetos e eliminado as fases no menor tempo possível.

**Tempo:** Mostra os segundos que você tem para completar cada fase. O jogador é premiado com uma bonificação para cada segundo restante no cronômetro no final da fase. Você receberá pontos de bonificação apenas na primeira vez que atravessar cada fase. Se o cronômetro chegar ao zero antes de Mickey atingir o final da fase, ele perde uma Tentativa.



**Ar:** Este medidor substitui a pontuação sempre que Mickey está na água. Quando o medidor desaparecer, ele perderá uma Tentativa. Para recarregá-lo, leve Mickey até a superfície ou até as bolsas de ar, para que ele possa dar uma profunda respirada, sempre que for possível.

## Pausa

Você pode parar o marcador de tempo e dar uma pausa no jogo, pressionando o Botão Início. Reinicie o jogo pressionando o Botão Início, Botão 1 ou Botão 2.

Se Mickey tiver uma Flauta Mágica, você terá que responder se quer ou não usá-la. Para mais informações sobre a Flauta, veja o item "Magias de Mickey", mais adiante.



Quando é plantado no lugar certo, o **Feijão Mágico** cresce e se transforma em um pé de feijão gigante que leva até o castelo do Fantasma!

**Sapatos de Nuvem** permitem ao Mickey andar sobre as nuvens sem cair através delas.



## O Caminho para o Cristal

### Status

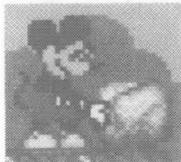
Depois de cada fase que Mickey termina, você voltará para a Tela do Mapa. Pressione o Botão Início para verificar o seu progresso na Tela de Status.



O **Total de Estrelas de Energia** mostra o número de Estrelas de Energia que você já pegou, e o número das que ainda faltam ser encontradas no jogo. Cada vez que você pegar uma Estrela de Energia, uma destas estrelas será preenchida. Há uma Estrela de Energia em cada fase e, verificando a ordem das Estrelas neste medidor, você saberá em qual fase ainda há uma escondida.

## Os Movimentos do Mickey

### Pegando e Jogando Objetos



Use o Botão D para mover Mickey até o objeto que você quer pegar. Quando ele agarrar o objeto, pressione o Botão 1 para pegá-lo. Uma vez que estiver de posse de alguma coisa, Mickey poderá carregá-la pressionando o Botão D para esquerda ou direita.

Pressione novamente o Botão 1 para fazer Mickey atirar o objeto que ele estiver carregando.



Para atirar um objeto a uma longa distância, ou para um nível mais elevado, pressione o Botão 2 para fazer Mickey pular, e então pressione o Botão 1 para fazê-lo lançar o objeto enquanto estiver no ar.

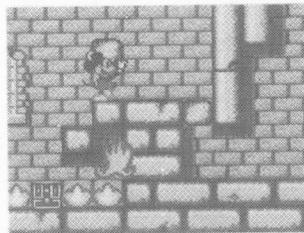
**Nota:** Mickey só pode pegar um objeto de cada vez.

### O Ataque com Salto de Mickey



Pressione o Botão 2 para pular, e enquanto Mickey estiver no do ar sobre algum inimigo ou obstáculo, pressione o mesmo botão novamente. Ele continuará saltando enquanto você mantiver pressionado o Botão 2, e enquanto houver algum inimigo ou obstáculo para saltar.

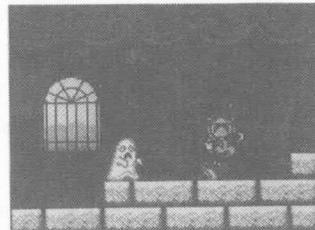
## O Castelo do Ferreiro



O fogo do Ferreiro está fora de controle! As chamas da lareira vão tentar prendê-lo em um canto. Fuja delas e agarre alguns objetos pelo caminho, se conseguir. Dragões-bebês saltam de piscinas de metal derretido para lançar chamas em você, e as faíscas voadoras tornam as coisas realmente quentes!

## As Ruínas do Palácio

Fantasmas que vagueiam e abóboras que flutuam, assombraam este lugar escuro e assustador. Pegue uma lâmpada para clarear as coisas. Botões e passagens secretas podem ajudar quando parecer que Mickey está preso, mas você terá que planejar seus movimentos cuidadosamente.



### Botão D

- Pressione para esquerda ou para a direita para fazer Mickey se mover nessas direções.
- Pressione para cima para entrar em passagens.
- Pressione para cima para escalar.
- Pressione para cima para agarrar escadas ou trepadeiras.
- Pressione para baixo para mergulhar.
- Pressione para baixo para descer pelas trepadeiras e pelas escadas.

### Botão Início

- Pressione para chamar a Tela de Status quando estiver na Tela do Mapa.
- Pressione para dar um pausa no jogo. Pressione novamente para reiniciar.

### Botão 1

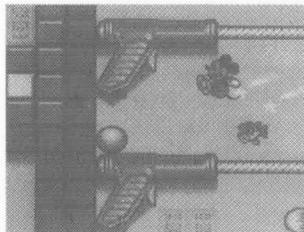
- Pressione para fazer Mickey pegar e atirar os objetos.
- Pressione para apressar as telas de diálogos.

### Botão 2

- Pressione para Mickey pular. Pressione enquanto estiver no ar para executar um Ataque com Salto.
- Pressione para nadar. Pressione repetidamente para nadar para cima.
- Pressione para apressar as telas de diálogos.

**Nota:** Pressione os Botões 1 e 2 simultaneamente para pular as telas de diálogos inteiramente.

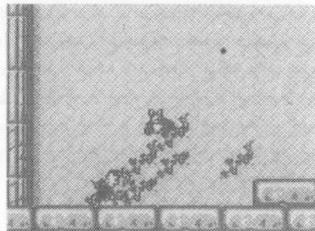
## A Oficina de Brinquedos



Os brinquedos ficaram loucos! Atire os barris e as laranjas nos canhões e peixes de brinquedo; suba em revólveres de água gigantes e tente alguns truques de cartas. Dance nas teclas de um piano, mas cuidado com as notas! Entre nas portas para procurar tesouros. Pule sobre um iô-iô e passe para um nível mais elevado. Aqui há muito para ser explorado, mas é muito fácil ficar perdido.

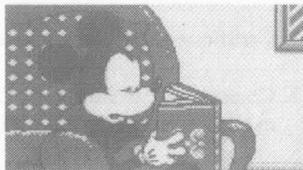
## As Ruínas do Castelo

As rochas estão vivas! Algumas pulam, outras disparam faíscas e outras ainda explodem. Morcegos sobrevoam e atacam, e criaturas rodopiantes caçam você através das curvas e zigue-zagues. Cuidado com rochas que caem!



## Uma Aventura de Livro de Histórias!

O tempo estava frio e chuvoso; um dia perfeito para Mickey Mouse relaxar em seu sofá com seu livro favorito. Mas o tamborilar da chuva no telhado produzia um som tão tranqüilizante... Mickey logo adormeceu com um exemplar dos *Melhores Contos de Fadas do Mundo* em suas mãos.



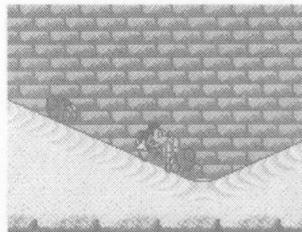
Quando abriu os olhos, Mickey percebeu que não estava mais em sua sala de estar. Ele estava bem no meio de uma pequena vila, que parecia ter saído de um conto de fadas – e um conto assustador! As árvores estavam desfolhadas, e tinham galhos negros e retorcidos. O céu estava cheio de nuvens negras que brilhavam com os relâmpagos. Sombras agourentas espreitavam entre as cabanas.

De repente, Mickey ouviu um grito. Atrás de uma das cabanas uma garota da vila estava sendo atacada por um terrível monstro! Ele correu para salvá-la, acertando o monstro com um ataque com salto. Em seguida, ajudou a garota a se levantar. "Você está bem?" perguntou Mickey.

"Sim. Obrigado", ela respondeu ofegante. "Não sei o que teria feito sem você!"

"Há algo amedrontador por aqui", disse Mickey. "Aconteceu alguma coisa ruim com esta vila?"

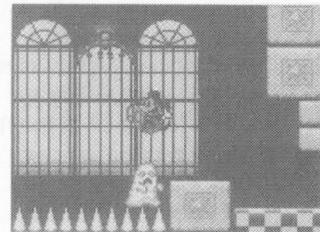
## O Castelo de Areia



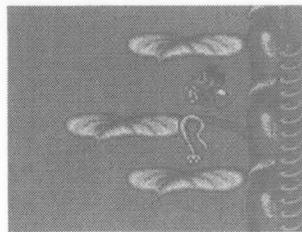
Deslize em uma ampolheta gigante em um mundo de areia e mar. Escorregue pelos declives de areia e desvie-se dos caranguejos eremitas que caem. Salte sobre a areia movediça para não afundar. Nade por um labirinto submerso, e evite ser eletrocutado pela água-viva elétrica!

## O Castelo da Boa Princesa

O castelo foi invadido pelas hordas dos terríveis monstros do Fantasma. Eles armaram armadilhas especiais e perigosas, e estão todos esperando por você!



## A Ilha



Para chegar até o Castelo do Fantasma, Mickey chegou nesta ilha para fazer um pouco de jardinagem. Se conseguir fazer alguma coisa crescer, ele terá uma longa e perigosa subida pela frente...

# TEC TOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

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

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

### 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

Nº CO 063 143590

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.

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermanno Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000  
TELEFONE: (011) 831-2266