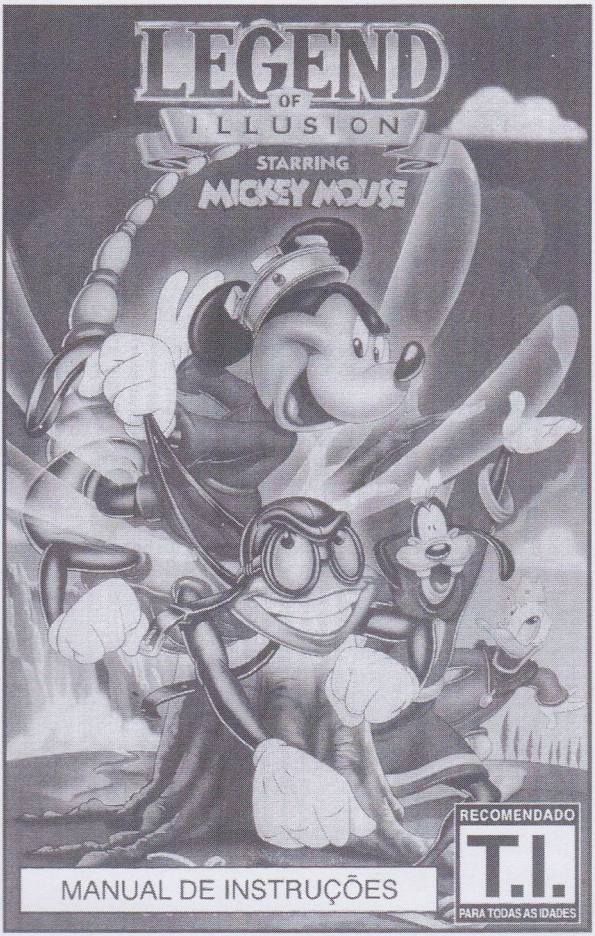
Master System



Produzido sob licença de Sega Enterprises Ltd., Japan

TEC TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Como Colocar o Cartucho no Master System

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM esteja desligado. Conecte o joystick 1 e o 2 se for necessário.

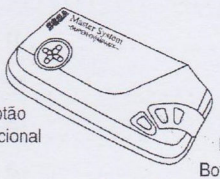
2. Coloque o cartucho ***Legend of Illusion*** no console (veja figura abaixo), conforme explica o manual do seu MASTER SYSTEM.

3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.

4. ***Legend of Illusion*** é para ***1*** jogador(es).

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

Master System
Super Compact



Master System III
Compact



Conteúdo

Era uma vez 3
Tome o Controle! 6
Começando 7
Movimentos de Mickey 8
Como Mickey está? 10
Guloseimas e Tesouros 11
A Busca de Mickey 12
Fim de Jogo/Continuar 15
Créditos 16

Era uma vez...

...num mundo distante, existia um reino governado pelo Rei Pete. Ele não era um Rei muito bom – de fato, ele era muito avarento e egoísta – mas a vida no reino era, na maior parte, bastante agradável e os súditos do Rei Pete tinham uma boa e feliz vida.

Então num dia, nuvens obscuras tomaram os céus do Reino. Ninguém sabia de onde as nuvens tinham vindo, ou como elas poderiam ser paradas, mas elas fizeram as pessoas do reino muito infelizes. Especialmente o Rei Pete.

"O que eu posso fazer?" O Rei Pete perguntou ao conselheiro chefe. "Os camponeses estão me enchendo noite e dia, perguntando dessas nuvens. Eles dizem que sem uma boa colheita, nós não teremos comida suficiente para o inverno! De onde vêm essas nuvens, e como posso fazê-las saírem?"

"Bem," começou o conselheiro pensante, "De acordo com esses antigos pergaminhos, um Rei deve fazer uma jornada e procurar uma cura para o Reino."

"Mas eu não posso fazê-lo!" disse o Rei Pete. "Eu não sei como! Onde eu poderia começar? E se eu me machucar?"

"Não há dúvida," continuou o conselheiro, "que achar a cura será difícil. O manuscrito menciona perigosas ruínas afundadas, rios de tempo, e uma grande Montanha de Mistério."

O Rei Pete sai de seu aposento e caminhou no chão nervosamente, tentando pensar numa solução para os seus problemas. Só então, Mickey Mouse, o garoto da lavanderia do castelo, entrou no apartamento real. Notando a sua presença, o Rei Pete teve uma idéia horripilante.

"Você! Garoto da Lavanderia!"ordenou o Rei Pete. "Venha aqui!"

Mickey foi e curvou-se ao seu Rei. "S-sim, Vossa Majestade, Senhor?"

"Eu tenho uma tarefa muito importante para você, meu garoto," dizia o Rei Pete enquanto batia uma mão no ombro de Mickey. "Como você sabe, nós estamos tendo grandes problemas em nosso reino esses dias. E, como rei, é hora de eu resolver esses problemas indo a uma indagação real. Infelizmente, uh..." Rei Pete parou e pensou por um momento. "Infelizmente, eu tenho muitas obrigações de estado para cuidar. Eu simplesmente não tenho tempo para ir. Você entende, não?"

"Cla-claro." Respondeu Mickey tremendo. "deve ser um trabalho muito chato comandar um reino inteiro."

"Realmente é, meu garoto," continuou o Rei Pete enquanto removia sua coroa e deu-a para Mickey. "Foi por isso que decidi fazer de você um Rei honorário. Estará com você a obrigação de achar a cura para o que está atrapalhando o nosso reino."

"Senhor, eu não posso – "Mickey começou a protestar, mas o Rei Pete já havia deixado a sala."

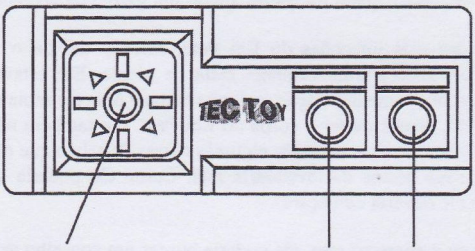
"Senhor, você tem certeza que é uma boa idéia?" perguntou o conselheiro do Rei Pete enquanto andavam pelo hall para a sala do trono central. "Se o garoto tiver sucesso, as pessoas podem tentar fazer dele um Rei."

"Oh, eu não estou preocupado com isso," Disse o Rei Pete. "Mesmo se ele tiver sucesso, Eu continuarei sendo o Rei. Eu posso jogá-lo no calabouço se quiser. Além disso, quem irá querer ajudar um garoto da lavanderia?"

Desavisado das más intenções do Rei Pete, Mickey deixou o castelo, carregando um saco e uma pequena mala de picnic. Ele estava numa grande indagação – uma indagação real, não menos! Mas ele sabia que não era um rei real, apesar de ter a coroa do Rei Pete. Ele também não tinha uma espada – sua única arma eram algumas barras de sabão que ele havia deixado em seus bolsos da lavanderia real. Como ele poderia salvar o reino? Onde ele deveria começar?

Talvez, pensou o pequeno rato, ele poderia buscar um conselho de um rei de verdade, então ele seguiu em direção ao castelo do Rei Pateta...

Tome o Controle!



Botão Direcional

- Pressione para esquerda ou direita para fazer o Mickey se movimentar
- Pressione para CIMA para:
  Entrar em Portas
  Agarrar-se em vinhas ou escadas
  Escalar
- Pressione para BAIXO para:
  Abaixar
  Descer das vinhas ou escadas

Botão 1

- Pressione para fazer o Mickey jogar sabão
- Pressione para pegar objetos ou puxar ou empurrar interruptores
- Se Mickey estiver carregando um objeto, pressione para fazê-lo jogar
- Pressione para dar velocidade às mensagens em telas de história

Botão 2

- Pressione para fazer Mickey pular
- Pressione para nadar; pressione repeditamente para fazê-lo nadar para cima
- Pressione para aumentar a velocidade das mensagens na tela de história.

Começando

Seguindo o logo da Sega está a introdução da aventura de Mickey. Pressione um dos botões a qualquer hora para trazer a tela de Título, e pressione novamente para ver o mapa que mostra o primeiro destino de Mickey. Pressione qualquer botão para começar a jogar.

Movimentos do Mickey

Atravessando Cordas ou Vinhas

Algumas vezes Mickey pode usar uma corda que esteja acima ou uma vinha para seguir em frente. Para fazê-lo agarrar-se à corda ou vinha, segure o Controle Direcional para CIMA e pressione o Botão 2 para pular. Quando Mickey se agarrar, pressione o Direcional para a ESQUERDA ou DIREITA para fazê-lo viajar nessas direções. Pressione o Botão 2 para fazê-lo ir.

Interruptores

Durante o jogo existem interruptores que precisam ser empurrados ou puxados. Para fazer isso, use o Direcional para mover Mickey para perto do Interruptor até agarrar-se a ele. Pressione o Botão 1, e o Mickey empurrará ou puxará o interruptor no lugar.

Blocos

Existem 4 diferentes tipos de blocos:

Blocos Mickey podem ser usados para ficar em pé, ou para jogar nos inimigos. Eles podem ser usados novamente.

Jogue **tijolos** nos inimigos, mas tenha certeza que sua mira esteja certa – os tijolos quebram com o impacto.

Blocos Magnéticos são usado para atrair ou repelir outros magnéticos, que podem ser usados como plataformas.

Use **Blocos Prisma** para dirigir raios de luz na Floresta de Cristal. Para refletir a luz, o Prisma precisa estar virado na direção correta.

Para pegar um bloco, use o Direcional para mover Mickey perto do bloco até agarrar-se nele. Pressione o Botão 1 para fazê-lo pegar. Uma vez pego o objeto, Mickey irá carregá-lo quando você pressionar o Direcional para ESQUERDA ou DIREITA

Pressione o Botão 1 novamente para fazer o Mickey jogar o que ele estiver segurando. Para uma pequena distância extra, segure o Direcional na direção que você queira jogar.

Para jogar um objeto para um nível maior, pressione o Botão 2 para fazer Mickey pular, pressionando então o Botão 1 para fazer ele jogar o objeto no momento de seu pulo.

Para fazer Mickey pegar um objeto de um nível acima dele, mova Mickey para perto do objeto e pressione o Botão 2 para pular. Enquanto o Mickey estiver no ar, segure o Direcional para perto do objeto que você queira que ele pegue e pressione o Botão 1.

Nadar

Pressione o Botão 2 para fazer Mickey nadar, e pressione repetidamente para fazê-lo nadar para cima. Pressione o Direcional para ESQUERDA ou DIREITA para fazer Mickey nadar nessas direções.

Como Mickey está?

Nível de Força: Sempre que Mickey tocar um inimigo ou um obstáculo perigoso, um dos pontos do nível desaparecerá. Quando todos os pontos terminarem. Mickey perde uma Vida. Mickey começa com três pontos, mas ele pode conseguir mais três (num total de seis). Mickey pode restaurar pontos pegando certos ítens. O Nível de Força de Mickey é restaurado no final de cada estágio, e você recebe 200 pontos por cada ponto deixado no nível no fim de cada estágio.

Tentativas: Mickey começa com três tentativas. Quando ele termina suas tentativas, o jogo acaba. Você pode conseguir uma Tentativa extra pegando um ítem de Orelha de Rato.

Pontos: Marcar pontos desafiando inimigos e pegando ítens.

A Bolsa de Picnic de Mickey: Se Mickey pegar ítens de comida quando seu Nível de Força estiver cheio, ele coloca os ítens em sua bolsa de Picnic. Quando seu Nível de Força cai, Mickey tira o ítem da bolsa e restaura seu Nível de Força. Veja a próxima página para saber mais sobre os ítens de comida.

Ar: Esse Nível substitui os pontos quando Mickey estiver nadando. Quando o nível terminar. Mickey perde uma Tentativa. Quando você quiser, encher o nível leve Mickey à superfície ou a bolhas de ar para uma respirada profunda

Guloseimas e Tesouros

Como você e Mickey seguem sua busca, você achará arcas de tesouro escondidas em cada nível. Quebre uma arca jogando-a ao chão, pegando então o ítem que aparece tocando-o. Aqui estão algumas das guloseimas que você encontrará:

- Uma **Jóia** que adiciona 400 pontos a sua pontuação.
- Uma **Taça** que dá a você 100 pontos.
- Um **Biscoito Mickey Mouse** que dá a você 40 pontos e some um ponto ao Nível de Força.
- Um **Donut** que dá a você 100 pontos e adiciona dois pontos ao Nível de Força.
- Um **Bolo** que dá a você 200 pontos e restaura completamente seu Nível de Força.
- **Orelhas de Rato** que dão uma Tentativa extra.

A Busca de Mickey

Castelo Goofstein

Talvez o Rei Pateta possa oferecer alguma ajuda, mas somente se você conseguir achá-lo. Parece que o Rei Pateta tem seus próprios problemas. Doninhas Ladras perambulando as ruas cobertas por nevoeiros e gatos aborrecidos jogam pétalas de flores em inocentes pedestres. Balance num barril e ande nos telhados para achar tesouros.

Floresta

Sombras Fantasmagóricas e abelhas nervosas vivem nas profundezas das madeiras verdes. Escale vinhas para achar guloseimas nas altas árvores. Salve um bichinho do perigo, e ele e seus amigos irão ajudar você a ir em frente. Use uma vinha flexível para ir a lugares altos, e não vá muito baixo nas águas – pegue uma vinha ou espere uma bolha.

Palácio de Duckingham

A cidade de Duckingham foi atacada por ladrões... e onde está o Rei Donald? Dentro do castelo, você achará o Rei Pateta tentantdo resolver o problema de poltergeist do Rei Donald. Você pode ajudá-lo com os Fantasmas?

Ruínas Afundadas

O Rei Donald está perdido em seu problema embaixo d'água, e você deve ajudá-lo. Derrote ciclones e pegue moedas de ouro. Puxe ou Empurre interruptores para abrir ou fechar barreiras. Pressione repetidamente o Botão 2 para nadar para cima. E esteja certo que você nõa ficará sem ar.

Após você explorar as Ruínas Afundadas, você pode escolher o novo destino de Mickey. Quando a Tela de Mapas aparecer, use o Direcional para colocar Mickey acima de onde você queira ir – As Terras Perdidas do Arco-Íris ou o Jardim de Ilusões – e pressione qualquer botão.

As Terras Perdidas do Arco-Íris

Grupo de criaturas bizarras atacam você enquanto você caminha pelas devastadas terras de arco-íris – seja rápido com seu sabão! Uma lagarta colorida é uma das chaves que você precisa.

Floresta de Cristal

A Ilusão dita as regras na Floresta de Cristal, e o inesperado se torna real. Use um Bloco de Prisma para inclinar um raio de luz e chegar a um nível maior. Saltar peças de xadrez se torna menos difícil quando você pega o jeito. Finalmente, lute com cabeças de leão para achar a chave.

Jardins da Ilusão

Pilote teias de aranha na árvores e evite as criaturas no jardim. Dance em flores e balance em notas musicais para chegar aos pontos.

Montanha do Mistério

Um gigante dragão voador leva você à Montanha do Mistério, onde você deve achar as Quedas da Fortuna e libertar a Água da Vida. Guie seu amigo voador num curso acima dos topos das árvores, e use seu sabão para acertar as estrelas e detonar fogos de artifício. Um malígno feitiço bloqueia seu caminho até as Quedas da Fortuna. Para derrotá-lo, você terá que usar a sua cabeça... e a dele.

Quedas da Fortuna

Você conseguiu! Com a Água da Vida, o reino está salvo. Mas tome cuidado: O Rei Pete não está exatamente gratificado. Ele irá fará de tudo para que você não volte como o novo rei!

Fim de Jogo/Continuar

Quando Mickey termina suas tentativas, o jogo termina e a tela de Fim de Jogo aparece. Pressione o Direcional para BAIXO para terminar o jogo ou continuar do começo do estágio que você havia perdido, pressionando Iniciar. Você tem um número ilimitado de Continues.

Créditos

Disney Interactive Entertainment

Produtor Senior:	Patrick Gilmore
Produtor:	Craig Annis
Produtor:	Michael Giacchino

Sega Enterprises, Ltd.

Produtor:	Motoshige Hokoyama, Mike Larsen
Assistente de Produção:	Bill Person
Diretores:	Katsushiro Hasegawa Hisayoshi Yoshida
Programadores:	Tatsuo Matsuda, Yoshiki Matsushima
Desenhistas de Jogo:	Eiji Ikuta, Yuichirou Yokoyama
	Eiji Taki
Artistas:	Takako Kawaguchi, Hisato Fukumoto Nobuhiko Honda, Hisakazu Katou
Coordenador de Projeto de Som:	Saori Kobayashi
Compositores de Som:	Yayoi Fujimori, Kayoko Maeda Kamiya Studio
Coordenador de Produção:	Chrissie Huneke Kremer
Testador Líder:	Chris Lucich
Assistente do Testador Líder:	Steve Bourdet, Patrick Tello Mike Herauf
Testadores:	Charles Artoux, Rachael Bristol Peter Clark, Darrin Gambelin Michael Wu, Daniel Wong Takeshi Tanaka
Manual:	Wendy Dinsmore

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 vídeocassetes, 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.

ETIQUETA

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

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA A AMAZÔNIA