

SEGA®

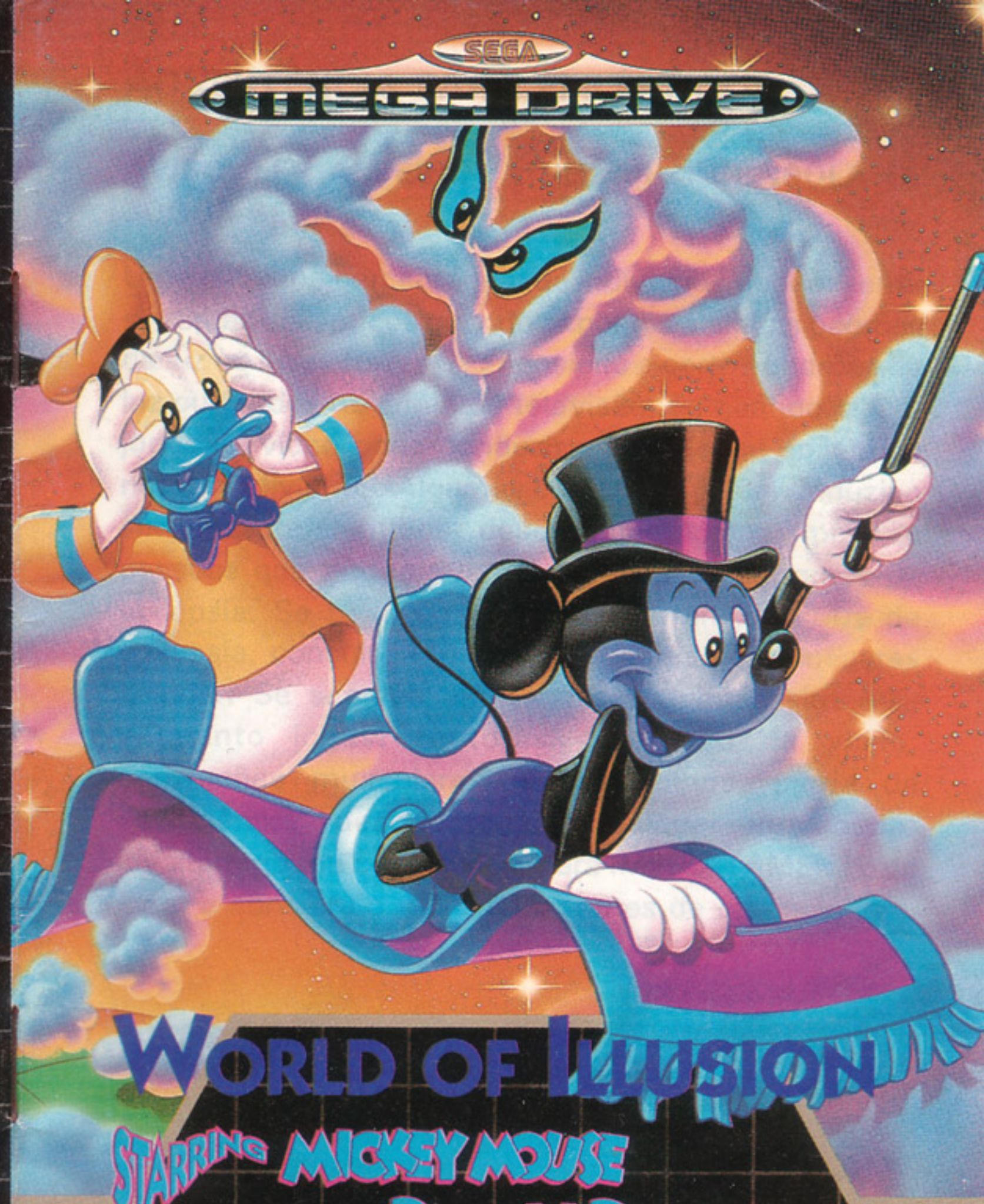


<http://www.disney-megadrive.com>

DISTRIBUIDOR OFICIAL



ECOFILMES  
São João da Madeira



# WORLD OF ILLUSION

STARRING MICKEY MOUSE  
AND Donald Duck

**16-BIT CARTRIDGE**  
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA



## **ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS**

### **AVISO: LER ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA DE JOGOS SEGA**

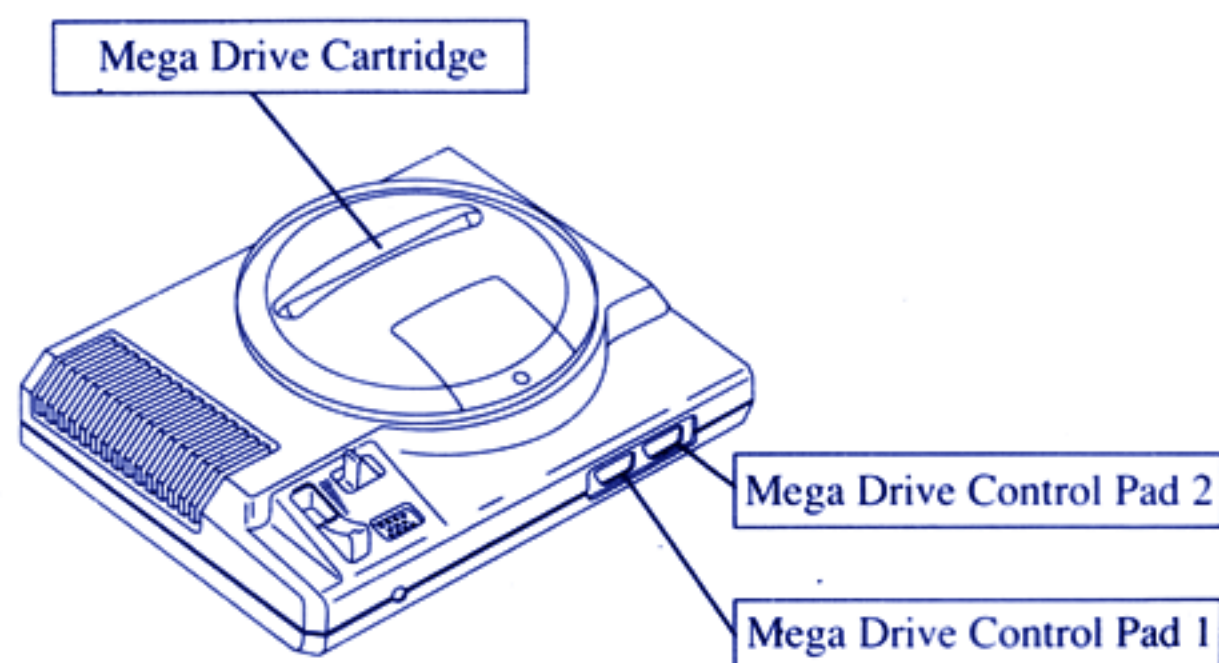
Uma pequena percentagem de indivíduos podem sentir sintomas epiléticos quando expostos a alguns padrões de luz ou luzes fortes. A exposição a certos padrões de luz ou fundos no écran de televisão, ou quando jogam jogos de vídeo pode conduzir a um ataque epilético nestes indivíduos. Algumas condições podem induzir a sintomas epiléticos despercebidos, mesmo em pessoas que nunca tiveram ataques ou sintomas de epilepsia. Se tu, ou alguém da tua família, sofre de epilepsia, consulta o teu médico antes de começares a jogar. Se sentires alguns dos seguintes sintomas enquanto jogas: tonturas, alteração da visão, contrações musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário, ou convulsões, pára IMEDIATAMENTE de jogar e consulta o teu médico antes de recomeçares.



## COMEÇAR

1. Prepara a tua MEGA DRIVE como indica no teu Manual de Instruções. Liga o Control Pad 1. Para dois jogadores liga também o Control Pad 2.
2. Certifica-te de que a corrente está desligada. Depois introduz o cartucho na consola.
3. Liga a corrente. Em alguns instantes aparece o écran de apresentação.
4. Se o écran de apresentação não aparecer, desliga a corrente. Certifica-te de que o sistema está correctamente ligado e de que o cartucho foi bem inserido. Depois volta a ligar a corrente.

**IMPORTANTE:** Certifica-te sempre de que a consola está desligada quando inserires ou removeres o teu cartucho.

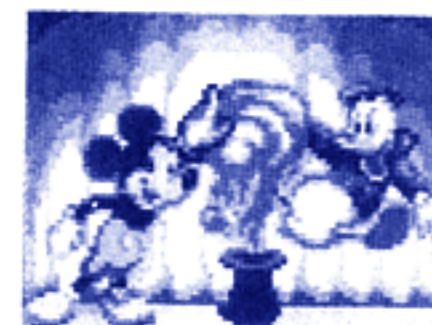


## ALAKAZAM!

Mickey Mouse e Donald Duck estavam no palco a praticar os seus actos de magia para um grande espectáculo de Magia.

“Não sei...” disse Donald. “Precisamos de magia nova. Algo brilhante”.

“Humm...” Mickey pensou por um momento, depois teve uma ideia brilhante. “Hey, Donald, o que achas disto? Mickey abanou a mão e POW! um clarão e uma grande lufada de fumo saiu do seu chapéu mágico. “Para terminar a nossa actuação, não está nada mal, não achas Donald? Donald? Estás bem?”



No meio de uma pilha de cenário, Mickey viu algo a mexer. Donald levantou-se, e retirou de cima dele uma árvore do cenário. “Não há dúvida de que foi brilhante”, disse Donald.

“Hey! Olha para aquilo!”



Donald virou-se e viu uma estranha caixa de madeira com um rosto esculpido e uma cortina a tapar a boca. “Uma caixa mágica! Ena! Será perfeita para a nossa actuação!”

Mas Mickey notou algo de invulgar — um clarão sinistro por detrás da cortina. “Uhh, não sei se será uma boa ideia...”



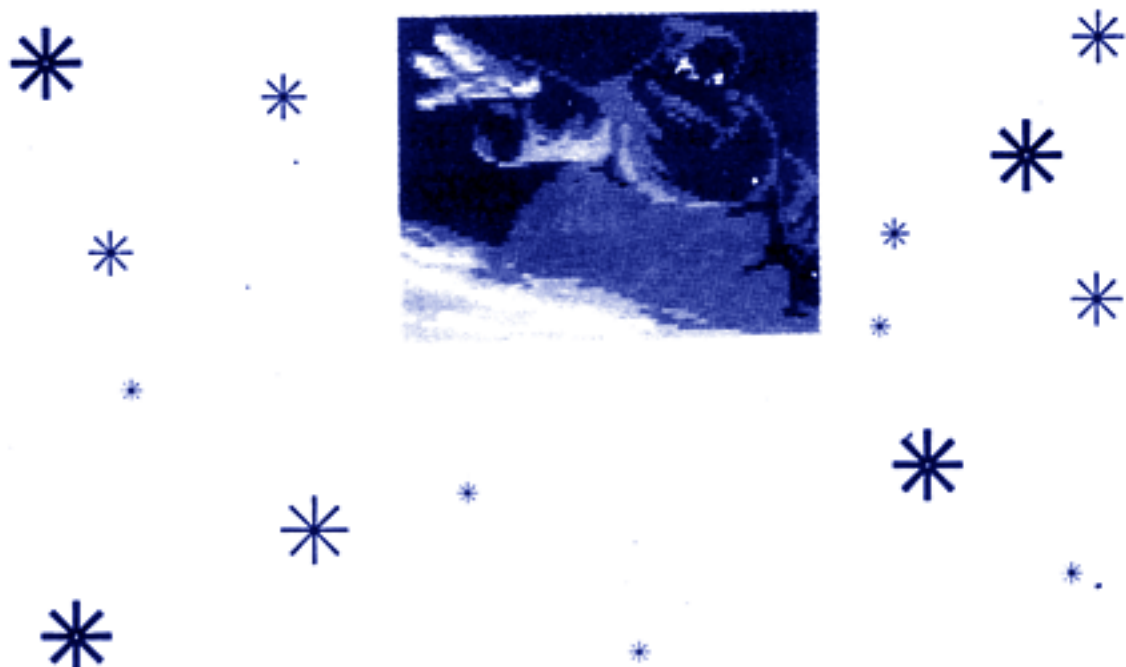
Oh, de que é que tens medo? Donald saltou para dentro da caixa, e POOF! Mickey também desapareceu!

À medida que Mickey e Donald desapareciam na escuridão, um riso ressonante e maléfico ecoou por toda a parte.

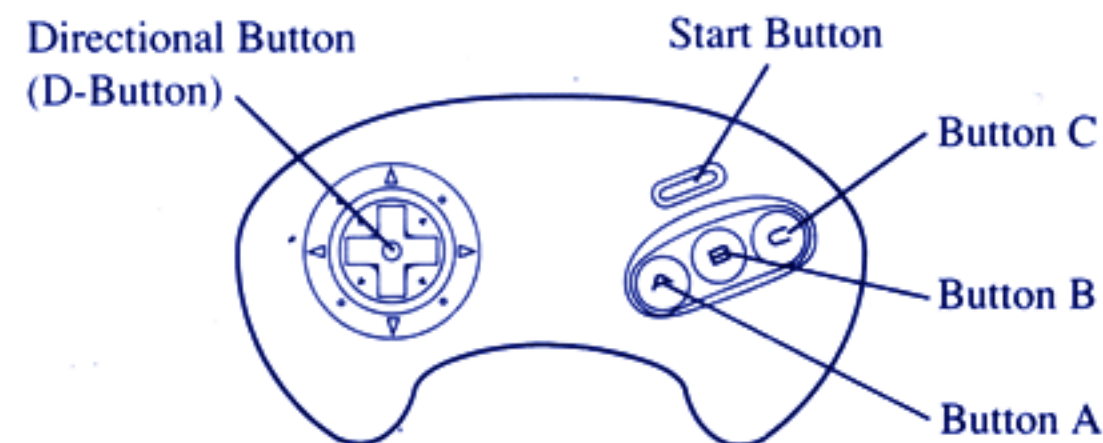
“Bemvindos ao meu Mundo e Magia” disse uma voz. “Vocês podem ser bons mágicos no vosso país, mas ainda têm muito para aprender! Se não aprenderem depressa, nunca sairão deste lugar! Posso mostrar-vos o caminho para casa, mas só se me encontrarem e derrotarem num duelo mágico. Ha, ha, ha, ha!”

Os dois são transportados para um mundo estranho e fantástico onde os sonhos são realidade e o inesperado acontece! Apenas a Magia os protegerá nestes tempos perigosos. Irão encontrar o caminho para casa?

Podes ajudá-los?



## CONTROL DO JOGO



### BOTÃO DIRECCIONAL

- Pressiona para a esquerda ou direita para deslocar a tua personagem nessas direcções.
- Pressiona para baixo para agachar-se.
- Pressiona para cima para entrar em determinadas portas.
- Pressiona para baixo para accionar a vagonete das minas, no jogo para 2 jogadores.

### BOTÃO DE PARTIDA (START)

- Pressiona para avançar os ecrãs introdutórios.
- Pressiona para sair do écran de Opções.
- Pressiona para fazer uma pausa, pressiona novamente para reiniciar o jogo.

### BOTÃO A

- Pressiona juntamente com o botão D para evitar situações perigosas.
- Nos jogos para 2 jogadores pressiona para dar uma ajuda aos teus amigos (Vê pág. 13).

### BOTÃO B

- Pressiona para atacar com a tua Magia.
- Pressiona para seleccionar no écran de Opções.

### BOTÃO C

- Pressiona para saltar.
- Pressiona para accionar uma opção no écran de Opções.
- Pressiona o botão D para baixo, para nadar por baixo dos objectos.



NOTA: As funções dos Botões A, B e C podem ser alteradas através da opção CONTROL no écran de Opções. (Vê pág. 7).

## INÍCIO DO JOGO

Após o logotipo da Sega, aparece uma introdução. Se esperares um momento, verás uma pequena demonstração do jogo.

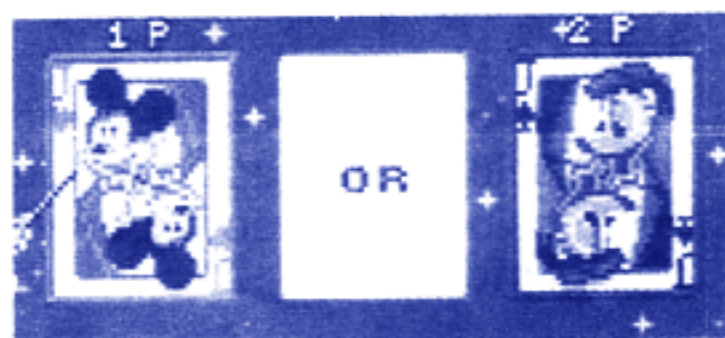
Pressiona o botão Start em qualquer altura. Depois verás como é que Mickey e Donald se meteram nesta alhada. Pressiona o botão A, B ou C para apressar a história do écran, ou pressiona o botão de Start para avançar a história e passar ao écran de Opções.

## OPÇÕES



Neste écran poderás fazer diversas escolhas acerca do jogo. Usa o botão D para deslocar o caixilho verde que rodeia a carta que desejas, e pressiona o botão C para virar a carta e ver as tuas opções.

JOGADOR: Escolhe um jogo para 1 ou 2 jogadores e pressiona o botão C. Depois, escolhe a personagem com quem queres jogar e pressiona o botão B ou C. Quando estás a jogar com 2 jogadores, é o jogador 1 que faz a primeira selecção. Aparecerá um caixilho vermelho à volta da personagem escolhida.



O jogador 2 ficará com a outra personagem. A mesma personagem não pode ser escolhida duas vezes.

NOTA: Poderás escolher um jogo para 2 jogadores apenas se o Control Pad 2 estiver ligado à tua consola.

PALAVRA-CHAVE: Quando escolhes esta opção, verás 4 cartas. Usa o botão D para rodear a carta que queres e pressiona o botão C para virar as cartas até aparecer a que tu queres. Depois usa



o botão D para seleccionar a próxima carta. Quando tiveres seleccionado as cartas para a tua palavra-chave, pressiona o botão de Start para introduzir a palavra-chave e comesas o jogo. Se fizeres um erro ao introduzir a palavra-chave, aparecem as palavras PASSWORD ERROR no fundo do écran, e terás de tentar de novo. Para mais informações, vê pág. 16.

SOM: Selecciona esta opção e pressiona o botão C para escutar a música e os sons do jogo. Quando seleccionas a música, terás de esperar um pouco para começar a música.

CONTROL: Esta opção permite mudar as funções dos Botões A, B e C. Terás de escolher entre 4 naipes, e as funções dos botões serão mostradas nas 4 cartas do fundo. Usa o botão D para seleccionar o naipe que desejas, depois pressiona o botão B ou C.





No jogo para 2 jogadores, o jogador 1 faz a primeira escolha, e aparece P1 sobre o naipe desejado. Quando P2 aparece, o jogador 2 pode escolher.

NOTA: Se não seleccionares um Naipe de control, o computador seleccionará automaticamente o Naipe A.

Quando tiveres feito todas as tuas selecções no écran de Opções, pressiona o botão de Start para começar o jogo.

## PARTE PARA A AVENTURA

Como Mickey ou Donald, começarás a tua viagem por uma floresta escura, rodeada de enormes árvores e vinhas tortuosas. Salta de flor em flor, ou nada por entre troncos profundos. Ferozes Formigas Soldados atacam-te com as suas lanças, e Criaturas cobertas de folhas voam para o teu caminho. Pressiona o botão B (Magia) para passar a tua capa mágica sobre os atacantes e fazer o perigo desaparecer. Por vezes é necessário mais do que uma passagem com a tua Capa, por isso é bom que sejas rápido!



**PONTOS DE SAÚDE:** Começas com 5 pontos de Saúde, representados por cartas de jogar. Sempre que a tua personagem sofre danos, perdes uma carta. Quando tiveres perdido todas as cartas, perdes uma Tentativa. Podes ganhar até 8 Pontos de Saúde, apanhando determinados objectos.

**TENTATIVAS RESTANTES:** Começarás o jogo com 3 Tentativas. Podes perder Tentativas quando acabam os Pontos de Saúde ou quando caís. Quando o contador chega a 00, o jogo termina.

## OBJECTOS



Existem objectos escondidos ao longo do caminho que te podem ajudar. A maior parte destes objectos podem ser encontrados em pequenos sacos ao longo do jogo. Apanha cada objecto, tocando neles.



**REBUÇADO:** Dá-te um Ponto de Saúde.



**BOLO:** Dá-te o máximo de Pontos de Saúde.



**CARTA:** Apanha 52 cartas para obteres uma Tentativa extra.



**CARTA DE PRATA:** Torna a tua personagem invencível durante um pequeno período de tempo. Mas tem cuidado — a tua personagem não fica imune às quedas!



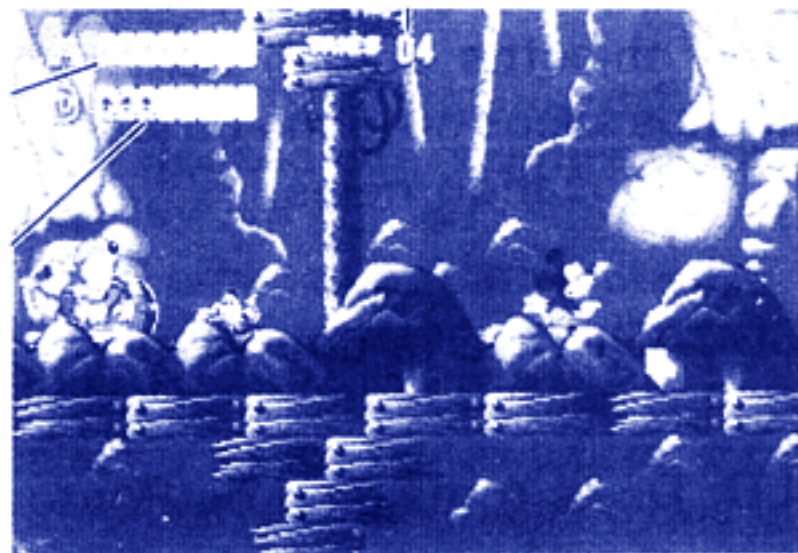
**FOGUETÃO:** Derrota todos os inimigos que se encontram no écran de uma forma espectacular!





## É NECESSÁRIO TRABALHO DE EQUIPA!

Tu e um amigo, como Mickey e Donald, podem explorar o Mundo da Ilusão numa aventura especial! Também existem determinados objectos que só poderás apanhar, ajudando-se um ao outro. Certifica-te de que partilham os objectos e tem cuidado com o companheiro — apenas trabalhando em conjunto poderás encontrar o caminho para casa.



Começam ambos com 6 Tentativas e que vão ser partilhadas pelos dois. De cada vez que um perde todos os Pontos de Saúde, ou cai, será deduzido ao contador

“1 TRY IS LEFT.  
DO YOU WISH TO PLAY  
IN 1 PLAYER MODE?”  
YES NO

uma tentativa. Quando restar uma Tentativa, o computador perguntará ao jogador sobrevivente se deseja continuar num jogo para 1 jogador, ou quer

partilhar a última Tentativa. Faz a tua selecção com o botão D e pressiona qualquer botão para activá-la.

Não poderás ir muito longe sem o teu companheiro, e quando um de vós perde uma Tentativa, e ainda restam Tentativas, o outro terá de tocar no companheiro para ressuscitá-lo.



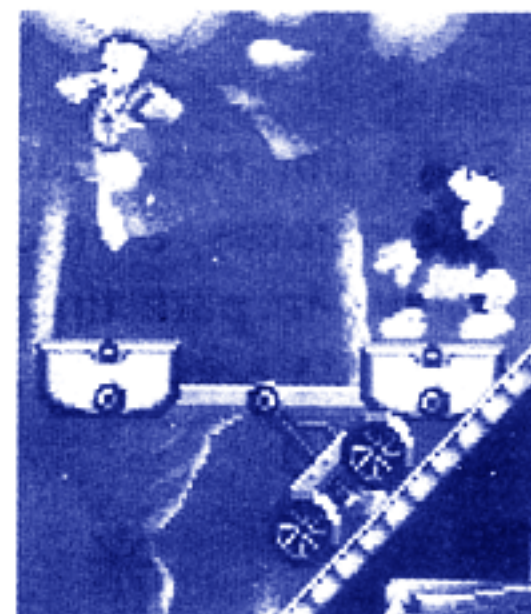
Podes deixar que o teu companheiro te faça saltar para sítios altos, ou...

... colocar o teu companheiro sobre os teus ombros para que possa saltar para cima.



Caminha para as bermas, depois pressiona o botão A (Botão de Corrida) para lançar-lhe uma corda.

Mickey é capaz de nadar por locais estreitos mais facilmente do que Donald. Se achas que Donald vai ficar preso, faz Mickey passar primeiro. Depois deixa Donald tentar passar. À medida que Donald vai sendo espremido, caminha em direcção a ele e pressiona o botão A (Botão de Corrida) para o retirares.



Conduz uma vagonete das Minas, pressionando o botão D para baixo. O tempo é muito importante e talvez precisas de praticar.



## AS AVENTURAS MÁGICAS DE MICKEY E DONALD

À medida que Mickey e Donald partem à procura da Magia Poderosa e do caminho para casa, passarão por 5 Etapas. As aventuras de Mickey serão um pouco diferentes das de Donald.

No fim de cada Etapa o chefe desse território desafia-te para um duelo. Se ganhares, receberás um tesouro cujo conteúdo te ajudará durante as Etapas futuras. Tem atenção aos ecrãs que se seguem, e lembra-te das suas instruções: precisarás de novos conhecimentos para continuar.

### ETAPA 1: FLORESTA ENCANTADA



A tua viagem começa numa floresta gigante onde as folhas que caem dançam como bailarinas e ervas daninhas crescem rapidamente do chão. Mesmo os insectos são enormes, e não são amigáveis! Salta por cima das

flores e experimenta a tua Magia nas plantas, e vê o que acontece! Uma árvore enorme leva-te para uma caverna subterrânea cheia de aranhas. Vê onde pões os pés!!!



### ETAPA 2: ENTRE AS NUUVENS

Apanha uma boleia num Tapete Mágico, evita os Abutres e os Ciclones rodopiantes. Aterrará numa rocha alta, onde as tempestades de relâmpagos, os rios violentos e



outros perigos, avançam rapidamente. Dança no teclado dum piano e tem cuidado com a cabeça!

### ETAPA 3: AVENTURA SUBMARINA



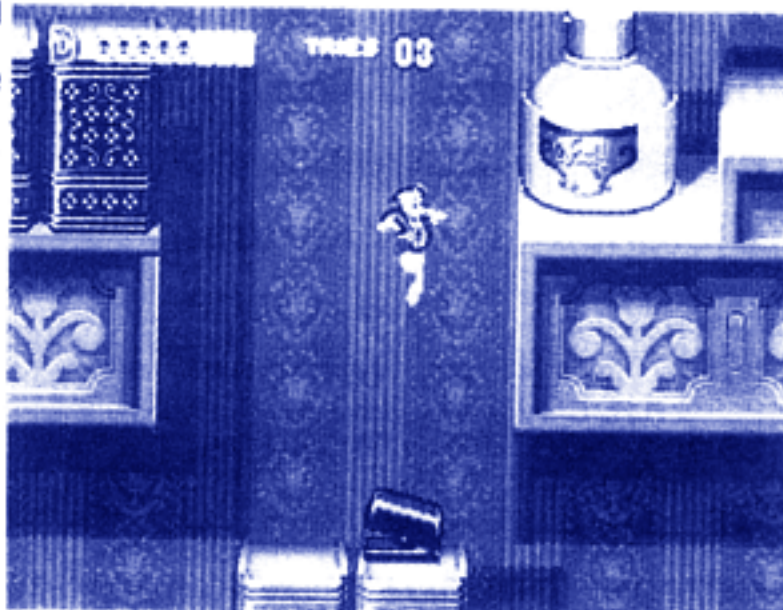
Faz aparecer um fato de mergulho e vai nadar! Foge do terrível Peixe Tigre, e não fiques preso nos espinhos dos Ouriços-do-Mar. Atrais os moluscos para te abrirem o caminho de passagens secretas. Explora um barco pirata afundado e tem cuidado com os tubarões!





## ETAPA 4: A BIBLIOTECA

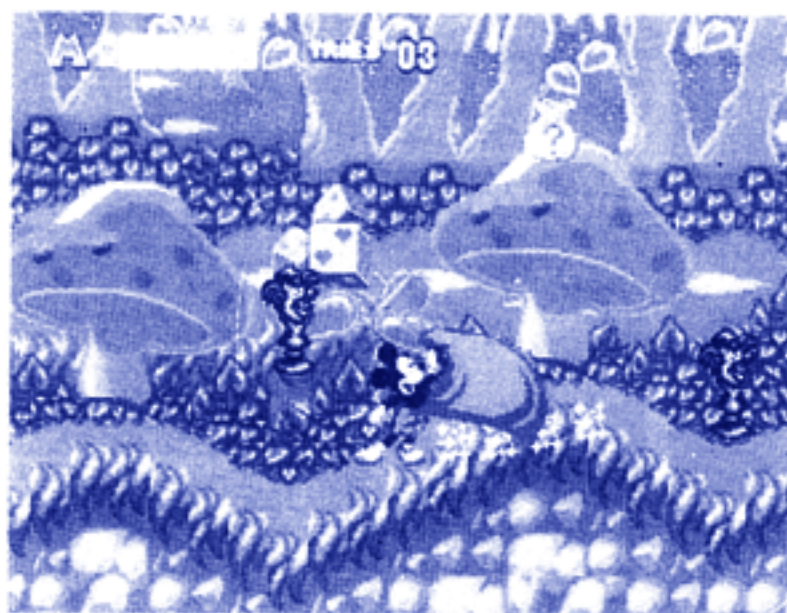
Salta da água para uma sala de livros gigantes e jarros. Balança-te em fios flexíveis e apanha uma boleia num pautador. Canetas e lápis voam ferozmente para o ataque — está preparado com a tua Magia!



Jarros e caixas abertas

parecem convidativas — o que têm lá dentro? Salta para dentro e dá uma olhadela!

## ETAPA 5: A CAIXA MÁGICA



Encontraste a casa do Chefe Mágico, e o maior dos desafios! Será necessário Magia especial e escolhas acertadas para passar através dos labirintos e chegar ao Chefe e ao duelo final. Serás capaz

de o derrotar e voltar a casa a tempo do teu grande espectáculo de Magia?

## FIM DO JOGO/CONTINUAÇÃO

Quando perderes todas as Tentativas o jogo termina. De seguida verás um écran que te dará a oportunidade de continuar o jogo ou de arranjar uma Palavra-chave para o nível onde interrompestes o



jogo. Pressiona o botão D para deslocar a tua personagem na direcção escolhida.

Se escolheres Continue, começarás o jogo no início do Round onde ficaste. Podes continuar o jogo indeterminadamente.

Se não fizeres nenhuma escolha, o jogo recomeça com a introdução do jogo.

## QUAL É A PALAVRA-CHAVE?

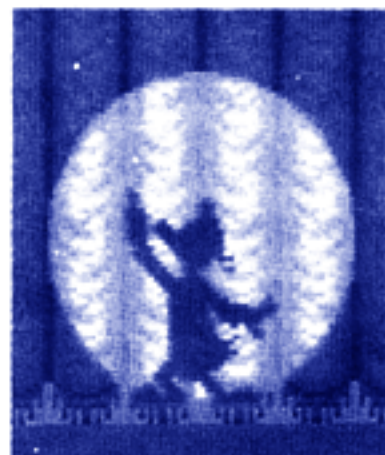
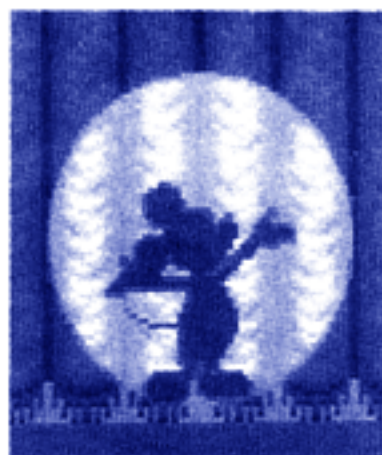
Se escolheres Palavra-chave, aparecerão 4 cartas. Escreve o nome delas correctamente (ex. Rei de Espadas), para poderes continuar o jogo no mesmo nível quando desejares jogar.

Para escolheres o modo de Palavra-chave no écran de Opções, usa o botão D e C para virar as 4 cartas e fazer a palavra-chave. O jogo começará no início do nível onde introduziste a palavra-chave.



## CONSELHOS DO CHEFE

- Explora! Existem muitos objectos escondidos em sítios inesperados!
- Quando estás a voar no Tapete Mágico, a flutuar numa borbulha ou em cima duma rolha, não poderás usar a tua Magia, portanto, fuge desses inimigos que tentam atacar-te.
- Não fiques demasiado tempo no mesmo sítio, especialmente quando caminhas sobre as nuvens ou em teias de aranha.
- Vê as demonstrações no início do jogo, pois dão-te algumas pistas de como jogar.



## UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO

O cartucho foi concebido exclusivamente para o Sistema Mega Drive da Sega.

### Para uma utilização adequada

- ① Não molhar.
  - ② Não dobrar.
  - ③ Não submeter a choques violentos.
  - ④ Não expôr ao sol.
  - ⑤ Não danificar.
  - ⑥ Não aproximar de uma fonte de calor.
  - ⑦ Não colocar em contacto com diluente, gasolina, etc.
- Se o teu cartucho se encontrar molhado, seca-o muito bem antes de voltares a utilizá-lo.
  - Se está sujo, lava-o com muito cuidado com um pano húmido e sabão.
  - Deverás guardá-lo sempre na sua embalagem quando o não utilizares.
  - Se o jogo se prolongar muito, deverás fazer uma pausa.

**AVISO:** Para proprietários de televisores de projecção. Imagens paradas podem causar danos irreversíveis ao tubo da imagem ou marcar fósforo do Tubo de Raios Catódicos. Evite o uso repetido ou prolongado de jogos de vídeo nos televisores de projecção de grande écran.



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					