

CASTLE OF ILLUSION™

STARRING MICKEY MOUSE



SEGA

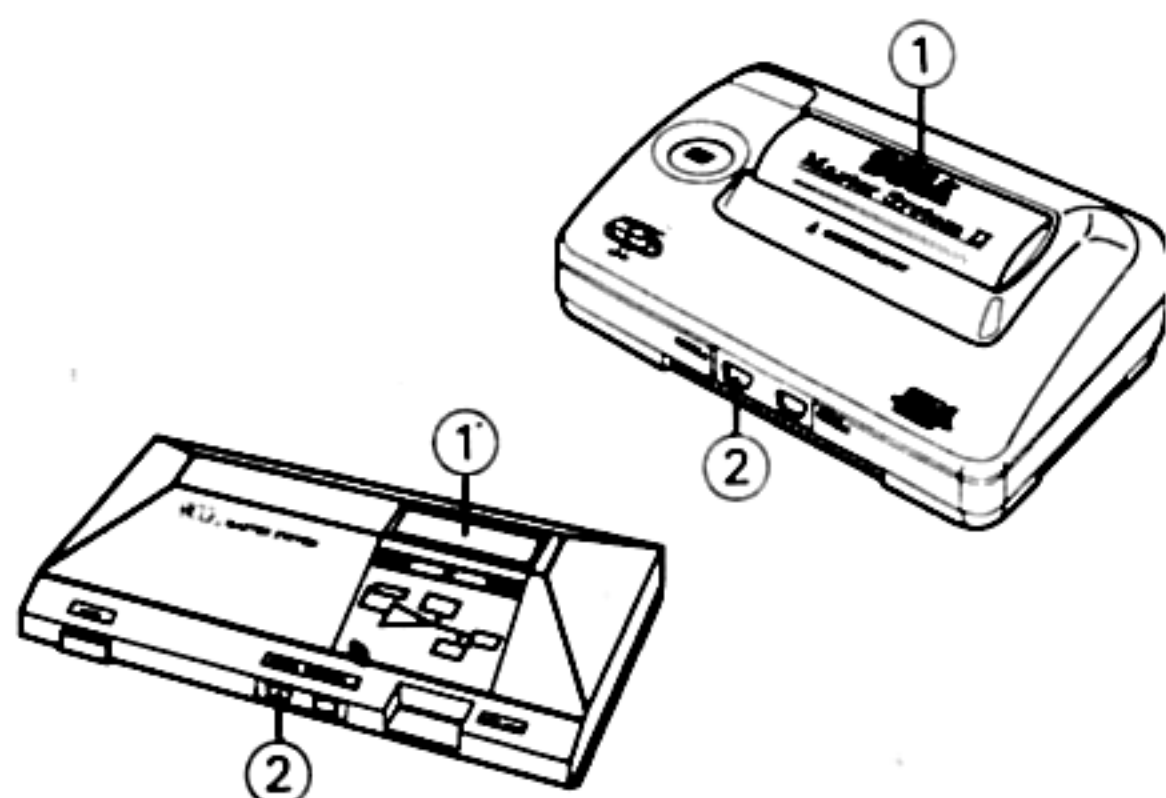
Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1



Capturée par illusion

C'est une journée magnifique dans la ville de Vera. Le soleil brille, les oiseaux chantent et le doux parfum des fleurs remplit l'air.

Mickey et Minnie dansent joyeusement dans la prairie. Mais soudain, des nuages épais et gris cachent le soleil et les oiseaux arrêtent de chanter. Une odeur de moisi recouvre le parfum plaisant des fleurs. Mickey lève les yeux et voit une sorcière sur un balai planer au-dessus de lui! C'est Mizrabel, la sorcière diabolique qui est jalouse de la beauté de Minnie! Ses doigts osseux saisissent le bras de Minnie!

Elle s'esclaffe "cette jolie petite vient avec moi". "Haa-haa-haa-haa!" Et elle s'envole avec Minnie.

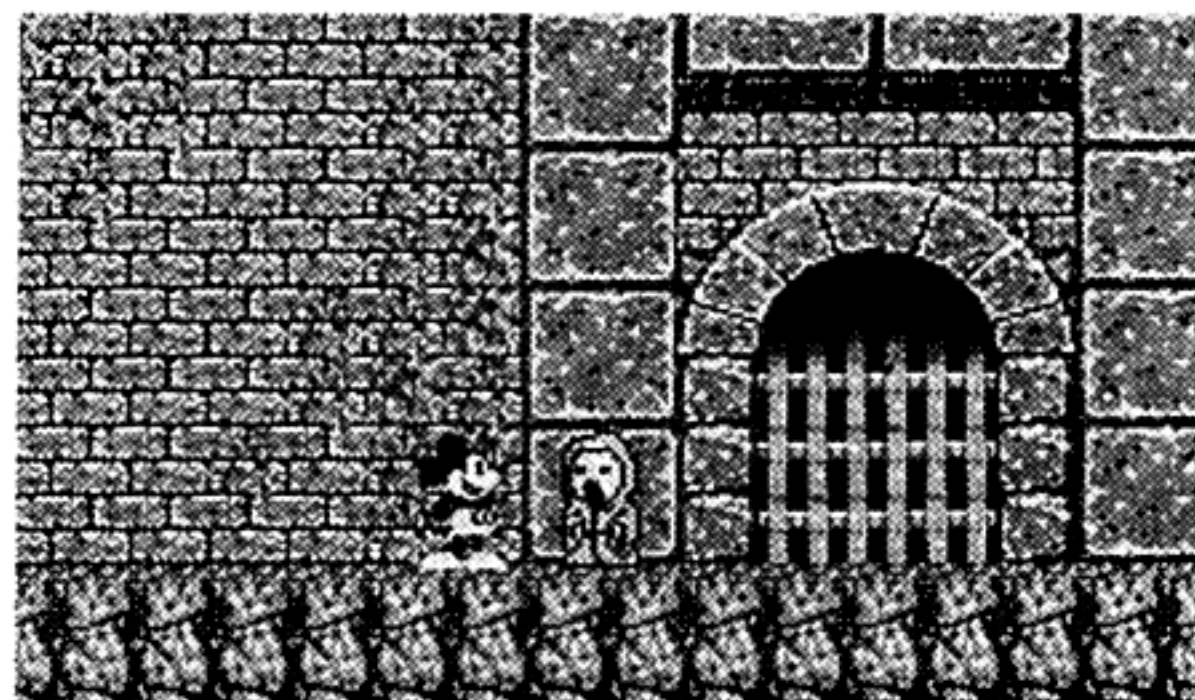


Mickey poursuit la sorcière volante à travers la forêt et au-delà des hautes montagnes. Finalement, il atteint le château de l'illusion, perché en haut d'une falaise haute et rocailleuse. A sa porte, il rencontre un vieil homme courbé par l'âge.

"Vous devez sauver Minnie avant qu'il ne soit trop tard!" lui dit le vieil homme. "Mizrabel va s'accaparer la beauté de Minnie. Et Minnie deviendra méchante et diabolique comme elle! Pour la vaincre, il vous faut les sept joyaux de l'arc-en ciel."

"Où sont ces joyaux?" demande Mickey.

"Vous les trouverez dans le château", répond le vieil homme, "mais ils sont gardés par les maîtres de l'illusion. Ils ont créés des mondes étranges et des créatures bizarres pour vous empêcher d'atteindre Minnie. Soyez prudent!"



Mickey remercie l'homme et se précipite par la porte. Dans le château, Mickey ouvre la porte de chaque pièce. Chaque porte mène à un monde d'illusion différent.

Est-ce que Mickey peut trouver les sept joyaux de l'arc-en-ciel à temps pour sauver Minnie? Cela dépend de vous! Errez dans les cavernes effrayantes et les donjons sombres. Plongez dans une tasse de thé et bondissez à travers les tourbillons de glace gelée! Renversez les éclats de chocolat, les clowns jongleurs et les chenilles rampantes en faisant rebondir Mickey dessus. Minnie a besoin de vous! Dépêchez-vous!

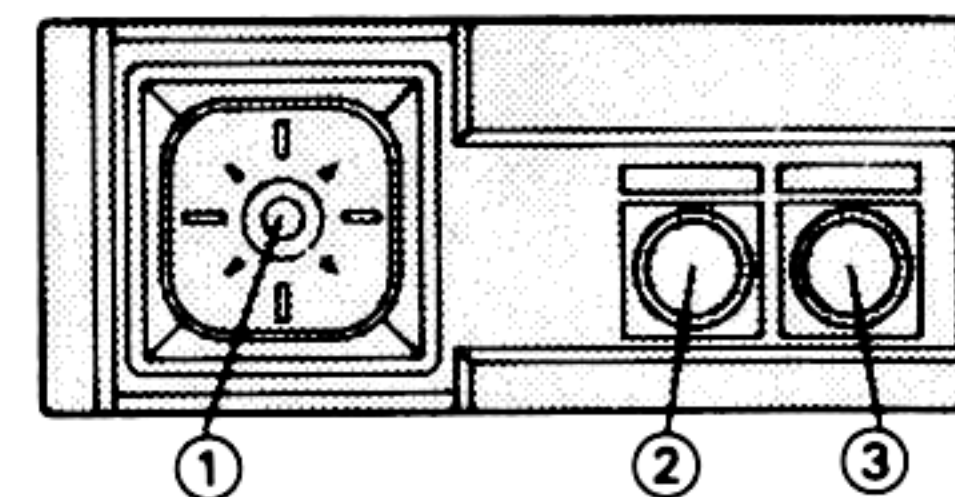
Aux commandes!

Afin d'aider Mickey à gagner, apprenez à utiliser votre bloc de commande avant de commencer à jouer.

Touches du bloc de commandes

① Touche directionnelle (Touche D)

- Sur l'écran des options, appuyez vers le haut ou le bas pour sélectionner soit une partie d'entraînement (Practice) ou une partie normale (Normal).
- Appuyez vers le haut pour que Mickey passe une porte du château.
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour déplacer Mickey dans ces directions.
- Appuyez vers le haut pour que Mickey grimpe les échelles. Appuyez vers le bas pour que Mickey descende les échelles.
- Appuyez vers le bas pour que Mickey se baisse.



② Touche 1

- Pendant que l'histoire est affichée, appuyez pour passer les écrans.
- Sur l'écran de titre, appuyez pour voir l'écran de sélection de jeu.
- Sur l'écran de sélection de jeu, appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour continuer à partir de tous les écrans entre deux niveaux.

③ Touche 2

- Pendant que l'histoire est affichée, appuyez pour passer les écrans.
- Sur l'écran de titre, appuyez pour voir l'écran de sélection de jeu.
- Appuyez pour continuer à partir de tous les écrans entre deux niveaux.
- Sur l'écran de sélection de jeu, appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour que Mickey saute. Gardez la touche enfoncée pour des sauts plus élevés.
- Appuyez de façon répétée pour que Mickey flotte à la surface quand il nage.
- Appuyez pour que Mickey descende les échelles plus rapidement.

Les tours spéciales de Mickey

① Attaque par rebonds

- Appuyez sur la touche 2. Lorsque Mickey est en l'air au-dessus d'un ennemi ou d'un obstacle, appuyez sur la touche 1.

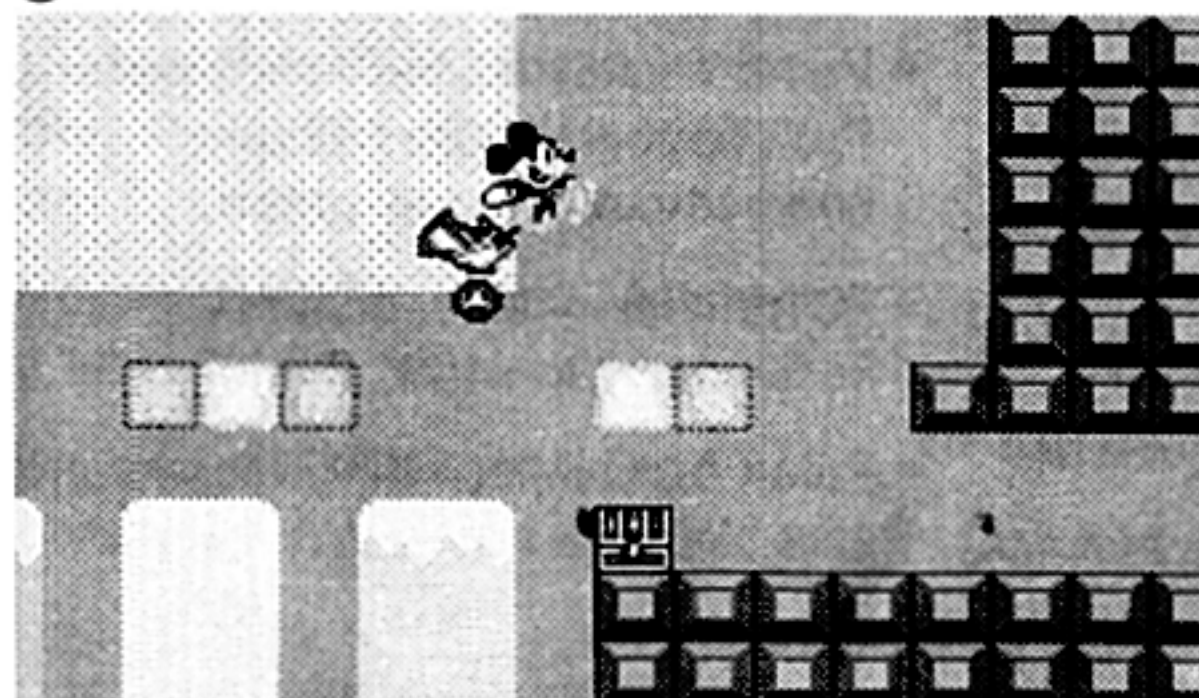
② Saut en longueur

- Appuyez sur la touche 2 lorsque Mickey court pour sauter au-dessus de ses ennemis et des trous.

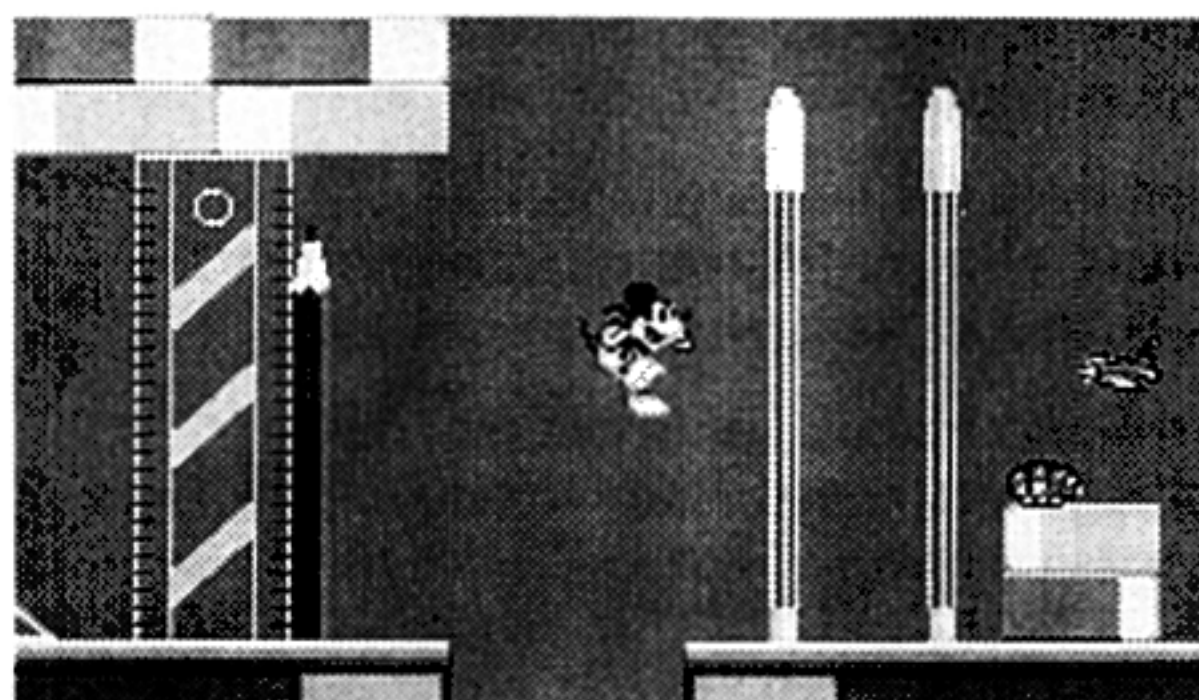
③ Descente des pentes

- Lorsque Mickey est sur une pente, appuyez sur la touche 2. Lorsque Mickey est en l'air, appuyez sur la touche D dans la direction où vous souhaitez diriger Mickey, puis appuyez sur la touche 1.

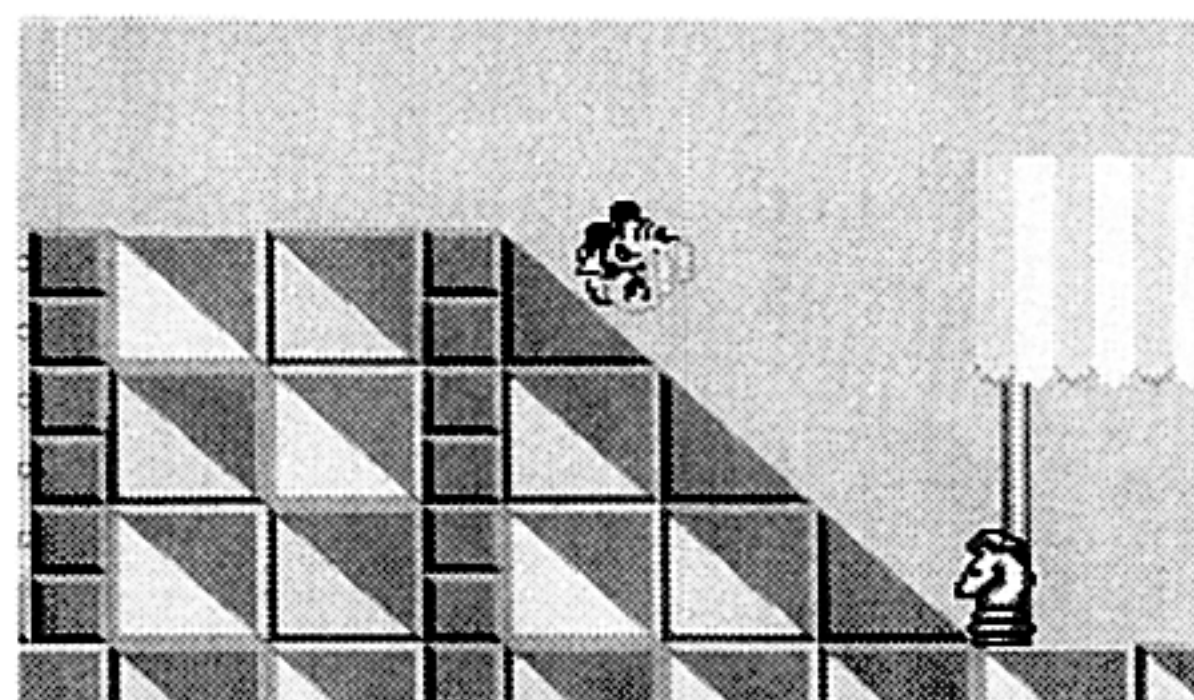
①



②



③



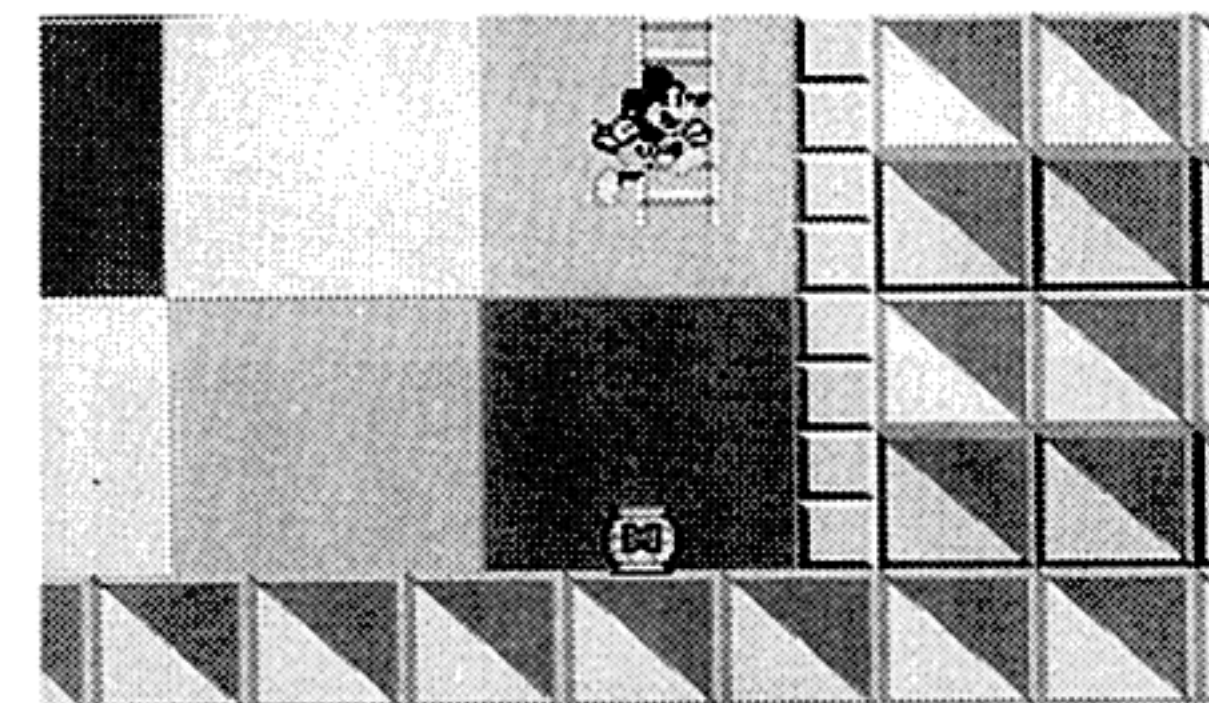
④ Prendre et lancer des objets

- Appuyez sur la touche D lorsque Mickey se trouve près d'un obstacle ou d'un objet pour qu'il le tienne. Ensuite, appuyez sur la touche 1 pour que Mickey le prenne. Appuyez de nouveau sur la touche 1 pour que Mickey le lance.

⑤ Atteindre les échelles surélevées

- Appuyez sur la touche 2 pour que Mickey saute. Lorsque Mickey atteint l'échelle, appuyez vers le haut sur la touche D.

⑤



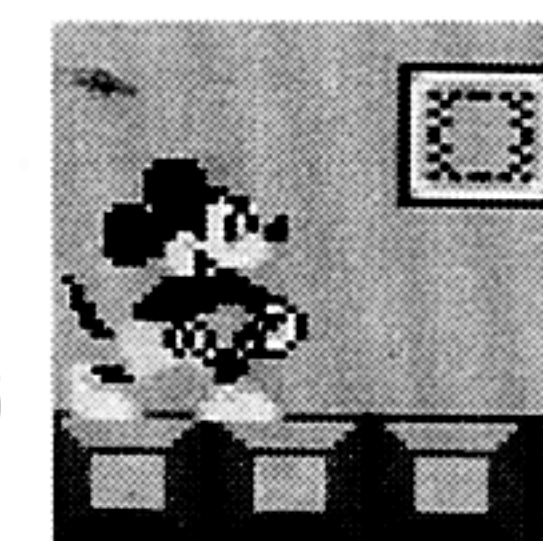
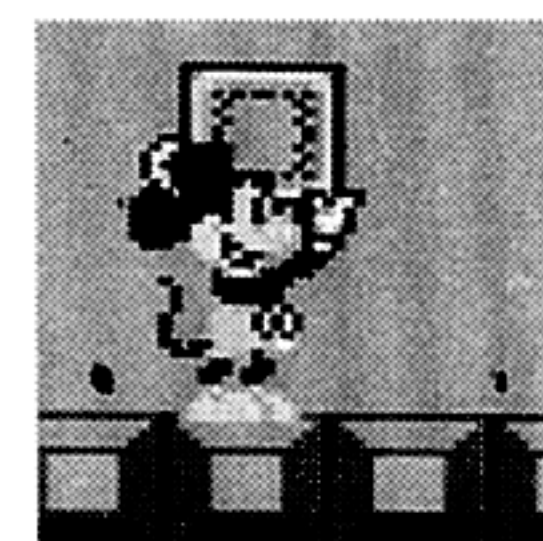
Préparatifs

Lisez les écrans relatant l'histoire pour savoir comment Minnie a été capturée et comment Mickey est arrivé au château de l'Illusion. (Ou appuyez sur la touche 1 ou 2 pour passer les écrans.) Sur l'écran de titre, appuyez sur la touche 1 ou 2. L'écran de sélection de jeu apparaît.

Sur l'écran de sélection de jeu, utilisez la touche D pour sélectionner une partie "Practice" ou "Normal". Puis, appuyez sur la touche 1 ou 2 pour commencer la partie.

- **Practice:** Mickey commence avec trois étoiles de puissance, doit parcourir trois niveaux et trouver trois bijoux.
- **Normal:** Mickey commence avec trois étoiles de puissance, doit parcourir les cinq niveaux et trouver sept bijoux.

④





Où en est Mickey?

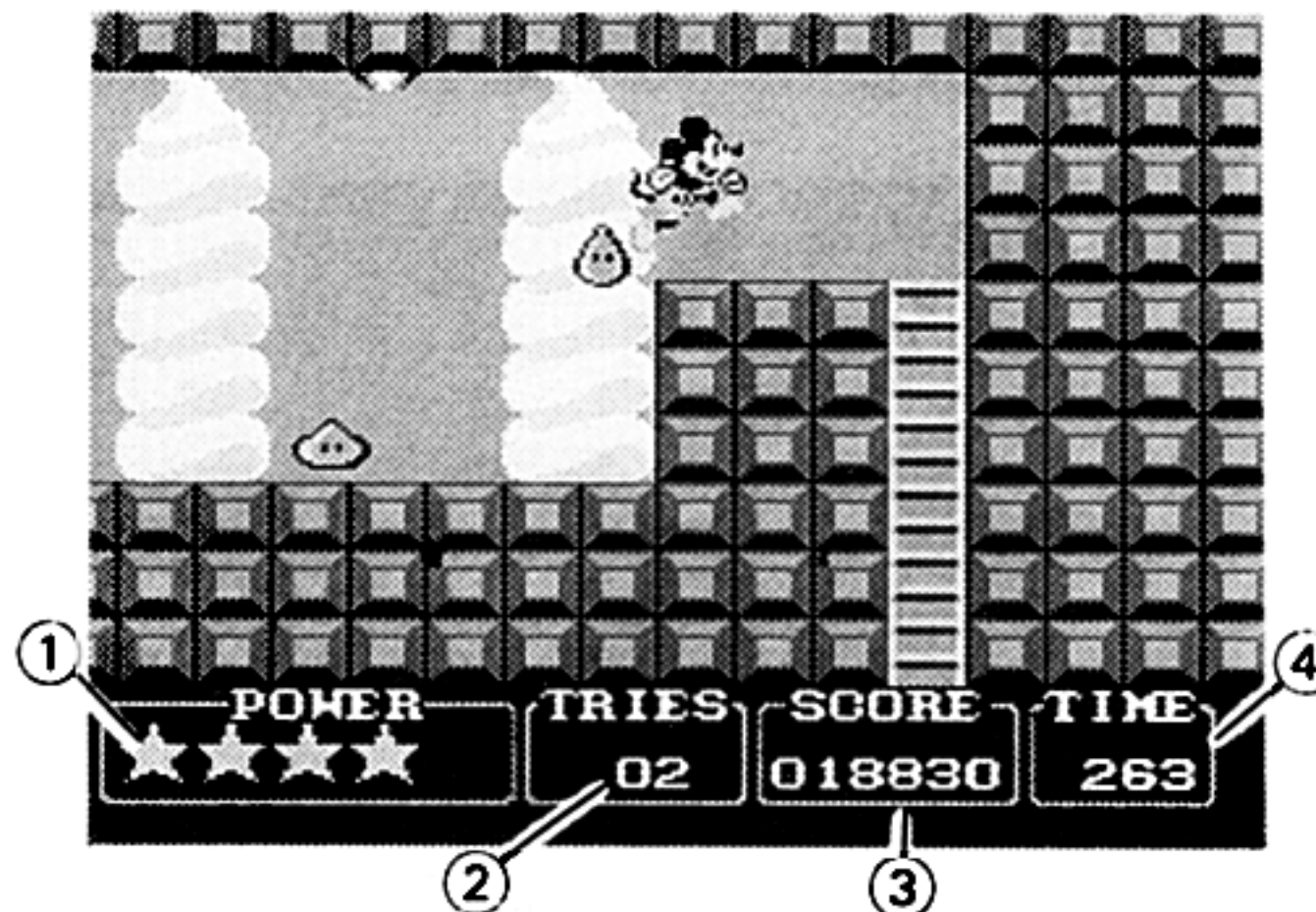
Mickey pénètre dans le château de l'illusion avec trois chances de sauver Minnie. Dans le château, il se retrouve devant trois portes en bois. Derrière chaque porte, se trouvent des mystères, des enchantements et des illusions! Suivez Mickey par une des portes et tout au long de la partie, gardez un oeil sur les compteurs en bas de l'écran. Ils vous indiquent où Mickey, et vous, en êtes.

① **Power Gauge**
(Jauge de puissance)

② **Tries (Essais)**

③ **Score**

④ **Time (Temps)**



- ① **Power Gauge (Jauge de puissance):** elle indique combien il reste de puissance à Mickey. A chaque fois qu'il est touché ou qu'il se cogne accidentellement à un ennemi, il perd de la puissance. S'il perd toute sa puissance, il perd un essai.
- ② **Tries (Essais):** indique le nombre de chances de Mickey de tenir jusqu'à la fin de la partie. Il commence avec trois essais. S'il les perd tous avant d'avoir terminé un niveau, la partie est terminée.
- ③ **Score:** Indique le nombre de points que vous avez gagné jusqu'à maintenant.
- ④ **Time (Temps):** Indique le temps qu'il vous reste pour terminer la partie. Lorsque la minuterie atteint zéro, vous perdez un essai.

Fin de la partie...

Lorsque Mickey a perdu tous ses essais, la partie se termine. Mais Mickey est déterminé à essayer de nouveau.

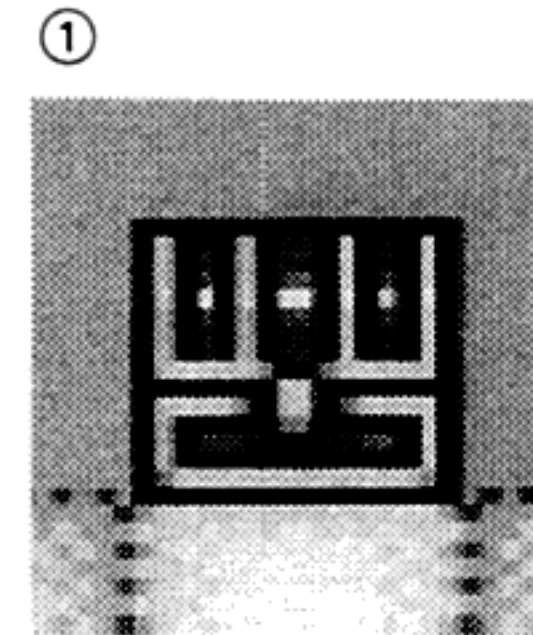
... et poursuite de la partie

Mickey peut continuer jusqu'à neuf fois la partie. Sélectionnez "Continue" et appuyez sur la touche 1 ou 2. Vous revenez à la partie au début de la scène lors de laquelle Mickey pénètre par la porte du château. Vous pouvez défier le même niveau ou en essayer un autre. Votre score précédent n'est pas conservé. Si vous ne souhaitez pas continuer, sélectionnez "New Game" (nouvelle partie) et appuyez sur la touche 1 ou 2. La partie recommence à partir des écrans relatant l'histoire.

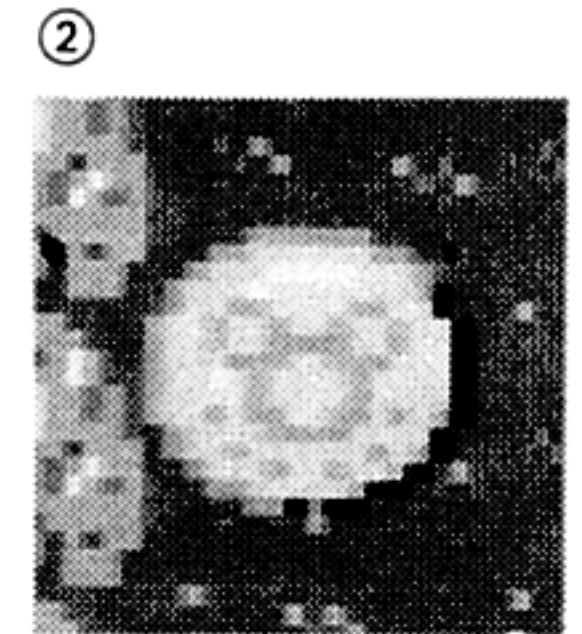


Les trésors de Mickey

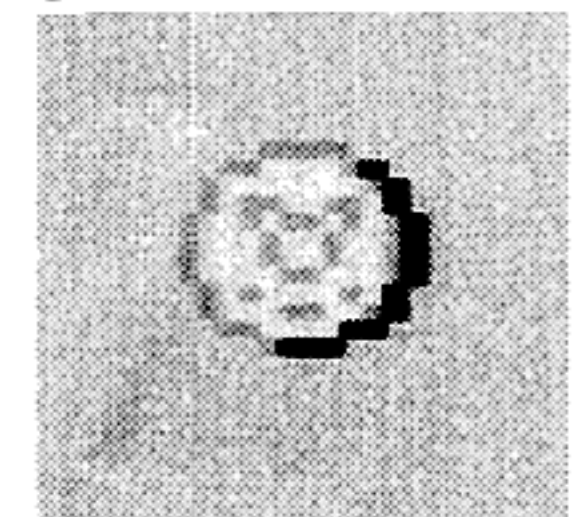
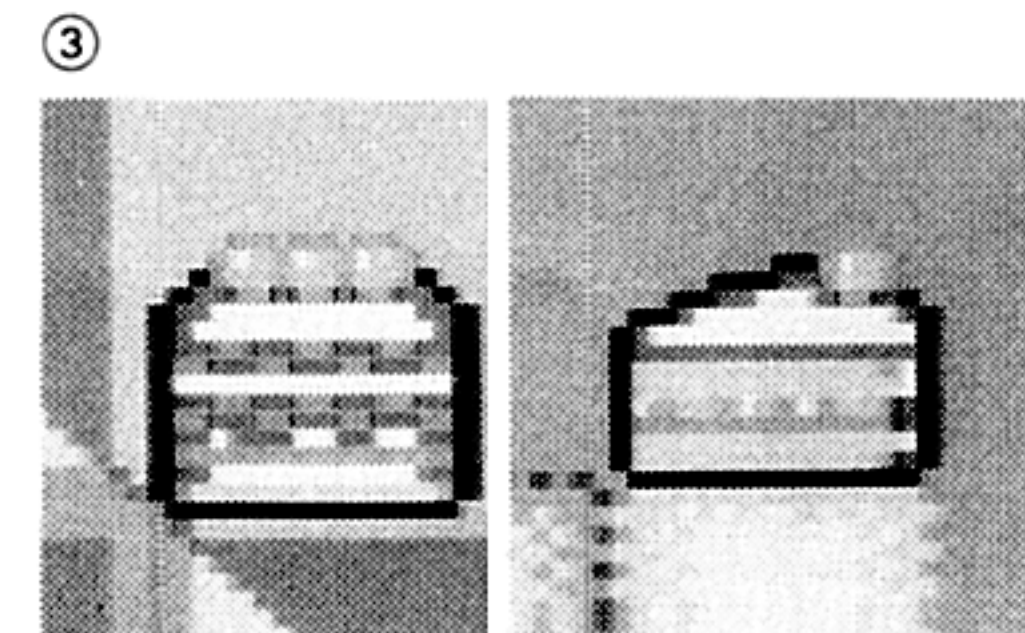
- ① **Coffres à trésor:** Contiennent des cadeaux pour Mickey. Brisez-les et ouvrez-les en faisant rebondir Mickey dessus ou en les lançant.



- ② **Pièces d'or:** Augmentent votre score. La grande pièce vaut 2000 points et la petite 500.

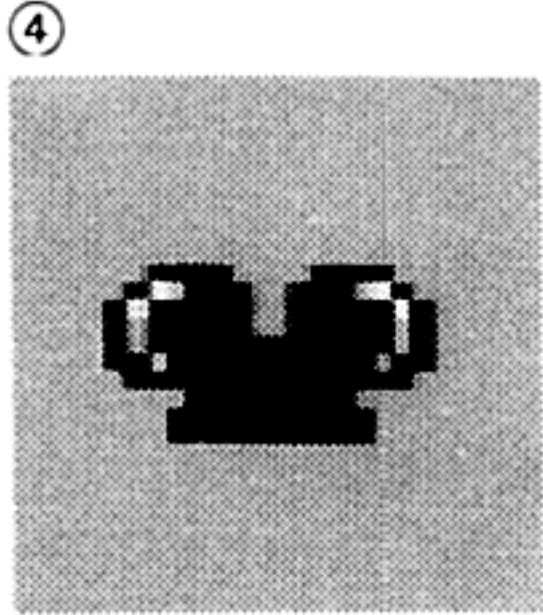


- ③ **Gâteau:** Apporte de la puissance à Mickey. Le fait de prendre le grand gâteau remplit deux étoiles de puissance et le petit gâteau une étoile de puissance.

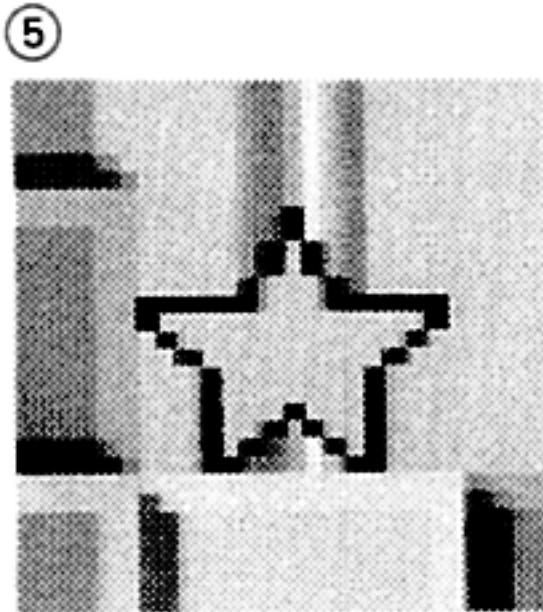


Remarque: Le fait de gagner 10 000 points ou plus donnent également à Mickey un essai supplémentaire. Ensuite, pour chaque 10 000 points ajoutés au score, Mickey obtient un essai supplémentaire.

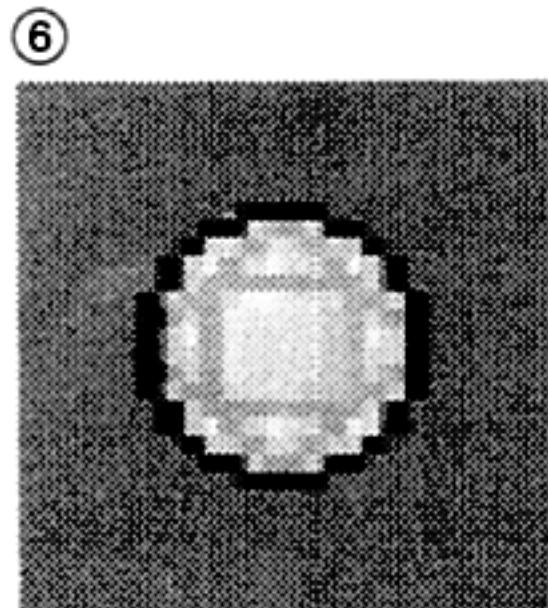
- ④ **Oreilles de souris:** Donnent à Mickey une chance supplémentaire (un essai) de terminer un niveau.



- ⑤ **Etoiles de puissance:** Apportent une étoile de puissance supplémentaire à la jauge de puissance.



- ⑥ **Joyaux:** Prenez-les tous les sept pour sauver Minnie.

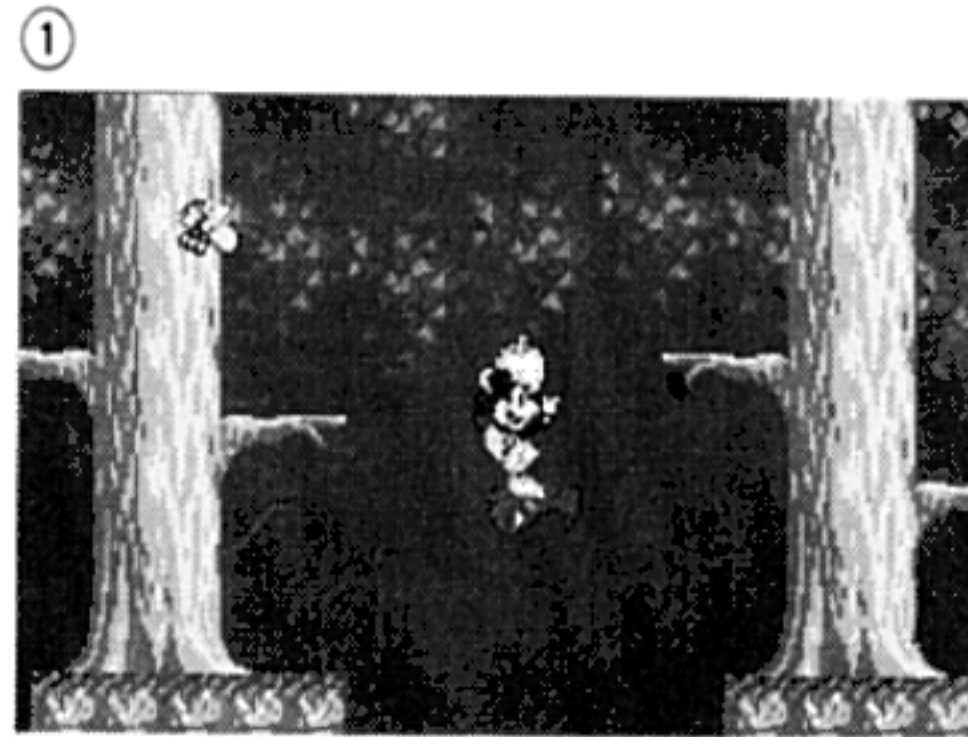


Les aventures bizarres de Mickey

Derrière chaque porte du château se trouve un monde différent d'Illusion. Chaque monde est un labyrinthe rempli de myriades de créatures et de ruses, toutes créées par Mizrabel et ses maîtres de l'Illusion. Bonne chance!

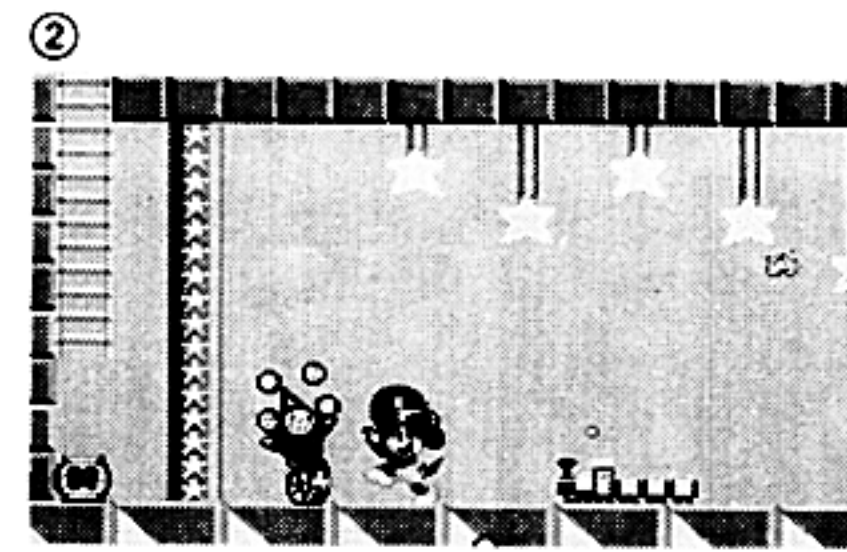
① La forêt enchantée

Pénétrez une forêt rougeoyante où abondent des arbres et des puddings, des tulipes qui crachent des pépins empoisonnés, et des araignées qui attaquent depuis leurs toiles gigantesques et collantes. Bondissez avec précautions de feuille en feuille. Prenez garde aux chauve-souris et aux terrifiantes chenilles!



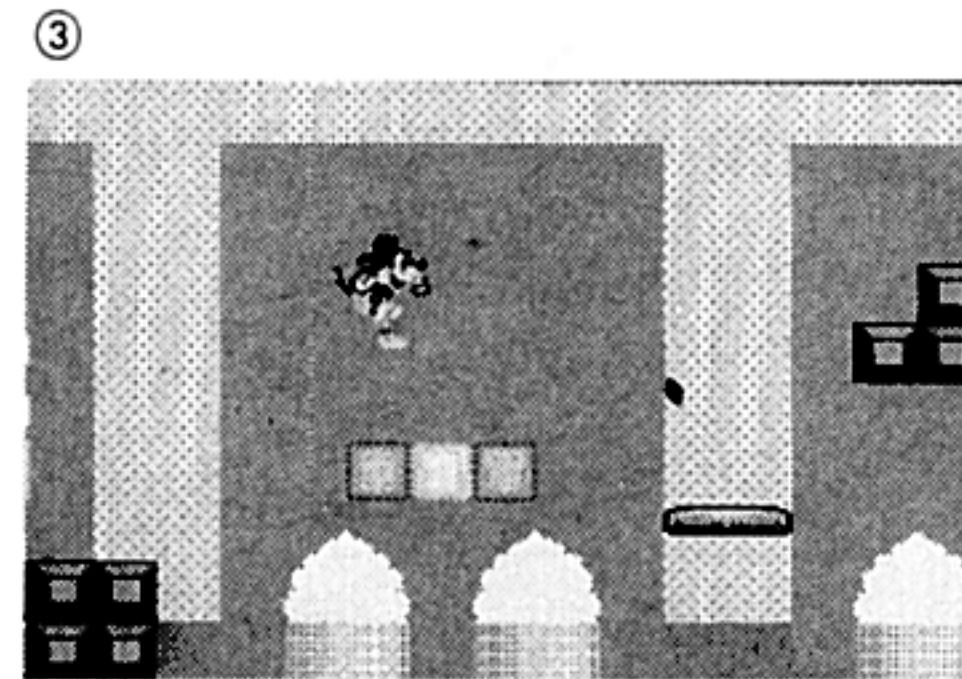
② Le royaume des jouets

Errez dans un monde de jouets animés. Renversez des pièces de jeu d'échec et des clowns en train de jongler! Baissez-vous ou sautez par dessus des petits avions bourdonnants! Vous pouvez avoir la chance de découvrir un raccourci ou bien vous retrouver pris au piège.



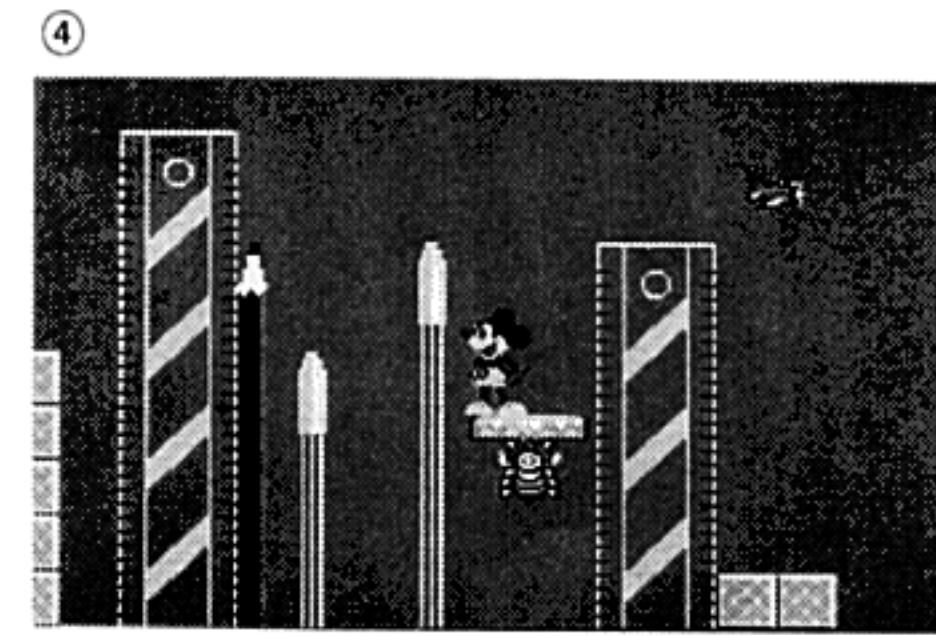
③ L'usine de dessert

D'énormes beignets à la cannelle poursuivent Mickey et des petits gâteaux moelleux lui barrent le chemin. Glissez sur des morceaux de chocolat et nagez avec les haricots en gelée dans une flaque de lait! Ce monde de friandises est plein de pièges effrayants!



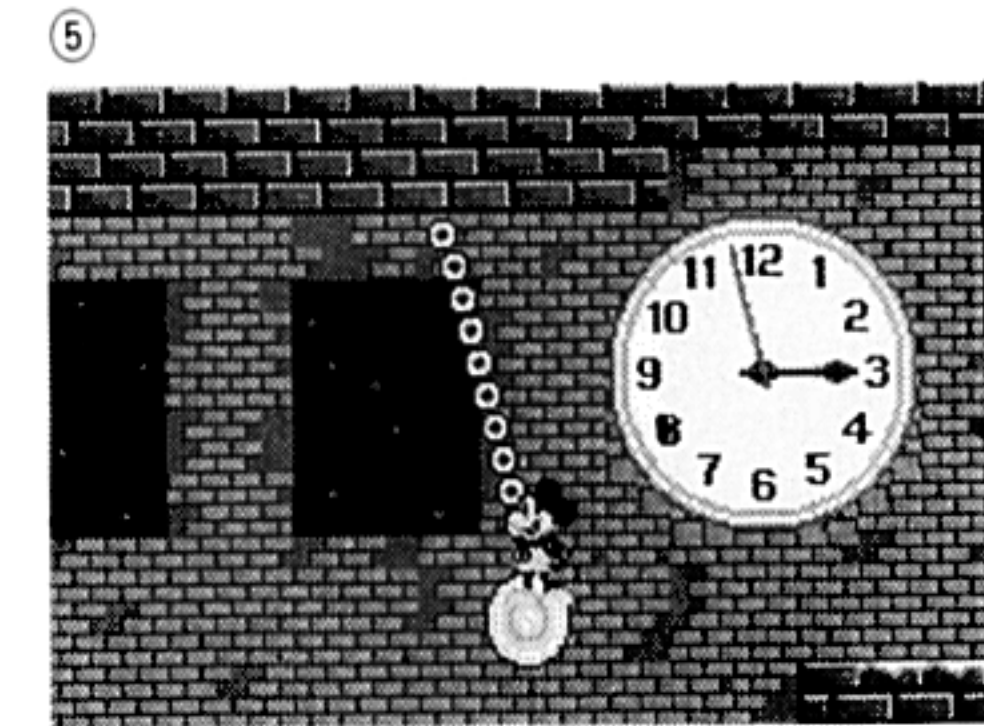
④ La bibliothèque

D'énormes livres et des crayons immenses: Est-ce la chambre d'un géant? C'est possible, donc prenez garde! Sautez sur les étagères et rebondissez sur les dévoreurs de livres. Plongez dans une tasse de thé et flottez sur les morceaux de sucre!



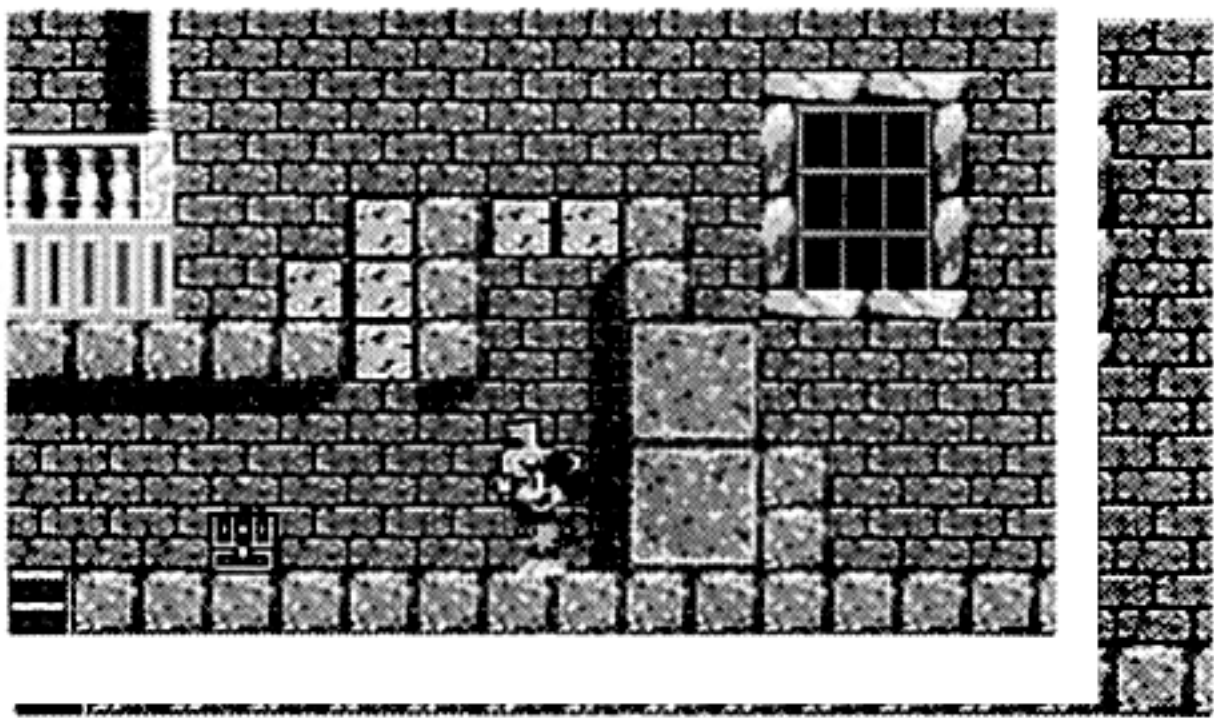
⑤ La tour de l'horloge

Etes-vous prêt pour une expédition à couper le souffle dans la tour à tic-tac? Balancez-vous d'un pendule géant à l'autre et sautez sur les mécanismes rotatifs. Prenez garde à votre tête lorsque vous êtes sur des vis pivotantes. Partez avant que l'ère horloge à pendule vous attrape!



⑥ Le château

Maintenant, vous vous trouvez dans le château où des chevaliers en armures vous attaquent et des fantômes effrayants volent vers vous. Vous êtes si proche de Mizrabel et Minnie. N'abandonnez pas!



Enregistrement des points

A la fin de chaque niveau, le temps restant est ajouté au score sous forme de bonus.

Les conseils de Mickey

- Rebondissez le plus possible pour décontenancer vos ennemis.
- Attrapez tout ce que vous pouvez lancer sur les ennemis.
- Atteignez des endroits surélevés et passez de larges fosses en bondissant sur les têtes des ennemis.
- Lorsque vous descendez des pentes, appuyez sur la touche D dans la direction inverse pour contrôler la glissade.
- Souvenez-vous: vous pouvez nager dans certaines zones mais pas dans d'autres.

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA
Printed in japan