



# LAND OF ILLUSION

STARRING  
MICKEY MOUSE

SEGA



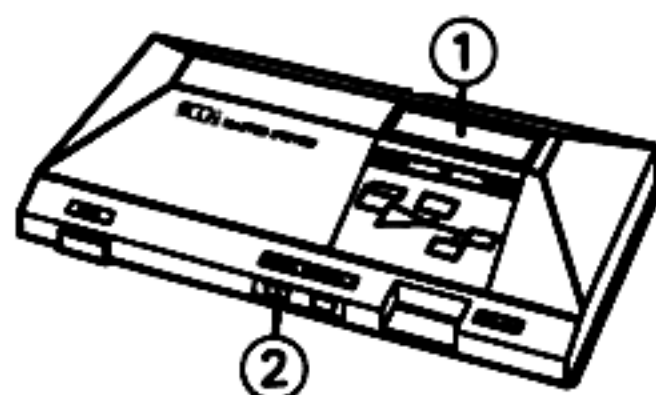
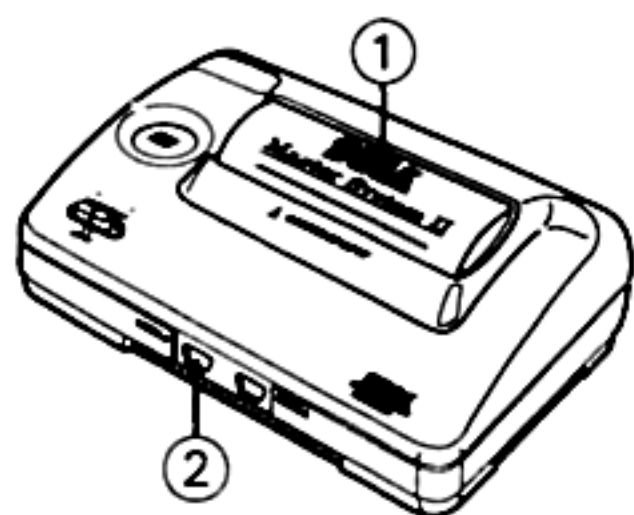
## Mise en route

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



Mickey se précipita à son secours et assomma le monstre. Il aida la jeune fille à se relever et lui demanda si elle allait bien.

"Oui, merci beaucoup" murmura la fille, hors d'haleine.

"Que s'est-il passé?" demanda Mickey.

La fille lui raconta qu'un fantôme diabolique avait volé le cristal magique qui protégeait le village. Depuis que le cristal avait disparu, le village était devenu un endroit effrayant et obscur. Beaucoup de personnes avaient tenté de retrouver le cristal mais sans succès.

"Je dois les aider! Il faut que je retrouve le cristal. Je sais que je peux y arriver!"

La jeune fille lui donna tous les conseils qu'elle pouvait et Mickey partit à la recherche du fantôme et du cristal. Vous et Mickey êtes le dernier espoir du village!

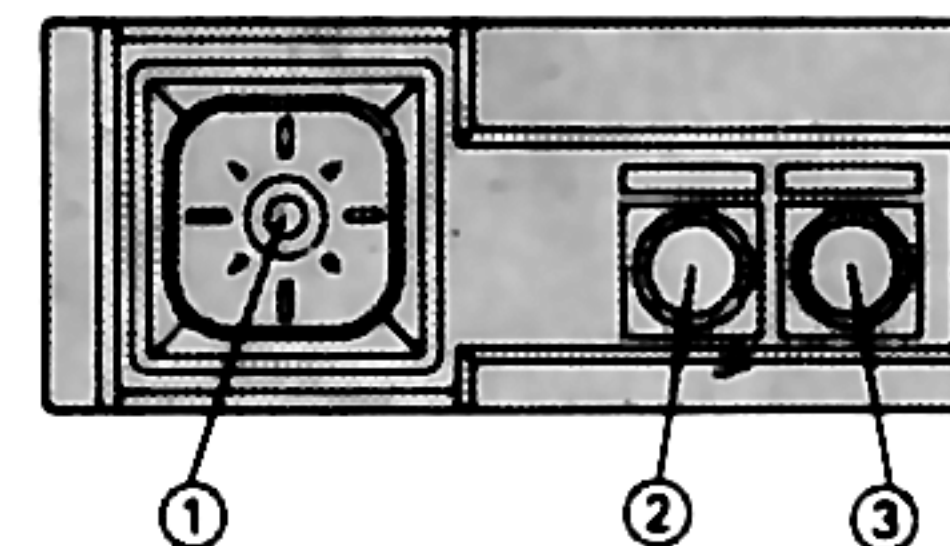
## Aux commandes!

### ① Touche directionnelle (Touche D)

- Appuyez vers la gauche ou la droite pour que Mickey avance dans ces directions.
- Appuyez vers le haut pour passer des portes.
- Appuyez vers le haut pour grimper.
- Appuyez vers le haut pour vous accrocher à des tiges ou des échelles.
- Appuyez vers le bas pour vous baisser.
- Appuyez vers le bas pour descendre des échelles.

### ② Touche 1

- Appuyez pour commencer une partie.
- Appuyez pour accélérer le défilement des messages sur l'écran.
- Appuyez pour faire défiler l'écran de la carte vers le haut et le bas.



### ③ Touche 2

- Appuyez pour commencer une partie.
- Appuyez pour sauter. Maintenez enfoncé pour sauter plus haut.
- Appuyez pour nager. Appuyez de façon répétée pour nager vers la surface.

## Commandes spéciales

### Pour ramasser et jeter des accessoires

Utilisez la touche D pour positionner Mickey sur l'accessoire à ramasser, puis appuyez sur la touche 1. Mickey ramasse l'accessoire et l'emmène avec lui quand vous appuyez sur la touche D vers la gauche ou la droite.

Appuyez de nouveau sur la touche 1 pour que Mickey lance l'accessoire qu'il transporte.





Appuyez sur la touche 2 pour que Mickey saute, puis appuyez sur la touche 1 pour qu'il lance l'accessoire au sommet de son saut.

**Remarque:** Mickey peut ramasser un seul accessoire à la fois.

### ① Attaque à rebonds

Appuyez sur la touche 2 pour que Mickey saute. Quand il est au-dessus d'un ennemi ou d'un obstacle, appuyez sur la touche 1. Mickey continue de rebondir tant que vous maintenez la touche 2 enfoncée et tant qu'il y a un ennemi ou un obstacle en dessous.

①



### ② Descente des pentes

- Quand Mickey se trouve au sommet d'une pente, appuyez sur la touche 2 pour sauter. Quand Mickey est en l'air, appuyez sur la touche 1. Quand Mickey atterrit, il commence à glisser.

②



### Préparatifs

Lisez les écrans de l'histoire pour savoir comment Mickey s'est lancé dans cette aventure, puis appuyez sur la touche 1 pour commencer à jouer. Une carte indiquant Mickey dans le village apparaît. Appuyez sur la touche 2 pour connaître les explications de la fille du village.

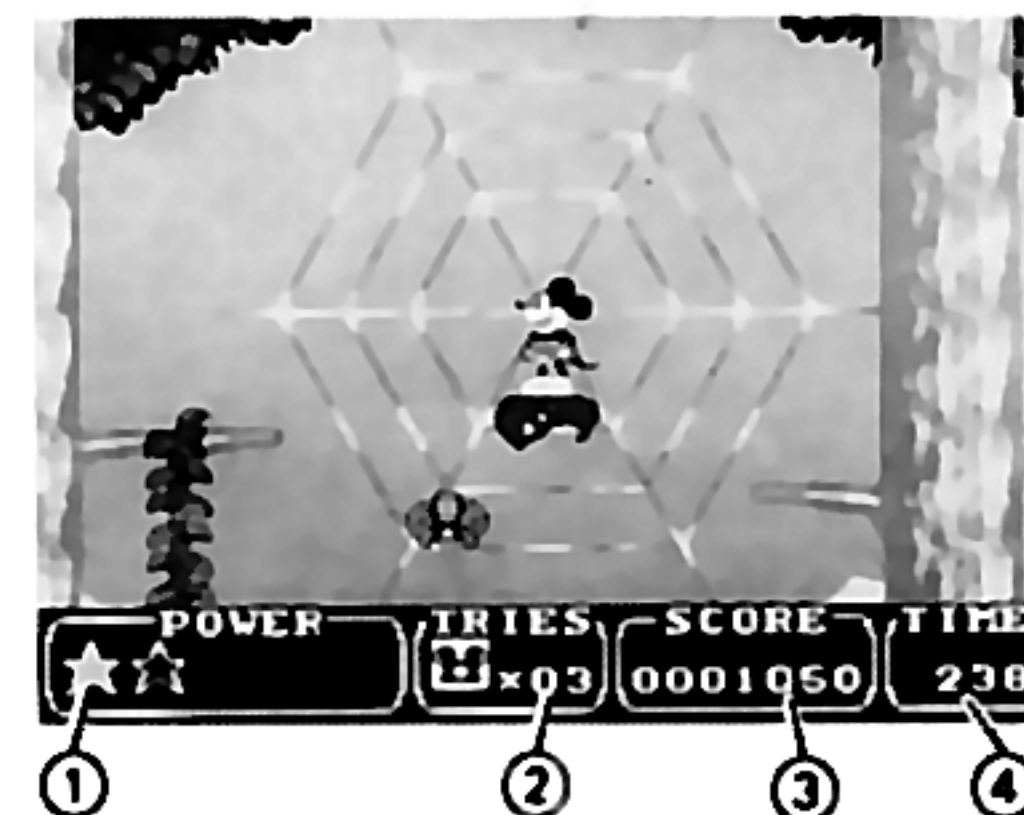
Appuyez sur la touche 1 pour faire réapparaître l'écran de la carte. Appuyez sur la touche D vers la gauche pour amener Mickey vers sa première étape (la forêt) et appuyez sur la touche 2 pour commencer à jouer.

### Où en est Mickey?

- ① **Compteur de force:** Chaque fois que Mickey touche un ennemi ou cogne un obstacle dangereux, une des étoiles de son compteur disparaît. Quand toutes les étoiles ont disparu, Mickey perd une vie. Cependant, Mickey peut reprendre des forces en ramassant certains accessoires. Mickey commence avec deux étoiles de force mais il peut en ramasser jusqu'à cinq.



- ② **Vies:** Mickey commence avec trois vies. Quand le compteur atteint zéro, la partie est terminée. Mickey obtient une vie supplémentaire chaque fois qu'il marque 10 000 points ou quand il ramasse certains accessoires.
- ③ **Score:** Marquez des points en battant les ennemis, en ramassant des accessoires et en terminant chaque étape le plus rapidement possible.
- ④ **Temps:** Si vous ne terminez pas l'étape avant que la minuterie atteigne zéro, Mickey perd une vie.



**Air:** Ce compteur apparaît quand Mickey est dans l'eau. Quand le compteur est vide, Mickey perd une vie. Veillez à ramener Mickey à la surface dès que vous pouvez pour qu'il remplisse ses poumons d'air.





## Accessoires

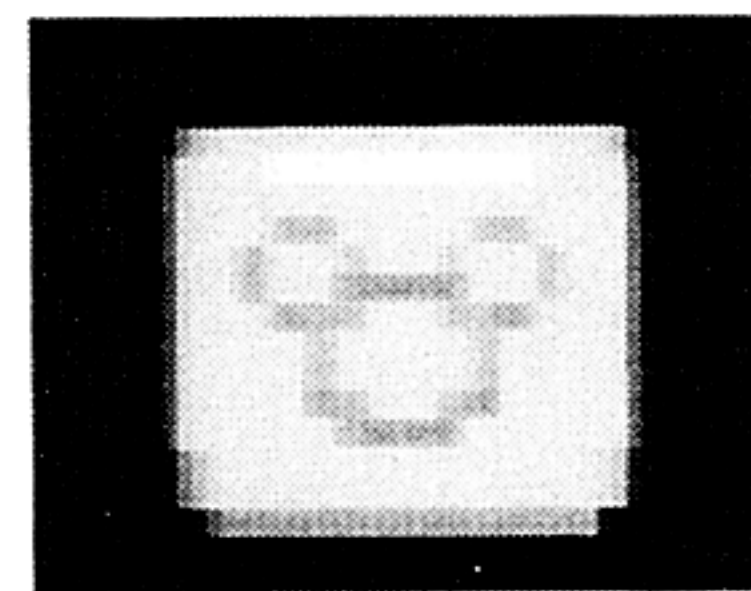
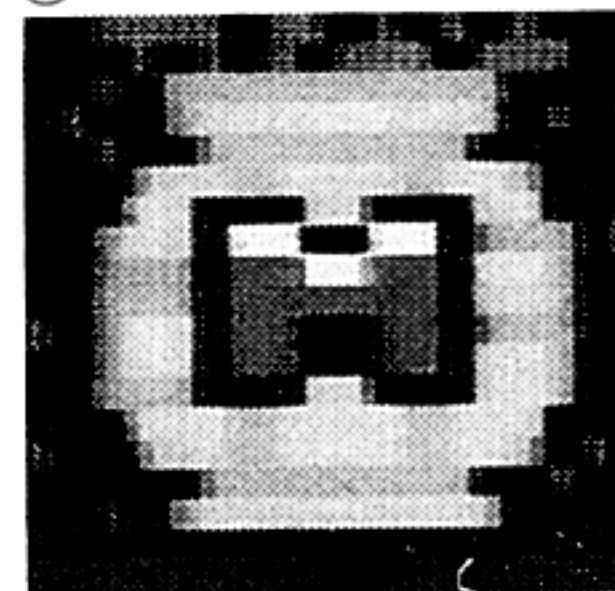
Les accessoires suivants peuvent vous aider dans votre recherche.

- ① **Flèche:** Elle change de couleur quand Mickey la dépasse et indique ses progrès. Si Mickey perd une vie sur le même niveau, il recommence à jouer sa nouvelle vie à partir de la dernière flèche.

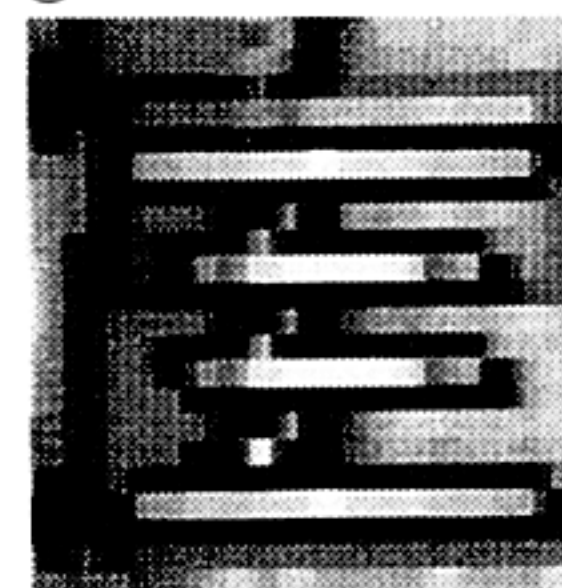
①



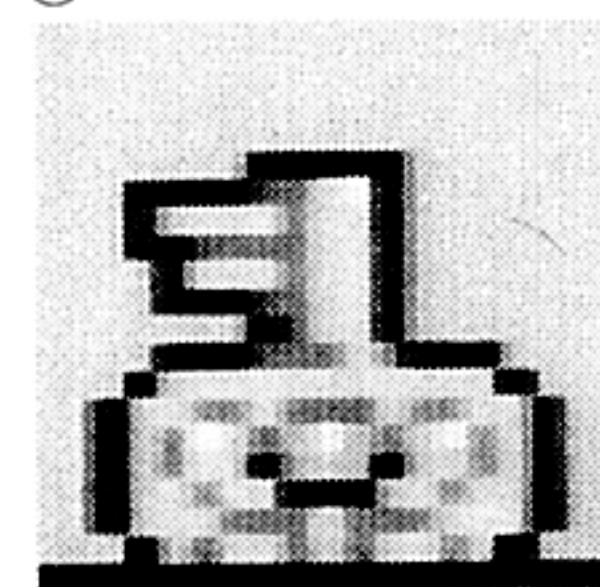
②



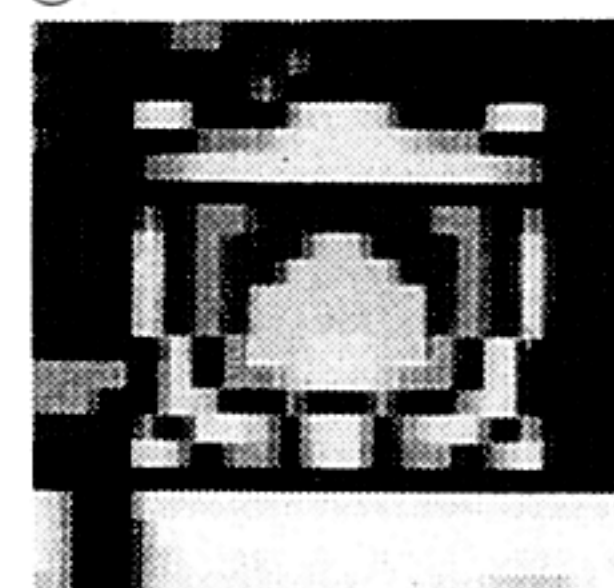
③



④



⑤



- ② **Tonneaux et briques:** Utilisez-les pour frapper les ennemis, pour grimper dessus ou pour baisser les interrupteurs. Vous pouvez les empiler et ils ne se cassent pas quand vous les lancez. Cependant, vous pouvez les détruire avec l'attaque à rebonds.
- ③ **Ressort:** Permet à Mickey de rebondir vers des endroits élevés. Sautez plusieurs fois dessus pour aller plus haut. Vous pouvez transporter les ressorts à l'endroit où vous en avez besoin.
- ④ **Clé:** Lancez-la dans un endroit fermé pour l'ouvrir.
- ⑤ **Lampe:** Utilisez-la pour éclairer les endroits sombres, pour assommer les ennemis ou bien grimpez dessus.

- ② **Vies:** Mickey commence avec trois vies. Quand le compteur atteint zéro, la partie est terminée. Mickey obtient une vie supplémentaire chaque fois qu'il marque 10 000 points ou quand il ramasse certains accessoires.

- ③ **Score:** Marquez des points en battant les ennemis, en ramassant des accessoires et en terminant chaque étape le plus rapidement possible.

- ④ **Temps:** Si vous ne terminez pas l'étape avant que la minuterie atteigne zéro, Mickey perd une vie.

**Air:** Ce compteur apparaît quand Mickey est dans l'eau. Quand le compteur est vide, Mickey perd une vie. Veillez à ramener Mickey à la surface dès que vous pouvez pour qu'il remplisse ses poumons d'air.

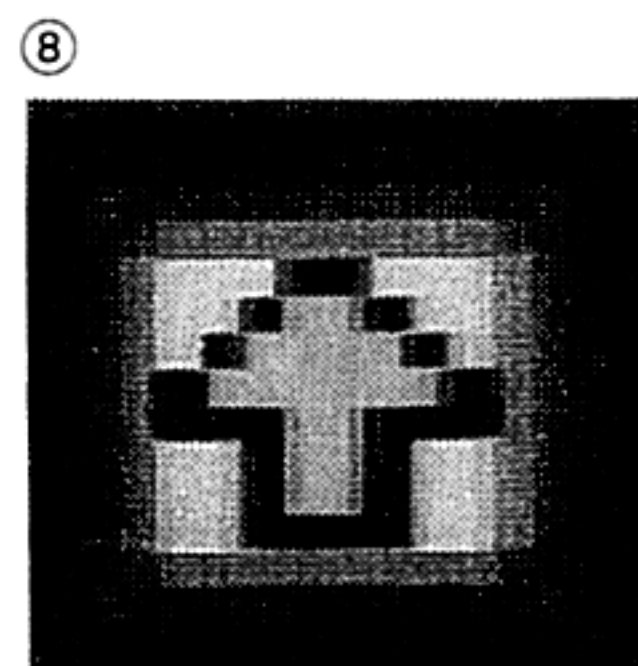
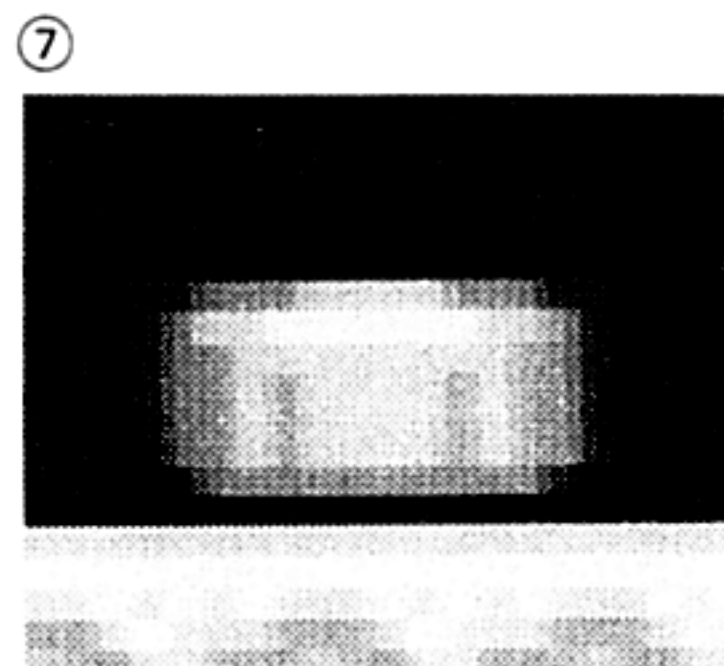
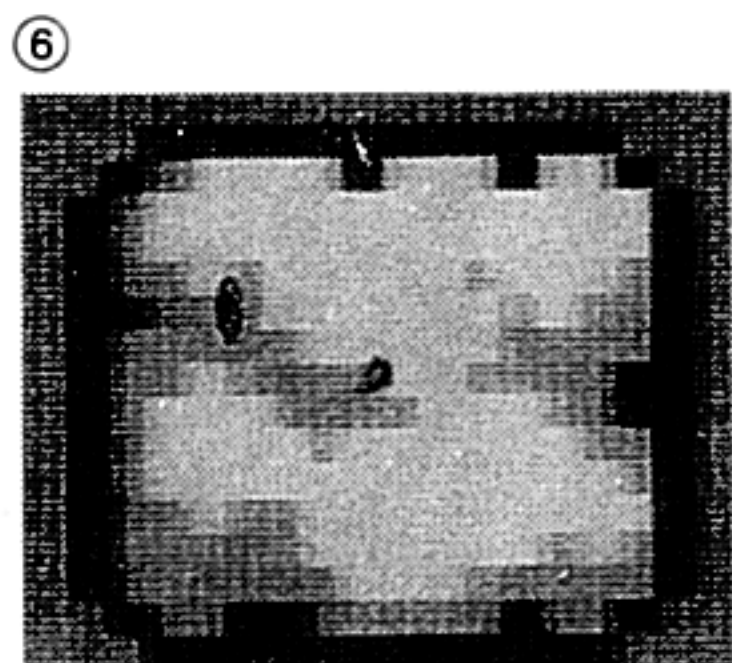
## Pause

Vous pouvez arrêter la minuterie et faire une pause en appuyant sur la touche Pause de la console Master System. Appuyez sur la touche Pause ou la touche 1 ou 2 pour reprendre la partie.

Quand Mickey transporte une flûte magique, vous pouvez également utiliser la touche Pause pour revenir à l'écran de la carte à partir d'une étape que vous avez terminé



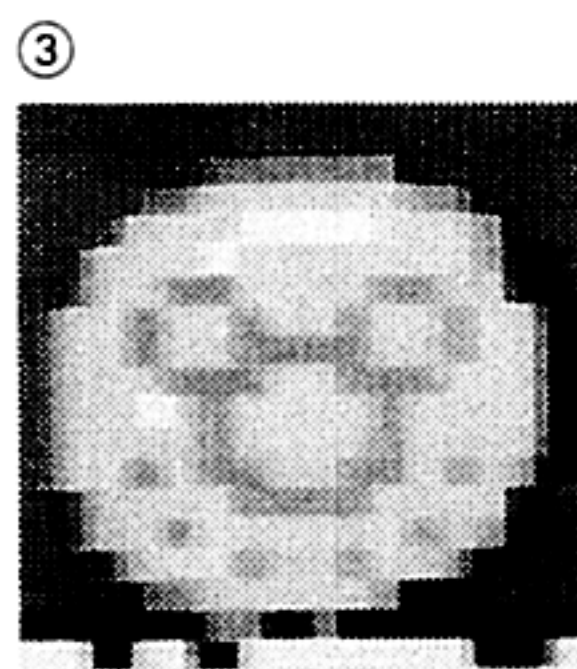
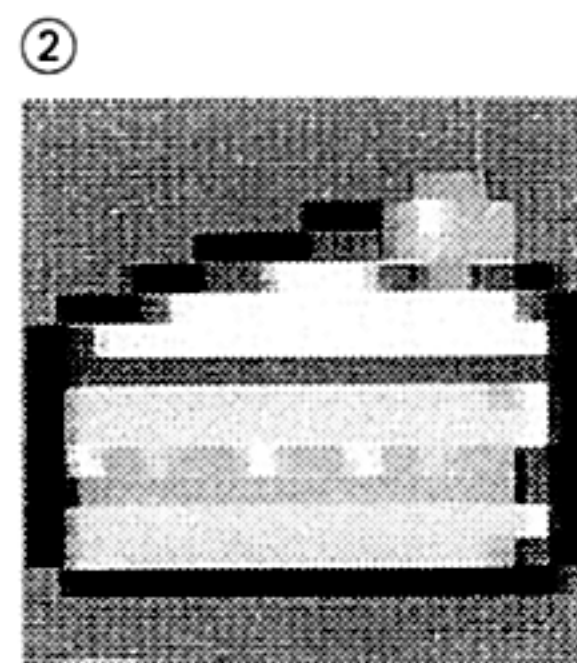
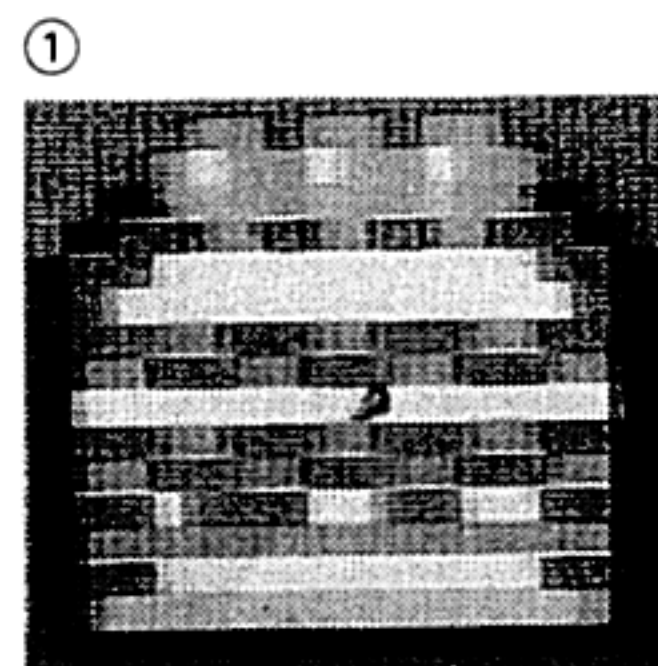
- ⑥ **Blocs:** Lancez-les sur les ennemis. vous pouvez les utiliser une seule fois car ils se désagrègent au contact de quelque chose. Les blocs qui bougent sont dangereux. Utilisez l'attaque à rebond de Mickey pour immobiliser le bloc avant de vous en servir.
- ⑦ **Boutons:** Quand Mickey saute dessus, des choses étranges se produisent. Les boutons agissent uniquement quand ils sont enfoncés.
- ⑧ **Interrupteurs:** Ils portent des flèches dirigées vers le haut. Pour allumer un interrupteur, positionnez Mickey devant et appuyez sur la touche 1 (comme pour ramasser un accessoire). La flèche se dirige vers le bas. Pour éteindre l'interrupteur, il suffit que Mickey saute dessus.



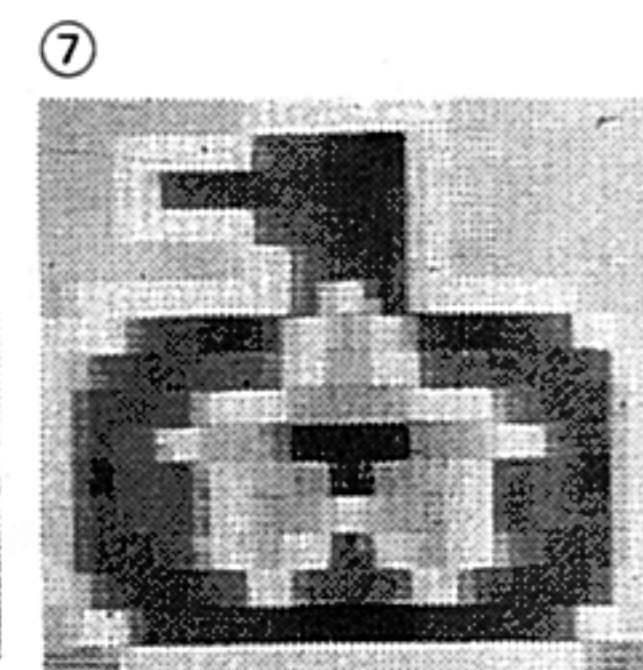
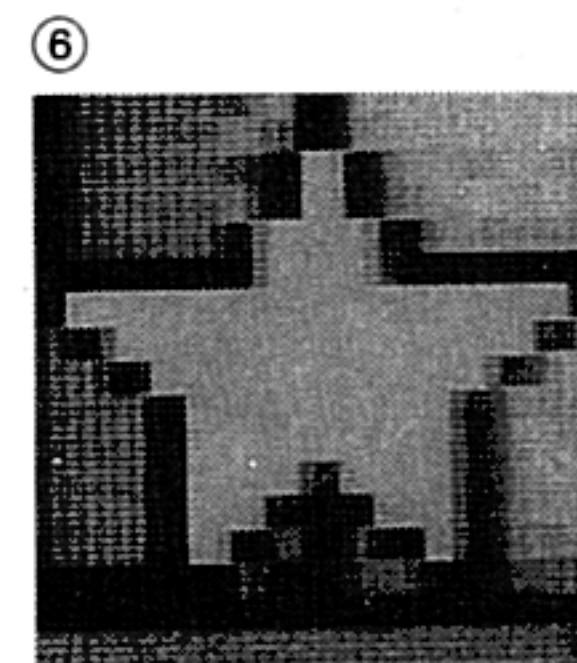
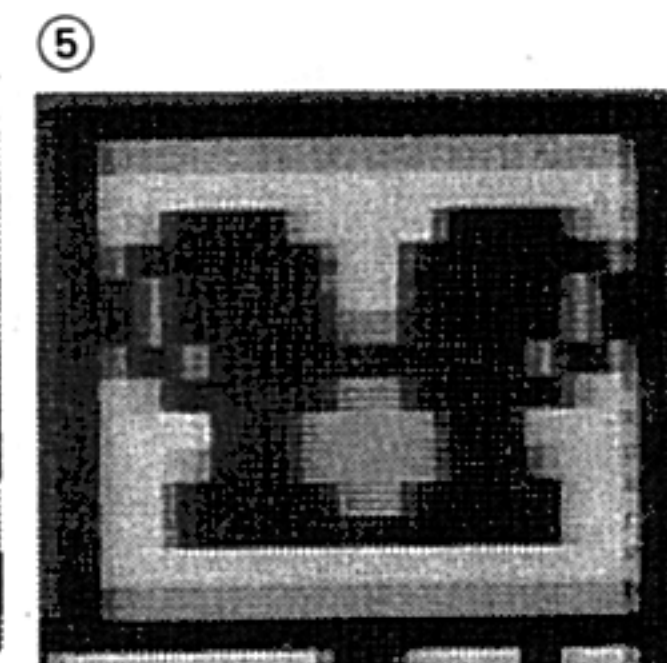
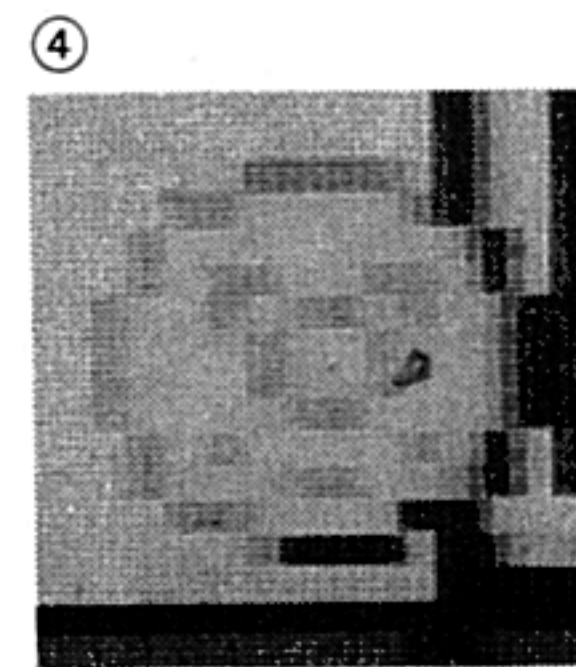
## Trésors

Tandis que vous êtes à la recherche du fantôme et du cristal, vous trouvez des accessoires spéciaux cachés dans chaque niveau. Certains sont cachés dans des coffres à trésor. Pour les ouvrir, jetez-les ou utilisez l'attaque à rebonds de Mickey. Voici une description des accessoires que vous allez trouver:

- ① **Gateau:** Ajoute 2 étoiles au compteur de force de Mickey.
- ② **Part de gâteau:** Ajoute 1 étoile au compteur de force de Mickey.
- ③ **Grande pièce:** Ajoute 2 000 points à votre score.



- ④ **Petite pièce:** Ajoute 500 points à votre score.
- ⑤ **Oreilles de souris:** Vous donne un essai supplémentaire!
- ⑥ **Etoile:** Ajoute une étoile au compteur de force de Mickey. Quand vous trouvez une étoile, si le compteur en a déjà cinq, vous obtenez un essai supplémentaire!
- ⑦ **Clé spéciale:** Cette clé sert à ouvrir la porte à la fin de chaque étape.





## La magie de Mickey

Vous devez trouver certains accessoires pour gagner le jeu. Chaque fois que vous terminez une étape, vous obtenez des indices qui vous aident à trouver ces accessoires.

- ① **Flûte magique:** Elle permet à Mickey de faire réapparaître l'écran de la carte quand il a terminé une étape. Pour utiliser la flûte magique, appuyez sur la touche Pause sur la console Master System. On vous demande si vous souhaitez utiliser la flûte magique. Sélectionnez "Yes" (oui) en appuyant sur la touche D vers la gauche ou la droite, puis appuyez sur la touche 1, 2 ou Pause.



- ② **Potion miniaturisante:** Mickey peut rapetisser. Pour diminuer la taille de Mickey, appuyez sur la touche 1 tout en maintenant la touche D enfoncée. Effectuez la même opération pour ramener Mickey à sa taille normale.

**Ramarque:** Pendant que Mickey est miniaturisé, il ne peut pas grimper sur les murs, ni prendre des accessoires, ni utiliser l'attaque à rebonds.

- ③ **Corde:** Permet à Mickey de grimper sur pratiquement toutes les surfaces. Appuyez sur la touche D pour approcher Mickey. Quand Mickey a saisi la corde, appuyez sur la touche D pour grimper.
- ④ **Souliers:** Permettent à Mickey de marcher sur les nuages sans tomber.
- ⑤ **Haricot magique:** Si vous le plantez au bon endroit, un arbre géant pousse et vous mène au château du fantôme.



## La voie qui mène au cristal

Vous devez traverser quatorze étapes entre le village dévasté et l'endroit où se trouve le cristal volé. Mickey doit traverser chaque étape et obtenir des conseils et des accessoires magiques qui vont l'aider à gagner.

Chaque fois que Mickey a terminé une étape, retournez sur l'écran de la carte pour voir ses progrès. La case d'accessoires dans le coin supérieur droit indique le nombre d'accessoires magiques que Mickey possède. Appuyez sur la touche 1 pour connaître votre score et savoir combien il vous reste d'essais. Ensuite, appuyez sur la touche D pour avancer Mickey à l'étape suivante, puis appuyez sur la touche 2 pour commencer à jouer.

### ① Etape de la forêt

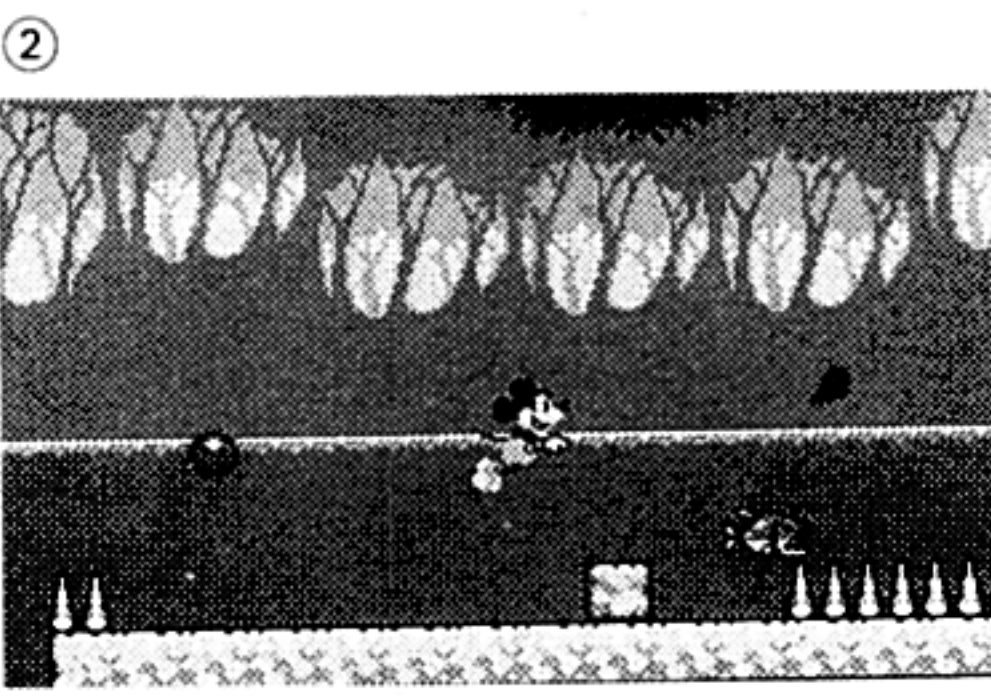
Des serpents et des araignées vous attaquent tandis que vous courez dans la forêt enchantée et grimpez sur un arbre géant. Les rafales de vent peuvent vous gêner mais également vous aider.





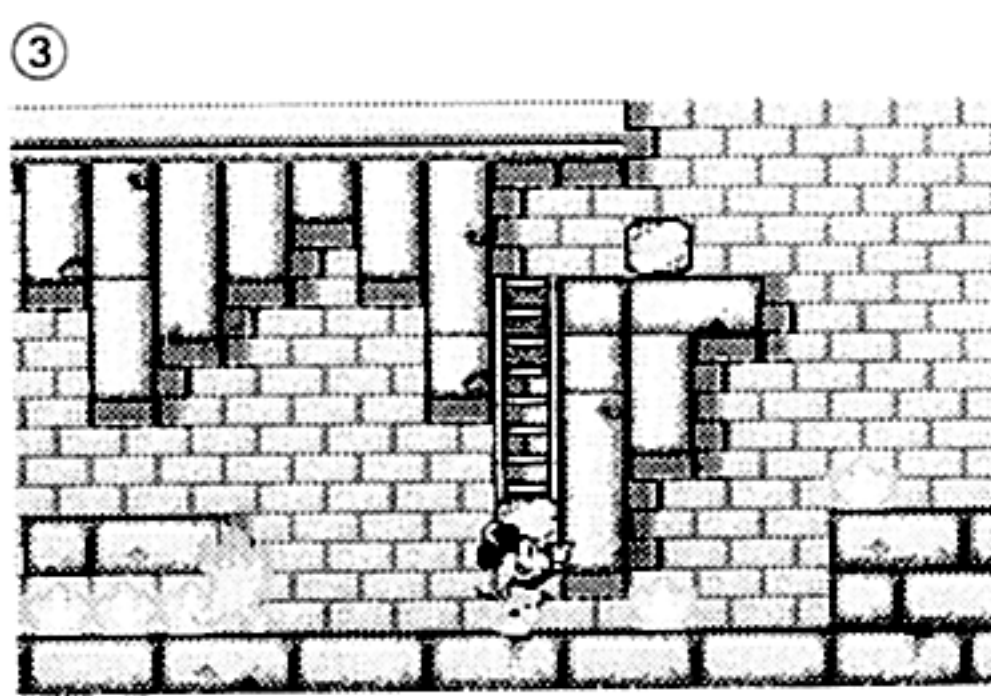
② Etape du lac

Des coffres de trésor vous attendent au fond du lac mais également des poissons affamés! Quand le courant est trop fort, accrochez-vous à une tige et attendez. N'oubliez pas de venir respirer à la surface!



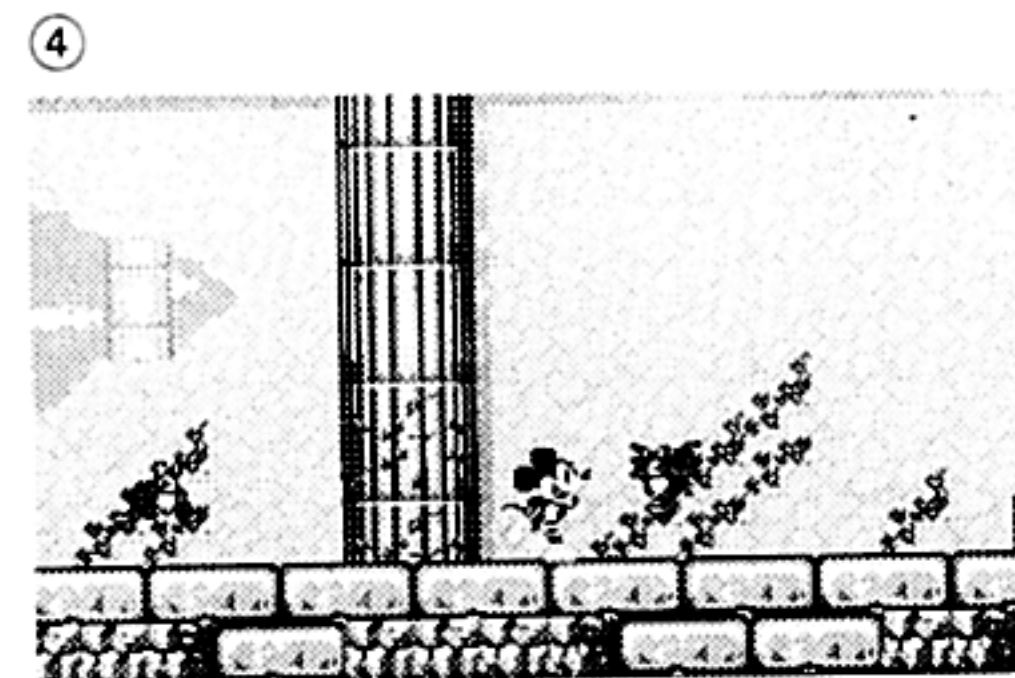
③ Etape du château Blacksmith

Evitez les flammes de la cheminée du château et prenez des trésors, si vous le pouvez. Faites attention aux méchants dragons qui vous crachent des flammes et aux morceaux de métal fondu qui brûlent!



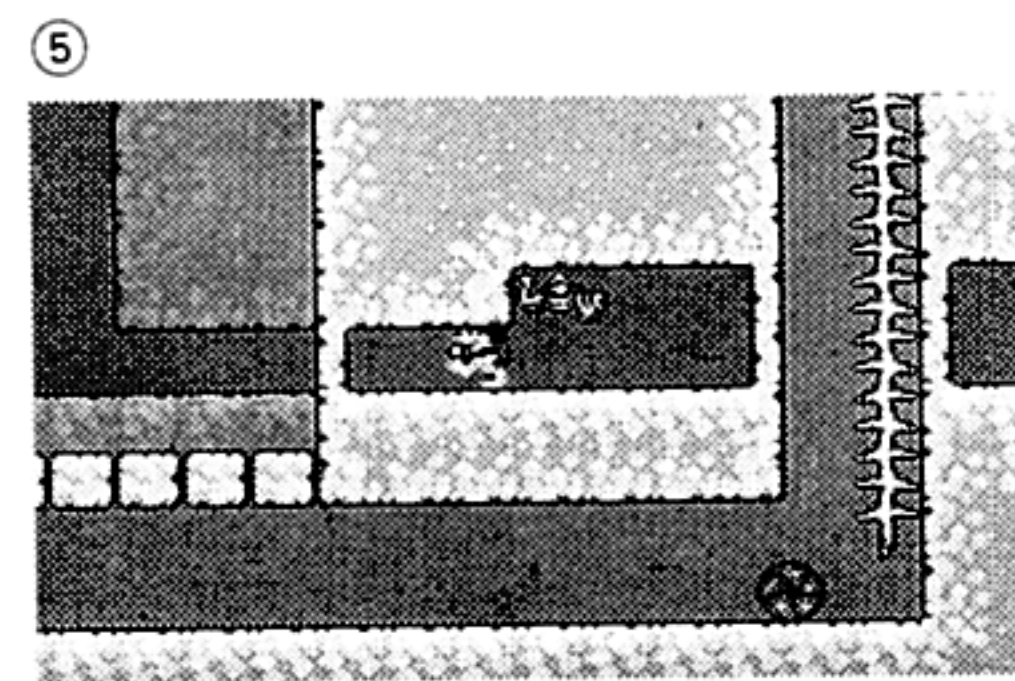
④ Etape du château en ruines

Des chauve-souris sortent des colonnes brisées et même les pierres sont vivantes! Attention de ne pas vous faire écraser!



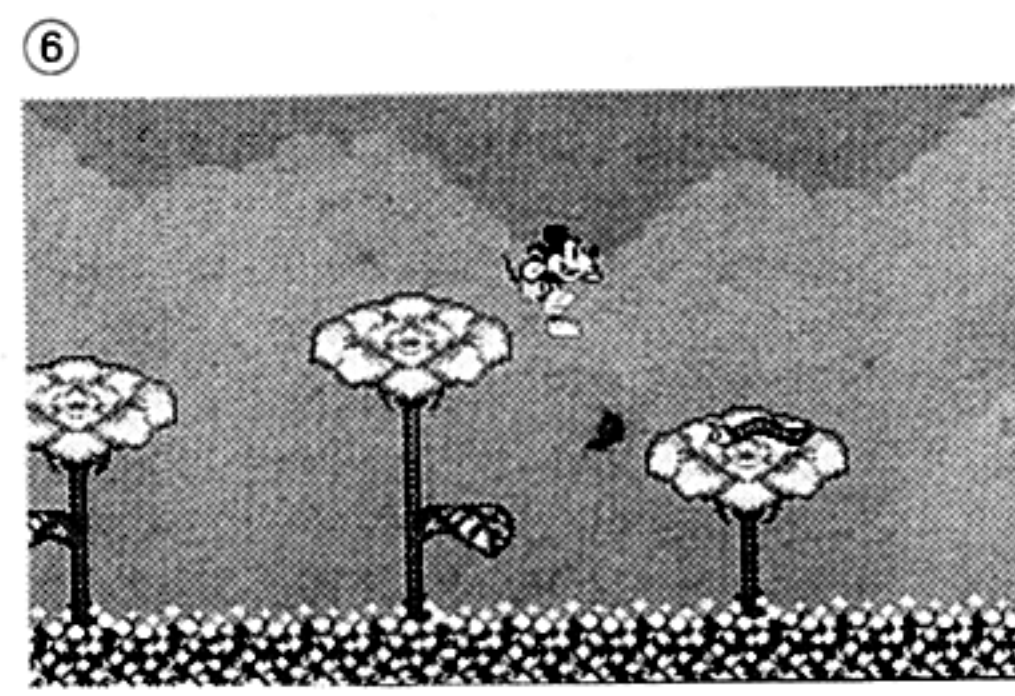
⑤ Etape de la caverne miniature

Pénétrez dans ce labyrinthe de tunnels souterrains. Des ennemis et des araignées sont cachés dans les recoins. Seule une minuscule souris peut emprunter certains passages.



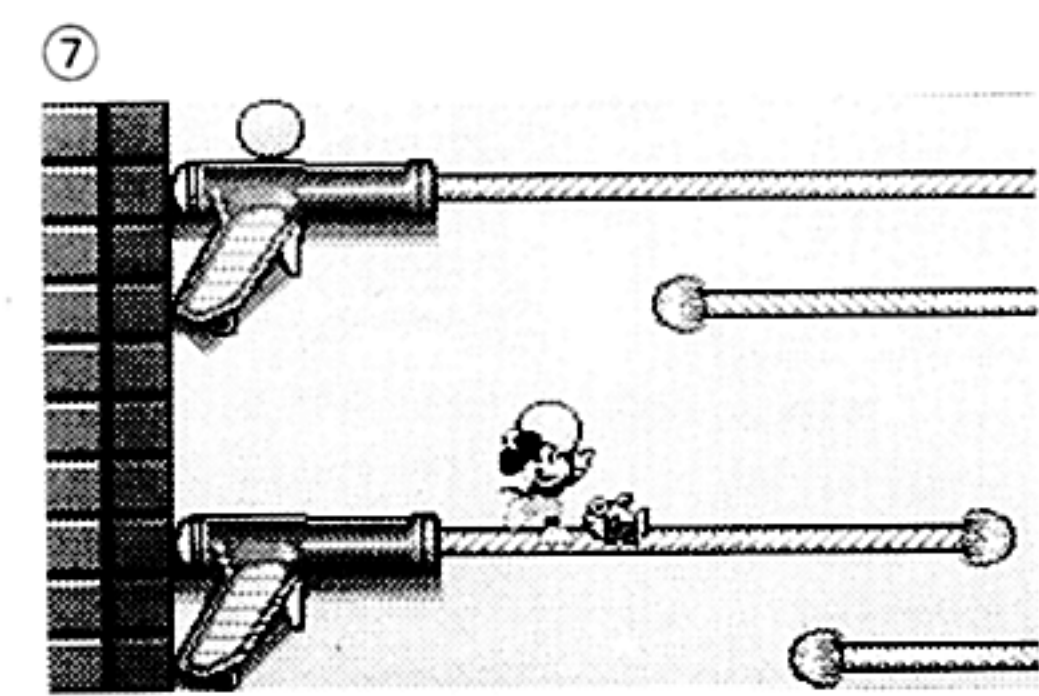
⑥ Etape du champ de fleurs

Rampez parmi les roses mais faites attention aux épines! Les abeilles et les vers de terre ne vont pas apprécier votre intrusion. Rebondissez sur les fleurs pour trouver des trésors secrets.



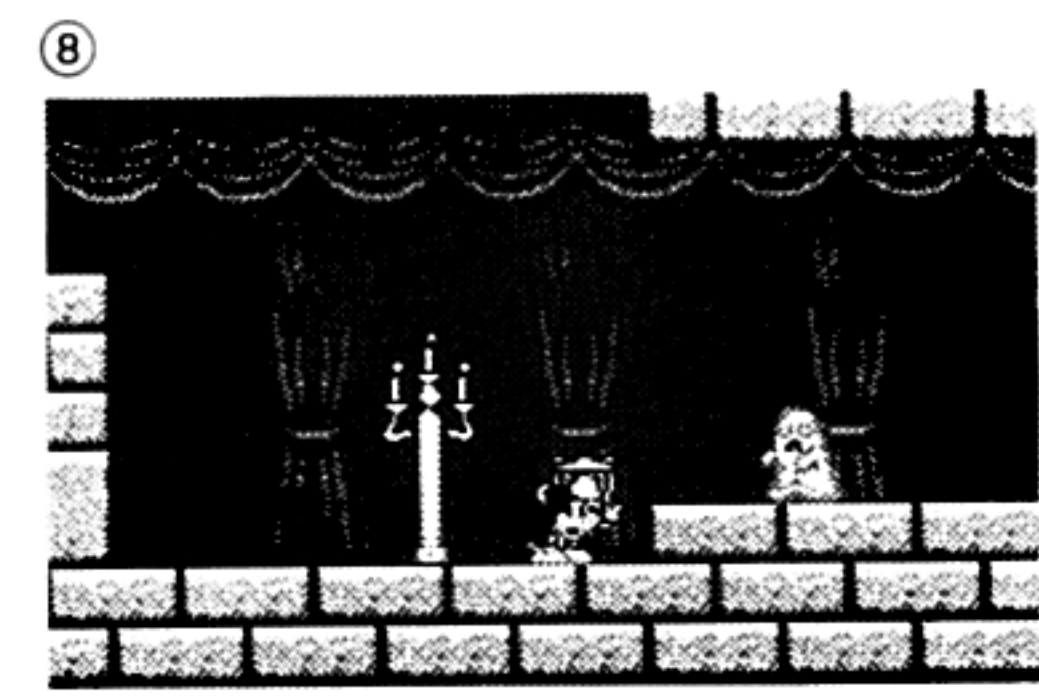
⑦ Etape du magasin de jouets

Les jouets sont devenus fous! Lancez des tonneaux et des oranges sur les canons, montez sur des pistolets à eau géants et faites des tours de cartes. Faites attention aux notes quand vous dansez sur les touches du piano! Sautez sur un yo-yo pour aller sur un niveau supérieur. Il y a beaucoup d'endroits à explorer mais il est facile de se perdre.



⑧ Etape du palace en ruines

Des fantômes et des feux follets remplissent cet endroit sombre et hanté. Prenez une lampe pour éclairer votre chemin. Servez-vous des boutons et des passages secrets quand Mickey est coincé.





### ⑨ Etape des falaises rocailleuses

Faites attention aux vautours et aux rochers qui tombent quand vous grimpez. Piégez-les et continuez votre chemin. Il faut beaucoup de synchronisation pour réussir à pénétrer dans les tunnels qui traversent les falaises.



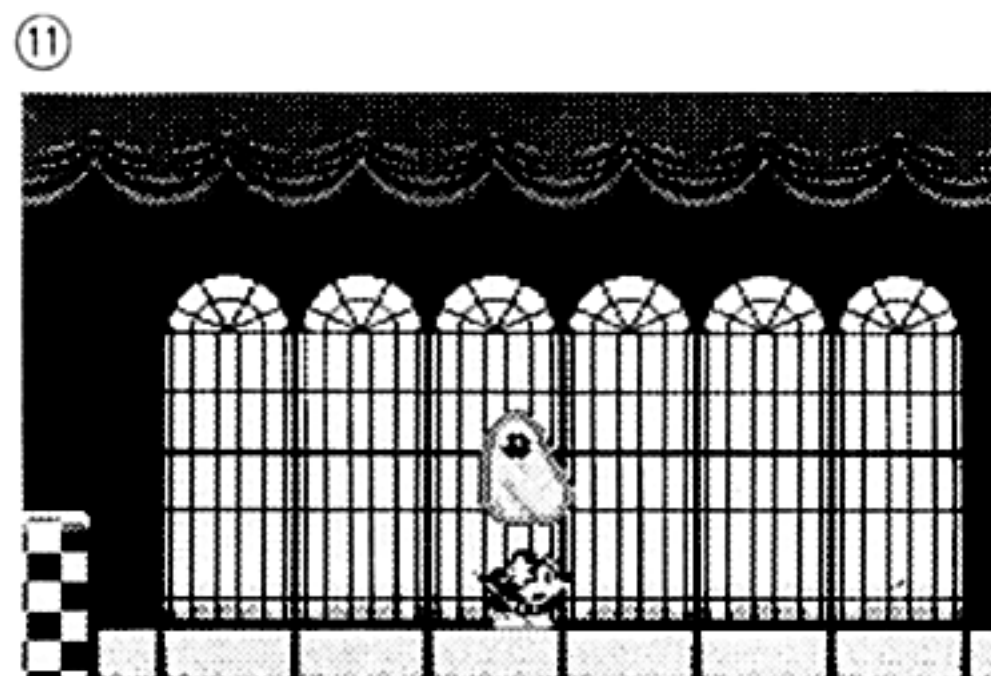
### ⑩ Etape du désert

Glissez sur les dunes de sable et faites attention aux serpents à sonnettes. Evitez les cactus et les vautours et cherchez l'entrée de la pyramide. Une fois à l'intérieur, cherchez les passages secrets mais faites attention aux pièges dangereux!



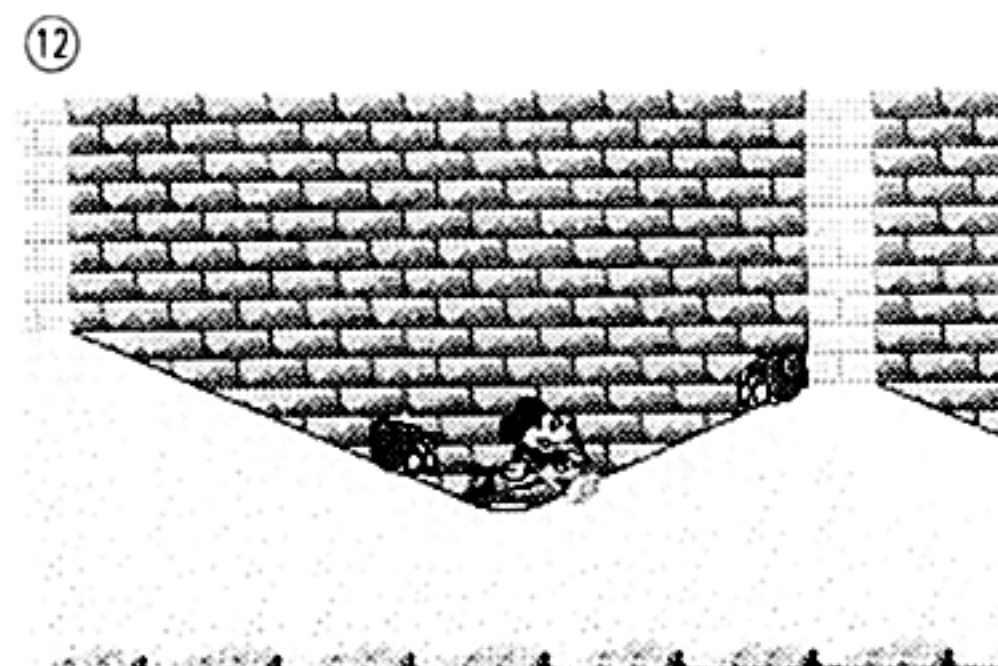
### ⑪ Etape du château de la gentille princesse

Le château a été envahi par les hordes de monstres du fantôme et tous attendent Mickey



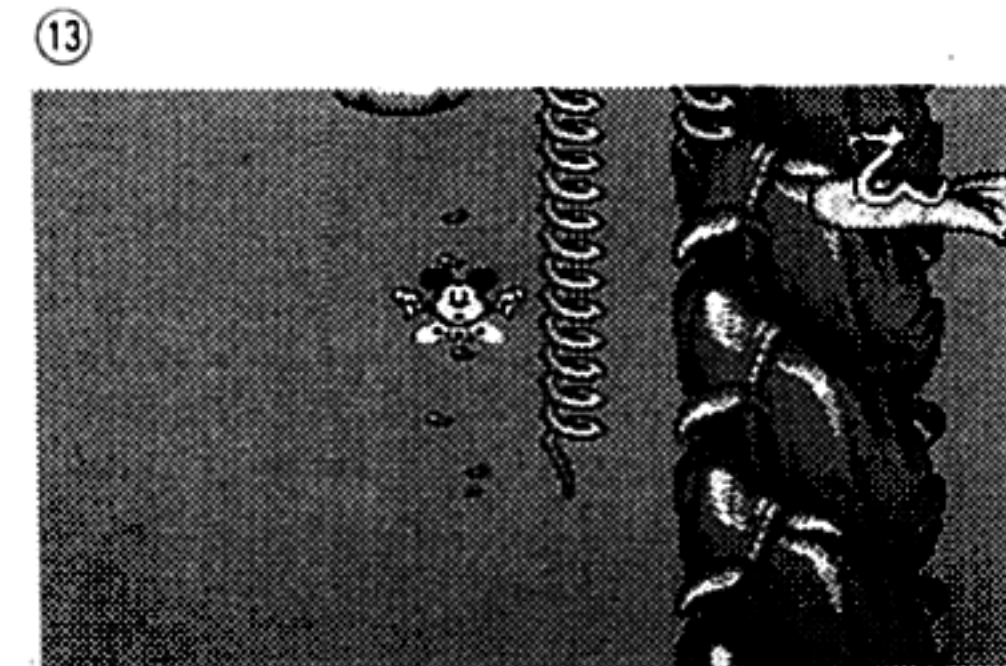
### ⑫ Etape du château de sable

Vous pénétrez dans un sablier géant. Sauter sur les sables mouvants pour ne pas vous enfoncer et évitez les crabes qui sont sur les talons de Mickey.



### ⑬ Etape de l'île

Mickey doit faire du jardinage sur cette île afin d'atteindre le château du fantôme. S'il parvient à faire pousser l'arbre, une longue et dangereuse escalade l'attend...



### ⑭ Le château du fantôme

Vous y êtes enfin! Vous allez pouvoir prendre le cristal et le ramener au village. Cependant, le fantôme vous attendait et il a posté une armée d'ennemis et posé plein de pièges. Bonne chance, Mickey!

## Fin de la partie/Continuation

La partie est finie quand Mickey a perdu toutes ses vies. Vous pouvez choisir de continuer à jouer à partir de l'étape que vous avez perdue ou de recommencer une nouvelle partie. Effectuez votre choix en appuyant sur la touche D vers le haut ou le bas, puis appuyez sur la touche 2 pour commencer une partie. Vous pouvez continuer autant de fois que vous le souhaitez.

Si vous choisissez de continuer une partie, vous conservez tous vos accessoires magiques et vos étoiles de force, cependant votre score est ramené à zéro.





## Quelques conseils

- Rebondissez sur les têtes des ennemis pour atteindre des endroits surélevés et passer sur des puits.
- Apprenez à prendre et à lancer les accessoires rapidement. La vitesse est un facteur décisif sur certains niveaux.
- Explorez tous les endroits! Les choses qui paraissent hors d'atteinte ne le sont pas toujours et des trésors peuvent apparaître n'importe où!
- Si vous ne pouvez pas atteindre certains accessoires, souvenez-vous de l'endroit. Par la suite, vous trouverez peut être un accessoire magique qui vous permettra d'y aller.











**SEGA**  
Printed in japan

Disney  
software