

### Moonwalker

### Nederlandse handleiding

Het is afgelopen met de wereldvrede! Mr. Big, het psycho meesterbrein van de misdaad laat de liefde van onze planeet verdwijnen! Hij en zijn bandieten kidnappen elk kind dat op aarde rondloopt. Mr. Big is van plan om al deze onschuldige kinderen te hersenspoelen en ze dan in slaven voor hem te veranderen! Mr. Big is de slechtste vent die je je kunt voorstellen. En niemand weet hoe hij tegengehouden kan worden! Totdat onze superster Michael Jackson, alias de Moonwalker, de kampioen van liefde en vrede, de leiding neemt. Alleen Michael kan de kinderen redden en Mr. Big en zijn bandieten vernietigen. Om dit te doen, roept Michael zijn Ster Magie op, de superkracht die hem op een vallende ster is toegezonden. Slechts door bewegingen kan deze Michael laten draaien, springen, schoppen en dansen. Hij zoekt overal, in onbetrouwbare zaken zoals Club 30, tot in heel gevaarlijke, ruige straten. Gangsters, bandieten en kwaadaardige geesten komt hij op zijn weg tegen! In de grotten loeren giftige spinnen! Maar Michael weet ze met zijn magie allemaal uit te schakelen! Uiteindelijk komt Michael, in de technologische torens van Mr. Big's schuilplaats, tegenover zijn grootste uitdaging te staan en roept hij zijn meest verbijsterende krachten op! Jij bent Michael en je moet onze planeet uit de angstaanjagende greep van Mr. Big redden!

### Bedieningsinstructies:

#### Opstarten

1. Zorg dat de spelcomputer UIT staat.
2. Stop de Controller 1 in de 'Control 1' ingang voor een 1-speler spel. (Bij spellen voor 2 spelers, beide controllers aansluiten)
3. Schuif voorzichtig de spelcassette in de spelcomputer. Als je hem er op de juiste manier in doet, moet dat soepel gaan. (zie afb.pag.2)
4. Zet de spelcomputer AAN. Als je nu niets op je scherm ziet, kijk dan of de spelcassette er goed in zit en of de spelcomputer goed aangesloten is.

#### **BELANGRIJK:**

Let erop dat de spelcomputer UIT staat als je een spelcassette erin stopt of eruit haalt.

Zie ook de afbeelding op pagina 1 van het andere boekje.

## De besturing (afb. pag.8)

Leer eerst hoe alle toetsen van de controller werken voor je begint met spelen

### Richting Toets (R-toets):

- \* Druk deze naar links of naar rechts om Michael in deze richtingen te laten bewegen.
- \* Gebruik deze toets ook om trappen te beklimmen en af te dalen.
- \* Druk hierop om deuren, ramen en deksels te openen; kijk achter objecten en ga grotten binnen.
- \* Druk deze omlaag om te knielen.

### Toets 1:

- \* Druk hierop om het spel te beginnen.
- \* Druk hierop om aan te vallen of te schieten.

### Toets 2:

- \* Druk hierop om het spel te beginnen.
- \* Druk hierop om te springen.

## Ken je bewegingen!

### \* Moonwalk:

Druk op toets 1 en op de R-toets naar links of naar rechts.

### \* Lange Sprong:

Druk op toets 2 terwijl je op links of rechts op de R-toets drukt.

### \* Spring omlaag:

Druk de R-toets omlaag en druk op toets 2.

### \* Slaan terwijl je springt:

Druk op toets 2. Als je midden in de lucht bent, druk je op toets 1.

## Starten

Als je de computer AAN zet, verschijnt het titelscherm. Na korte tijd begint dan het demonstratie-spel. Kijk hiernaar om er tips uit te halen die je zullen helpen om de eerste 3 rondes door te komen, druk daarna op een toets om het spel te laten beginnen. Het startscherm verschijnt. Druk daarna nog twee keer op een toets om het spel te starten.

### Michael's Optracht (afb.pag.12,14)

Michael - en jij - beginnen met drie kansen om de ontvoerde kinderen terug te halen. Terwijl je bezig bent met je opdracht, moet je het scherm goed in de gaten houden om te zien hoe je het doet

#### 1. Ster Magie

De Ster Magie Balk laat Michael's kracht en energie zien. Zijn Magie neemt af wanneer hij het gebruikt of wanneer hij gewond is door een vijand. Als je een mini-michale in een geel pak pakt, krijg je er drie eenheden bij.

Als je tijdens het spel op pauze op de spelcomputer drukt, staan er de volgende dingen op het scherm (afb.pag.14):

1. Score - Laat zien hoeveel punten je tot dan toe hebt gescoord.
2. Tijd - Laat zien hoeveel tijd je al in die ronde aan het spelen bent.
3. Michael - Laat zien hoeveel levens je nog hebt om het spel af te maken.
4. Katy - Laat zien hoeveel kinderen je nog moet redden.

### Michael's Sterren Magie (afb.pag.15,16)

Michael kan twee soorten sterren magie gebruiken.

#### 1. Dansaanval

Houdt toets 1 ingedrukt. Michael gaat nu snel rondraaien. Na een paar seconden wordt het scherm zwart en gaat Michael dansen. Als het scherm weer normaal wordt, verslaat Michael alle vijanden. Je moet meer dan drie sterren magie eenheden hebben om dit te kunnen doen.

#### 2. Hoed aanval

Je moet een mini-Michael in een oranje pak oppakken om deze magie te kunnen gebruiken. Druk op toets 1 om de vijanden met je hoed te verslaan. Je kunt deze magie niet gebruiken als je springt.

#### Zoek de kinderen!

Michael moet alle kinderen redden die Mr. Big gekidnapt heeft. Maar waar zijn zij? Kijk overal en nergens! Druk de R-toets omhoog om gebieden te doorzoeken waar jij denkt dat een kind verborgen kan zijn. Maar wees voorzichtig! Als je een tijdbom tevoorschijn brengt, zorg dan dat je snel wekomt. Michael zal zich niet al dansend uit een explosie kunnen redden!

### We gaan van start! (afb.pag.18)

#### 1. De Lift:

Druk de R-toets omhoog om erin te komen. Daarna druk je de R-toets omhoog of omlaag om in deze richtingen te bewegen. Laat de toets los om te stoppen.

#### 2. Ray D8 Pad:

Druk op de R-toets als Michael verder komt. Hij zal dan automatisch naar een andere verdieping verzonden worden.

### Een wilde warboel van rondes (afb.pag.20,21,22,23)

Michael zorgt gedurende 5 rondes voor chaos, elke ronde bestaat uit 3 verschillende levels. Als je een level binnen de gegeven tijd door komt, verdien je bonuspunten (zie onder het kopje De Score)

#### Ronde 1: Club 30

De bende is de hele nacht bezig en jij bent klaar voor de strijd. Verbijster deze criminelen door snelle, slimme bewegingen te maken!

#### Ronde 2: Straat

Veeg de straat schoon en laat deze Dobermans dansen! Ga daarna eens kijken wat er aan de hand is in het garagebedrijf dat de hele nacht open is!

#### Ronde 3: De bossen

Zombies, boze geesten en kruipende griezels! Leer de Swing: een oude dansvorm voor tuimelende oude botten.

#### Ronde 4: De Grot

Jouw snelste bewegingen redden je van de ondergang. De spinnen die hier nestelen zijn echt angstaanjagend! Overal zijn er geheimen, zorg dat je deze vindt!

#### Ronde 5: De Schuilplaats van de Vijand

Neem het op tegen laser-ontladingen, om te zien wie de slechtste is. Schop hun computers in kreukels! Zorg met jouw Magie voor Hoge Technologische staaltjes die niemand verwacht! Als je deze laatste ronde doorgekomen bent, kun je het tegen Mr. Big zelf opnemen, EINDELIJK!

### Einde van het Spel en Opnieuw spelen

Michael begint elk spel met 3 levens. Als zijn Ster Magie op raakt, verliest hij een leven. Maar zolang hij nog levens over heeft zal hij weer herstellen.

Als hij 3 levens verloren heeft, is het spel afgelopen en zal het GAME OVER-scherm (opnieuw spelen) verschijnen. Na het GAME OVER-scherm, verschijnt het CONTINUE-scherm(vervolg-scherm). Om het spel weer voort te zetten vanaf het begin van de ronde waar je gestopt was, laat je YES (ja) oplichten en druk je op toets 2.

Je kunt een onbepaald aantal keren doorgaan. (Kies voor NO en druk op start om het spel te eindigen en terug te keren naar het titelscherm.)

#### De Score

Je verdient punten elke keer als je een vijand vernietigt. De punten die je krijgt voor het verslaan van de vijanden verschillen elke ronde.

#### Tijdbonus

Als je een level door komt binnen de gegeven tijd, verdien je een tijdbonus welke bij je score wordt opgeteld. Bijvoorbeeld, als je een 2 minuten-level in 1 minuut en 30 seconden aflegt, dan krijg je een tijdbonus van 30 seconden.

#### Handige tips

- \* Zoek de kinderen op alle mogelijke plaatsen.
- \* Er bestaan geen 'onmogelijke' plaatsen.
- \* Gebruik je magie zorgvuldig.
- \* Oefenen, oefenen, oefenen!

#### BEHANDELING VAN DE SEGA CARD EN DE MEGA CASSETTE

De SEGA CARD en de MEGA CASSETTE zijn exclusief voor het SEGA MASTER SYSTEM.

#### Voor juist gebruik

Maak hem niet nat!

Buig hem niet!

Stoot er niet hard tegenaan!

Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!

Beschadig of verbuig hem niet!

Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen

Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.

- \* Let erop dat je niets in de Sega card steekt!
- \* Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- \* Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- \* Bewaar hem in zijn doos