

SEGA

MARKO'S MAGIC FOOTBALL



DOMARK

INSTRUCTION MANUAL

SEGA

This game is licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MEGA-CD™ SYSTEM.



WARRANTY

Domark reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice.

Domark makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.

If any defect arises during the 180 day limited warranty on the product itself (i.e. not the software programme, which is provided "as is"), return it in its original condition to the point of purchase.

GARANTIA

Domark se reserva el derecho de efectuar mejoras al producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso.

Domark no otorga ninguna garantía, ya sea expresa o implícita, respecto de este manual, su calidad, comerciabilidad o adecuación para un fin en particular.

Si surge algún desperfecto en el producto en sí (o sea, no en el programa de software, el cual se suministra 'tal como está') durante el período limitado de garantía de 180 días, favor de devolverlo en sus condiciones originales al lugar de compra.

GARANTIE

Domark behält sich das Recht vor, zu jeder Zeit und ohne Vorankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

Domark gibt keine direkte oder indirekte Garantie für das Handbuch, seine Qualität, seine Verkäuflichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Falls innerhalb der Garantiezeit von 180 Tagen ein Defekt am Produkt selbst auftritt (d.h. nicht am Software-Programm), bringen Sie es, so wie es ist, zu dem Geschäft zurück, wo Sie es gekauft haben.

GARANZIA

Domark si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale in qualunque momento e senza obbligo di preavviso.

La Domark non fornisce garanzie espresse o implicite rispetto al presente manuale, la sua qualità commerciabilità o adeguatezza per qualunque scopo particolare.

Qualora si verificassero difetti nel prodotto stesso (cioè non il programma di software, che viene fornito "come è") durante il periodo della garanzia limitata di 180 giorni, si prega di restituirlo nelle sue condizioni originali al rivenditore.

GARANTIE

Domark se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans préavis. Domark ne s'engage à aucune garantie, exprimée ou non, concernant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son utilisation à des fins particulières.

Si le produit lui-même (c.à.d non pas le programme logiciel, qui est vendu "tel quel") présentait un défaut quelconque pendant les 180 jours de la limite de garantie, rapportez-le dans son état d'origine à votre revendeur.

GARANTIE

Domark ehoudt zich het recht voor om het product zoals beschreven in de handleiding te verbeteren en dit op eender welk ogenblik en zonder voorafgaandelijk bericht.

Domark biedt geen uitdrukkelijke noch impliciete garanties wat deze handleiding betreft, de kwaliteit ervan, de verkoopbaarheid of geschiktheid voor eender welk bijzonder doeleind.

Als, tijdens de beperkte-garantieperiode van 180 dagen, een defect optreedt in het product zelf (d.i. niet in het software programma, dat wordt geleverd 'zoals het is'), bezorg het dan in zijn oorspronkelijke toestand terug aan het aankooppunt.

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor. Precautions to take during use

- * Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- * Preferably play the game on a small television screen.
- * Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- * Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- * Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- * Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- * Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- * Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben. * Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- * Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

à lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS à PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- * Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- * Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- * Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- * Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- * En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa **INMEDIATAMENTE** la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

* No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.

* Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.

* Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.

* Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.

* Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involuntario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso **IMMEDIATAMENTE** e consultate il vostro medico.

Precauzioni durante l'utilizzo

*Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.

*Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.

*Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.

*Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.

*Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik **ONMIDDELIJK** staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

* Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.

* Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.

* Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.

* Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.

* Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

Starting Up: How to Use Your Mega-CD/Mega-CD II

*This CD-ROM can only be used with the MEGA-CD or MEGA-CD II system. Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player — doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Mega-CD or Mega-CD II system by following the instructions in your Mega-CD or Mega-CD II Instruction Manual. Plug in Control Pad 1.

2. Turn the system ON. The Mega-CD animated display will appear. If nothing appears on the screen, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.

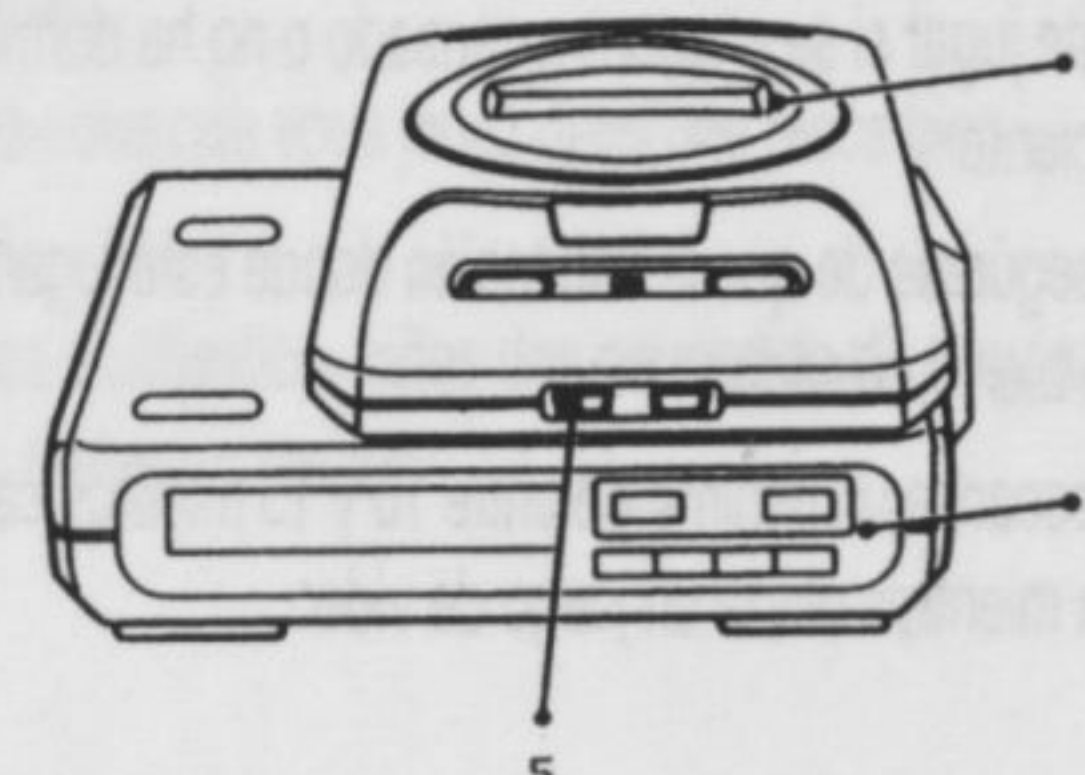
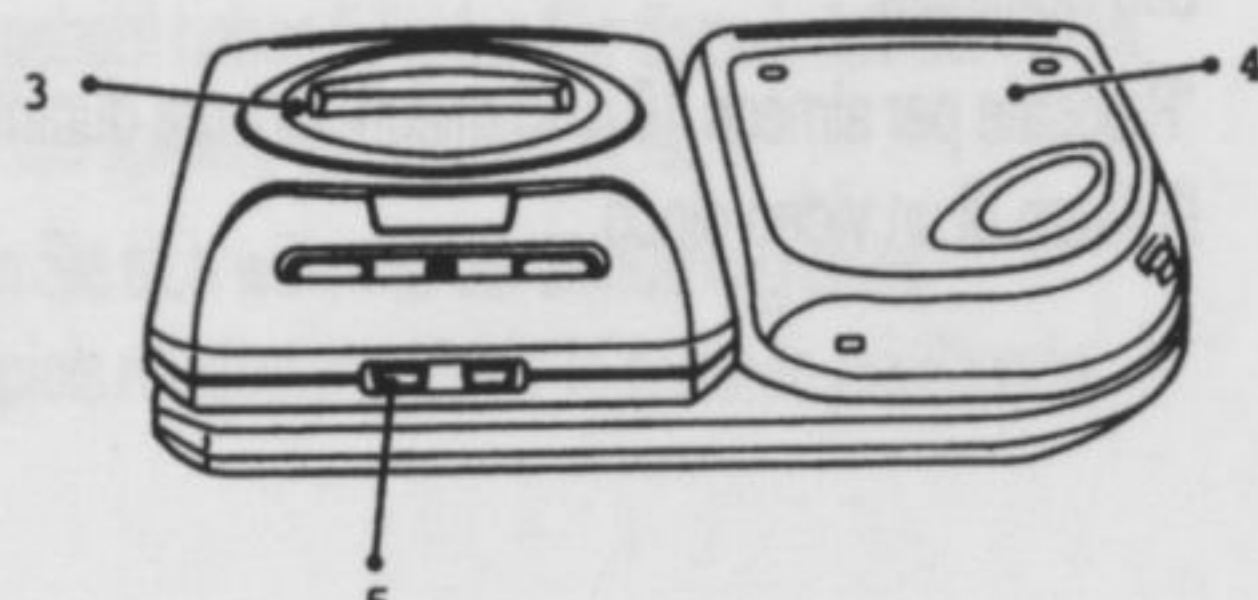
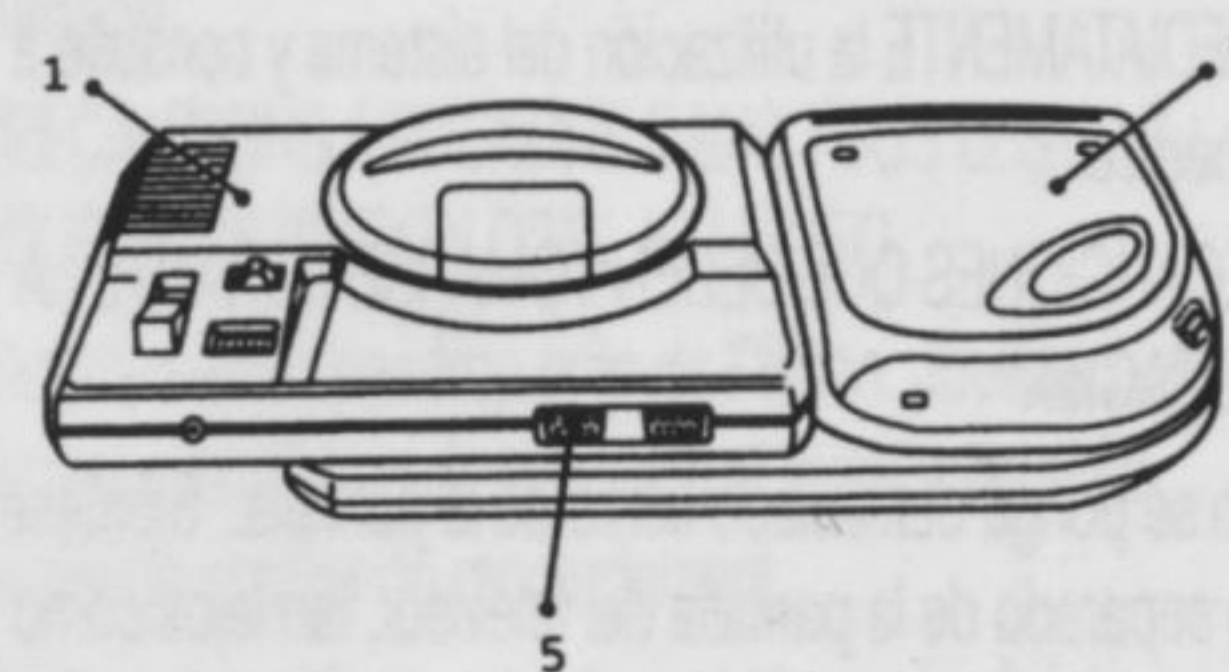
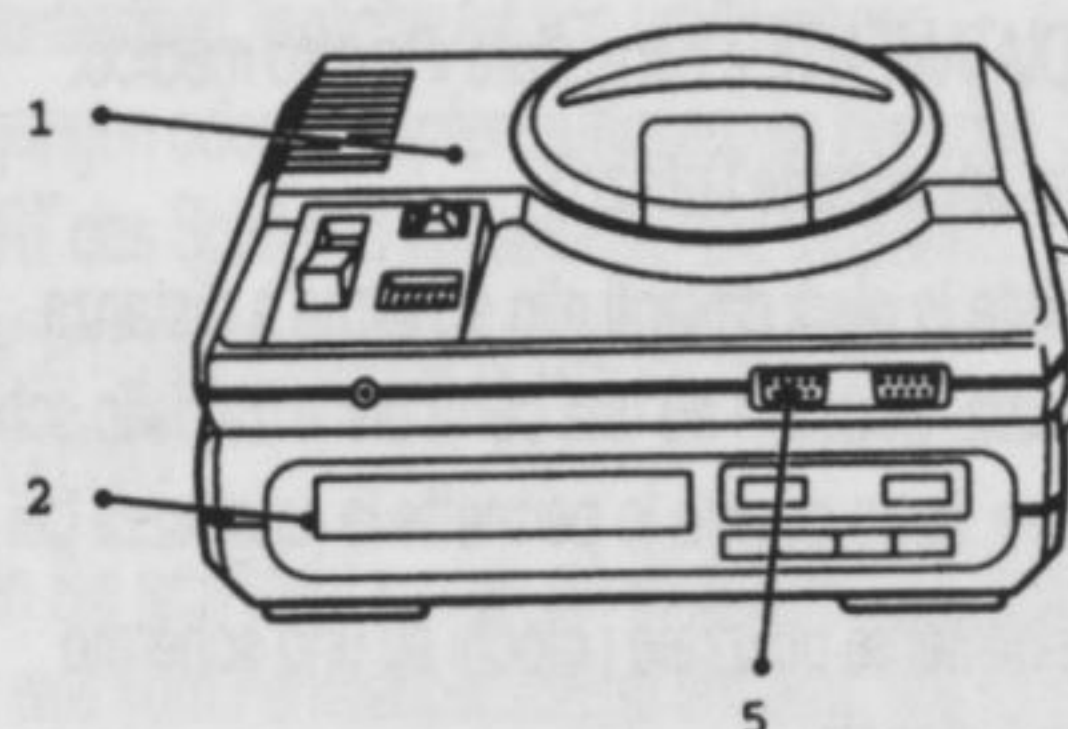
3. Press Button C on the Mega Drive Control Pad, and the on-screen Control Panel will appear. If you have the original Mega-CD system, use the D-Button to select OPEN and press Button C to open the CD tray. If you have a Mega-CD II system, press the OPEN button on the Mega-CD II console to open the CD tray.

4. Place the disc in the well of the CD drive and press Button C to close the CD tray (original Mega-CD) or manually close the CD door (Mega-CD II). The words "CD-ROM" will appear on the Control Panel.

5. Use the D-Button to move the cursor onto CD-ROM and press Button C. The opening screens of the game will appear.

6. If you wish to stop a game in progress, or if the game ends, press the Reset Button on the Mega Drive or Mega Drive II console to display the on-screen Control Panel.

- 1 Mega Drive System
- 2 Mega-CD System
- 3 Mega Drive II System
- 4 Mega CD II System
- 5 Control Pad 1



Startvorbereitung: Benutzung des MEGA-CD/MEGA-CD II

*Diese CD-ROM kann nur mit dem MEGA-CD- oder MEGA-CD II-Gerät verwendet werden.

Versuchen Sie nicht, die CD mit einem herkömmlichen CD-Player abzuspielen — hierdurch können Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden.

1. Schließen Sie Ihr MEGA-CD- oder MEGA-CD II-Gerät gemäß der Betriebsanleitung an. Schließen Sie das Control Pad 1 an.

2. Schalten Sie das Gerät ein. Der MEGA-CD-Titelbildschirm erscheint. Sollte der Titelbildschirm nicht erscheinen, schalten Sie das Gerät wieder aus und überprüfen Sie alle Anschlüsse und Verbindungen.

3. Drücken Sie die Taste C auf dem Mega Drive Control Pad, um das MEGA-CD-Kontrollfeld aufzurufen. Wenn Sie das alte MEGA-CD-Gerät besitzen, bewegen Sie den Pfeil mit der Richtungstaste auf "OPEN" und drücken die Taste C, um den CD-Einschub auszufahren. Wenn Sie das MEGA-CD II-Gerät besitzen, drücken Sie die OPEN-Taste am Gerät zum Öffnen des Laufwerks.

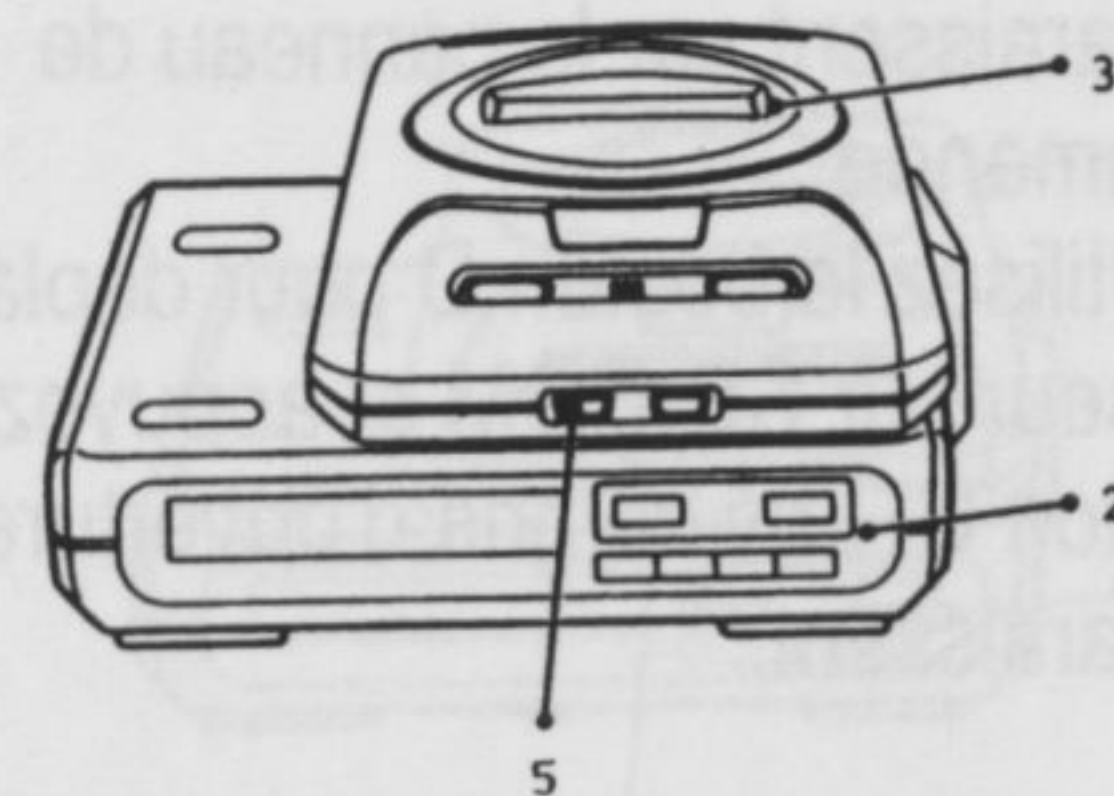
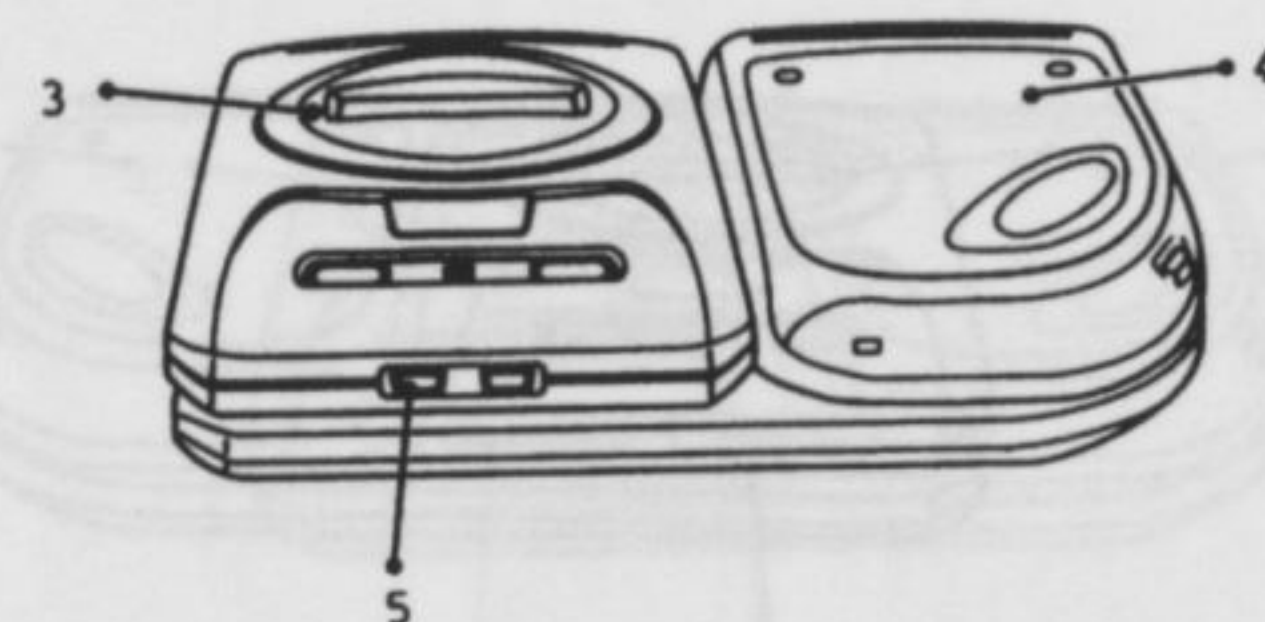
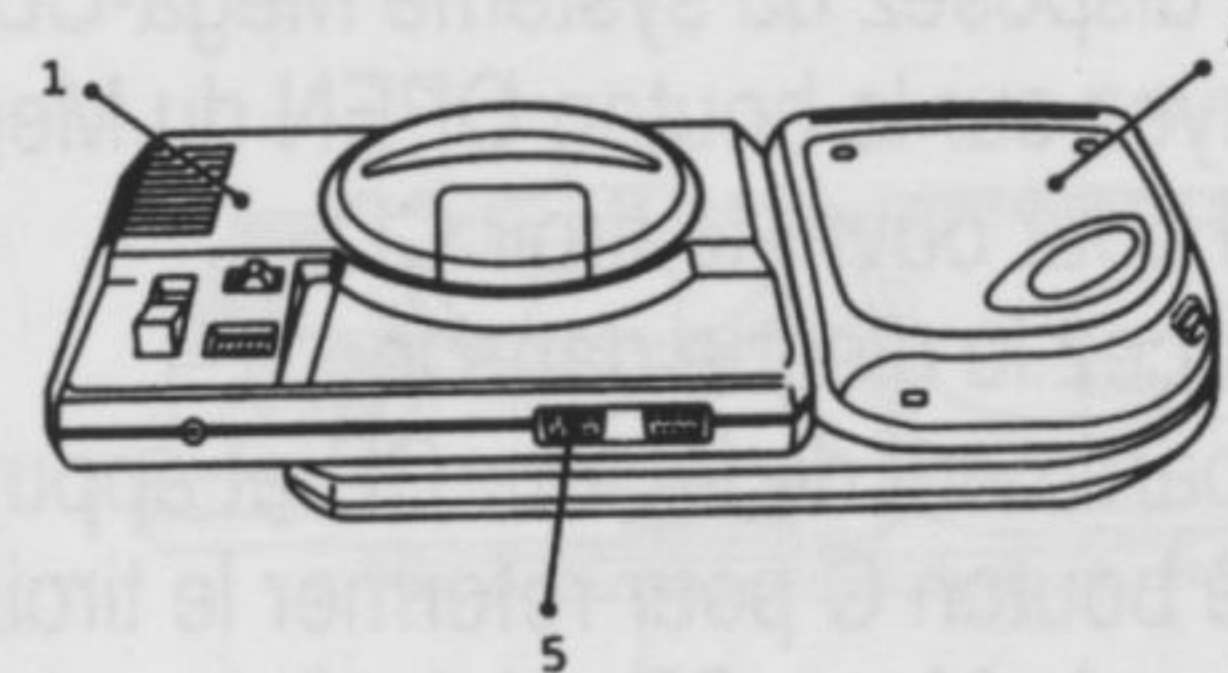
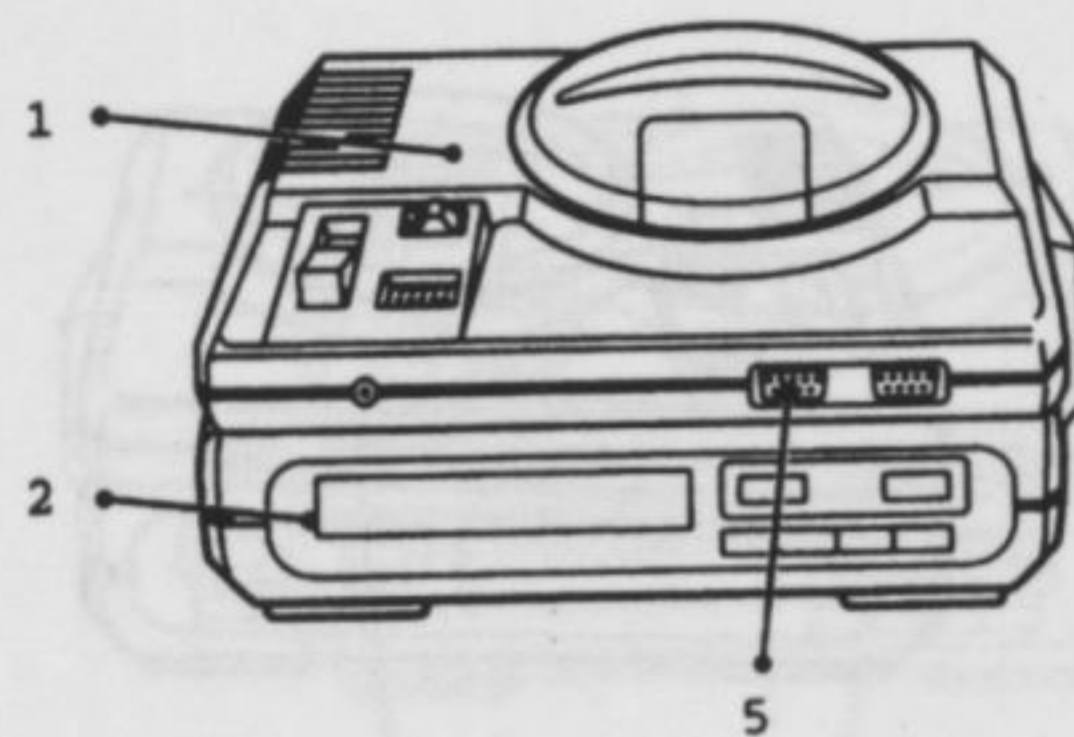
4. Legen Sie die CD in das Laufwerk bzw. den Einschub und drücken Sie die Taste C erneut, um (beim alten MEGA-CD) den Einschub einzufahren, oder

schließen Sie (beim MEGA-CD II) den Laufwerkdeckel von Hand. Auf dem Kontrollfeld erscheint die Anzeige "CD-ROM".

5. Bewegen Sie den Pfeil mit der Richtungstaste auf "CD-ROM", und drücken Sie die Taste C. Das Titelbild des Spiels erscheint.

6. Wenn Sie ein Spiel beenden wollen, drücken Sie die Reset-Taste an der Mega Drive- bzw. Mega Drive II-Konsole. Auf dem Bildschirm erscheint wieder das MEGA-CD-Kontrollfeld.

- | | |
|---|---------------------|
| 1 | Mega Drive-Gerät |
| 2 | Mega-CD-Gerät |
| 3 | Mega Drive II-Gerät |
| 4 | Mega CD II-Gerät |
| 5 | Control Pad 1 |



Démarrage: Comment utiliser votre Mega-CD/Mega-CD II

* Ce disque CD-ROM ne peut être utilisé qu'avec le MEGA-CD ou MEGA-CD II. N'essayez pas de lire ce CD-ROM sur tout autre lecteur CD, car le casque et les haut-parleurs pourraient en être endommagés.

1. Installez votre système Mega-CD ou Mega-CD II en suivant les instructions du mode d'emploi de votre système Mega-CD ou Mega-CD II. Branchez la manette 1.

2. Allumez le système. L'affichage animé du Mega-CD apparaît. Si rien n'apparaît à l'écran, éteignez le système et assurez-vous qu'il est correctement installé.

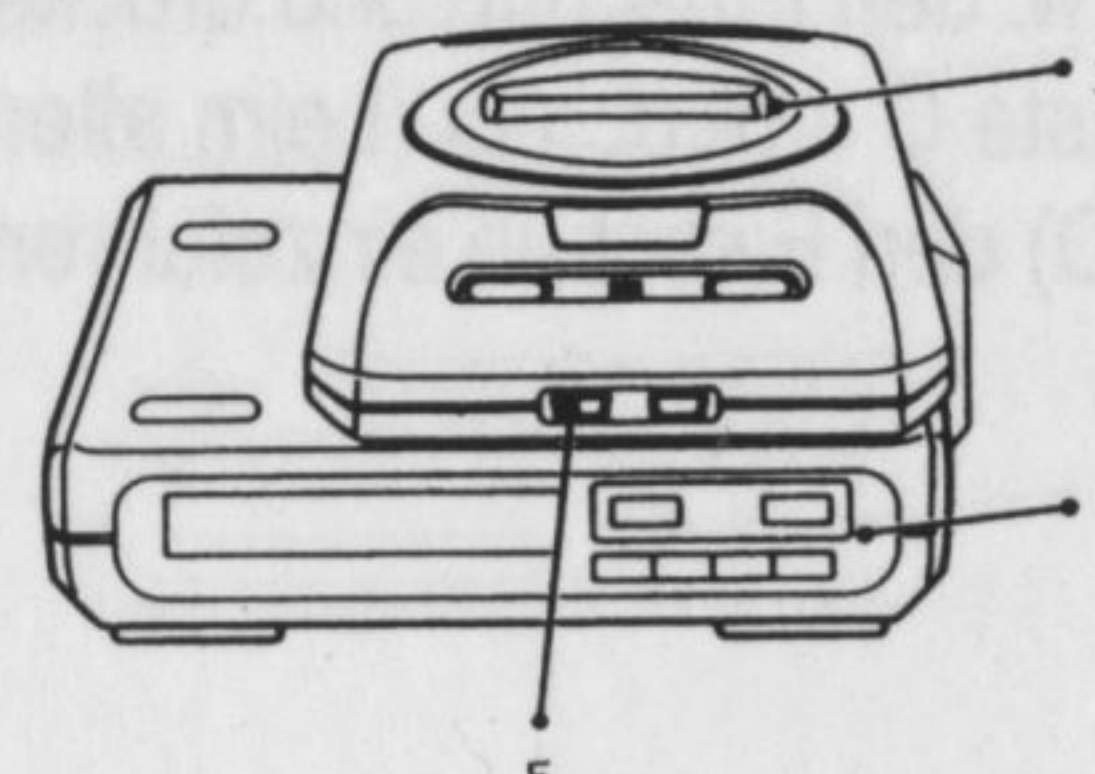
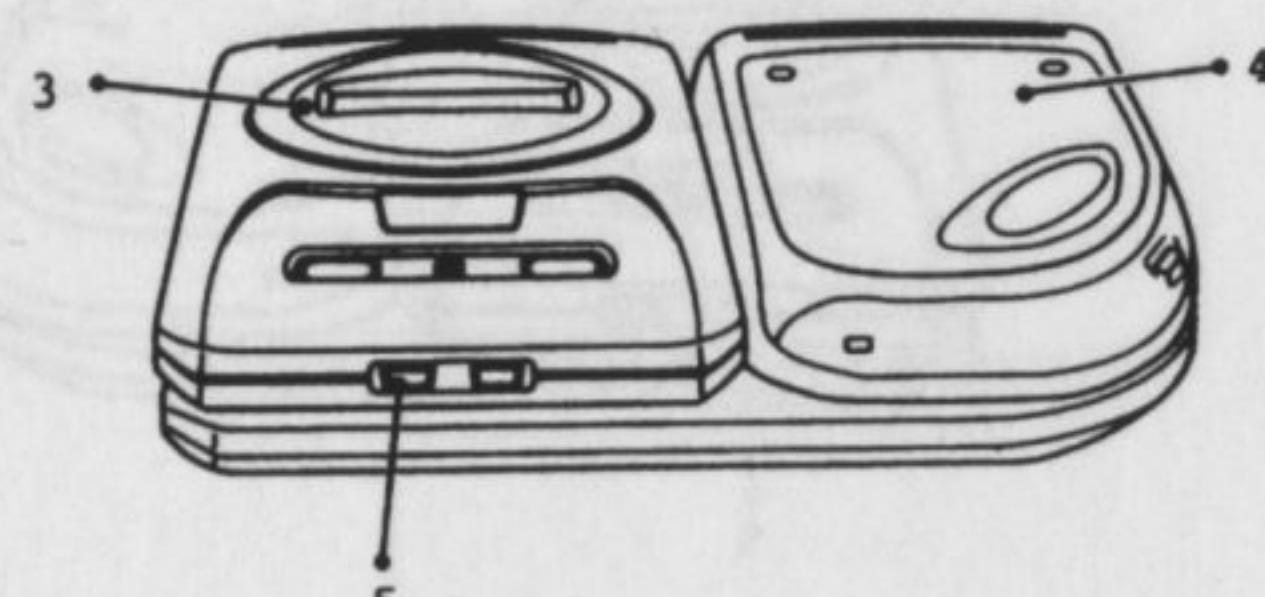
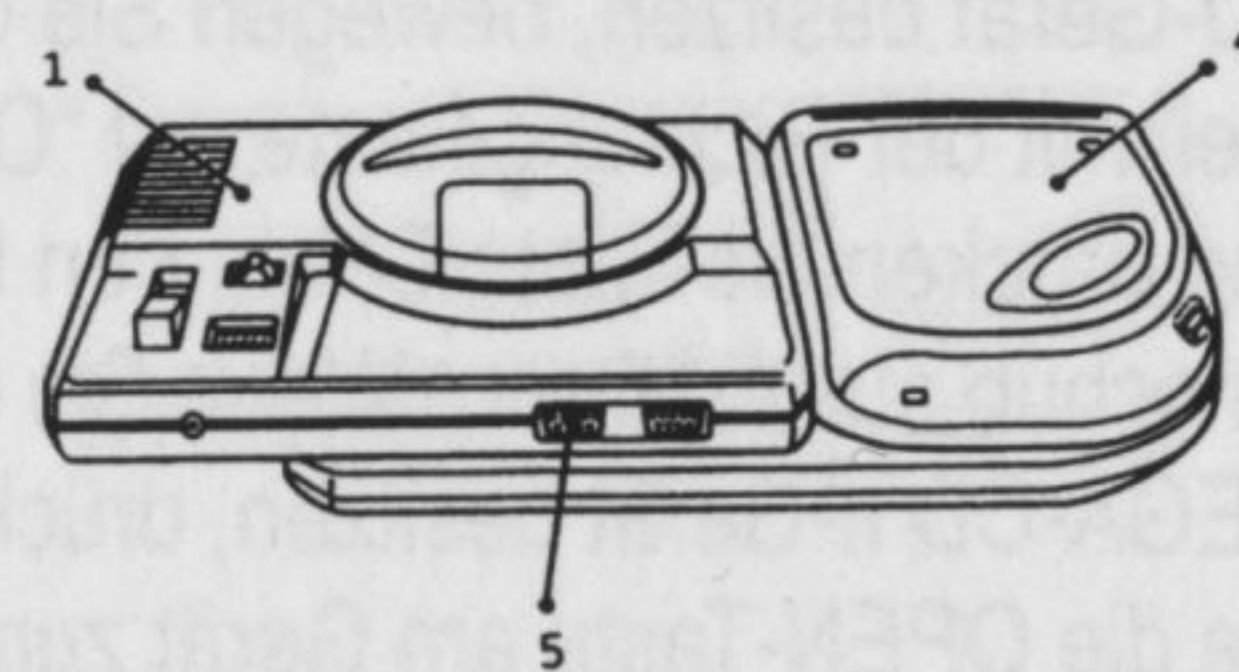
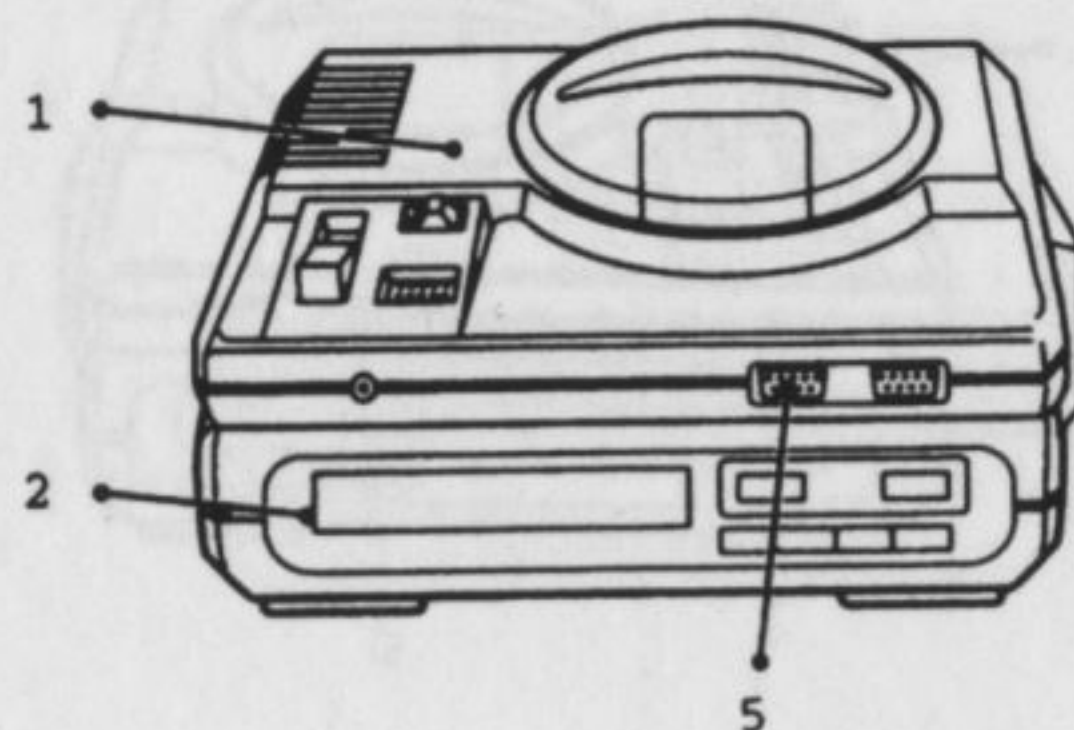
3. Appuyez sur le bouton C de la manette de la Megadrive et le panneau de commande sur écran apparaît. Si vous disposez du système Mega-CD original, utilisez le bouton D pour sélectionner OPEN et appuyez sur le bouton C pour ouvrir le tiroir CD. Si vous disposez du système Mega-CD II, appuyez sur le bouton OPEN du Mega-CD II pour ouvrir le tiroir CD.

4. Placez le disque dans le compartiment de lecteur CD et appuyez sur le bouton C pour refermer le tiroir CD (sur le Mega-CD original) ou refermez de la main le volet CD (sur le Mega-CD II). Les lettres "CD-ROM" apparaissent sur le panneau de commande.

5. Utilisez le bouton D pour déplacer le curseur sur CD-ROM et appuyez sur le bouton C. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent.

6. Si vous désirez arrêter le jeu en cours ou si le jeu se termine, appuyez sur le bouton Reset (réinitialisation) de la console Megadrive ou Megadrive II pour afficher le panneau de commande sur écran.

- 1 Système Megadrive
- 2 Système Mega-CD
- 3 Système Megadrive II
- 4 Système Mega-CD II
- 5 Manette 1



Antes de comenzar: Cómo utilizar su Mega-CD/Mega-CD II

* Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema MEGA-CD o MEGA-CD II. No intente leer esta CD-ROM en ningún otro lector de CD — al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Mega-CD o Mega-CD II siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su Mega-CD o Mega-CD II. Enchufe el mando de control 1.

2. Encienda el sistema (ON) Aparecerá la pantalla animada del Mega-CD. Si no aparece nada en la pantalla, apague el sistema (OFF) y compruebe que está correctamente instalado.

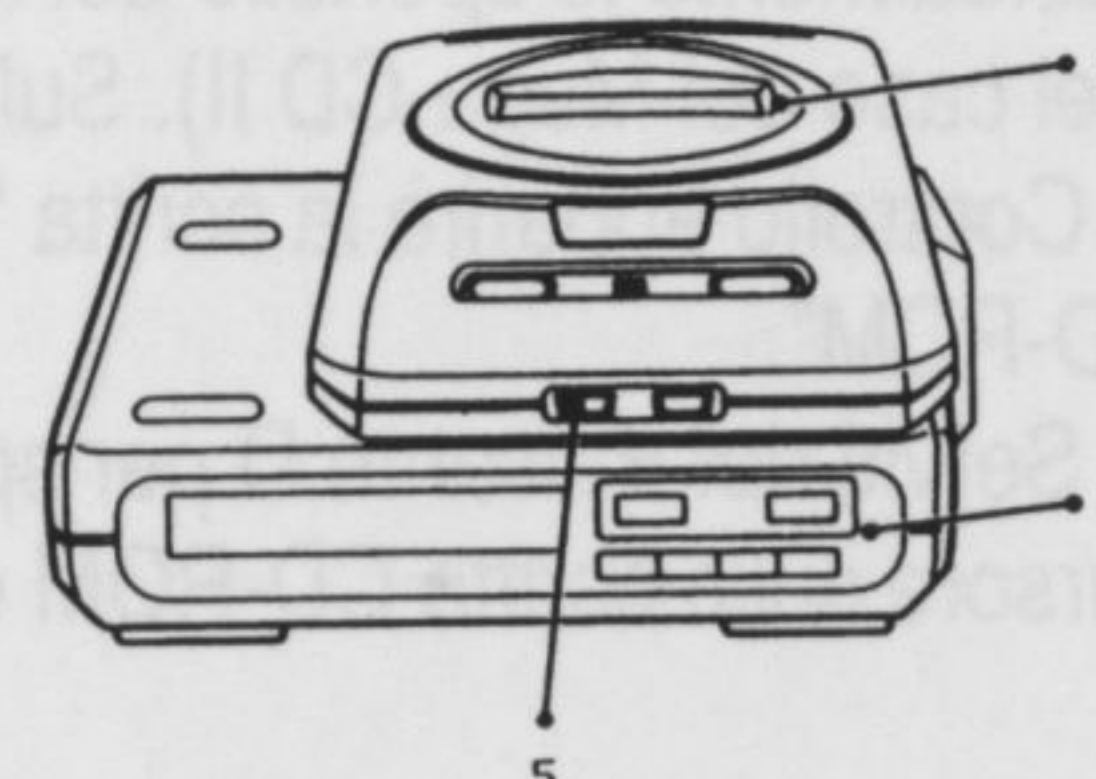
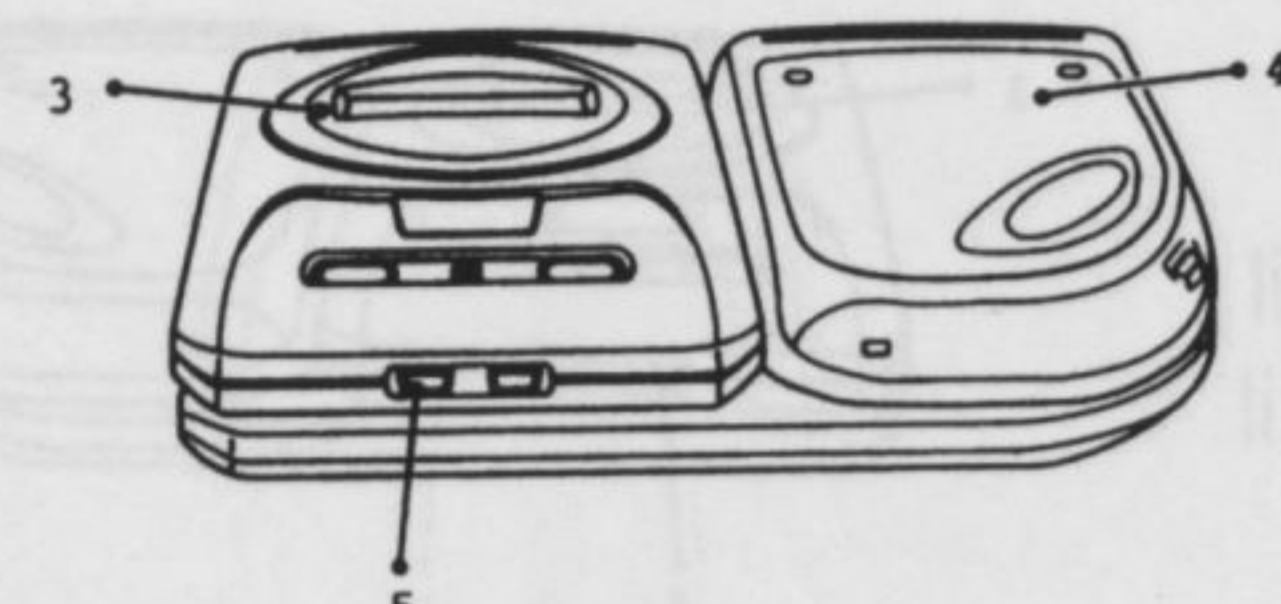
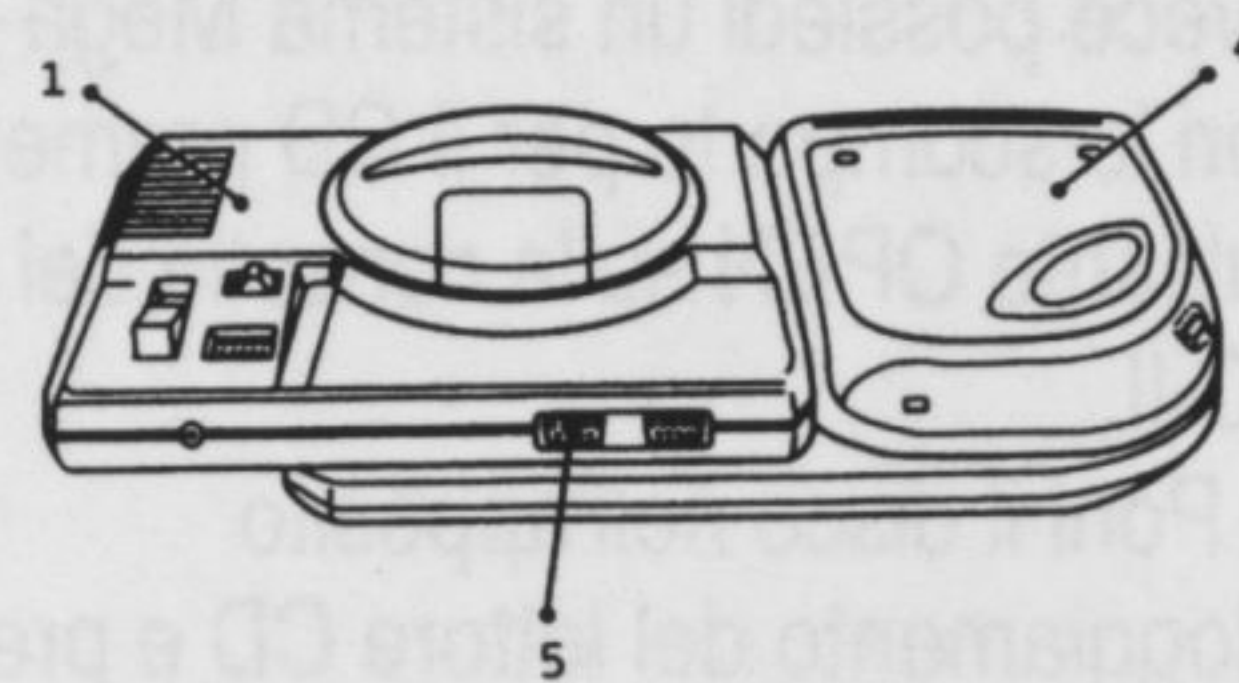
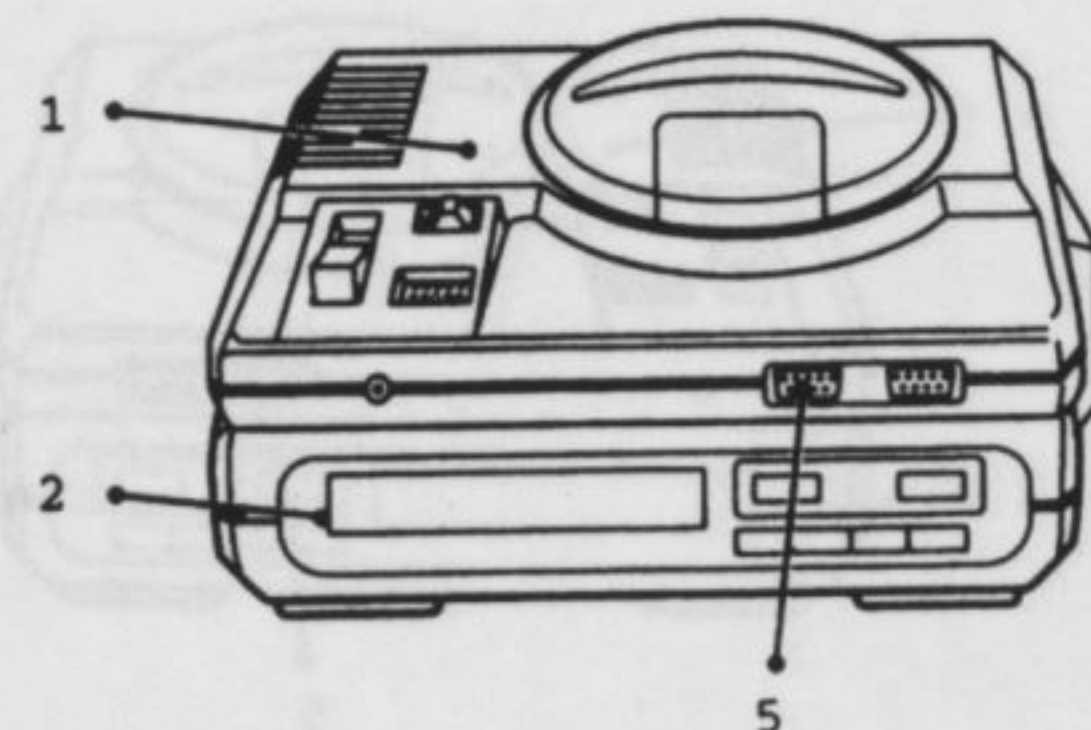
3. Presione el botón C del mando de control del Mega Drive y aparecerá el panel de control en la pantalla. Si usted tiene el sistema original Mega-CD, utilice el botón D para seleccionar OPEN y presione el botón C para abrir el platillo del CD. Si usted tiene un sistema Mega-CD II, presione el botón OPEN de la consola del Mega-CD II para abrir el platillo del CD.

4. Coloque el disco en el fondo del platillo del CD y presione el botón C para cerrar el platillo del CD (Mega-CD original), o cierre manualmente la puerta del CD (Mega-CD II). Las palabras "CD-ROM" aparecerán en el panel de control.

5. Use el botón D para mover el cursor hasta la CD-ROM y presione el botón C. Aparecerán las pantallas iniciales del juego.

6. Si desea detener un juego que está en marcha, o cuando el juego termine, presione el botón Reset de la consola Mega Drive o Mega Drive II para que aparezca el panel de control en la pantalla.

- | | |
|---|-----------------------|
| 1 | Sistema Mega Drive |
| 2 | Sistema Mega-CD |
| 3 | Sistema Mega Drive II |
| 4 | Sistema Mega CD II |
| 5 | Mando de control 1 |



Per incominciare: come si usa il Mega-CD/Mega-CD II

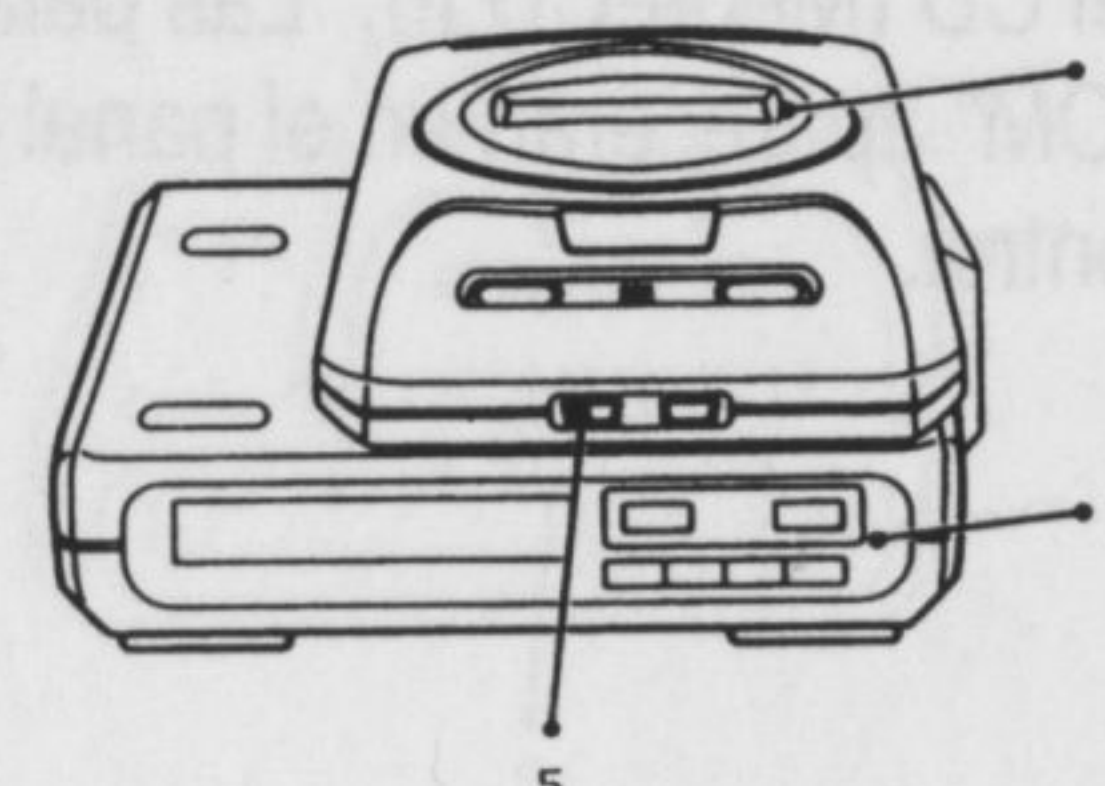
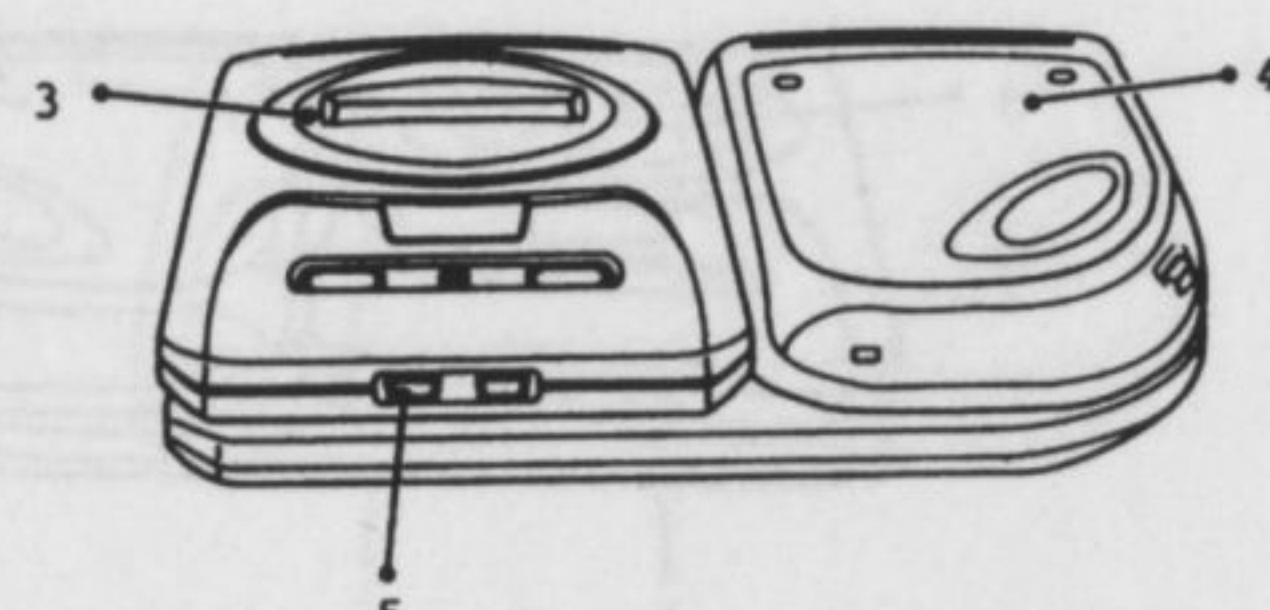
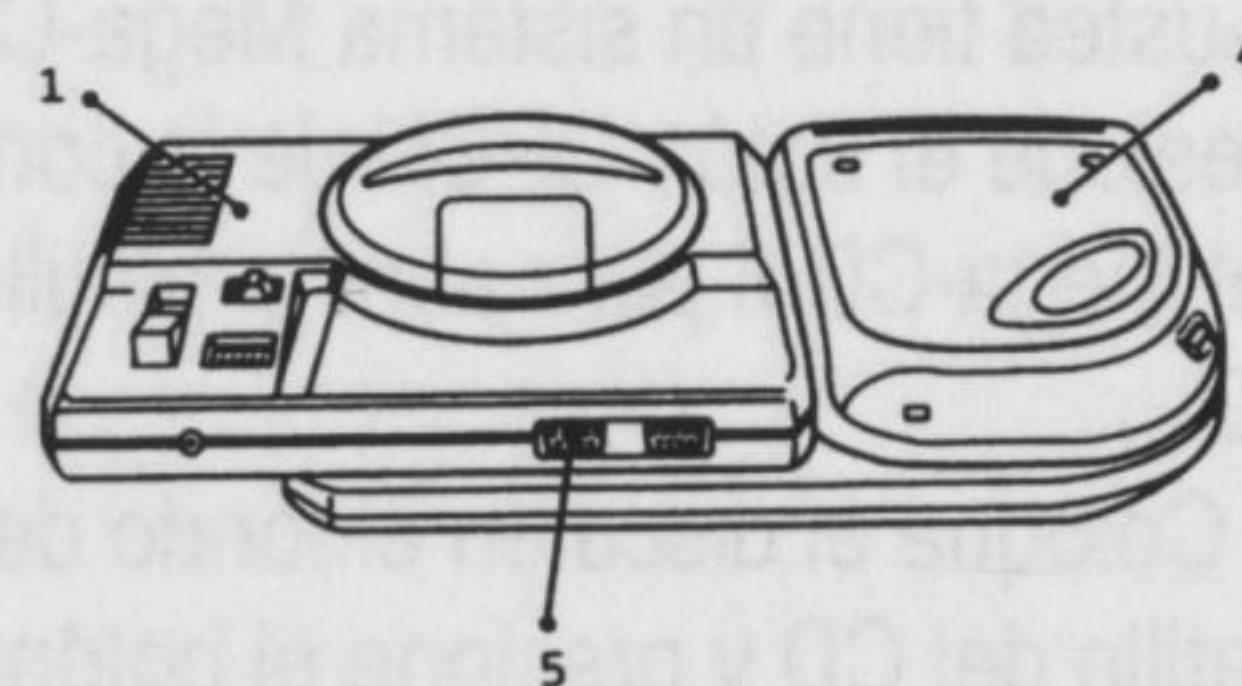
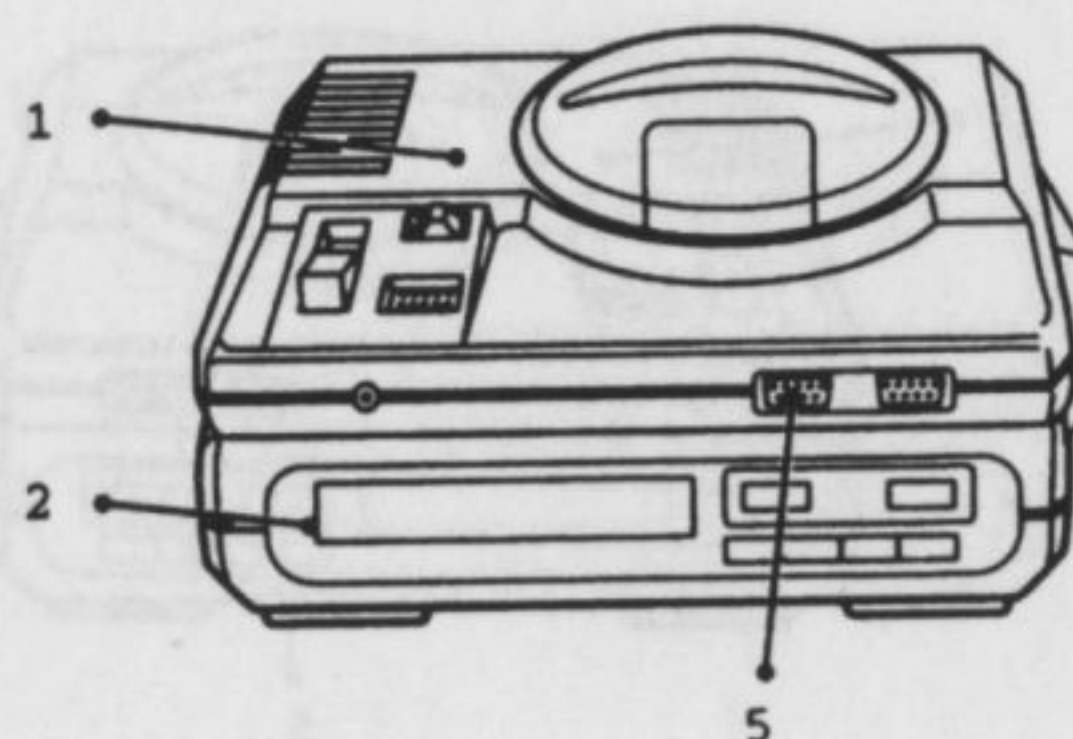
* Questo CD-ROM può essere utilizzato esclusivamente con i sistemi MEGA-CD o MEGA-CD II. Non cercare di leggere questo CD-ROM con altri tipi di lettori CD, in quanto si potrebbero danneggiare le cuffie o gli altoparlanti di quei sistemi.

1. Installa il tuo sistema Mega-CD o Mega-CD II seguendo le istruzioni contenute nel Manuale del Mega-CD o Mega-CD II. Collega il Control Pad 1.
2. Accendi il sistema (ON): apparirà il display animato del Mega-CD. Se sullo schermo non appare nulla, spegni il sistema (OFF) e controlla che sia installato correttamente.
3. Premi il Pulsante C sul Control Pad del Mega Drive ed apparirà sullo schermo il Pannello di Controllo. Se possiedi un sistema Mega-CD, usa il Pulsante-D per selezionare OPEN e premi il Pulsante C per aprire lo scomparto per il CD. Se invece possiedi un sistema Mega-CD II, apri lo scomparto per il CD premendo il pulsante OPEN sulla consolle del Mega-CD II.
4. Poni il disco nell'apposito alloggiamento del lettore CD e premi il Pulsante C per chiudere lo scomparto (nel caso del Mega-CD) oppure chiudi manualmente lo sportello del lettore CD (nel caso del Mega-CD II). Sul Pannello di Controllo apparirà la scritta "CD-ROM".
5. Serviti del Pulsante D per spostare il cursore sulla scritta CD-ROM e premi il

Pulsante C. Appariranno gli schermi di apertura dei giochi.

6. Se desideri interrompere un gioco durante il suo svolgimento, oppure se il gioco termina, premi il Pulsante Reset sulla consolle del Mega Drive o Mega Drive II per far apparire sullo schermo il Pannello di Controllo.

- | | |
|---|-----------------------|
| 1 | Sistema Mega Drive |
| 2 | Sistema Mega-CD |
| 3 | Sistema Mega Drive II |
| 4 | Sistema Mega-CD I |
| 5 | Control Pad 1 |



Opstarten: Het gebruik van de Mega-CD/Mega-CD II

* Deze CD-ROM kan uitsluitend worden gebruikt met het MEGA-CD of MEGA-CD II systeem. Probeer deze CD-ROM niet op een andere CD-speler weer te geven — dit kan leiden tot beschadiging van de hoofdtelefoon en luidsprekers.

1. Sluit het Mega-CD of Mega-CD II systeem aan zoals dat in de handleiding van het Mega-CD of Mega-CD II systeem staat beschreven. Sluit bedieningsblok 1 aan.

2. Zet het systeem AAN. Je ziet het Mega-CD scherm. Als je niets ziet, moet je het systeem weer UIT zetten en controleren of alles goed aangesloten is.

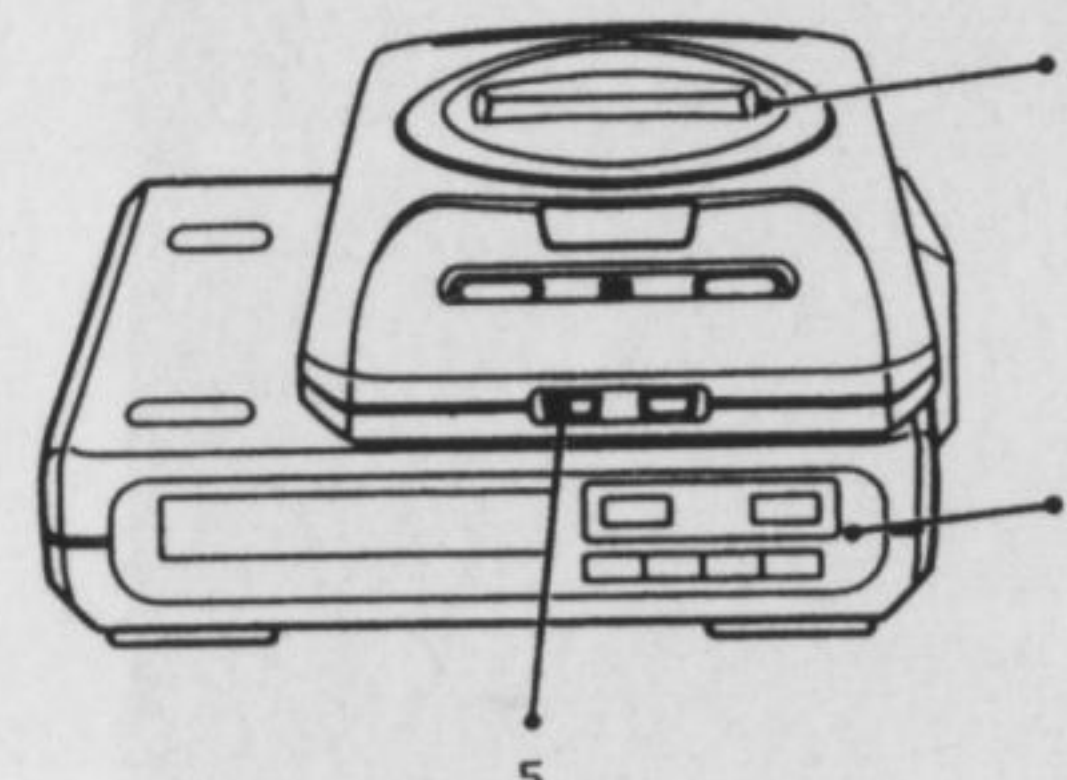
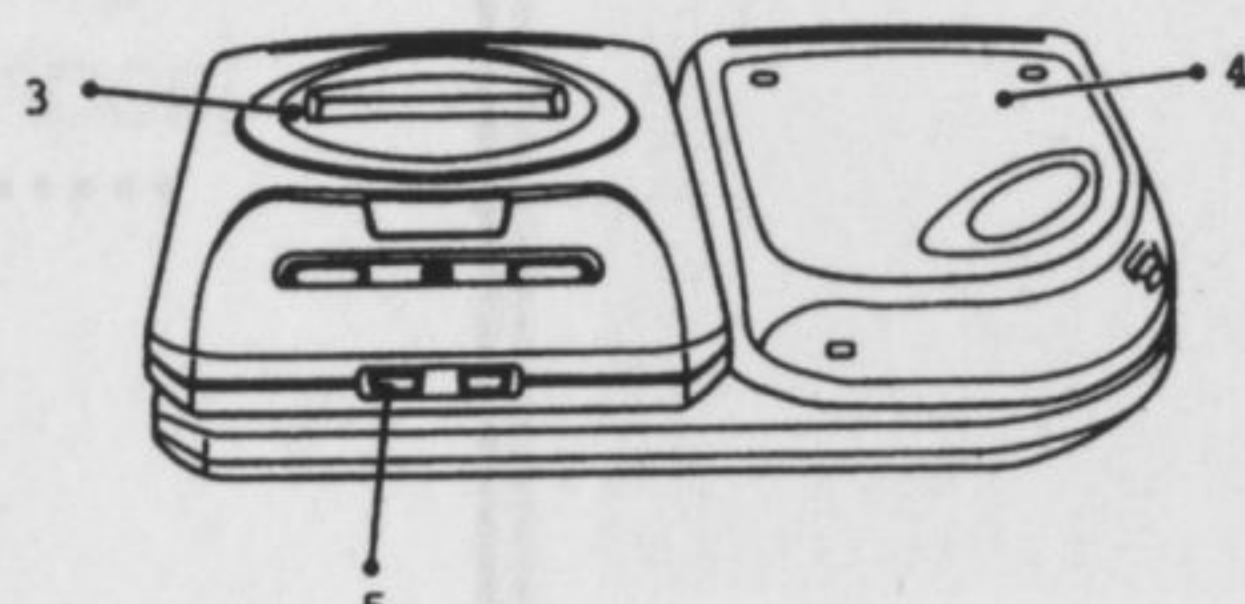
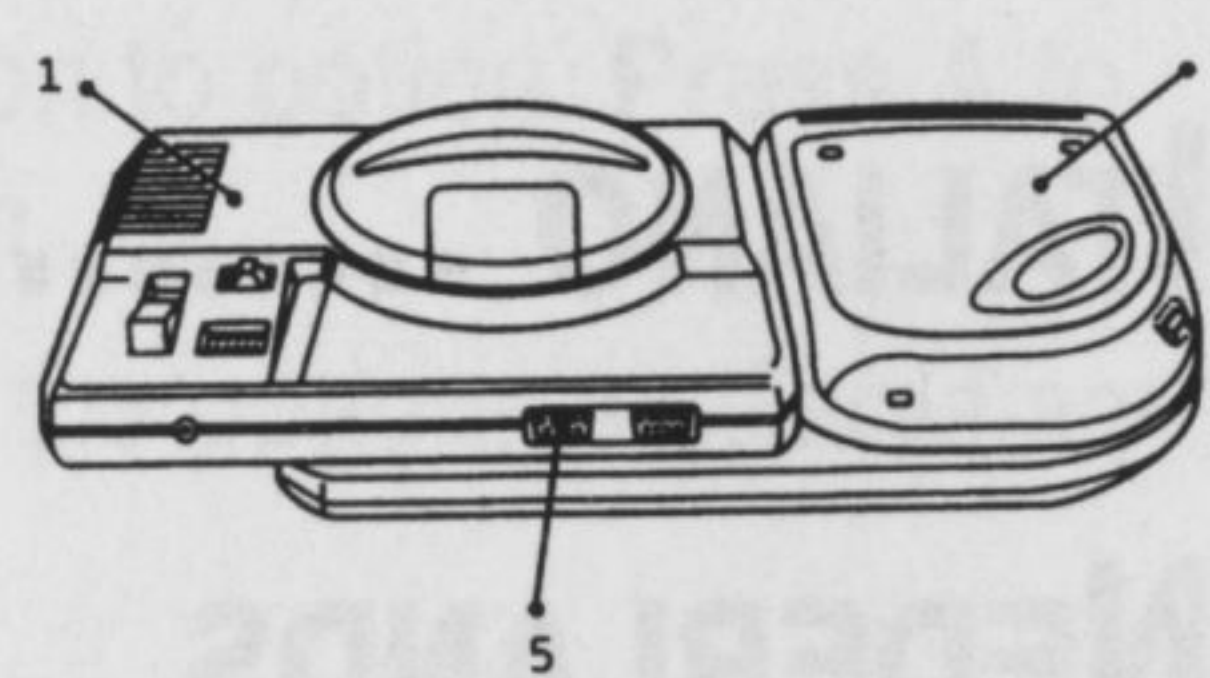
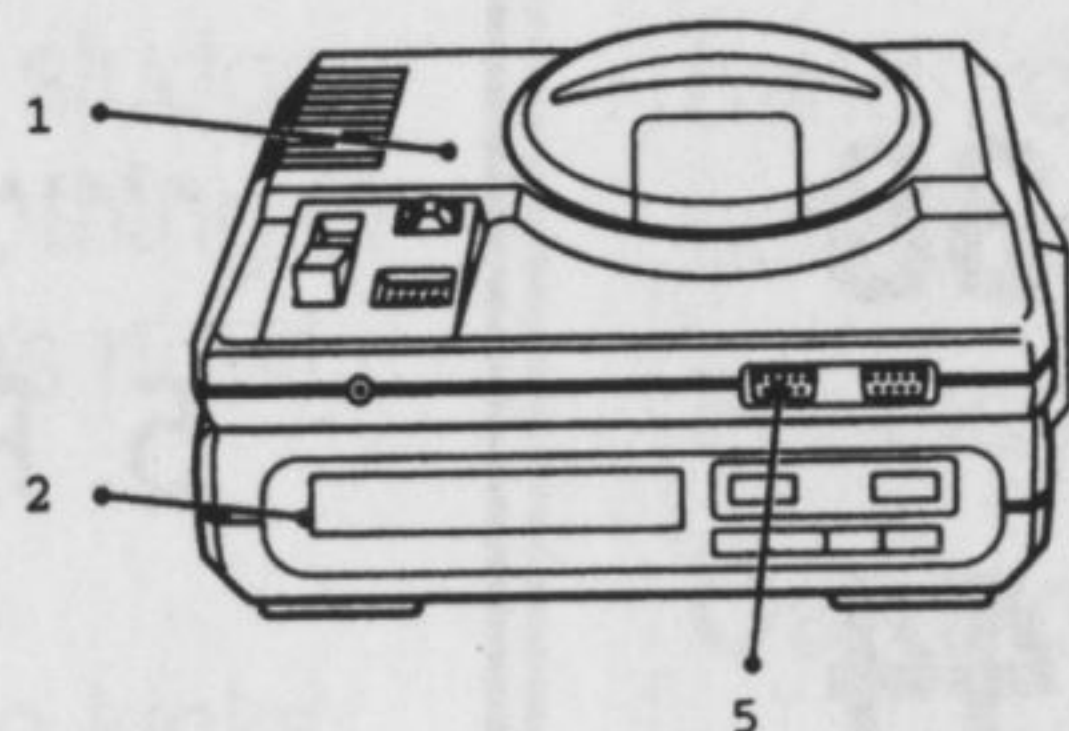
3. Druk op toets C van het Mega Drive bedieningsblok om het controlescherm te zien. Als je over het oorspronkelijke Mega-CD systeem beschikt, kies dan de R-toets voor OPEN en druk op toets C om de CD-lade te openen. Als je over een Mega-CD II systeem beschikt, druk dan op de OPEN-toets op de console van de Mega-CD II om de CD-lade te openen.

4. Leg de CD in de CD-lade en druk op toets C om de CD-lade te sluiten (oorspronkelijke Mega-CD) of om de CD-deur met de hand te sluiten (Mega-CD II). Op het controlescherm zullen de woorden "CD-ROM" verschijnen.

5. Zet de cursor met de R-toets op CD-ROM en druk op Toets C. Je ziet dan de openingsschermen van het spel.

6. Als je tijdens het spelen wilt stoppen of als het spel afgelopen is, druk dan op de Reset-toets op de console van de Mega Drive of Mega Drive II om het controlescherm te zien.

- 1 Mega Drive systeem
- 2 Mega-CD systeem
- 3 Mega Drive II systeem
- 4 Mega-CD II systeem
- 5 Bedieningsblok 1



CONTENTS

ENGLISH11

DEUTSCH17

FRANÇAIS 24

ESPAÑOL31

ITALIANO38

NEDERLANDS44

• ENGLISH

1. Introduction

.....11

2. Starting Off

.....11

3. Marko's Magic Buttons

.....12

4. Introducing the Cast

.....13

5. Pick up and Go

.....14

6. And finally

.....15

1. INTRODUCTION

Marko was mad . . . football mad! All day he played football and all night he dreamt about the game.

And that's the way things would have stayed, if it hadn't been for the deadly plan cooked up by the evil Colonel Brown in the bowels of his sinister toy factory.

Not content with his lot, the cunning Colonel has devised a plan for the domination of North Sterlington. By using his latest evil invention – a deadly genetic sludge - the evil genius plans to turn the town's cute and cuddly animals into deadly sludge monsters.

In the dead of night, the Colonel's hapless helpers place toxic canisters of the sludge around North Sterlington - surely nothing or nobody can stop the Colonel's plans now!

Well, maybe there is one person . . .

On his way to footie practice, Marko kicks his ball into a dark alley. Peering into the darkness he sees the most amazing thing – a meek rat turned into a hideous sludge creature by the Colonel's sludge. Cripes!

The mutant rat makes his move, but Marko is quicker, seeing the rotten rodent off with a quick smack of his magic football.

Hang on a minute! A magic football? What's happened here?

Who cares? With his new ball by his side, our hero takes off into the depths of North Sterlington to see what's going on . . .

2. STARTING OFF

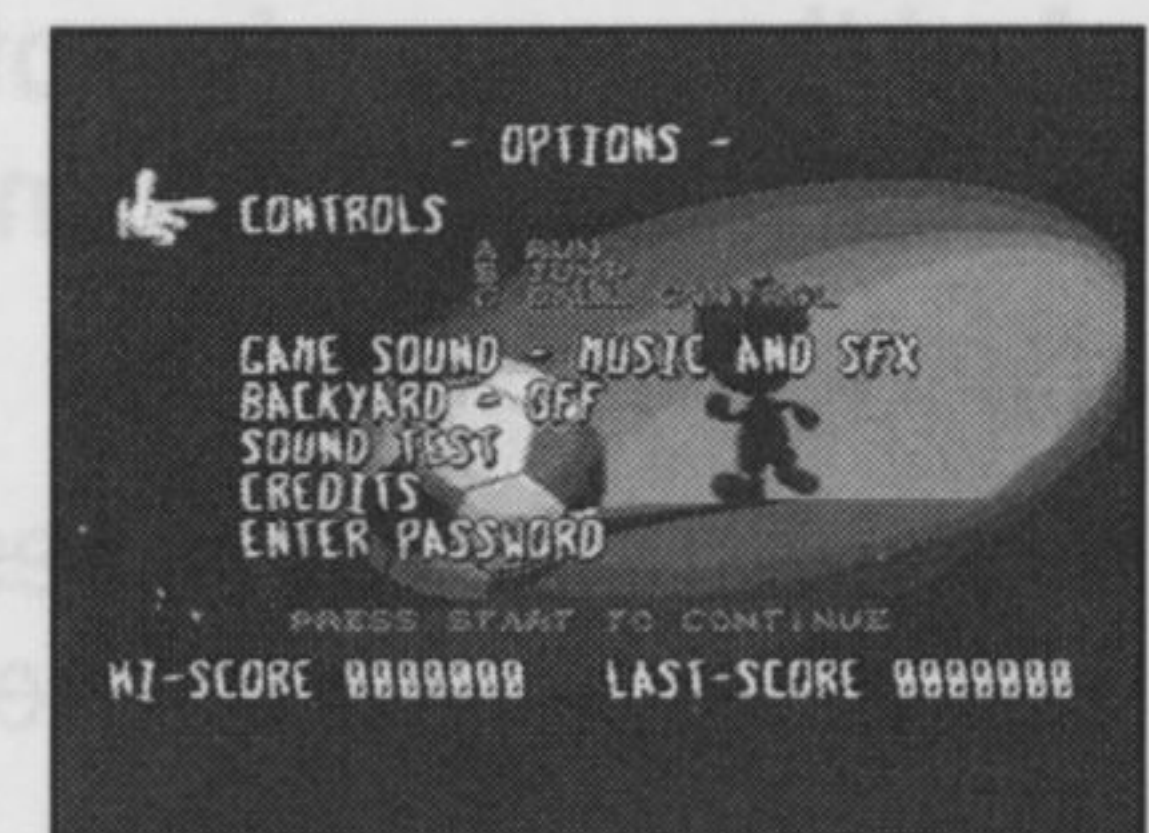
Take your time, relax and watch the story unfold before your very eyes – unless of course you're itching to get straight into the action, in which case you can press Start to skip straight to the Options Screen.

Use the **D-controller** to move Marko's hand from option to option. **Press A** to select an option.

For the record, the options available are . . .

Control

Select this option to see Marko demonstrating his moves.



Backyard

Takes you straight to Marko's backyard, where the little fellow has all the peace and seclusion that he needs to practice his ball skills.



Sounds Test

Put your feet up, rest your eyes and have a sneak preview of all of the game's sonic treats.

Credits

A short slap on the back for those of us who toiled away to bring you this truly excellent game - not to be missed.

Password

Finish certain levels and you'll be rewarded with a password. This means that you can then skip any finished levels when you come back for more.

And there are a few other things on the options screen too, including:

Hi-Score

Records the current session's best score (this reverts to zero every time the Mega CD is switched off).

Last Score

Lets you know how well you did at your last attempt.

3. MARKO'S MAGIC BUTTONS

Young Marko's got loads of stunning trick-shots up his sleeve, but it's up to you to bring out the best in him.

***The Software will only work with a 6 button joystick if it is used in 3 button mode**

Moving Marko (without the ball)

Using the **D-controller:**

Left = Turn left, walk and break into a run

Right = Turn right, walk and break into a run

Up = Climb up ladders

Down = Climb down ladders, or duck (if no ladder)

Jump = Press B

Call Ball = Press A

Ball Action

The fun really starts as soon as Marko has the ball at his feet. Here are some of the options available . . .

A = call ball, then toggle from feet to knee, from knee to head, from head back to knee and knee back to feet.

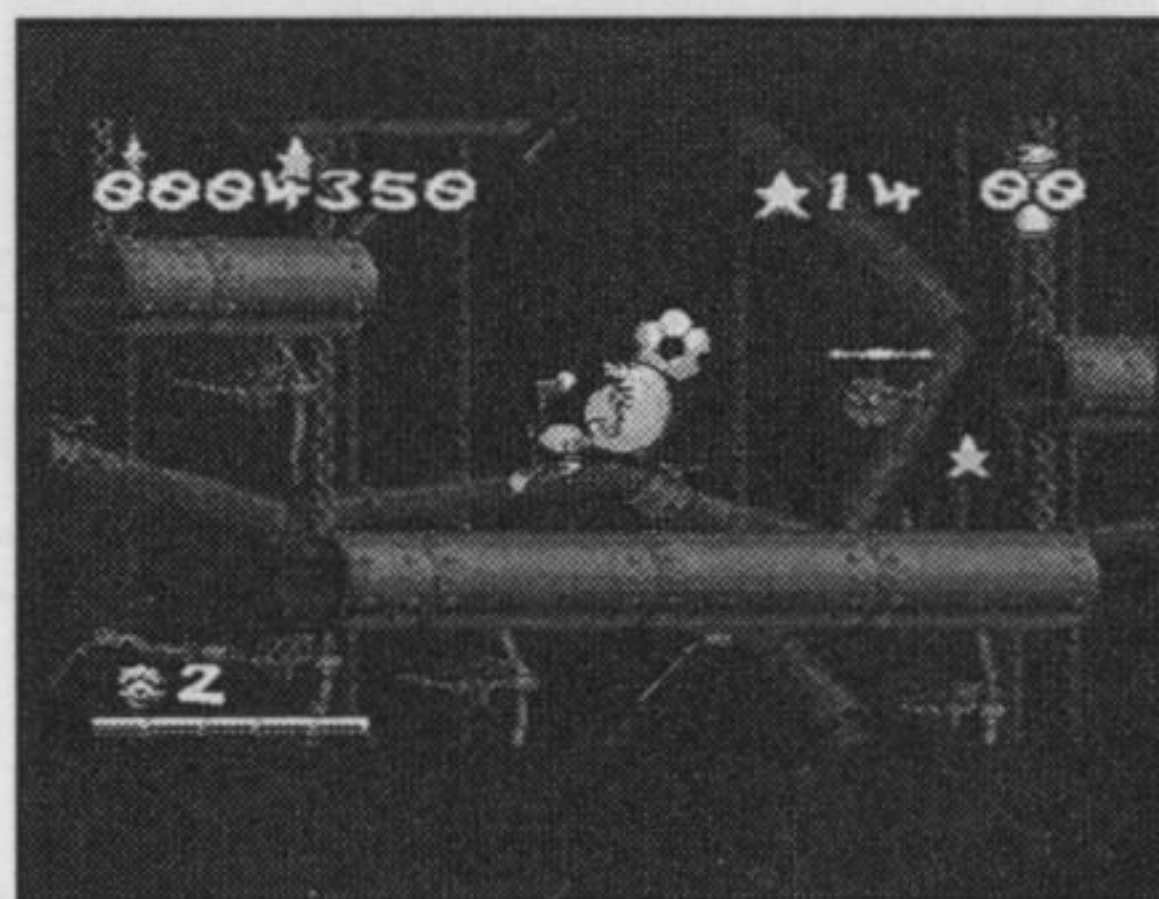
C = Kick/Head ball (if held down longer then ball is kicked harder)

High kicks: When the ball is at Marko's feet, press UP + C for a high kick.

High headers: Use button A to get the ball on Marko's head, then whilst walking press button B to jump.

Overhead kicks:

When juggling, press C for an acrobatic overhead kick; hold for low, tap for high.



Apart from kicking and juggling, Marko uses his magic football for one more very important use. Press B to jump onto the ball, then hold B and Marko uses the football as his own personal trampoline - very handy for reaching those parts that other soccer-mad kids can't reach.

The backyard is also as good a place as any to familiarise yourself with the layout of the game screen. The star and cola can counters at the top right of the screen record just how many of these particular pick-ups you've collected along the way.

The life and energy counter is situated at the bottom left of the screen. The number denotes Marko's remaining lives, while the five-section energy bar diminishes as our hero collides with his enemies.

4. INTRODUCING THE CAST

The inhabitants of North Sterlington are a peculiar lot - and none too friendly either. Just about all of them are out to stop Marko's mission. So, as it tells you in all of the best military handbooks - it pays to know your enemy.

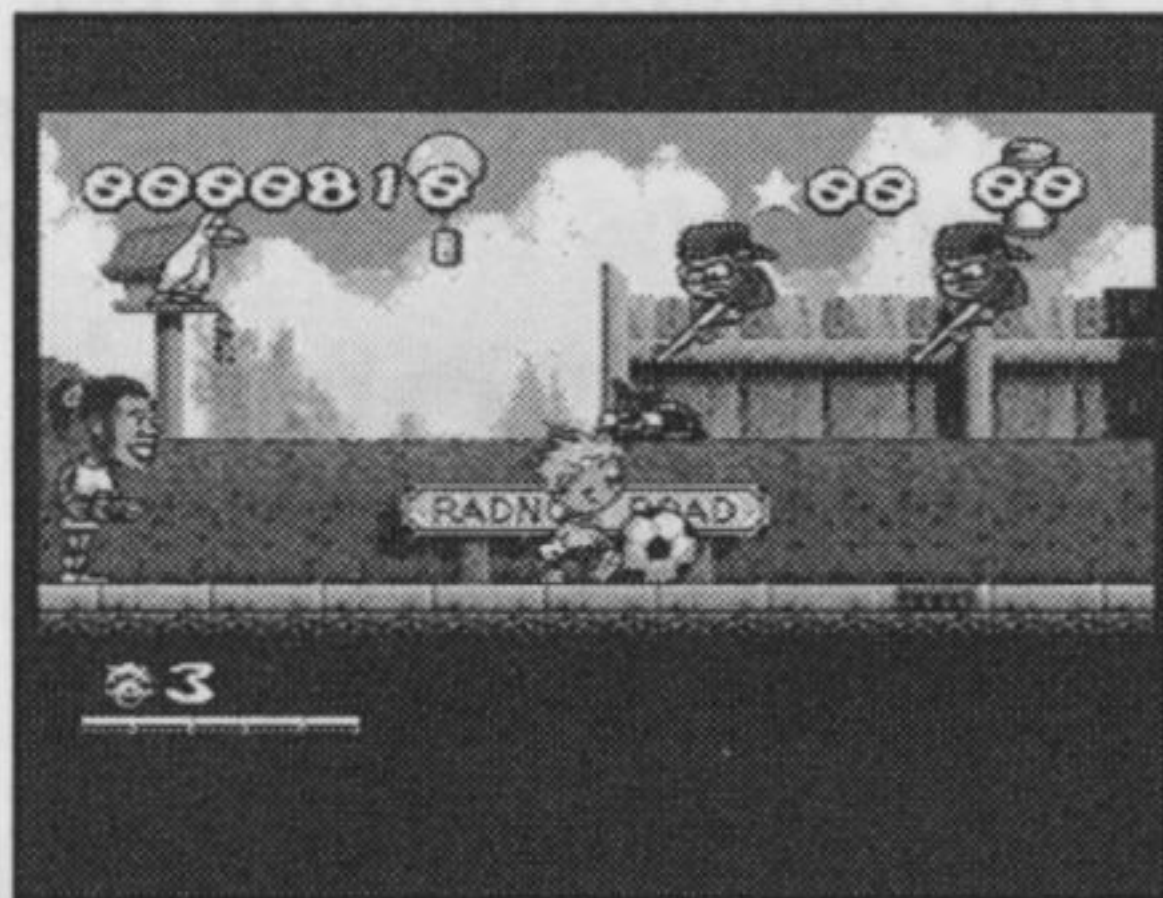
Here's a selection of some of the most common (and the rewards for taking them out). . .

The Bouncing Bobby (No points)

PC Plod doesn't actually have anything against Marko – it's just that he's a good friend of Postie's. He's mean, he's moody and he's armed with some of the hardest transport from the local playground, and he always gets his man.

The Terrible Twins (200 points)

Jealous of Marko's soccer success, the twins try to put a stop to his journey by using their deadly spud guns. Ball against potato - it's kill or be killed.



The Birds (150 points, 300 if airborne)

The scourge of North Sterlington, these feathered fiends seem happy to take time out from whitewashing the locals' cars in order to dive-bomb our hero.

The Rats (500 points)

Scurrying about all of North Sterlington's below-ground areas (and even making it out into the sunlight from time to time) these vermin are deadly to the touch.

Silent the Hedgehog (150 points)

Not only can this spiky character steal one unit of Marko's precious energy - he's also prickly enough to knock the wind out of his magic football.

Busy Bees (400 points)

Signalling their arrival with a distinctive buzz, these insects have a real sting in their tails – and once again it's the ball that comes off worst.

The Plane (500 points)

Indigenous to the toy factory, these ferocious flying frights are remotely controlled by the factory workers.

And the rest. . .

The supporting cast includes spooks, sludge monsters, dinosaurs and spider – but maybe it's best if you search these out for yourself.

5. PICK-UP AND GO

He may have a magic football, but even that won't be enough to help Marko through all of the levels. What he needs is to make the most of the numerous pick-ups which lie about, float about and are scattered about the levels.

These include...

Hearts

Picking up a heart fills an extra unit on Marko's energy bar – unless all five are already full.

Balloons (10 points)

Burst a passing balloon (either by touching it or hitting it with the magic football) and it releases a Cola Can. Pick these up for healthy end-of-level bonuses, and an instant 100 point bonus.

Stars

Collect one hundred stars for an extra life (large stars are worth eight of the smaller variety, so watch out for these in particular).



Plasma Balls (5,000 points)

It may look odd, but this pulsating mass of lights is one of the best around – pick it up for a guaranteed extra life.

Mystery Trainers

Available in red, green and blue, these . . . no, maybe we'll let you find the trainers' powers out for yourself.

The Tourist

Don't spend your time admiring this gorgeous woman – get a little closer and she'll take



your picture. This comes in very handy if you lose a life, as play restarts at the site of your last photography session.

6. AND FINALLY

Should you find that things are moving a little too slowly for your liking, simply run and kick the ball at the same time – this should be enough for even the biggest speed freak.

Not every bonus is obvious to the naked eye – try jumping around (and even using the ball) to find hidden pick-ups.

There's more than one way to skin a cat (knock a policeman off his bike or bash a sludge monster), and as the old advice goes – if at first you don't succeed. . .

Remember that Marko's a versatile little footballer, so if you can't reach an enemy by normal means try using an overhead kick or another special move.

You cannot leave certain levels without destroying all of the sludge cans: it's up to you to find out which.

Overhead kicks are more powerful than the normal variety, so make as much use of them as possible.

Even when the ball is floating, it still makes a perfectly good trampoline. Use this to make your way across the wider expanses of water or sludge.

While Marko is head juggling, move to the left or right and press A and C to execute a special forward header

CREDITS

Producer:	Darren Anderson
Assistant Producer:	Gary Patino
Animation:	Jolyon Myers
Background artwork:	Tony West Jolyon Myers
Original Programming:	Warren Mills
CD Conversion:	Andrew Oliver Interactive Studios Ltd
Additional code:	Mike Carr
Cartoon Sequences:	Kevin Brady
Music:	Jolyon Myers
Sound fx:	Mike Ash
Testing:	Ken Jordan Tim Mawson
Manual:	Ciaran Brennan Mark Gilbert

• DEUTSCH

1. Einleitung

.....17

2. Spielstart

.....18

3. Markos magische Steuerung

.....19

4. Vorstellung der Beteiligten

.....20

5. Aufheben und Mitnehmen

.....21

6. Und zum guten Schluß...

.....23

1. Einleitung

Marko war verrückt... fußballverrückt! Er spielte den ganzen Tag nur Fußball, und nachts träumte er noch davon.

Und dabei wäre es auch geblieben, wenn Colonel Brown in den Tiefen seiner düsteren Spielzeugfabrik nicht diesen finsternen Plan ausgebrütet hätte.

Der gerissene Colonel ist mit seinem Los nicht zufrieden und hat eine Idee, wie er ganz Nord-Sterlington in seine Gewalt bringen könnte. Mit Hilfe seiner neuesten gemeinen Erfindung, einer gefährlichen genetischen Substanz, will das wahnsinnige Genie die niedlichen Kuscheltiere der Stadt in tödliche Schleimmonster verwandeln!

Im Schutz der Nacht verteilen die unseligen Komplizen des Colonels Kanister mit dem giftigen Schleim in ganz Nord-Sterlington. Wer kann das böse Werk des Colonels jetzt noch aufhalten?

Nun, einen gibt es da vielleicht...

Auf dem Weg zum Training schießt Marko seinen Fußball in eine düstere Gasse. Dort in der Dunkelheit bietet sich ihm ein erstaunlicher Anblick: Eine einfache Ratte hat sich durch die Substanz des Colonels in ein widerliches Schleimwesen verwandelt. Hilfe!

Die mutierte Ratte greift an, aber Marko ist schneller. Er erledigt das fiese Nagetier mit einem schnellen Schuß seines magischen Fußballs.

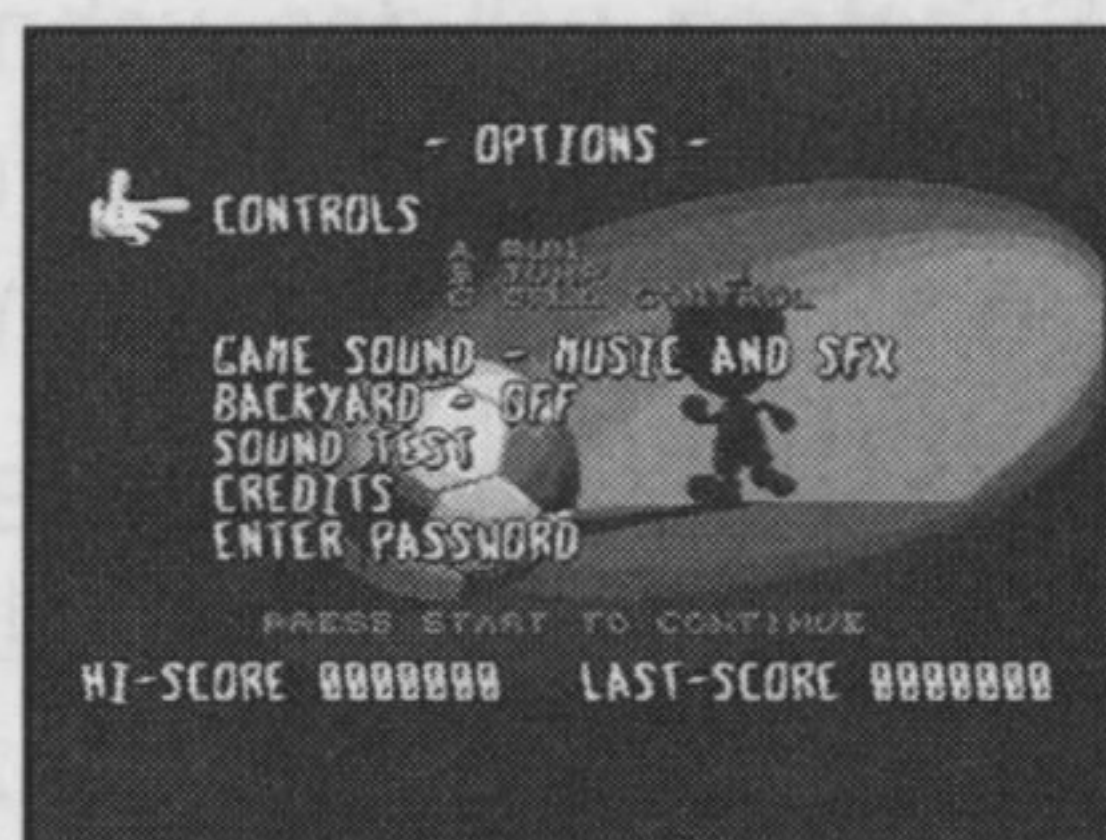
Moment mal! Ein magischer Fußball? Was ist denn jetzt los?

Ist doch egal! Mit seinem neuen Ball als Rückhalt macht sich unser Held jedenfalls auf, Nord-Sterlington zu erforschen, um herauszufinden, was dort eigentlich los ist...

2. Spielstart

Laß Dir Zeit, entspann Dich, und verfolge erstmal die Geschichte, die sich vor Deinen Augen abspielt, es sei denn, es juckt Dir vor lauter Tatendrang schon in den Fingern. In dem Fall kannst Du "Start" drücken, um sofort zum Optionsbildschirm zu kommen.

Mit Hilfe des **R-Knopfes** (Richtungsknopf) bewegst Du Markos Hand von einer Option zur anderen. Drücke **Knopf A**, um eine Option zu wählen.



Zur Übersicht stellen wir Dir hier alle Optionen vor...

Steuerung

Wenn Du diese Option wählst, führt Marko Dir seine Bewegungsmöglichkeiten vor.

Hinterhof

Bringt Dich umgehend in Markos Hinterhof, wo der Kleine in aller Ruhe seine Kickerfähigkeiten trainieren kann.



Soundtest

Leg die Beine hoch, schließ die Augen, und genieße schon mal im voraus das Klangerlebnis dieses Spiels.

Mitarbeiter

Hier klopfen sich die Leute selbst auf die Schulter, die unglaubliche Strapazen auf sich genommen haben, um Dir dieses Spiel zu liefern. Auf keinen Fall versäumen!

Paßwort

Wenn Du bestimmte Levels abschließt, wirst Du mit einem Paßwort belohnt. Das bedeutet, daß Du alle bereits beendeten Levels einfach überspringen kannst, wenn Du das Spiel später fortsetzen willst.

Und dann sind da noch ein paar andere Dinge auf dem Optionsbildschirm, zum Beispiel:

Höchstpunktzahlen

Zeichnet die beste Punktzahl des laufenden Spiels auf (und geht jedesmal wieder auf Null zurück, wenn Du Dein Mega CD ausschaltest).

Letzte Punktzahl

Teilt Dir mit, wie gut Du beim vorigen Versuch abgeschnitten hast.

3. Markos magische Steuerung

Der kleine Marko hat reichlich Tricks auf Lager, aber es liegt an Dir, diese Superschüsse aus ihm herauszulocken.

***Die Software funktioniert nur dann mit einem 6-Knopf-Control Pad, wenn es im 3-Knopf-Modus betrieben wird.**

Marko bewegen (ohne Ball)

Mit dem R-Knopf (**Richtungsknopf**):

Links = Marko wendet sich nach links, geht los und fängt dann an zu rennen.

Rechts = Marko wendet sich nach rechts, geht los und fängt dann an zu rennen.

Oben = Marko klettert Leitern herauf.

Unten = Marko klettert Leitern hinunter oder duckt sich (wenn keine Leiter da ist).

Knopf B = Marko springt.

Knopf A = Marko ruft seinen Ball herbei.

Action mit dem Ball

Die Post geht erst dann so richtig ab, wenn Marko den Ball vor den Füßen hat. Dann stehen Dir folgende Möglichkeiten offen...

A = Rufe den Ball, kicke ihn dann vom Fuß zum Knie, vom Knie auf Deinen Kopf, von dort zurück zum Knie und schließlich zurück vor Deinen Fuß.

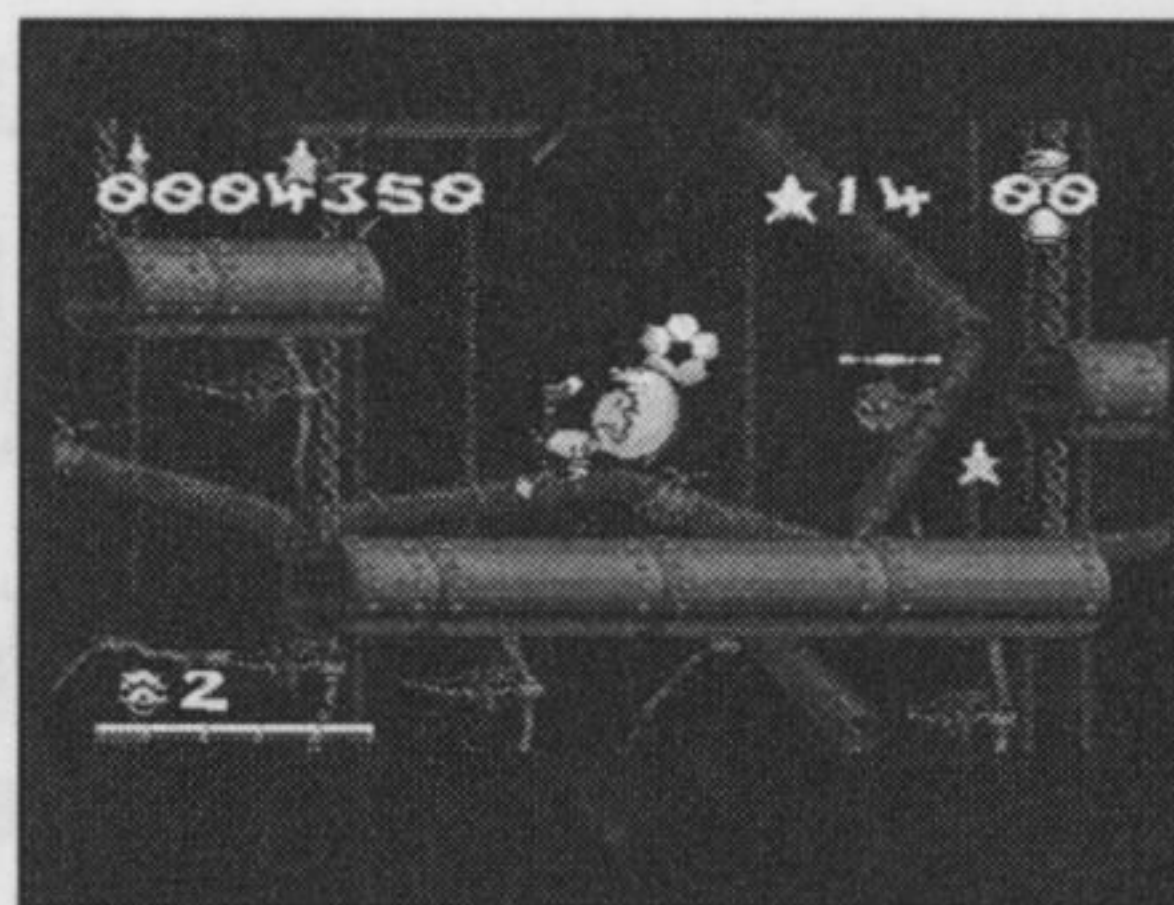
C = Schuß/Kopfball (Je länger Du den Knopf gedrückt hältst, desto härter fällt der Schuß aus.)

Hoher Schuß: Wenn der Ball vor Markos Füßen liegt, kannst Du den R-Knopf **OBEN** und C drücken, um einen hohen Schuß auszuführen.

Hoher Kopfball: Benutze Knopf A, um den Ball auf Markos Kopf zu bugsieren, und drücke dann im Gehen Knopf B, um zu springen.

Fallrückzieher:

Drücke während des Jonglierens C, damit Marko einen gekonnten Fallrückzieher ausführt.



(Niedriger Fallrückzieher: gedrückt halten;
Hoher Fallrückzieher: nur kurz antippen)

Außer zum Schießen und Jonglieren setzt Marko seinen magischen Fußball noch für einen weitaus wichtigeren Zweck ein.

Drückst Du B, um auf den Ball zu springen, und hältst B dann fest, benutzt Marko den Ball als praktisches Trampolin. So kann er Höhen erreichen, von denen andere Nachwuchsstars nur träumen.

Der Hinterhof, auf dem Du trainieren kannst, bietet sich auch an, um sich mit der Aufteilung des Spielbildschirms vertraut zu machen. Die Stern- und Coladosen-Zähler oben rechts auf dem Bildschirm zeigen an, wie viele dieser Objekte Du während des Spiels aufgesammelt hast.

Die Lebens- und Energieanzeige befindet sich unten links auf dem Bildschirm. Die Zahl gibt an, wie viele Leben Marko noch bleiben, während die fünfteilige Energieanzeige immer weiter absinkt, wenn unser Held mit Gegnern zusammenstößt.

4. Vorstellung der Beteiligten

Die Einwohner von Nord-Sterlington sind ein merkwürdiger Haufen - und nicht gerade freundlich. Fast alle sind darauf aus, Markos Bemühungen zu sabotieren. Daher gilt - und das kannst Du in allen guten Militärlehrbüchern nachlesen -: Es zahlt sich aus, Deinen Gegner zu kennen.

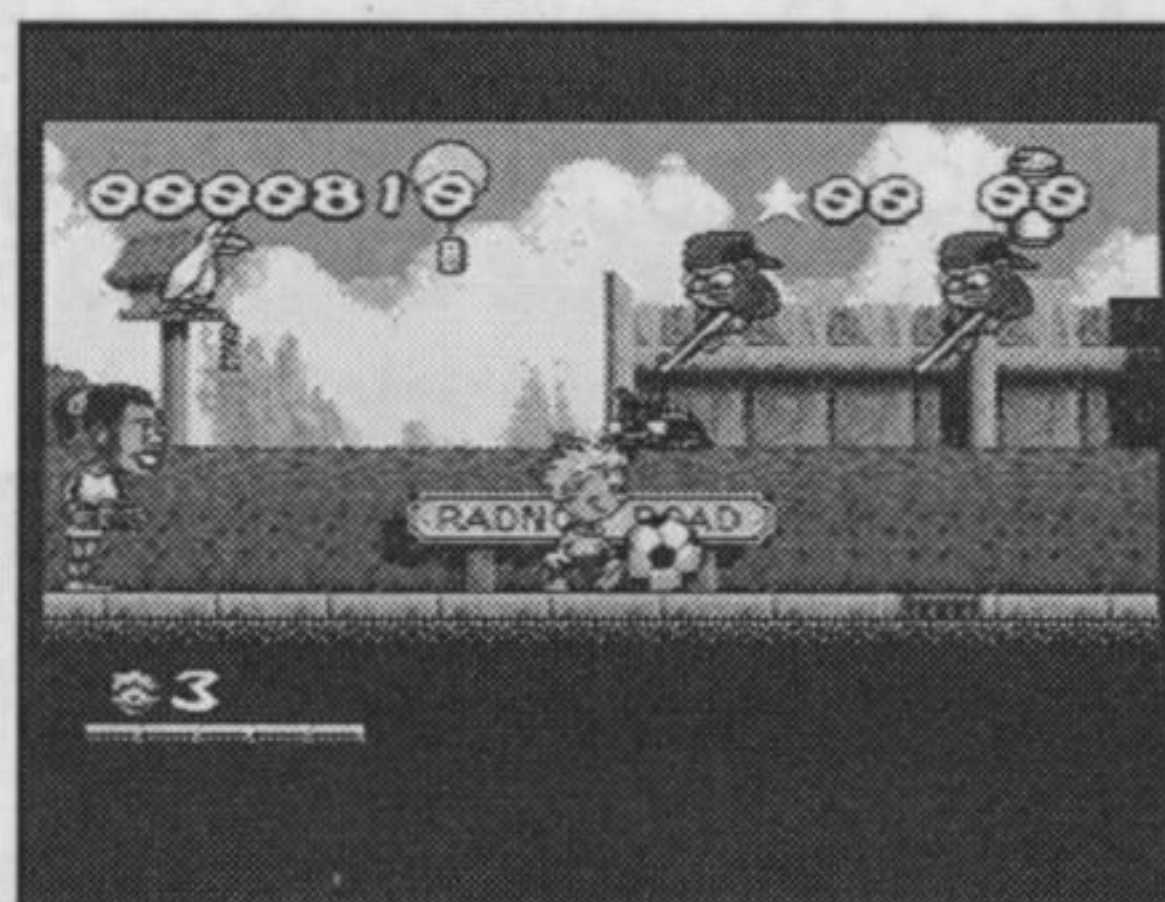
Hier ist eine Auswahl der am häufigsten auftauchenden Widersacher Markos (mit den Punkten, die Du erhältst, wenn Du sie aus dem Weg räumst)...

Der Hüpfende Polizist (Keine Punkte)

POM Plod hat eigentlich gar nichts gegen Marko - er ist nur ein guter Freund des Briefträgers Postie. Er ist fies, er ist launisch, er verfügt über einige der gewaltigsten fahrbaren Untersätze des örtlichen Spielplatzes, und - er fängt seine Pappenheimer immer!

Die Katastrophen-Zwillinge (200 Punkte)

Da sie eifersüchtig auf Markos Fußballkönnen sind, versuchen die Zwillinge, ihn mit ihren



knallharten Kartoffelkanonen zu stoppen. Ball gegen Kartoffel - hier heißt es: Fressen oder gefressen werden!

Die Vögel (150 Punkte, im Flug 300)

Sie sind die Plage von Nord-Sterlington. Es scheint, daß es diesen gefiederten Fieslingen soviel Spaß macht, unseren Helden im Sturzflug zu bombardieren, daß sie dafür sogar kurz damit aufhören, die auf der Straße parkenden Autos vollzu..., äh weiß zu färben.

Die Ratten (500 Punkte)

Diese Mistviecher huschen überall in der Kanalisation Nord-Sterlingtons herum (und trauen sich sogar ab und zu ans Tageslicht). Vorsicht - nicht berühren, die Viecher sind lebensgefährlich!

Der Schweigsame Igel (150 Punkte)

Diese stachelige Gestalt kann nicht nur eine Einheit von Markos kostbarer Energie klauen - sie ist auch dazu fähig, die Luft aus seinem magischen Fußball zu lassen!

Die Fleißigen Bienen (400 Punkte)

Sie kündigen ihr Kommen mit einem unverwechselbaren Summen an. Diese Insekten haben echt 'nen Stich - und wie immer ist der Ball derjenige, der am meisten darunter zu leiden hat!

Das Flugzeug (500 Punkte)

Diese böartigen Flieger des Grauens aus der Spielzeugfabrik werden von den Fabrikarbeitern ferngesteuert.

Und der Rest...

Die Nebenrollen werden von Gespenstern, Schleimmonstern, Dinosauriern und Spinnen gespielt - aber wahrscheinlich ist es das Beste, Du findest selbst mehr über sie heraus.

5. Aufheben und Mitnehmen

Auch wenn Marko einen magischen Fußball besitzt, dürfte das nicht reichen, um ihm durch alle Levels zu helfen. Er muß das Beste aus den zahlreichen Pick-Ups machen, die überall in den Levels herumliegen und -schweben.

Als da wären ...

Herzen

Ein Herz füllt eine zusätzliche Einheit in Markos Energieleiste - es sei denn, alle fünf sind schon voll!

Ballons (10 Punkte)

Laß einen Ballon im Vorübergehen platzen (entweder indem Du ihn berührst oder mit dem magischen Fußball triffst), und eine Cola-Dose wird freigesetzt. Sammle sie auf, und Du bekommst einen ordentlichen Levelende-Bonus und einen sofortigen Bonus von 100 Punkten.

Sterne

Sammele 100 Sterne, und Du erhältst ein zusätzliches Leben (große Sterne haben den Wert von acht kleineren, achte auf sie also ganz besonders).



Plasmabälle (5 000 Punkte)

Auch wenn sie komisch aussehen, diese pulsierenden Lichtmassen gehören zum Besten, was Dir passieren kann. Hebe eine auf, und Du gewinnst ein zusätzliches Leben.

Geheimnisvolle Turnschuhe

Erhältlich in Rot, Grün und Blau, und sie....
Nein, Du mußt schon selbst herausfinden, welche geheime Kraft diese Turnschuhe besitzen.

Die Touristin

Vergeude Deine Zeit nicht damit, diese umwerfende Frau aus der Ferne anzuhimmeln - gehe etwas näher an sie heran, und sie wird Dich fotografieren. Das ist sehr praktisch, wenn Du ein Leben verlierst, Du das Spiel an der Stelle wieder beginnen kannst, an der Dein letzter Fototermin stattfand.



6. Und zum guten Schluß...

Wenn Du feststellst, daß das Geschehen für Dich nicht schnell genug ist, dann renne und kicke den Ball gleichzeitig - das sollte auch für den größten Geschwindigkeitsfan ausreichen.

Nicht jeder Bonus ist für das bloße Auge erkennbar; hüpf also herum (Du kannst auch den Ball benutzen) und versuche, verborgene Pick-Ups zu finden.

Es gibt immer mehrere Wege, sein Ziel zu erreichen (z.B. einen Polizisten vom Fahrrad zu schubsen oder einem Schleimmonster eins über den Schädel zu geben). Wie heißt es doch so schön: Wenn's beim ersten Mal nicht klappt,...

Denke daran, daß Marko ein vielseitiger kleiner Fußballer ist. Wenn Du also einem Gegner nicht auf normalem Wege beikommen kannst, versuch's mit einem Fallrückzieher oder einem anderen Trick.

Bestimmte Levels kannst Du nicht verlassen, bevor Du alle Schleimkanister zerstört hast; doch wir verraten Dir hier nicht, welche.

Fallrückzieher haben einen durchschlagenderen Erfolg als normale Schüsse, also wende sie so oft wie möglich an.

Auch wenn der Ball schwebt, gibt er dennoch ein absolut perfektes Trampolin ab. Benutze es, um über größere Wasser- oder Schleimflächen hinwegzukommen.

Während Marko den Ball mit dem Kopf jongliert, bewege ihn nach links oder rechts und drücke Knopf A und C, um ihn einen speziellen Kopfball nach vorn ausführen zu lassen.

MITARBEITERVERZEICHNIS

Produktion:	Darren Anderson
Produktionsassistenz:	Gary Patino
Animation:	Jolyon Myers
Hintergrundgestaltung:	Tony West Jolyon Myers
Original Programmierung:	Warren Mills
CD-Konvertierung:	Andrew Oliver Interactive Studios Ltd.
Zusatz-Code:	Mike Carr
Zeichentrick Sequenzen:	Kevin Brady
Musik:	Jolyon Myers
Soundeffekte:	Mike Ash
Spieltests:	Ken Jordan Tim Mawson
Handbuch:	Ciaran Brennan Mark Gilbert

• Français

1. Introduction

.....24

2. Commencer

.....25

3. Les boutons magiques de Marko

.....26

4. Les belligérants

.....27

5. Objets à ramasser

.....28

6. Et enfin

.....29

1. INTRODUCTION

Marko était fou... fou de football. Il y jouait toute la journée, et la nuit, il en rêvait.

Et cela aurait continué ainsi si le maléfique Colonel Brown n'avait pas concocté un plan mortel dans les entrailles de sa sinistre usine de jouets.

En vrai mégalomane, le rusé Colonel avait élaboré un plan qui devait lui permettre de dominer North Sterlington. Grâce à sa toute dernière invention diabolique, une boue génétique mortelle, le génie maléfique projette de transformer les doux animaux de la ville en monstres visqueux extrêmement dangereux.

Au plus profond de la nuit, les complices du Colonel placent des bidons de boue toxique dans North Sterlington. Personne ne peut plus arrêter le Colonel maintenant!

En fait, peut-être y a-t-il quelqu'un...

En chemin pour son entraînement de foot, Marko envoie son ballon dans une ruelle sombre. Perçant l'obscurité du regard, il voit alors quelque chose de très, très étrange: un gentil rat transformé en une hideuse créature visqueuse par le Colonel. Quelle horreur!

Le rat mutant s'apprête à attaquer, mais Marko est plus rapide et envoie son ballon magique sur le rongeur.

Attendez une minute! Un ballon magique? Que s'est-il donc passé?

Quelle importance? Avec son nouveau ballon, notre héros s'enfonce dans les profondeurs de North Sterlington pour découvrir ce qu'il s'y passe...

2. COMMENCER

Prenez votre temps, détendez-vous et regardez l'histoire qui se déroule sous vos yeux... sauf si vous êtes vraiment trop impatient de commencer à jouer, auquel cas vous pouvez appuyer sur le bouton Start pour passer directement à l'écran des options.

Utilisez le **bouton-D** pour déplacer la main de Marko d'une option à l'autre. Appuyez sur le **bouton A** sélectionner une option.

Les options à votre disposition sont les suivantes:



Contrôle

Sélectionnez cette option et Marko vous fera une démonstration de ses mouvements.

Cour

Vous allez directement dans la cour de Marko, où le petit bonhomme trouve toute la paix et la solitude dont il a besoin pour s'entraîner.



Test Son

Relaxez-vous, fermez les yeux et écoutez ce que vous réserve le jeu sur le plan sonore.

Crédits

Une petite tape dans le dos pour ceux qui ont travaillé si dur pour vous apporter cet excellent jeu... À ne pas manquer.

Mot de Passe

Terminez certains niveaux et vous obtiendrez un mot de passe. Cela vous permet de ne pas rejouer tous les niveaux terminés lorsque vous recommencez à jouer.

Il y a également d'autres choses sur l'écran d'options, dont:

Meilleur Score

Enregistre le meilleur score de la session actuelle (À chaque fois que vous éteignez le Mega CD, le compteur est remis à zéro).

Dernier Score

Vous rappelle le score que vous avez obtenu lors de la partie précédente.

3. LES BOUTONS MAGIQUES DE MARKO

Le jeune Marko a plus d'un tour dans son sac, mais c'est à vous de le prouver.

*** Le logiciel fonctionne seulement avec une manette à 6 boutons s'il est utilisé en mode 3 boutons.**

Déplacer Marko (sans le ballon)

Appuyez sur le **bouton-D**:

Gauche = Tourner vers la gauche, marcher ou courir

Droite = Tourner vers la droite, marcher ou courir

Haut = Grimper les échelles

Bas = Descendre les échelles ou

s'accroupir s'il n'y a pas d'échelle

Appuyez sur B = Sauter

Appuyez sur A = Récupérer le ballon

Actions avec le ballon

Vous commencerez vraiment à vous amuser lorsque Marko est équipé de son ballon. Voici une liste de certaines des options disponibles:

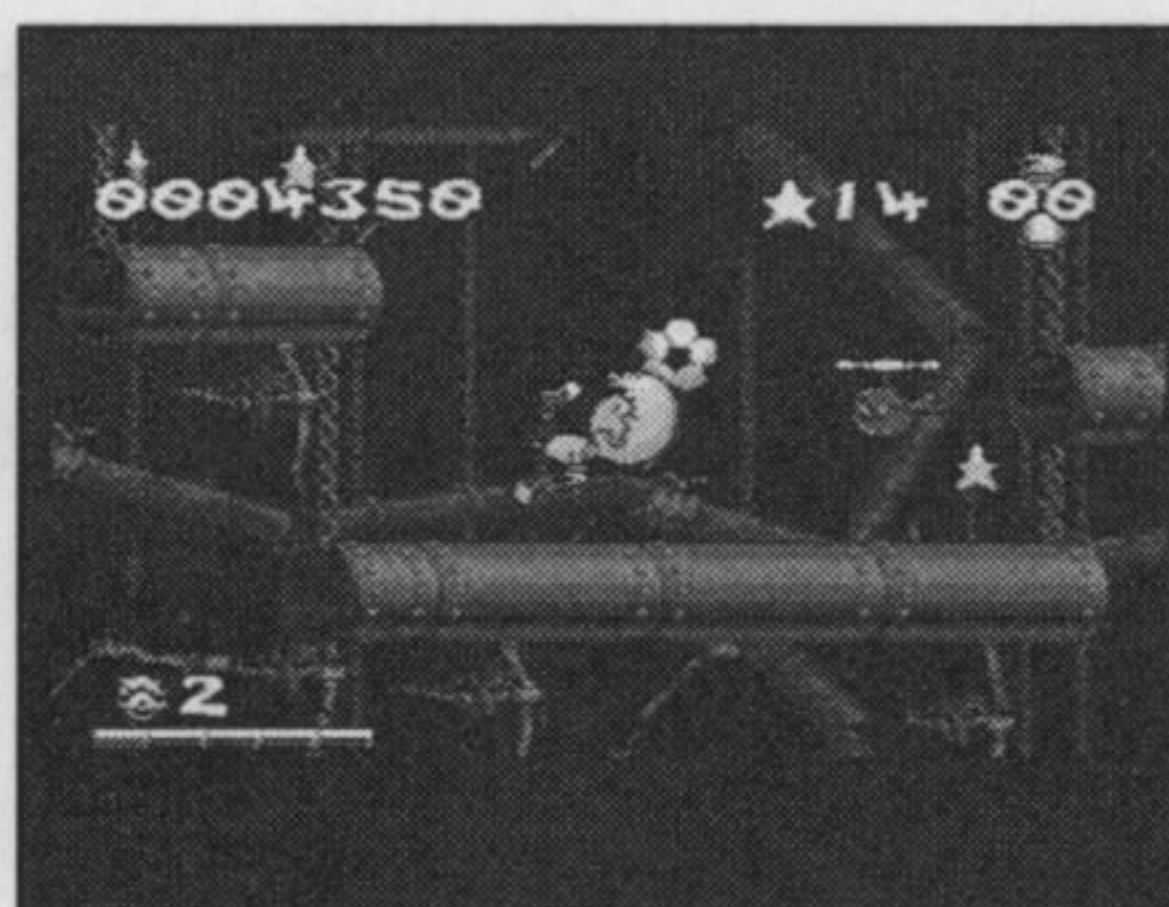
A = Récupérer le ballon, puis le faire passer des pieds aux genoux, des genoux à la tête, de la tête aux genoux, des genoux aux pieds.

C = Donner un coup de pied/de tête au ballon (si vous maintenez le bouton enfoncé plus longtemps, le ballon sera envoyé plus loin).

Tir haut: lorsque le ballon est au pied de Marko, appuyez sur HAUT + C.

Coup de tête haut: appuyez sur le bouton A pour faire passer le ballon sur la tête de Marko, puis tout en marchant, appuyez sur le bouton B pour sauter.

Ciseaux: lorsque vous jonglez, appuyez sur C pour effectuer un tir en ciseaux acrobatique; maintenez-le enfoncé pour un tir bas ou appuyez simplement pour un tir haut.



De plus, le ballon magique de Marko a un autre usage très important. Maintenez le bouton B enfoncé pour sauter sur le ballon, et Marko l'utilisera comme un trampoline; très pratique pour atteindre les endroits que les autres gamins fous de football ne peuvent pas atteindre.

Vous pouvez également vous familiariser avec l'écran de jeu quand vous êtes dans la cour. Les compteurs d'étoiles et de canettes de cola dans le coin supérieur droit indiquent combien de ces objets vous avez ramassés en chemin.

Le compteur de vies et d'énergie se trouve dans le coin inférieur gauche. Le nombre indique le nombre de vies dont Marko dispose et la barre d'énergie, divisée en 5 sections, diminue lorsque notre héros entre en collision avec ses ennemis.

4. LES BELLIGÉRANTS

Les habitants de North Sterlington sont plutôt étranges et pas vraiment amicaux. Presque tous veulent mettre fin à la mission de Marko. Alors, comme tout manuel militaire digne de ce nom vous le dirait, il vaut mieux apprendre à connaître ses adversaires.

Voici une liste des adversaires les plus courants (et des récompenses que vous recevrez si vous les éliminez)...

Le Policier Costaud (Pas de points)

L'agent Plod n'a rien contre Marko... mais c'est un ami de Postie. Il est méchant, il a mauvais caractère, il possède les meilleurs véhicules du terrain de jeu, et il finit toujours par attraper qui il veut.

Les Terribles Jumeaux (200 points)

Jaloux des exploits de Marko en football, les jumeaux essaient de mettre un terme à ses tribulations avec leurs pistolets à patates mortels.

Ballon contre pommes de terre... il faut tuer ou être tué.



Les Oiseaux (150 points, 300 en l'air)

Le fléau de North Sterlington, ces démons à plumes ont l'air de préférer "bombarder" notre héros plutôt que les voitures des habitants.

Les Rats (500 points)

Cavalant dans toutes les zones souterraines de North Sterlington (et parfois même à la lumière du jour), ces vermines sont mortelles si vous les touchez.

Silencieux le Hérisson (150 points)

Non seulement ce personnage piquant peut voler une unité d'énergie à Marko, mais il peut également crever son ballon magique.

Les Abeilles (400 points)

Un bourdonnement caractéristique précède leur arrivée. Ces insectes ont un méchant aiguillon... et encore une fois, c'est le ballon qui risque d'en souffrir le plus.

L'Avion (500 points)

Provenant de l'usine de jouets, cette féroce machine volante est contrôlée à distance par les ouvriers de l'usine.

Et les autres...

Y compris les revenants, les monstres visqueux, les dinosaures et les araignées... mais c'est à vous de les découvrir.

5. OBJETS A RAMASSER

Marko a peut-être un ballon magique, mais cela ne lui suffira pas pour traverser tous les niveaux. Il doit ramasser autant d'objets que possible, qui flottent ou sont dispersés dans les niveaux.

Voici une liste de certains de ces objets...

Cœurs

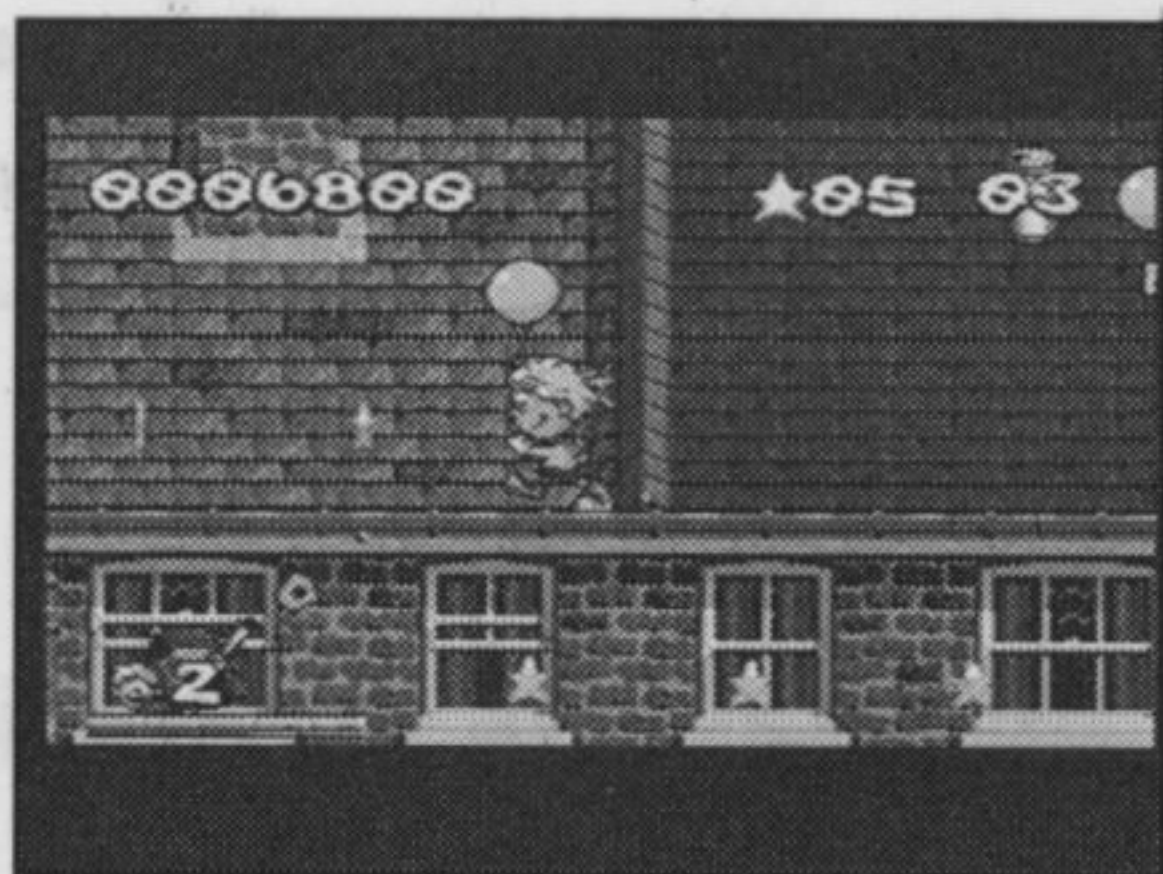
Ramassez un cœur et une unité supplémentaire de la barre d'énergie de Marko sera remplie, sauf si les cinq unités sont déjà pleines.

Ballons (10 points)

Crevez un ballon (en le touchant vous-même ou avec votre ballon magique) et il libérera une canette de coca. Ramassez ces canettes pour obtenir 100 points immédiatement et des bonus de fin de niveau.

Étoiles

Ramassez 100 étoiles et vous obtiendrez une vie supplémentaire (Les grandes étoiles valent 8 petites étoiles, alors ne les ratez pas!).



Boules de Plasma (5 000 points)

Cela peut sembler étrange, mais ces masses de lumières vibrantes sont extraordinaires; ramassez-en une et vous obtiendrez une vie supplémentaire.

Chaussures de sport mystérieuses

Disponibles en rouge, vert et bleu, elles... non, à vous de découvrir leurs pouvoirs.

La Touriste

Ne perdez pas de temps à admirer cette femme superbe... approchez-vous d'elle et elle vous prendra en photo. C'est très pratique si vous perdez une vie, car le jeu reprendra à l'endroit où a eu lieu votre dernière session de photos.



6. ET ENFIN

Si les choses sont un peu trop lentes à votre goût, courez et frappez le ballon en même temps... cela devrait suffire même aux vrais fous de vitesse.

Tous les bonus ne sont pas visibles à l'œil nu... Essayez de sauter (et d'envoyer le ballon) un peu partout pour trouver les objets cachés.

Il existe différentes façons de faire tomber un agent de sa moto ou d'écraser un monstre visqueux; alors si vous ne réussissez pas du premier coup...

N'oubliez pas que Marko est un footballeur versatile; s'il n'arrive pas à atteindre un ennemi par les moyens habituels, essayez un tir en ciseaux ou un autre coup spécial.

Vous ne pourrez quitter certains niveaux qu'après avoir détruit tous les bidons de boue; à vous de découvrir lesquels!

Les ciseaux de Marko sont plus puissants que les tirs normaux, alors utilisez-les le plus possible.

Même lorsqu'il flotte, le ballon constitue un très bon trampoline. Cela peut être utile pour franchir les larges étendues d'eau ou de boue.

Lorsque Marko frappe le ballon de la tête, allez vers la gauche ou la droite et appuyez sur A et C pour exécuter une tête vers l'avant spéciale.

CRÉDITS

Producteur: Darren Anderson

Assistant de production: Gary Patino

Animation: Jolyon Myers

**Graphismes des
arrière-plans:** Tony West
Jolyon Myers

**Programmation
originale:** Warren Mills

Conversion CD: Andrew Oliver
Interactive Studios Ltd

**Programmation
supplémentaire:** Mike Carr

Musique: Jolyon Myers

Effets sonores: Mike Ash

Tests: Ken Jordan
Tim Mawson

Manuel: Ciaran Brenna
Mark Gilbert

• ESPAÑOL

1. Introducción

.....31

2. Cómo empezar

.....32

3. Los botones mágicos de Marko

.....33

4. Presentación de los personajes

.....34

5. Recoge y sigue adelante

.....36

6. Y por último...

.....36

INTRODUCCIÓN

¡Marko estaba loco...loco por el fútbol! Se pasaba el día jugando y por las noches soñaba con él.

Así es como las cosas hubiesen seguido si no hubiese sido por el mortífero plan tramado por el malvado coronel Brown en las entrañas de su siniestra fábrica de juguetes.

Descontento con su suerte, el astuto coronel ha diseñado un plan para dominar North Sterlington. El malvado genio planea convertir en mortíferos monstruos de lodo a los bonitos y cariñosos animales de la ciudad usando su última invención diabólica: el mortífero lodo genético.

En plena noche, los desventurados ayudantes del coronel dejan botes llenos de lodo tóxico por toda la ciudad. ¡Ya nada ni nadie puede detener los planes del coronel!

Bueno, puede que sí haya alguien...

En su camino hacia el lugar de entrenamiento, Marko le da una patada al balón y lo manda a un callejón oscuro.

Escudriñando en la oscuridad, Marko ve algo increíble, una pacífica rata convertida en una repugnante criatura de lodo por el efecto del invento del coronel. ¡Atiza!

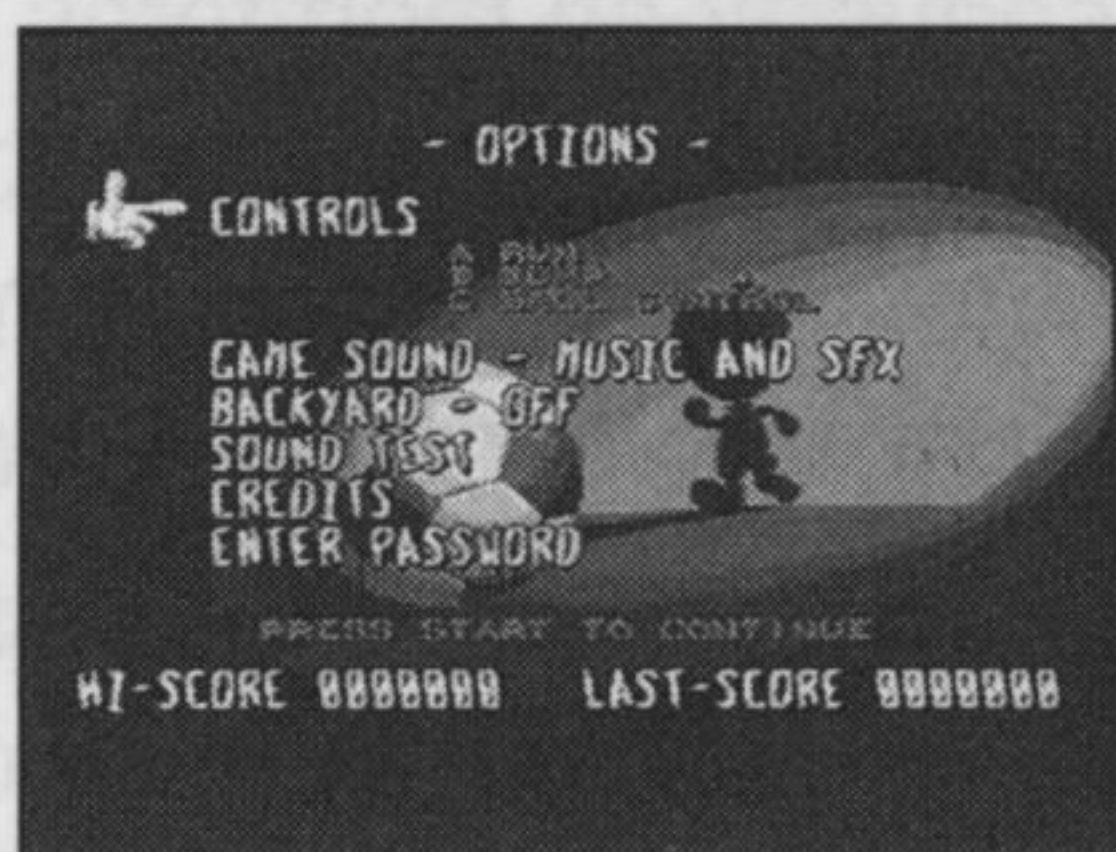
La rata mutante se prepara para atacarle, pero Marko es más rápido y la despide con un golpe rápido de su balón mágico.

¡Un momento! ¿Un balón mágico? ¿Qué ha pasado aquí?

¿Qué importa? Llevando consigo su nuevo balón, nuestro héroe se dirige hacia el centro de North Sterlington para averiguar qué es lo que está pasando...

2. CÓMO COMENZAR

Tómate el tiempo que quieras, relájate y observa como la historia se va desarrollando ante tus ojos, a no ser claro, que te mueras de ganas de entrar en



acción, en cuyo caso, puedes pulsar Start para pasar directamente a la pantalla de opciones.

Utiliza el **botón direccional** para mover la mano de Marko de una opción a otra.

Pulsa A para seleccionar una opción.

Para tu información, las opciones disponibles son...

Control

Selecciona esta opción para ver una demostración de los movimientos de Marko.

Patio trasero

Te lleva derecho al patio trasero de Marko, donde nuestro amiguete cuenta con toda la paz y

tranquilidad que necesita para practicar el manejo de su balón.



Prueba de sonido

Pon los pies en alto, cierra los ojos y disfruta de un preestreno no autorizado de todos los caprichos sonoros del juego.

Ficha técnica

Una palmadita en la espalda a aquellos que trabajaron duro para proporcionarte este juego excelente que no te puedes perder.

Contraseña

Si completas ciertos niveles se te concede esta contraseña con la que podrás saltarte cualquier nivel que ya hayas completado cuando vuelvas a por más acción. En la pantalla de opciones hay también otras cosas:

Máxima puntuación

Registra la mejor puntuación de la sesión en curso (vuelve a cero cada vez que apagas la Mega CD).

Última puntuación

Sirve para que puedas ver lo bien que lo hiciste en tu último intento.

3. LOS BOTONES MÁGICOS DE MARKO

El joven Marko tiene muchos trucos asombrosos guardados en la manga, pero te corresponde a ti que rinda al máximo.

*** El programa sólo funcionará con un joystick de 6 botones si se usa en la modalidad de 3 botones.**

Cómo mover a Marko (cuando no lleva el balón)

En el botón **D**:

Parte izquierda: girar a la izquierda, caminar y echarse a correr.

Parte derecha: girar a la derecha, caminar y echarse a correr.

Parte de arriba: subir por escaleras de mano.

Parte de abajo: bajar por escaleras de mano, o agacharse (si no hay escalera)

Saltar: pulsar B

Atraer el balón: pulsar A

Control del balón

La verdadera diversión empieza cuando Marko tiene el balón en los pies. He aquí algunas de las opciones disponibles:

A: atraer el balón, luego pasarlo de los pies a las rodillas, de éstas a la cabeza y, de aquí, vuelta a las rodillas y por último a los pies.

C: patada/cabezazo (cuanto más tiempo se mantenga pulsado, más fuerte será el chute).

Patadas altas: cuando el balón esté en los pies de Marko, pulsa la parte de arriba del botón direccional y C para dar una patada alta.

Salto para rematar de cabeza: utiliza el botón A para que el balón pase a la cabeza de Marko y luego, mientras está andando, pulsa el botón B para saltar.

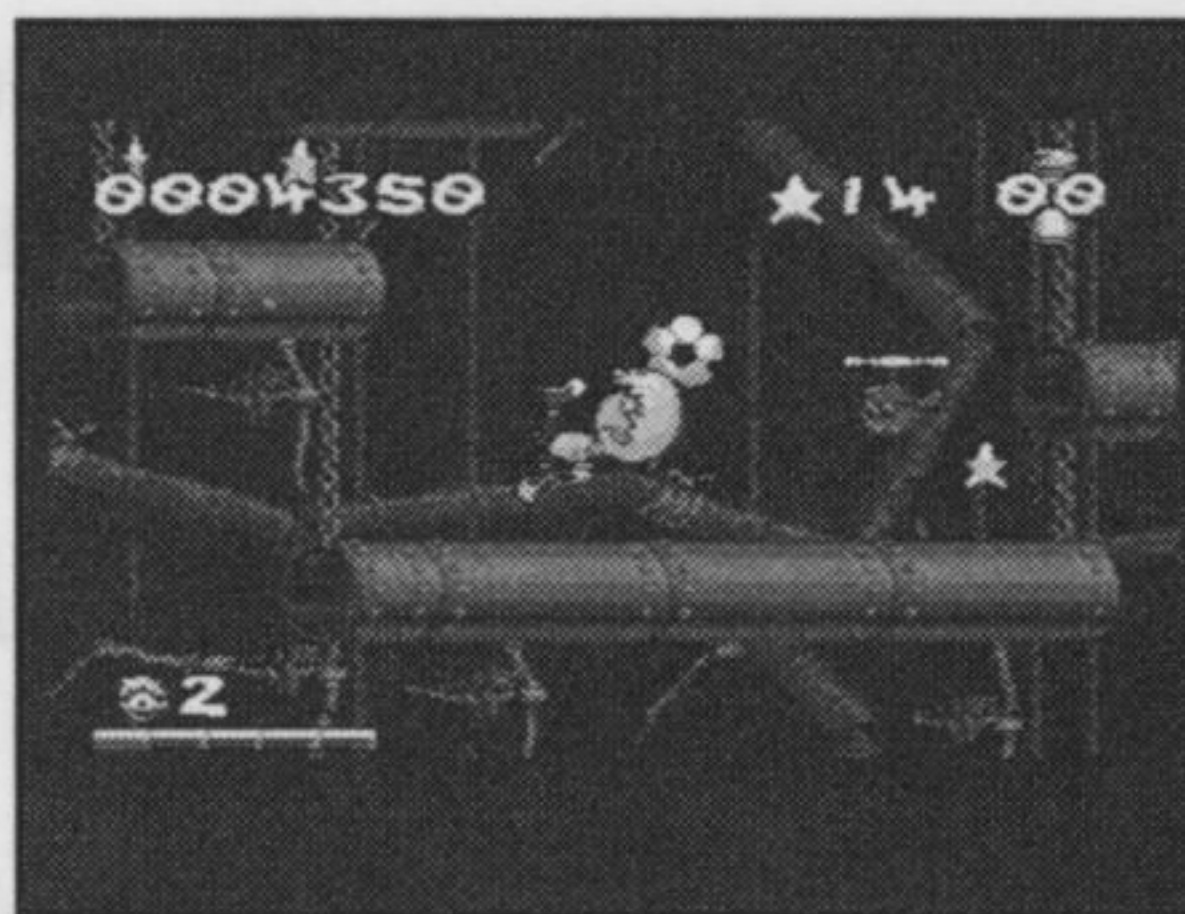
Chilenas:

cuando esté haciendo malabarismos, pulsa C para realizar una acrobática

tijereta. Mantén pulsado el botón si quieres que sea baja y dale toques si quieres que sea alta.

Aparte de dar patadas y hacer malabarismos con la cabeza o con los pies, Marko utiliza su balón mágico para una cosa mucho más importante. Pulsa el botón B para saltar sobre el balón, luego mantenlo pulsado y Marko utilizará el balón como trampolín personal - muy útil para llegar a aquellas partes que otros chavales locos por el fútbol no pueden alcanzar.

El patio trasero es además un sitio tan bueno como cualquier otro para que te familiarices con la distribución de la pantalla de juego. Los contadores de estrellas y latas de cola que hay en la parte superior derecha de la pantalla muestran cuántos de estos artículos has recogido por el camino.



El contador de vidas y energía está en la parte inferior izquierda. El número indica las vidas que le quedan a Marko y la barra dividida en cinco secciones disminuye cada vez que nuestro héroe choca con sus enemigos.

4. PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES

Los habitantes de North Sterlington son muy peculiares, y además ninguno es muy simpático. Casi todos se proponen impedir que Marko cumpla su misión. Así que, como dicen los manuales militares, vale la pena conocer al enemigo.

He aquí una selección de personajes (y los premios otorgados por eliminarlos)...

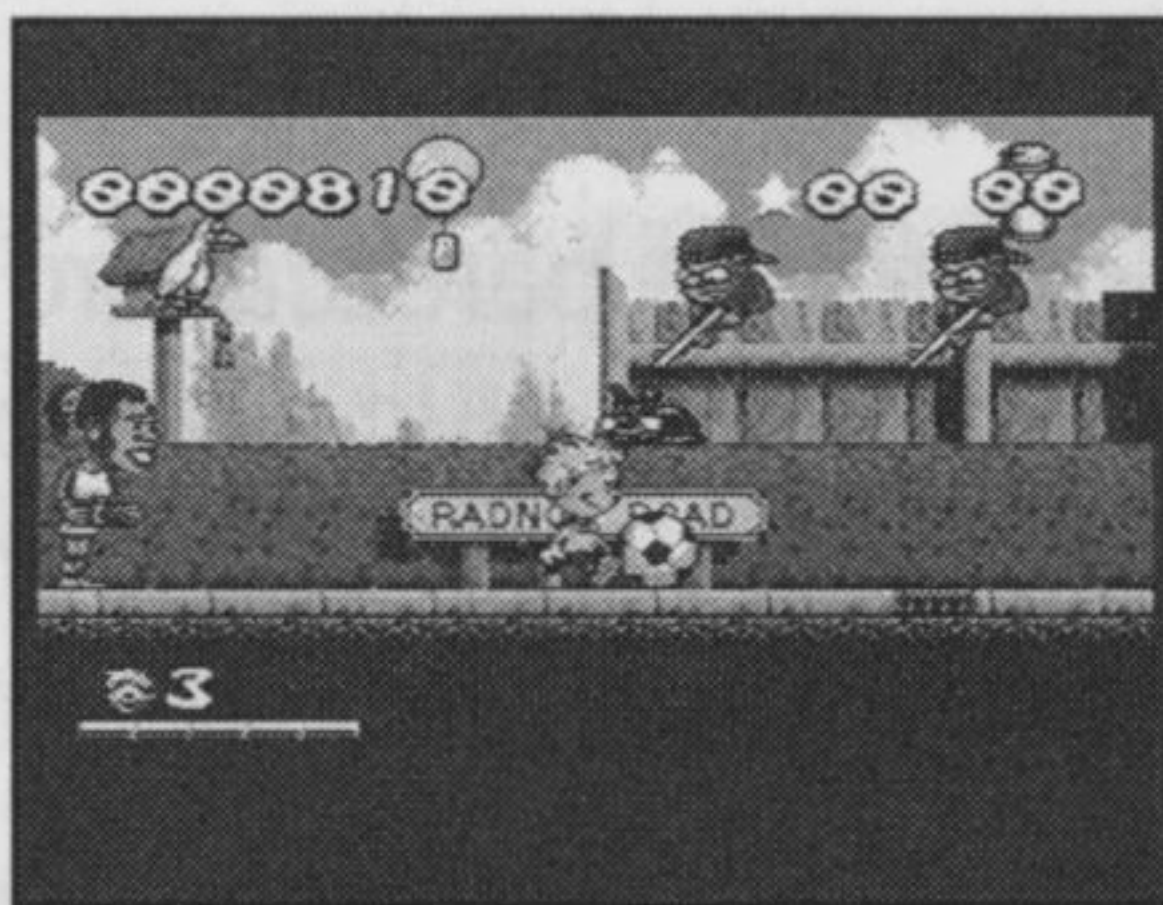
El "poli" fuertote (ningún punto)

El guardia de paso lento y pesado no tiene realmente nada contra Marko, lo que pasa es que es muy amigo de Postie. Es mezquino, de humor cambiadizo y está armado con algunos de los medios de transporte más pesados del parque de recreo municipal. Siempre caza a su presa.

Los gemelos terribles (200 puntos)

Celosos de Marko por su éxito futbolístico, los gemelos

intentan poner fin a su viaje usando sus mortíferos cañones de patatas. Una lucha de patata contra balón, es cuestión de matar o que te maten.



Los pájaros (150 puntos, 300 si están volando)

Son el azote de North Sterlington, estos demonios alados parecen muy felices de dejar de mojar los coches de los habitantes de la ciudad por un rato, para dedicarse a bombardear a nuestro héroe.

Las ratas (500 puntos)

Se escabullen por todas las áreas subterráneas de North Sterlington (y de vez en cuando incluso salen a la superficie). Estas sabandijas pueden causarte la muerte con sólo tocarlas.

El erizo silencioso (150 puntos)

Este personaje cubierto de púas no sólo puede robar una de las valiosas secciones de la barra de energía de Marko, sino que es lo suficientemente espinoso como para cortarle las alas a su balón mágico.

Abejas trabajadoras (400 puntos)

Anunciando su llegada con un zumbido característico, estos insectos tienen reservada una sorpresa desagradable y una vez más, el que sale peor parado es el balón.

El avión de juguete (500 puntos)

Procedentes de la fábrica de juguetes, estos feroces horrores volantes son dirigidos por control remoto por los trabajadores de la fábrica.

Y el resto...

incluye espectros, monstruos de lodo, dinosaurios y arañas, pero puede que sea mejor que los examines tú mismo.

5. RECOGE Y SIGUE ADELANTE

Puede que Marko tenga un balón mágico, pero no será suficiente para abrirse camino por todos los niveles. Lo que necesita es sacarle el mayor partido posible a los numerosos coleccionables que hay esparcidos por el suelo o flotando en dichos niveles.

He aquí una lista de los coleccionables.

Corazones

Recogiendo corazones se rellena una sección de la barra de energía de Marko, a no ser que las cinco estén ya rellenas.

Globos (10 puntos)

Explota un globo que pase por tu lado (tocándolo o dándole con el balón mágico) y soltará una lata de cola. Recógelas para conseguir bonos de salud de fin de nivel y un bono instantáneo de 100 puntos.

Estrellas

Colecciona cien estrellas para conseguir una vida extra (las estrellas grandes valen por ocho de las pequeñas, así que trata de encontrar las grandes).



Balones de plasma (5.000 puntos)

Puede que parezca raro, pero esta masa palpitante de luces es lo mejor que hay; recógela y tendrás garantizada una vida extra.

Zapatillas de deporte misteriosas

Disponibles en rojo, verde y azul, estas...no, vamos a dejarte que descubras sus poderes por ti mismo.

El turista

No pierdas el tiempo admirando a esta espléndida mujer, acércate un poco más y te hará una foto. Esta foto te vendrá muy bien si pierdes una vida, pues el juego volverá a empezar en el punto en el que tuvo lugar la última sesión fotográfica.



6. Y POR ÚLTIMO

Si te da la impresión de que el juego es un poco lento para tu gusto, sólo tienes que correr y dar una patada al balón al mismo tiempo. Eso debería ser suficiente incluso para el mayor maniático de la velocidad.

No todos los bonos se pueden ver a simple vista, prueba a saltar por ahí (e incluso a utilizar el balón) para encontrar coleccionables ocultos.

Hay más de una forma de cargarse al enemigo (derribar a un policía de su moto o aporrear a un monstruo de lodo), y como dice el viejo refrán: si no es a la primera....

Recuerda que Marko es un futbolista polifacético, así que, si no puedes alcanzar a un enemigo utilizando los medios normales, prueba a realizar una chilena o cualquier otro movimiento especial.

Hay ciertos niveles que no podrás dejar sin haber destruido todos los botes de lodo: te corresponde a ti averiguar cuáles son.

Las chilenas son más potentes que las patadas normales, así que úsalas tanto como puedas.

Incluso aunque el balón esté en el aire, da un resultado perfecto si lo utilizas como trampolín. Úsalo para cruzar grandes extensiones de agua o lodo.

Marko esté haciendo malabarismos con la cabeza, muévelo hacia la izquierda o la derecha y pulsa los botones A y C para ejecutar un especial remate de cabeza hacia delante.

FICHA TÉCNICA

Productor: Darren Anderson

Ayudante de producción: Gary Patino

Animación: Jolyon Myers

Producción artística de fondo: Tony West, Jolyon Myers

Programa original: Warren Mills

Conversión para CD: Andrew Oliver
Interactive Studios Ltd.

Código adicional: Mike Carr

Escenas de dibujos animados: Kevin Brady

Música: Jolyon Myers

Pruebas: Ken Jordan, Tim Mawson

Manual: Ciaran Brennan
Mark Gilbert

• Italiano

1. Introduzione	38
2. Avvio	39
3. I pulsanti di Marko's Magic	40
4. Presentiamo il cast	41
5. Prendi e scappa	42
6. Per concludere	43

1. INTRODUZIONE

Marco era pazzo...pazzo del calcio!
Durante il giorno giocava a calcio e durante la notte sognava di giocare a calcio.

E le cose sarebbero rimaste esattamente nello stesso modo se non fosse stato per il diabolico piano elaborato dal Colonnello Brown nelle viscere della sua sinistra fabbrica di giocattoli.

Non contento, l'astuto Colonnello ha escogitato un piano per dominare il North Sterlington. Grazie alla sua ultima invenzione, un fango genetico micidiale, il genio maligno vuole trasformare gli animali di peluche in micidiali mostri di fango.

Nel cuore della notte, gli sciagurati aiutanti del Colonnello posizionano delle lattine tossiche di fango intorno a North Sterlington. A questo punto niente e nessuno potrà fermare il Colonnello!

Bè, forse una persona...

Mentre si stava allenando a palleggiare Marko tirò il pallone in un vicolo buio. Nell'oscurità si trovò davanti a una cosa stranissima: un docile topo trasformato in un'orribile creatura di fango dal Colonnello. Accidenti!

Il topo mutante entra in azione, ma Marko è più veloce e dà il benvenuto allo sporco roditore con un assaggio del suo pallone magico.

Aspetta un attimo! Un pallone magico? Ma che cosa sta succedendo?

Chi se ne importa? Con questo nuovo pallone il nostro eroe parte per le viscere di North Sterlington per scoprire che cosa sta succedendo...

2. AVVIO

Non avere fretta, rilassati e guarda la storia. Ma se vuoi entrare

immediatamente in azione, premi il pulsante Start per andare direttamente sulla Videata delle opzioni.

Utilizza il **Pulsante direzionale** per spostare la mano di Marko da un'opzione all'altra. **Premi A** per selezionare un'opzione.

Le opzioni disponibili sono:

Comandi

Seleziona questa opzione e Marko ti mostrerà le sue mosse.



Cortile

Ti porta direttamente nel cortile di Marko dove il nostro amico ha tutta la pace e la tranquillità per allenarsi con il suo amato pallone.



Prova del suono

Mettiti comodo, riposa gli occhi e goditi un'anteprima di tutto il sonoro che incontrerai nel gioco.

Titoli

Una pacca sulla spalla a quelli di noi che hanno sgobbato per offrirti questo grande gioco da non perdere.

Parola d'ordine

Al termine di alcuni livelli verrai premiato con una parola d'ordine. Ciò vuol dire che potrai saltare tutti i livelli già completati quando riprenderai il gioco.

E sulla videata delle opzioni ci sono altre cose, tra cui:

Punteggi migliori

Per registrare i punteggi migliori del momento (verranno azzerati tutte le volte che il Mega CD verrà spento).

Ultimo Punteggio

Per farti vedere come sei stato bravo l'ultima volta.

3. I PULSANTI DI GIOCO

Il giovane Marko ha un sacco di assi nella manica, ma sta a te fargli dare il meglio di sé.

***Il software funzionerà solamente con un joystick a 6 pulsanti se viene utilizzato nella modalità a 3 pulsanti.**

Spostare Marko (Senza il pallone)

Utilizzando il **pulsante direzionale**:

Sinistra = girare a sinistra, camminare ed iniziare a correre

Destra = girare a destra, camminare ed iniziare a correre

Su = arrampicarsi sulle scale

Giù = scendere dalle scale o abbassarsi (se non ci sono scale)

Saltare = premere B

Chiamare la palla = premere A

Il Pallone

Il divertimento vero e proprio comincia quando Marko ha il pallone ai piedi. Ecco alcune delle opzioni disponibili...

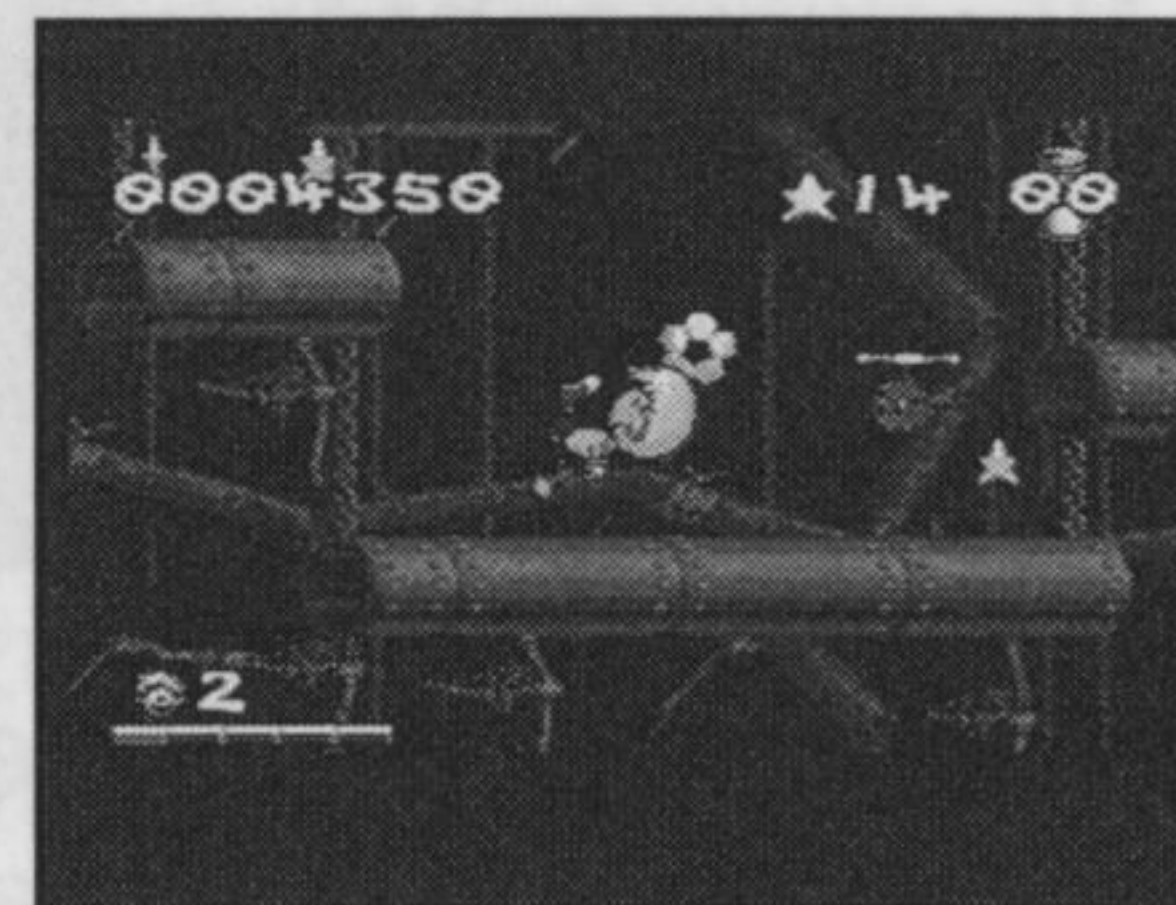
A = chiamare palla, quindi passare da piede a ginocchio, da ginocchio a testa, da testa a ginocchio e da ginocchio a piede.

C = calciare/tirare di testa la palla (più a lungo viene premuto, più potente sarà il calcio).

Calcio alto: quando il pallone sarà ai piedi di Marko, premi SU + C per un calcio alto.

Tiri di testa alti: utilizza il pulsante A per far andare il pallone sulla testa di Marko, quindi mentre cammina premi il pulsante B.

Rovesciata: mentre stai palleggiando, premi C per una rovesciata acrobatica; tienilo premuto per eseguirne una bassa e premi una sola volta per una alta.



Oltre per tirare calci e palleggiare, Marko utilizza il suo pallone magico in molti altri modi. Premi il pulsante B per saltare sul pallone, quindi tieni premuto il pulsante B e Marko utilizzerà il pallone per rimbalzarci sopra, molto utile per raggiungere quelle parti che gli altri patiti del calcio non sono in grado di raggiungere.

Il cortile è un posto buono come un altro per imparare a conoscere la videata di gioco. I contatori stella e lattina cola in cima a destra della videata indicano il numero di questi oggetti speciali hai raccolto sul tuo cammino.

Il contatore delle vite e dell'energia si trova in fondo a sinistra della videata. Il numero mostra le vite residue di Marko, mentre la barra di energia a cinque sezioni diminuisce tutte le volte che il nostro eroe entra in collisione con i nemici.

4. PRESENTIAMO IL CAST

Gli abitanti di North Sterlington sono una razza particolare e non molto socievole. Quasi tutti cercano di impedire a Marko di portare a termine la sua missione. Così, come si dice in tutti i migliori manuali di guerra, è sempre meglio conoscere i propri nemici.

Ecco una lista di quelli più comuni (nonché il premio che vincerai se vengono eliminati)...

Il piedipiatti robusto (nessun punto)

Questo poliziotto non ha assolutamente niente contro Marko; è solamente un caro amico di Postie. È cattivo, ha un caratteraccio e possiede i mezzi di trasporto più potenti e non gli è mai scappato nessuno.

I gemelli terribili (200 punti)

Invidiosi del successo di Marko, i gemelli cercano di fermare la sua avanzata utilizzando i loro fucili micidiali spara-patate.

Oramai sei in ballo...devi scegliere se eliminare o essere eliminato.



Gli uccelli (150 punti, 300 se aerei)

La feccia di North Sterlington, questi nemici pennuti si divertono un mondo a “imbiancare” le auto della zona per bombardare in picchiata il nostro eroe.

I topi (500 punti)

Scorrazzano per i sotterranei di North Sterlington (talvolta escono perfino allo scoperto) e basta toccarli per rimanerci secchi.

Il riccio (150 punti)

Oltre a “spillare” a Marko un'unità di preziosa energia, riesce anche a “togliere l'aria” al pallone magico.

La api operose (400 punti)

Il loro arrivo è preannunciato dal caratteristico ronzio; questi insettacci hanno dei veri e propri pungiglioni sulla coda e ancora una volta sarà il pallone ad avere la peggio.

L'aereo (500 punti)

Provenienti dalla fabbrica di giocattoli questi feroci nemici volanti sono telecomandati dagli operai della fabbrica.

E ancora...

Fanno anche parte del cast: spettri, mostri di fango, dinosauri e ragni, ma forse è meglio che tu te li vada a cercare da solo.

5. PRENDI E SCAPPA

Anche con un pallone magico superare i livelli non sarà poi così facile per Marko. Dovrà cercare di approfittare il più possibile dei numerosi oggetti da raccogliere che giacciono e svolazzano per i livelli.

Gli oggetti sono...

I cuori

Raccogliendo un cuore riempirai un'unità extra sulla barra di energia, a meno che non siano tutt'e cinque già piene.

I Palloncini (10 punti)

Scoppia un palloncino di passaggio (toccandolo o colpendolo con il pallone magico) e apparirà una lattina di cola. Raccoglile per i bonus di fine livello e per un bonus immediato di 100 punti.

Le Stelle

Raccogli cento stelle per una vita extra (le stelle grandi valgono otto di quelle piccole, quindi tieni gli occhi aperti).



Le Palle al plasma (5.000 punti)

Potrebbe sembrare strano ma questa pulsante massa luminosa è una delle migliori in circolazione; raccoglila vale una vita extra.

Le Scarpe magiche

Disponibili in rosso, verde e blu...no queste no...è meglio che tu scopra da solo i poteri di queste scarpe da ginnastica.

La turista

Non sprecare tempo ad ammirare questa bellissima donna. Valle più vicino e ti farà una fotografia. Sarà molto utile se perderai una vita perché il gioco riprenderà dal luogo in cui ti è stata fatta l'ultima fotografia.



6. PER CONCLUDERE

Se pensi che le cose siano troppo lente per i tuoi gusti, corri e calcia contemporaneamente il pallone, questo dovrebbe dare una vera e propria mossa alla situazione.

Non tutti i bonus sono immediatamente individuabili a occhio nudo; prova a saltellare in giro (e anche utilizzando il pallone) per cercare gli oggetti nascosti da raccogliere.

C'è più di un modo per eliminare un gatto (far cadere dalla moto un poliziotto o distruggere un mostro di fango) e come dice il vecchio proverbio...se non vi riesce alla prima...

Non ti dimenticare che Marko è un calciatore molto versatile, quindi se non puoi raggiungere un nemico in nessun modo, prova a utilizzare una rovesciata o un'altra mossa speciale.

Alcuni livelli potranno essere abbandonati solamente dopo che avrai distrutto tutte le lattine di fango; sta a te scoprire quali sono.

Le rovesciate sono più potenti dei tiri normali, quindi cerca di utilizzarle il più possibile.

Il pallone rappresenta un buon trampolino anche quando sta galleggiando. Utilizzalo per attraversare vaste pozzanghere d'acqua o di fango.

Mentre Marko sta palleggiando di testa, spostati a sinistra o destra e premi A e C per eseguire un tuffo di testa in avanti.

TITOLI

Produttore: Darren Anderson

Assistente alla produzione: Gary Patino

Animazione: Jolyon Myers

Fondali: Tony West
Jolyon Myers

Programmazione originale: Warren Mills

Conversione CD: Andrew Oliver
Interactive Studios Ltd.

Programmazione supplementare: Mike Carr

Sequenze animate: Kevin Brady

Musica: Jolyon Myers

Effetti sonori: Mike Ash

Collaudo: Ken Jordan
Tim Mawson

Manuale: Ciaran Brennan
Mark Gilbert●

• NEDERLANDS

1. INLEIDING

.....44

2. BEGINNEN

.....45

3. MARKOS TOVERTOETSEN

.....46

4. ENIGE VAN DE FIGUREN DIE JE KUNT TEGENKOMEN

.....47

5. OPPIKKEN EN DOORGAAN

.....48

6. TENSLOTTE

.....49

1. INLEIDING

Marko was helemaal weg van voetballen! Hij was er de hele dag mee bezig en 's nachts droomde hij ervan.

En zo zou het gebleven zijn als de in-en-in slechte kolonel Brown, diep in het donker van zijn sinistere speelgoedfabriek, niet zo'n verschrikkelijk plan had bedacht.

De kolonel was niet tevreden met zijn lot en daarom had hij een plan bedacht om North Sterlington te kunnen overheersen. Door gebruik te maken van zijn nieuwste uitvinding - een dodelijk genetisch slijm - is het boosaardig genie van plan om alle lieve en aanhalige dieren van de stad in dodelijke slijmmonsters te veranderen.

In het holst van de nacht hebben de ongelukkige helpers van de kolonel overal in North Sterlington vaten met het giftig slijm neergezet - nu kan niemand de kolonel meer van zijn plan weerhouden!

Wel, misschien is er toch wel iemand . . .

Op weg naar voetbaltraining, schopt Marko zijn bal in een donker steegje. Hij tuurt de duisternis in en ziet iets heel geks - een gedweeë rat is door het slijm van de kolonel in een afschuwelijk slijmschepsel veranderd. Jakkie!

De gemuteerde rat komt op Marko af, maar hij is hem net een slag voor en jaagt het akelige knaagdier met een goed gericht schot van zijn tovervoetbal weg. Hé, wacht eens even. Een tovervoetbal? Wat zullen we nou hebben?

Mij een zorg! Onze held gaat met zijn nieuwe bal naar de binnenstad van North Sterlington, om te kijken wat er aan de hand is.

2. BEGINNEN

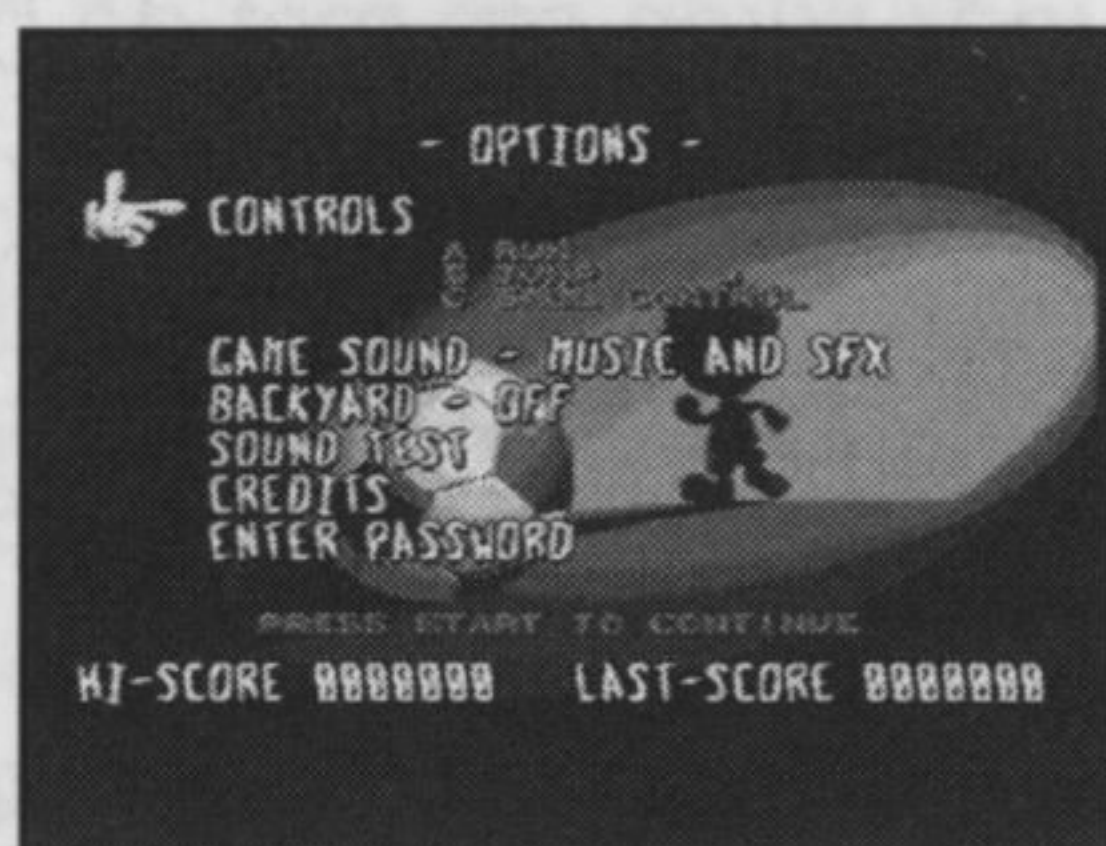
Neem de tijd, ga er eens lekker voor zitten en kijk hoe het verhaal zich voor je ogen afspeelt - behalve als je zit te popelen om te beginnen, druk dan op Start en het optiescherm verschijnt.

Gebruik de **richtingtoets** om Markos hand van optie naar optie te bewegen. Druk op **toets A** om een optie te selecteren.

Voor alle duidelijkheid: de keuzeopties zijn .

Control

Selecteer deze optie om Marko zijn bewegingen te zien demonstreren.



Backyard

Met deze optie ga je regelrecht naar het plaatsje achter Markos huis, daar kan het kereltje in alle rust zijn voetbalvaardigheden oefenen.



Sounds Test

Leg je voeten op tafel en geef je ogen wat rust, dan kun je vast genieten van de muzikale omlijsting van het spel.

Credits

Een klopje op de schouder voor al degenen die zo hard gewerkt hebben op dit fantastisch spel - dat te goed is om gemist te worden.

Password

Als je bepaalde levels afmaakt, krijg je een paswoord. Met gebruik van dit paswoord kun je op een later tijdstip weer aan het spel beginnen, zonder dat je de levels die je al afgemaakt hebt nog eens over hoeft te doen.

Er zijn nog een paar items op het optiescherm, waaronder:

Hi-Score

Hier zie je de beste score van het spel waar je nu mee bezig bent. (Telkens als de Mega CD wordt uitgezet, wordt de score weer op 0 gezet).

Last score

Hier kun je zien hoe goed je laatste poging uitgevallen is.

3. MARKOS TOVERTOETSEN

De jonge Marko heeft heel wat handige trucjes in petto, maar je moet er zelf uithalen wat erin zit.

*** De software werkt alleen met een joystick met 6 toetsen, als deze gebruikt wordt in de modus van een joystick met 3 toetsen.**

Marko bewegen (zonder de bal)

Met de **richtingtoets**:

Links = links afslaan, lopen en beginnen te rennen.

Rechts = rechts afslaan, lopen en beginnen te rennen.

Boven = Op een ladder naar boven klimmen.

Onder = Op een ladder naar beneden klimmen of bukken (als er geen ladder is).

Springen = Druk op B.

De bal ophalen = Druk op A.

De bal in actie brengen

Het spel begint pas goed als de bal voor Markos voeten ligt. Dan kun je Marko het volgende met de bal laten doen:

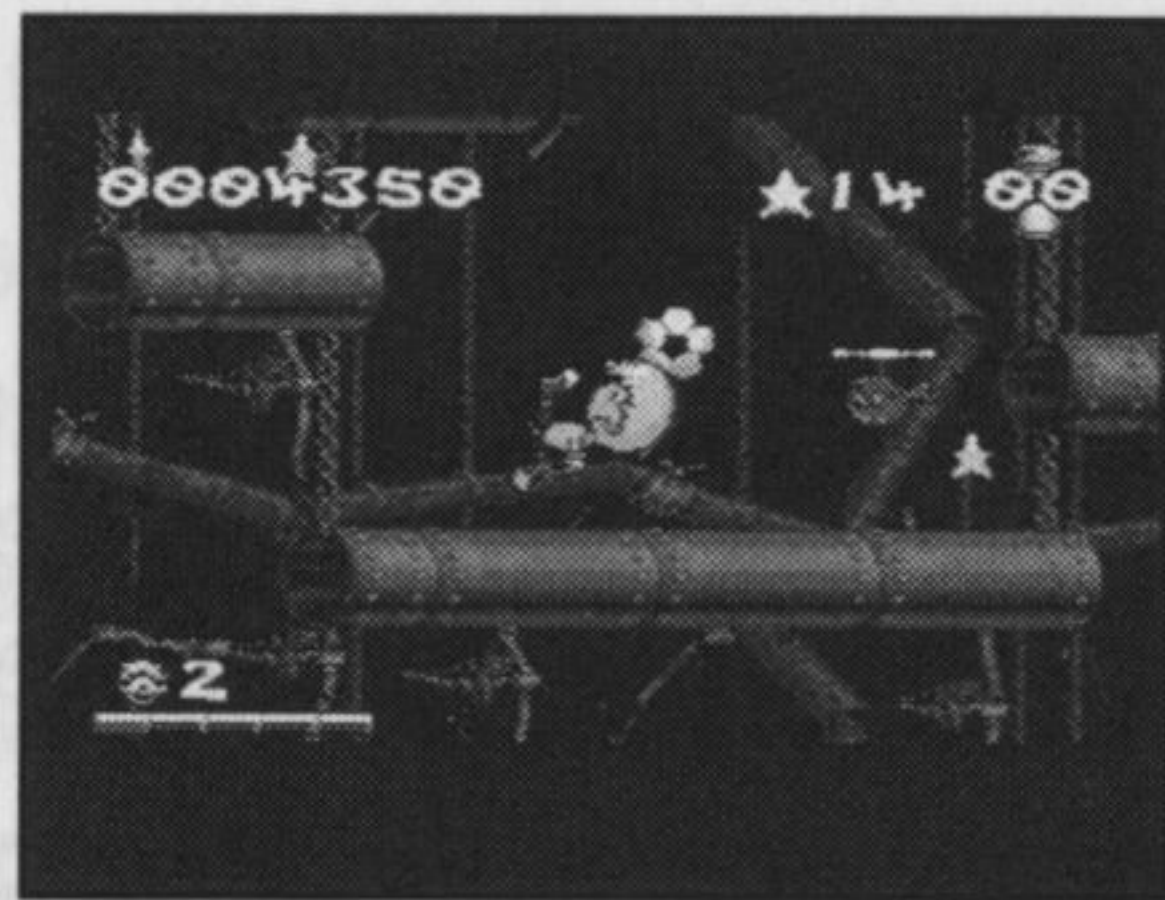
A = de bal ophalen, dan telkens weer indrukken om met de bal te balanceren en hem van de voet naar de knie, van de knie naar het hoofd, van het hoofd terug naar de knie en van de knie terug naar de voet te brengen.

C = schoppen/de bal koppen (als de toets langer ingedrukt gehouden wordt, wordt de bal harder geschopt).

Hoge schoppen: Druk, wanneer de bal aan Markos voeten ligt, op BOVEN + C om een hoge schop teweeg te brengen.

Hoge kopballen: Gebruik toets A om de bal op Markos hoofd te leggen, druk dan onder het lopen op toets B om te springen.

Achterwaartse omhaal: Druk al balancerend op C om een acrobatische achterwaartse schop over het



hoofd teweeg te brengen; hou de toets ingedrukt om laag te schoppen, klop op de toets om hoog te schoppen.

Marko kan niet alleen met de bal schoppen en balanceren, maar hij kan zijn tovervoetbal ook nog gebruiken voor iets anders dat heel belangrijk is. Druk op toets B om op de bal te springen, hou B ingedrukt en Marko gebruikt de voetbal als trampoline - dat is heel handig als je ergens bij wilt komen, waar andere voetbalfans niet bij kunnen komen.

Het plaatsje achter het huis is ook de juiste plaats om vertrouwd te raken met de indeling van het spelscherm. De sterren- en colablikjes tellers rechtsboven op het scherm registreren hoeveel van deze pick-ups je onderweg verzameld hebt.

Links onder op het scherm kun je zien hoeveel levens en energie je nog over hebt. Het nummer geeft het aantal resterende levens van Marko aan, de energiemeter bestaat uit 5 deeltjes, telkens als onze held door een vijand geraakt wordt, wordt de energiemeter gereduceerd.

4. ENIGE VAN DE FIGUREN DIE JE KUNT TEGENKOMEN

De inwoners van North Sterlington zijn vreemde mensen - en ze zijn nu ook niet bepaald vriendelijk. Bijna allemaal zijn ze erop uit om Marko een halt toe te roepen. Dus volg de raad op die je in alle oorlogsboeken kunt lezen: leer je vijand kennen.

Hier zijn een paar figuren die je vaak zult tegenkomen (plus de beloning die je krijgt als je ze uitschakelt). . .

De ijverige diender (geen punten)

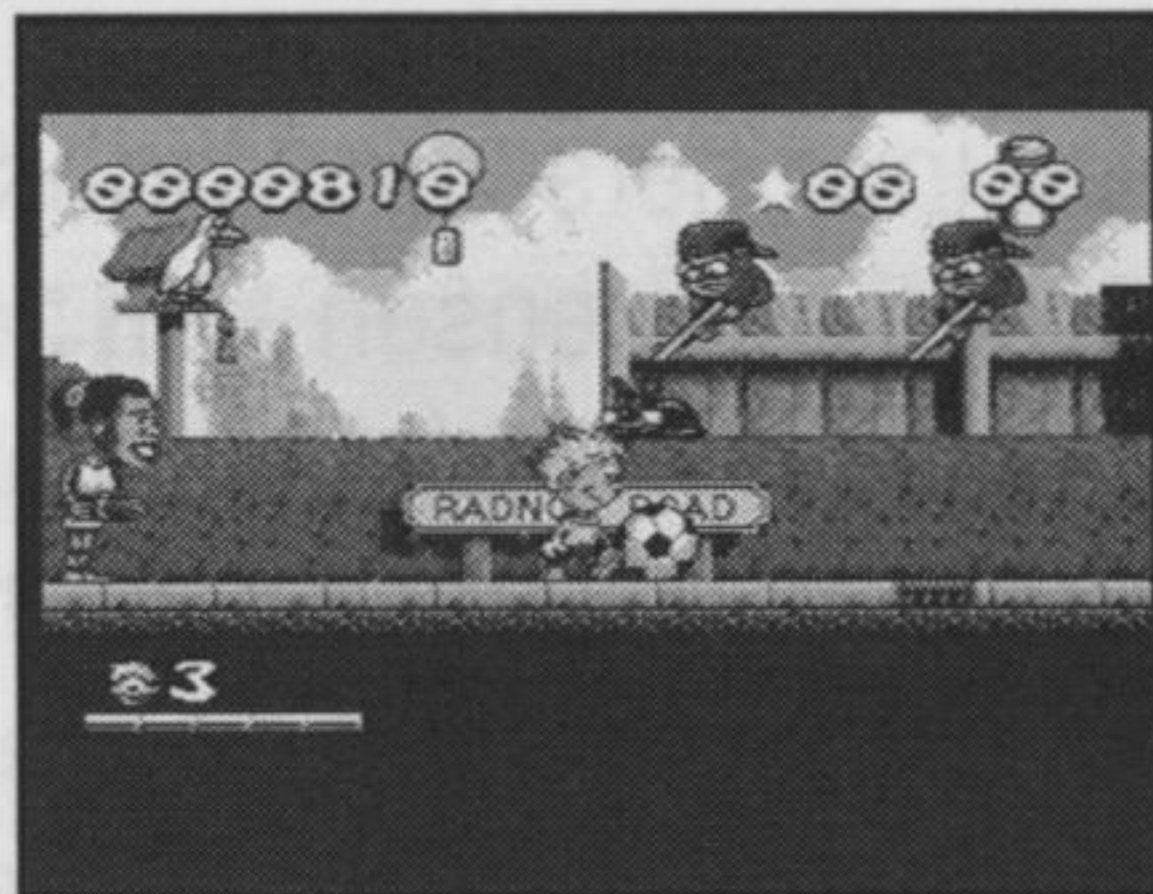
Politieagent Plod heeft eigenlijk niks tegen Marko - maar hij is een goede vriend van de postbode. Hij is gewiekst en humeurig. Bovendien is hij uitgerust met het beste transport uit de plaatselijke speeltuin en hij krijgt z'n slachtoffer altijd te pakken.

De verschrikkelijke tweeling (200 punten)

De tweeling is jaloers op Marko omdat hij zo goed kan voetballen. Ze proberen hem op zijn tocht tegen te houden en schieten met aardappelen. De bal tegen de aardappel - dood of word gedood!

De vogels (150 punten, 300 als ze in de lucht zijn)

Deze kwellen de brave burgers van North Sterlington; onze gevederde vijanden onderbreken graag hun favoriete bezigheid: het 'witten' van auto's, om met een duikvlucht bommen op onze held te gooien.



De ratten (500 punten)

Ze dribbelen door alle ondergrondse gebieden van North Sterlington (en komen soms zelfs naar boven in het zonlicht), raak dit ongedierte niet aan, want het is dodelijk.

Silent de egel (150 punten)

Niet alleen kan dit prikkerige dier een van Markos kostbare energie eenheden stelen, hij is ook stekelig genoeg om zijn tovervoetbal te laten leeglopen.

Bezige bijen (400 punten)

Door hun kenmerkend gebrom kun je deze insecten horen aankomen. Pas op, het venijn zit in de staart en ook hier heeft de voetbal er het meest van te lijden!

De vliegtuigen (500 punten)

De vliegtuigen zijn uit de speelgoedfabriek afkomstig, deze vinnige, vliegende vreesaanjagers worden door de fabrieksarbeiders op afstand bediend.

Wat er nog meer is . . .

Verder zijn er nog bijfiguren zoals spoken, slijmmonsters, dinosaurussen en spinnen - misschien is het maar het beste dat je deze nare dingen zelf opspoort.

5. OPPIKKEN EN DOORGAAN

Hij heeft dan wel een tovervoetbal, maar dat wil nog niet zeggen dat de voetbal alleen genoeg is om door alle levels te komen. Marko moet goed gebruik maken van de vele pick-ups die overal in de levels liggen, rondrijven en uitgestrooid zijn.

Waaronder:

Harten

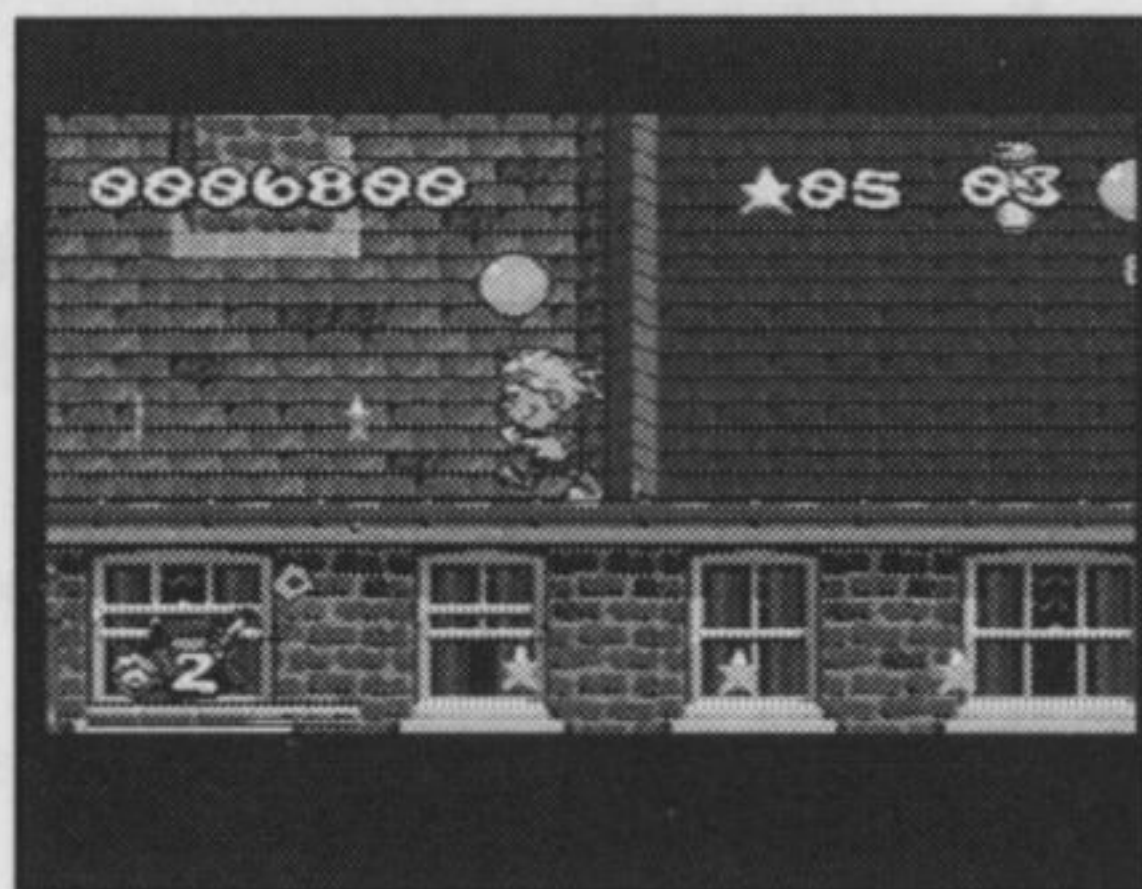
Als je een hart oppikt wordt er een eenheid van Markos energiemeter aangevuld - behalve als ze alle vijf al vol zijn.

Ballonnen (10 punten)

Als je een voorbij drijvende ballon uiteen laat spatten (door hem aan te raken of door hem met de tovervoetbal te raken), komt er een blikje coca-cola tevoorschijn. Als je er één opraapt krijg je aan het eind van het level een extra bonus en je krijgt er meteen nog een bonus van 100 punten bij.

Sterren

Als je honderd sterren verzameld hebt, krijg je een extra leven. (Grote sterren zijn net zoveel waard als



acht kleine sterren, dus kijk vooral uit naar de grote sterren).

Plasmaballen (5000 punten)

Ze zien er wel vreemd uit, maar deze massa kloppende lichten is één van de beste pick-ups die er is - als je deze pick-up opraapt, krijg je gegarandeerd een extra leven.

Mysterieuze sportschoenen

Ze zijn er in het rood, groen en geel, deze . . ., maar nee je moet zelf maar ontdekken welke krachten er in deze sportschoenen schuil gaan.

De toerist

Besteed niet teveel tijd aan het bewonderen van deze

adembenemende

dame. Ga wat

dichter bij haar in

de buurt staan, dan neemt ze een foto van je. Die komt goed van pas als je een leven kwijtraakt, het spel begint dan weer op de plaats waar er de laatste keer een foto van je genomen werd.



6. TENSLOTTE

Als je vindt dat het spel wat te langzaam gaat, moet je gewoon de bal al rennend schoppen - dan gaat het zelfs voor de grootste snelheidsmaniak snel genoeg.

Niet alle bonussen zijn zichtbaar voor het blote oog - probeer eens rond te springen (en zelfs de bal te gebruiken) om verborgen pick-ups te vinden.

Probeer te experimenteren, haal een politieagent van zijn fiets, of sla een slijmmonster in elkaar. Volg dit advies: Als het niet meteen lukt, verzin dan weer eens iets anders.

Denk eraan dat Marko een veelzijdige jonge voetballer is, als je een vijand niet op de normale manier kunt bereiken, probeer dan eens een achterwaartse omhaal of een andere speciale beweging.

Bepaalde levels kunnen niet afgemaakt worden zonder dat alle vaten slijm vernield zijn, probeer zelf uit te vinden welke levels dat zijn.

Schoppen met een achterwaartse omhaal zijn krachtiger dan gewone schoppen, dus maak er zoveel mogelijk gebruik van.

Zelfs als de bal ronddrijft, kan hij goed als trampoline dienen. Gebruik deze beweging om over de grotere water- of slijmvlakten te komen.

Beweeg, terwijl Marko de bal op z'n hoofd balanceert, naar links of rechts en druk op A en C om een speciale voorwaartse kopbal uit te voeren.

CREDITS:

Producer:	Darren Anderson
Assistent Producer:	Gary Patino
Animatie:	Jolyon Myers
Kunstschildering achtergrond:	Tony West, Jolyon Myers
Programmering oorspronkelijke versie:	Warren Mills
Omzetting voor CD:	Andrew Oliver Interactive Studios Ltd.
Additioneel coderen:	Mike Carr
Tekenfilmopnames:	Kevin Brady
Muziek:	Jolyon Myers
Geluidseffecten:	Mike Ash
Testen:	Ken Jordan Tim Mawson
Handleiding:	Ciaran Brennan Mark Gilbert

WARNING: For owners of projection television. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor on the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb die wiederholte Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

ADVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

WAARSCHUWING: Voor bezitters van projectie televisietoestellen. Stilstaande beelden kunnen een blijvende beschadiging van de beeldbuis tot gevolg hebben of onuitswisbare viekken achterlaten op de fosforecerende stof van de van de crt. vermijd herhaaldelijk of langdurig spelen van videospelletjes op projectie-televisietoestellen met een breed scherm.

HANDLING YOUR SEGA COMPACT DISC

- The Sega Compact disc is intended for use exclusively with the Mega-CD System.
- Be sure to keep the surface of the Compact Disc free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself and the Sega Compact Disc.

DER U,GANG MIT IHRER SEGA-CD

- Diese CD ist ausschließlich für die Verwendung mit dem Mega-CD System gedacht.
- Achten Sie darauf, daß die Oberfläche der CD nicht verschmutzt oder zerkratzt wird.
- Lassen Sie sie nicht in direktem Sonnenlicht, an der Heizung oder anderen Hitze ausstrahlenden fläche liegen.
- Achten Sie darauf, daß Sie nach einem längeren Spiel eine Pause einlegen, um sich und der Sega CD eine Erholung zu gönnen.

BEHABDELINK VAN UW SEGA COMPACT DISC

- De Sega Compact Disc is ontworpen om uitsluitend te worden gebruikt met het Mega-Cd-systeem.
- Zorg ervoor dat het oppervlak van de Compact Disc can vuil en krassen gevrijwaard blijft.
- Niet in anmdellijki zonlicht achterlaten of in de nabijheid van een radiator of andere warmtebron.
- Neem mu en dan een pauze wanneer u voor een lange periode speelt, om uzelf en de Sega Compact Disc de nodige rust te gunnen.

ENTRETIEN DE VOTRE DISQUE COMPACT SEGA

- Le disque compact sega est conçu pour être utilisé uniquement avec le système Mega-CD.
- Assurez-vous de garder la surface du disque compact exempte de saleté et de rayures.
- Ne le laissez pas à la lumière directe du soleil ou près d'un radiateur ou d'autres sources de chaleur.
- Assurez-vous de faire une pause occasionnelle pendant une longue partie, pour vous reposer, vous et le disque compact Sega.

MANEJO DE TU COMPACT DISC SEGA

- El compact dis Sega está ideado para ser usado exclusivamente con el Sistema Mega-CD.
- Asegúrate de mantener la superficie de los compact discs libre de polvo y rayaduras.
- No le dejes expuesto a la luz solar directa o junto a un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrate de efetuar alguna pausa ocasional durante reproducción prolongada, para que descansen tanto túcomo el compact dis Sega.

TRATTAMENTO DEL COMPACT DISC SEGA

- Il Compact Disc Sega è destinato esclusivamente al Mega-CD System.
- Mantenere pulita la superficie del Compact Disc ed evitare di graffiarla.
- Non esporre alla luce diretta del sole o vicino a termosifoni o altre fonti di calore.
- Effettuare saltuariamente delle pause durante le esecuzioni prolungate, per far riposare voi e il Compact Disc Sega.



SEGA
MEGA-CD

DOMARK®

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

© Domark Group Ltd. 1994, Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney,
London, SW15 1PR, England.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No.80244; Canada
Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No.88-4302; Germany No. 2,609,826;
Singapore No. 88-155; U.K. No.1,535,999; France No. 1,607,029; Japan Nos.
1,632,396.

SEGA and MEGA-CD are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

