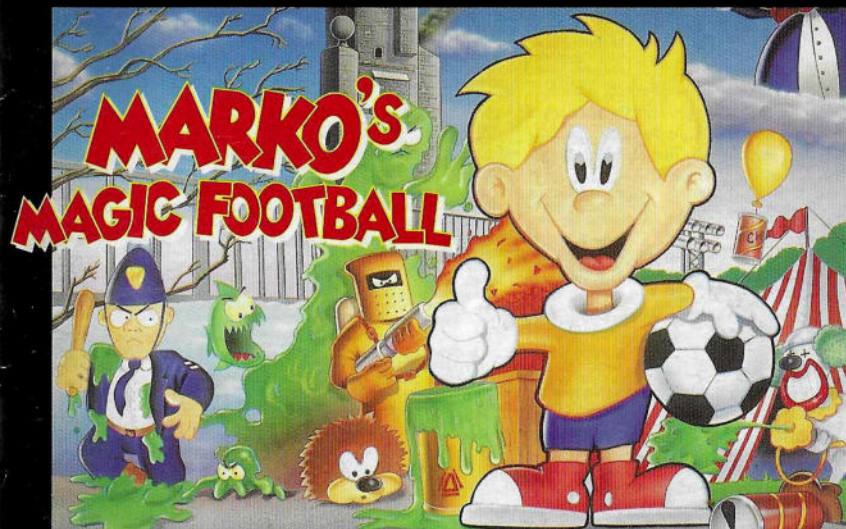


DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
Moreau House, 112-120 Brompton Rd, Knightsbridge, London SW3 1JJ, England



Acclaim
DOMARK

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Acclaim
DOMARK

LICENSED BY

Nintendo



Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guardar estas informes / Bewaar deze informatie
Behält denna information / Behold denne information / Pidá táma tieto

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ LE SCAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RACCOMANDO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ DIT KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Yhteensopivia tuotteita.



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

WARRANTY

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

Acclaim 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.

GARANTIE

Acclaim se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans préavis. Acclaim 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, rappelez-le dans son état d'origine à votre revendeur.

GARANTIE

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

Acclaim 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.

GARANTIA

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

Acclaim no otorga ninguna garantía, ya sea expreso 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.

GARANZIA

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

La Acclaim 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

Acclaim 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.

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

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.

This product is exempt from classification under UK Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

• ENGLISH

1. Introduction	6
2. Starting Off	7
3. Marko's Magic Buttons	9
4. Introducing the Cast	11
5. Pick up and Go	12
6. And finally	14

• FRANÇAIS

1. Introduction	16
2. Commencer	17
3. Les boutons magiques de Marko	19
4. Les belligérants	21
5. Objets à ramasser	22
6. Et enfin	24

• DEUTSCH

1. Einleitung	26
2. Spielstart	27
3. Markos magische Steuerung	29
4. Vorstellung der Beteiligten	31
5. Aufheben und Mitnehmen	32
6. Und zum guten Schluß...	34

• ESPAÑOL

1. Introducción	36
2. Cómo empezar	37
3. Los botones mágicos de Marko	39
4. Presentación de los personajes	41
5. Recoge y sigue adelante	42
6. Y por último. . .	44

• ITALIANO

1. Introduzione	46
2. Avvio	47
3. I Pulsanti di gioco	49
4. Presentiamo il Cast	51
5. Prendi e scappa	52
6. Per concludere	54

• NEDERLANDSE

1. Inleiding	56
2. Beginnen	57
3. Markos Toertoetsen	59
4. Enige Van De Figuren Die Je Kunt Tegenkomen	61
5. Oppikken En Doorgaan	62
6. Tenslotte	64

STARTING UP

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge into the Console as described in your SUPER NINTENDO Instruction Manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge and try again.

Always make sure the console is turned OFF when inserting or removing your Super Nintendo Cartridge

For 1 Player, press START button on Super Nintendo Control Pad 1.



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 had 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!

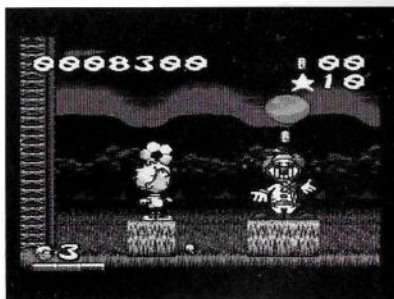
Well, maybe there is one person . . .

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.

This is where you set the game up to suit your own personal taste. To make the necessary changes, use the D-controller to move Marko's hand from option to option. Once an option is selected, press button A to cycle through the various choices.

For the record, the options available are . . .

Control

This allows you to determine which button makes Marko jump, run or kick the ball – a little trial and error (and probably plenty of error!) will help you to decide which of the three set-ups is most suitable for your fingers.

Game Sound

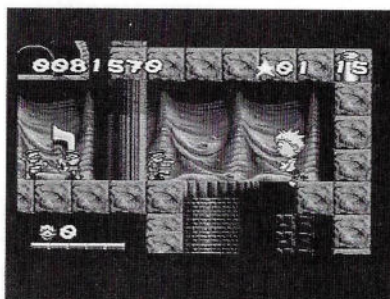
There are four choices here . . .

Music & SFX: Allows you to hear all music and sound effects within the game.

Music only: You guessed it – no sound effects when this is chosen!

SFX only: The same as 'music only', only completely the opposite (if you see what we mean).

All sound off: Puts Marko into stealth mode.



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.

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.

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

Password

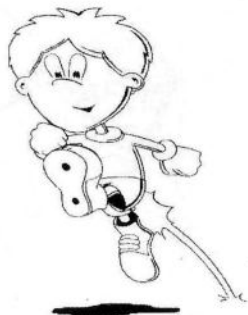
Finish certain levels and you'll be rewarded with a password. This means that you can then skip any finished levels when you come back for more.

Hi-Score

Records the current session's best score (this reverts to zero every time the Super Nintendo 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. To find out just exactly what the budding Gazza is capable of, go straight to the 'backyard' section and try out some of the following moves. (When you think that you've had enough practice in the backyard section, move to the right to find your way out.)

Moving Marko (without the ball)

Using the D-controller moves Marko left and right

Press B while moving left or right and Marko breaks into a run

Press A and Marko jumps skyward

Press Y to summon the ball to Marko's feet

Ball Action

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

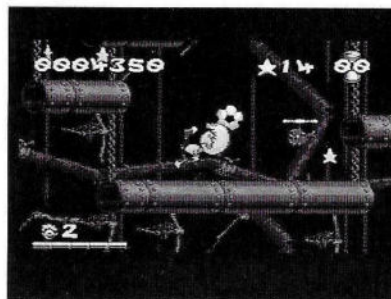
Short kick: Press Y then press down on the D-controller

Low kick: Just tap the Y button

Medium kick: Hold the Y button for just that little bit longer

Chip: Press Y then press up on the D-controller

Recall Ball: Just tap the X Button.



Juggling: Press up on the D-controller then press Y (this is similar to the chip control, but with a little practice you should be able to do both without any fuss).

Head juggling: When juggling, press up on the D-controller and Y and Marko chips the ball onto his head (jump when Marko is head juggling to make short work of overhead enemies).

Overhead kicks: When juggling, press Y for an acrobatic overhead kick; hold for high, tap for low.

Apart from kicking and juggling, Marko uses his magic football for one more very important use. Press A to jump onto the ball, then hold A 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)

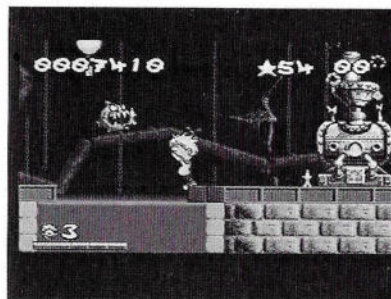
Jealous of Marko's soccer success, the twins try to put a stop to his journey by using their deadly spud guns. Ball against potato - it's kill or be killed.

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. . .

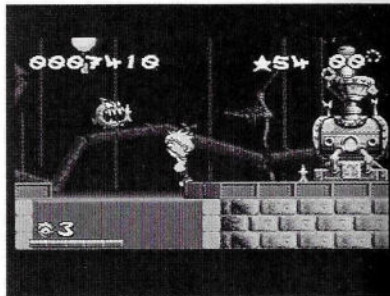
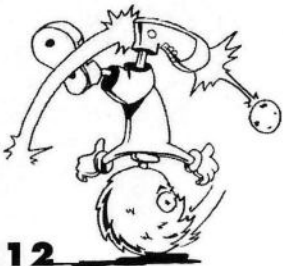
The supporting cast includes spooks, sludge monsters, dinosaurs and spider

- 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...

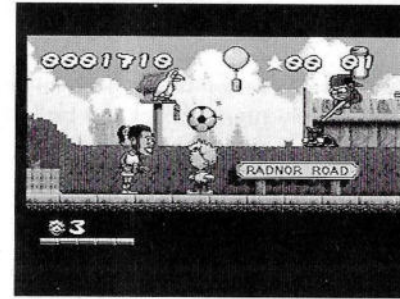


Hearts

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)

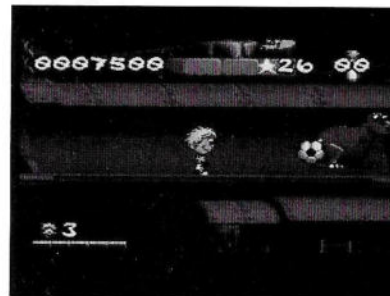
It may look odd, but this pulsating mass of lights is one of the best around - pick it up for a guaranteed extra life.

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
Programming:	Alan Calder Warren Mills
Additional code:	Mike Carr
Music:	Jolyon Myers
Sound fx:	Mike Ash
Testing:	Ken Jordan, Tim Mawson
Manual:	Ciaran Brennan, Darren Anderson

MISE EN ROUTE

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.

2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM".

3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez de nouveau.

Important:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Super Nintendo.

Joueur 1: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Super Nintendo 1.



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!

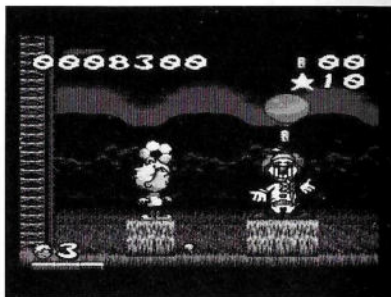
En fait, peut-être y a-t-il quelqu'un...

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.

C'est là que vous configurez le jeu selon vos goûts personnels. Pour effectuer les changements nécessaires, utilisez le bouton-D pour déplacer la main de Marko d'une option à l'autre. Lorsqu'une option est sélectionnée, appuyez sur le bouton A pour faire défiler les différentes possibilités.

Les options à votre disposition sont les suivantes:

Control (Contrôle)

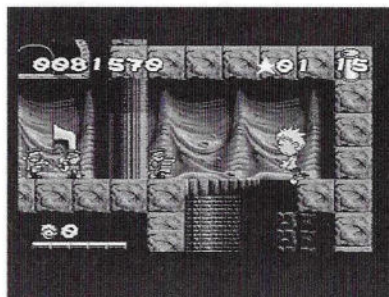
Cela vous permet de déterminer quel bouton fait sauter Marko, le fait courir ou frapper le ballon; c'est en expérimentant (et en tirant la leçon de vos erreurs qui seront sans aucun doute nombreuses!) que vous découvrirez laquelle des trois configurations convient le mieux à vos doigts.

Game Sound (Son)

Vous avez quatre possibilités:

Musique & Effets Sonores: Vous entendrez toute la musique et tous les effets sonores du jeu.

Music only (Musique seulement): Vous l'avez deviné, pas d'effets sonores si vous choisissez cette option!



SFX only (Effets sonores seulement): Cette fois-ci, pas de musique.

All sound off (Pas de son): Marko passe en mode silencieux.

Backyard (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.

Credits (Crédits)

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

Sur l'écran des options, vous trouverez également:

Password (Mot de Passe)

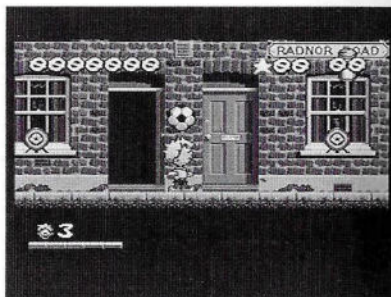
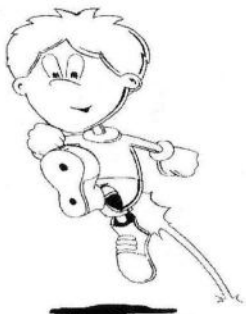
Terminez certains niveaux et vous obtiendrez un mot de passe. Cela vous permet de ne pas rejouer tous les niveaux terminés lorsque vous recommencez à jouer.

Hi-Score (Meilleur Score)

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

Last Score (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. Pour découvrir exactement de quoi ce Cantona en herbe est capable, passez immédiatement à la section "Cour" et essayez les coups suivants. * (Lorsque vous pensez vous être assez entraîné dans la section Cour, allez vers la droite pour sortir.)

* Le logiciel ne marchera avec un joystick à 6 boutons que s'il est réglé sur le mode 3 boutons

Déplacer Marko (sans le ballon)

Appuyez sur le bouton-D pour que Marko aille vers la gauche ou la droite

Appuyez sur B lorsqu'il se déplace vers la gauche ou la droite et il se mettra à courir

Appuyez sur A et Marko sautera

Appuyez sur Y et le ballon arrivera aux pieds de Marko

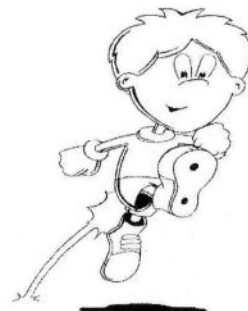
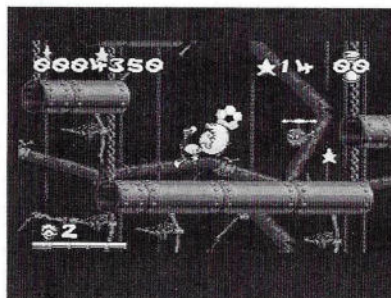
Actions avec le ballon

C'est quand le ballon est aux pieds de Marko que vous commencerez vraiment à vous amuser. Voici une liste de certaines des options disponibles:

Tir court: Appuyez sur Y, puis vers le bas sur le bouton-D

Tir bas: Appuyez sur le bouton Y

Tir moyen: Maintenez le bouton Y enfoncé juste un peu plus longtemps



Tir lobé: Appuyez sur Y, puis vers le haut sur le bouton-D

Récupérer le ballon: Appuyez rapidement sur le bouton X.

Jongler (pieds): Appuyez vers le haut sur le bouton-D, puis sur le bouton Y (ces contrôles sont similaires à ceux du tir lobé, mais avec un peu d'entraînement, vous devriez pouvoir exécuter les deux mouvements sans problème)

Tête Lorsque vous jonglez: Appuyez vers le haut sur le bouton-D et sur Y pour que Marko envoie le ballon sur sa tête (sautez lorsque Marko fait des têtes pour se débarrasser des ennemis qui sont au-dessus de lui)

Ciseaux: Lorsque vous jonglez, appuyez sur Y 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. Appuyez sur A pour sauter sur le ballon, maintenez-le enfoncé et Marko utilisera le ballon 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 BELLIGERANTS

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)

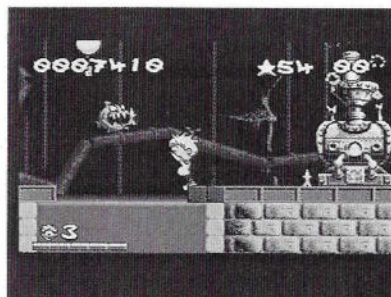
Jaloux du succès au foot de Marko, les jumeaux essaient de mettre un terme à ses tribulations avec leurs pistolets à patates mortels. Ballon contre pommes de terre... il faut tuer ou être tué.

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 un maximum des objets qui flottent ou sont dispersés dans les niveaux.

Voici une liste de certains de ces objets...

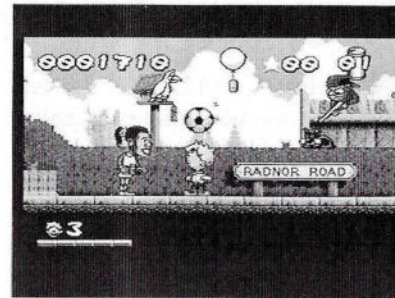
Cœurs

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 cola. Ramassez ces canettes pour obtenir 100 points immédiatement et des bonus de fin de niveau.



Etoiles

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)

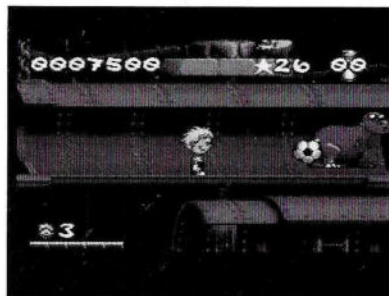
Cela peut sembler étrange, mais ces masses de lumières vibrantes sont extraordinaires; ramassez-en une et vous obtiendrez une vie supplémentaire.

Tennis 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 traverser 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.

CREDITS

Producteur:	Darren Anderson
Assistant de production:	Gary Patino
Animation:	Jolyon Myers
Graphismes des arrière-plans:	Tony West, Jolyon Myers
Programmation:	Warren Mills, Alan Calder
Programmation supplémentaire:	Mike Carr
Musique:	Jolyon Myers
Effets sonores:	Mike Ash
Tests:	Ken Jordan, Tim Mawson
Manuel:	Ciaran Brennan Darren Anderson



INBETRIEBNAHME

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.
2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in ihrer SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Anleitung in das Konsolengrundgerät ein.
3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.

Wichtig:

Achten Sie vor dem Einsetzen oder Herausnehmen Ihrer SUPER NINTENDO CARTRIDGE stets darauf, das Konsolengrundgerät auf OFF zu stellen.

Für einen Spieler: Drücken Sie die Starttaste am Super Nintendo Steuerpult 1.



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 finsternen 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?

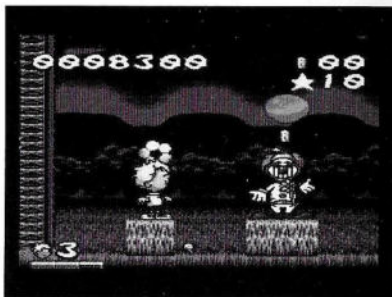
Nun, einen gibt es da vielleicht. . .

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.

Dort stellst Du das Spiel ganz nach Deinem Geschmack ein. Um die Einstellungen zu ändern, bewegst Du Markos Hand mit Hilfe des R-Knopfes (Richtungsknopf) von einer Option zur anderen. Sobald eine Option gewählt ist, drückst Du Knopf A, um durch die Auswahl zu gehen.

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

Control (Steuerung)

Hier kannst Du bestimmen, welche Knöpfe Marko springen, laufen oder schießen lassen. Wahrscheinlich mußt Du erstmal ein bißchen (oder auch ziemlich viel) herumprobieren, bis Du herausgefunden hast, welche der drei Einstellungen Deinen Fingern am ehesten zusagt.

Game Sound (Spiel sound)

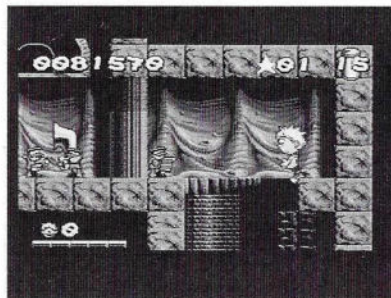
Hier hast Du vier Möglichkeiten. . .

Music & SFX: Damit hörst Du die ganze Musik und alle Soundeffekte des Spiels.

Music only: Gut geraten, keine Soundeffekte, wenn Du diese Option wählst.

SFX only: Ebenso wie "Music only", nur genau umgekehrt (Du weißt schon, wie's gemeint ist).

All sound off: Versetzt Marko in den lautlosen Modus.



Backyard (Hinterhof)

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

Credits (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!

Und dann gibt es auf dem Optionsbildschirm noch ein paar weitere Dinge...

Password (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.

Hi-Score (Höchstpunktzahlen)

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

Last Score (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. Um herauszufinden, was alles in diesem Nachwuchs-Beckenbauer steckt, gehe gleich in den "Hinterhof", und probiere einige der folgenden Schußtechniken aus. * (Wenn Du meinst, daß Du genug trainiert hast, dann kannst Du den Hinterhof auf der rechten Bildschirmseite verlassen.)

* Die Software funktioniert nur dann mit einem 6 Knopf-Joystick, wenn er im 3 Knopf-Modus betrieben wird.

Marko bewegen (ohne Ball)

Mit dem R-Knopf (Richtungsknopf) bewegst Du Marko nach links und rechts.

Drückst Du während der Links- oder Rechtsbewegung B, dann beginnt Marko zu rennen.

Drückst Du A, vollführt Marko einen Luftsprung.

Drücke Y, und der Ball landet vor Markos Füßen.

Action mit dem Ball

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

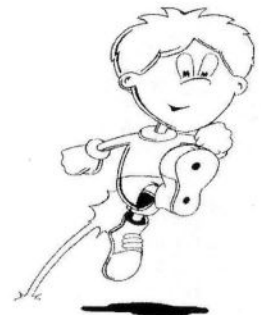
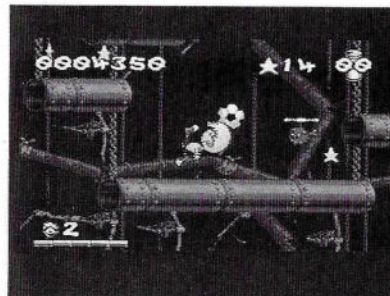
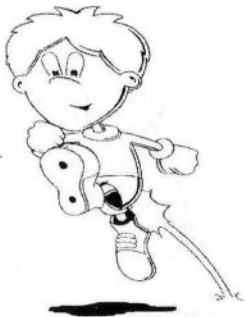
Kurzer Schuß: Drücke Y und dann den R-Knopf Unten.

Niedriger Schuß: Tippe kurz Knopf Y an.

Mittlerer Schuß: Halte Knopf Y ein bißchen länger gedrückt.

Ball anheben: Drücke Y und dann den R-Knopf Oben.

Ball zurückholen: Einfach Knopf X antippen.



Jonglieren: Drücke den R-Knopf Oben und dann Y. (Die Steuerung ähnelt der zum Anheben des Balls, aber mit ein bißchen Übung hast Du den Dreh bald raus.)

Kopfball-Jonglieren: Drücke beim Jonglieren den R-Knopf Oben und Knopf Y, dann befördert Marko den Ball auf seinen Kopf. (Laß Marko während des Kopfball-Jonglierens springen, dann macht er kurzen Prozeß mit Gegnern, die sich über ihm befinden.)

Fallrückzieher: Drücke während des Jonglierens Y, 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 A, 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 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 (und die Punkte, die Du erhältst, wenn Du sie aus dem Weg räumst)...

Der Hüpfende Polizist (The Bouncing Bobby) (Keine Punkte)

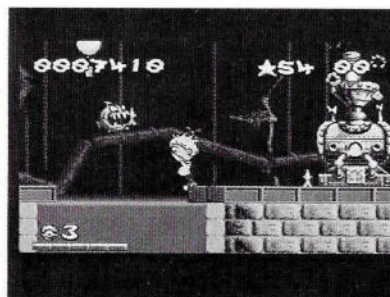
POM Plod hat eigentlich gar nichts gegen Marko - er ist halt nur ein guter Freund des Briefträgers (Postie). Er ist fies, er ist launisch, er verfügt über einige der gewaltigsten fahrbaren Untersätze des örtlichen Spielplatzes, und - er fängt seine Pappenheimer immer!

Die Katastrophen-Zwillinge (The Terrible Twins) (200 Punkte)

Da sie eifersüchtig auf Marko's Fußballkünsten sind, versuchen die Zwillinge, ihn mit ihren knallharten Kartoffelkanonen zu stoppen. Ball gegen Kartoffel - hier heißt es: Fressen oder gefressen werden!

Die Vögel (The Birds) (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 (The Rats) (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 (Silent the Hedgehog) (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 (Busy Bees) (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 (The Plane) (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.

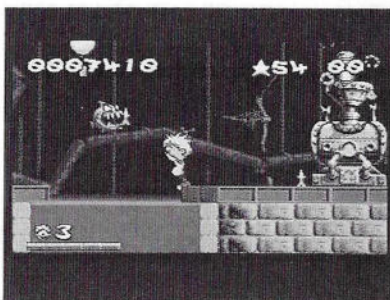
5. AUFHEBEN UND MITNEHMEN

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 in den Levels herumliegen, -schweben und verstreut sind.

Als da wären ...



32



Herzen (Hearts)

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

Ballons (Balloons) (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 Levelend-Bonus und einen sofortigen Bonus von 100 Punkten.

Sterne (Stars)

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

Plasmabälle (Plasma Balls) (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 (Mystery Trainers)

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

Die Touristin (The Tourist)

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, da Du das Spiel an der Stelle wieder beginnen kannst, an der Dein letzter Phototermin stattfand.



33

6. UND ZUM GUTEN SCHLUß...

Wenn Du der Meinung sein solltest, 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; hüpfе 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
Produktionsassistentz:	Gary Patino
Animation:	Jolyon Myers
Hintergrundgestaltung:	Tony West, Jolyon Myers
Programmierung:	Warren Mills, Alan Calder
Zusatz-Code:	Mike Carr
Musik:	Jolyon Myers
Soundeffekte:	Mike Ash
Spieltests:	Ken Jordan, Tim Mawson,
Handbuch:	Ciaran Brennan Darren Anderson

PUESTA EN FUNCIONAMIENTO

1. Ceriőrese de que el interruptor de la alimentaci3n est3 en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la consola como se describe en el manual SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentaci3n en ON. Si no aparece nada en la pantalla, p3ngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.

Importante:

Ceri3rese siempre de que la consola est3 apagada antes de introducir o retirar el cartucho Super Nintendo.

Para 1 jugador: Pulse el bot3n de inicio del teclado de control 1 Super Nintendo.



1. INTRODUCCION

¡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!

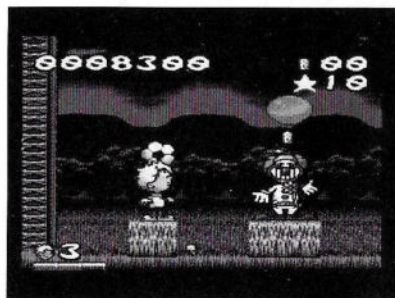
Bueno, puede que sí haya alguien...

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 despidе 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.

Aquí es donde ajustas el juego de manera que se adapte a tus gustos personales. La forma de hacer los cambios necesarios es utilizando el botón D para mover la mano de Marko de una opción a otra. Una vez que una opción haya sido seleccionada, pulsa el botón A para pasar de una posibilidad a otra.

Para tu información, las opciones disponibles son. . .

Control

Te permite establecer qué botón va a servir para hacer saltar a Marko, cuál para hacerle saltar y cuál para que le dé una patada al balón. Un poco de práctica y unos cuantos fallos (probablemente muchos fallos) te ayudarán a decidir cuál de los tres ajustes es más cómodo para ti.

Game Sound (Sonidos del juego)

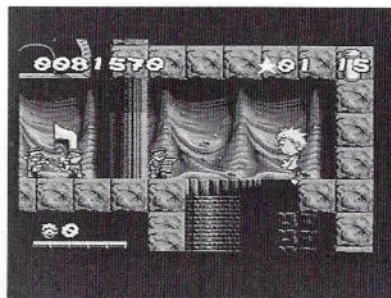
Aquí hay cuatro posibilidades...

Music & SFX (Música y efectos de sonido): te permite escuchar la música y los efectos de sonido incorporados al juego.

Music only (Sólo música): lo has adivinado, cuando eliges esta posibilidad no se oyen los efectos de sonido.

SFX only (Sólo efectos de sonido): igual que "sólo música" pero todo lo contrario (me entiendes ¿no?)

All sound off (Todos los sonidos desactivados): Marko juega con sigilo.



Backyard (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.

Credits (Ficha técnica)

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

Además de éstas, hay otras cosas incluidas en la pantalla de opciones, por ejemplo. . .

Password (Contraseña)

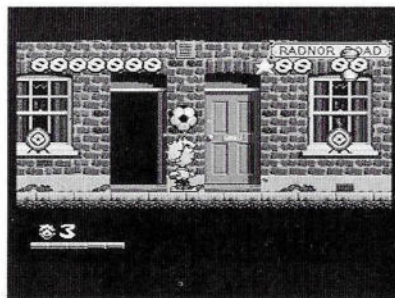
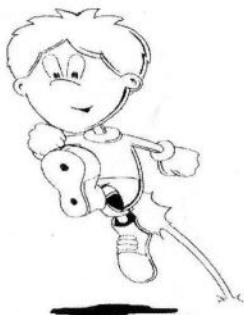
Si completas ciertos niveles se te concede esta contraseña con la que podrás saltarte cualquier nivel que ya hayas completado cuando vuelvas a por más acción.

Hi-Score (Máxima puntuación)

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

Last Score (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. Para averiguar lo que este Butragueño en ciernes es capaz de hacer, ve derecho al patio trasero y prueba a realizar algunos de estos movimientos. *(Cuando consideres que ya has practicado lo suficiente en el patio trasero, muévete hacia la derecha para encontrar la salida).

* El software sólo funcionará con un joystick de 6 botones si éste es utilizado en la modalidad de 3 botones.

Cómo mover a Marko (cuando no lleva el balón)

Utiliza el botón D para mover a Marko hacia la izquierda y la derecha.

Pula el botón B mientras Marko se está moviendo hacia la izquierda o la derecha para que salga corriendo.

Pula el botón A para que Marko salte hacia el cielo.

Pula Y para que el balón se coloque a los pies de Marko.

Control del balón

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

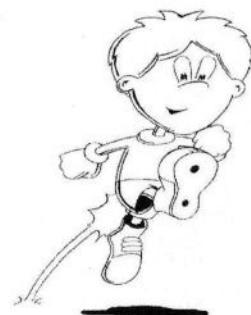
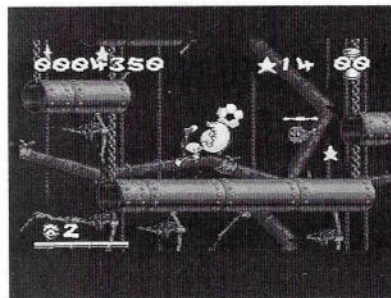
Patada corta: pulsa el botón Y y luego la parte inferior del botón D.

Patada baja: dale un toquecito al botón Y.

Patada media: mantén pulsado el botón Y un poquito más de lo normal.

Picar el balón: pulsa el botón Y y luego pulsa la parte superior del botón D.

Atrear el balón: basta con pulsar el botón X.



Malabarismos con los pies: pulsa la parte superior del botón D y luego pulsa Y (es parecido a lo que se hace para picar el balón, con un poco de práctica serás capaz de hacerlo sin ningún problema).

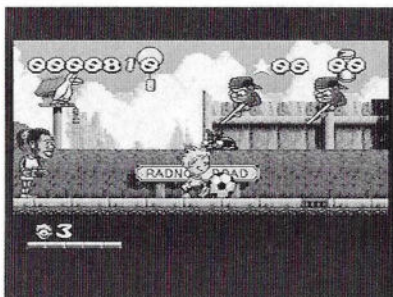
Malabarismos con la cabeza: cuando estés haciendo malabarismos con los pies, pulsa la parte superior del botón D y luego Y. Marko picará el balón hacia la cabeza (salta cuando Marko esté haciendo malabarismos con la cabeza para despachar a los enemigos que haya por encima de su cabeza).

Chilenas: mientras Marko esté haciendo malabarismos con los pies, pulsa el botón Y para realizar una chilena acrobática: mantenlo pulsado para que el balón vaya bajo y dale un toquecito para que vaya alto.

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 A 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)

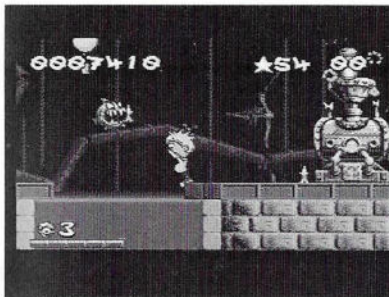
Celosos de Marko por su éxito futbolístico, los gemelos intentan poner fin a su viaje usando sus mortíferos cañones de patatas. Una lucha de patata contra balón, es cuestión de matar o que te maten.

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.

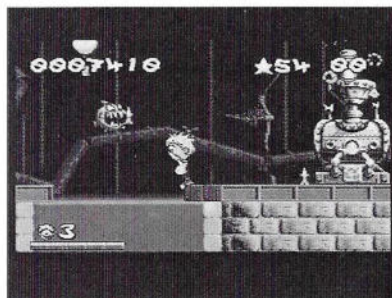
Y el resto...

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)

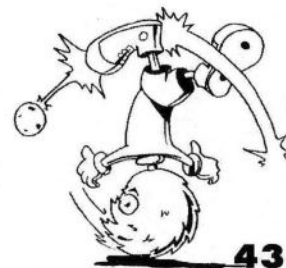
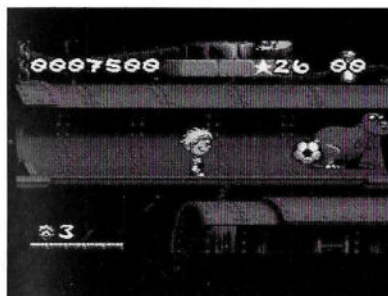
Puede que parezca raro, pero esta masa palpitante de luces es lo mejor que hay; recógela y tendrás garantizada una vida extra.

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 todas los botes de lodo: te corresponde a ti averiguar cuáles son.

Las chilenas son más potentes que la variedad normal, 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.

Mientras 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
Programación:	Warren Mills, Alan Calder
Programación adicional:	Mike Carr
Música:	Jolyon Myers
Efectos de sonido:	Mike Ash
Pruebas:	Ken Jordan, Tim Mawson,
Manual:	Ciaran Brennan, Darren Anderson



PUESTA EN FUNCIONAMIENTO

1. Ceriódese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la consola como se describe en el manual SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.

Importante:

Ceriódese siempre de que la consola esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Super Nintendo.

Para 1 jugador: Pulse el botón de inicio del teclado de control 1 Super Nintendo.



1. INTRODUZIONE

Marko 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 person. . .

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.

È qui che potrai personalizzare l'allestimento del gioco. Per effettuare i necessari cambiamenti, utilizza il pulsante direzionale per muovere la mano di Marko da un'opzione all'altra. Dopo avere selezionato un'opzione, premi il pulsante A per scorrere le diverse opzioni.

Le opzioni disponibili sono:

Control (Comandi)

Questa opzione ti permetterà di stabilire il pulsante per saltare, correre o calciare il pallone. Facendo un po' di pratica, e perché no parecchi errori, ti sarà più facile decidere quale dei tre allestimenti è il tuo preferito.

Game Sound (Sonoro del gioco)

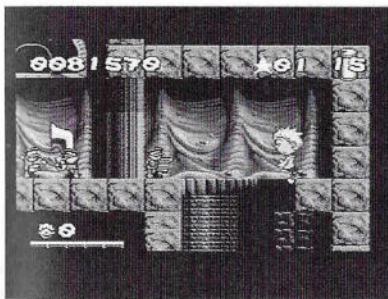
Ci sono quattro scelte. . .

Music & SFX (Musica & effetti sonori): ti permette di ascoltare tutta la musica ed il sonoro del gioco.

Music Only (Solo Musica): hai indovinato! Se selezioni questa opzione non avrai nessun effetto sonoro.

SFX only (Solo Effetti sonori): uguale e completamente l'opposto di 'music only', ho reso l'idea?

All sound off (tutto i suoni spento): fa piombare Marko nella modalità furtiva.



Backyard (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.

Credits (Titoli)

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

Sulla videata delle opzioni ci sono anche altre cose, come...

Password (Parola d'ordine)

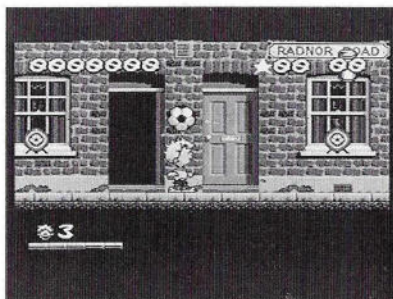
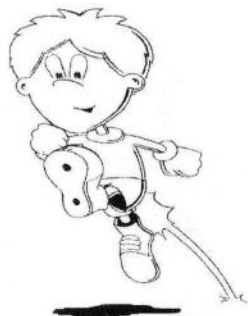
Al termine di alcuni livelli verrai premiato con una parola d'ordine. Ciò vuol dire che potrai saltare tutti i livelli già completati quando riprenderai il gioco.

Hi-Score (Punteggi migliori)

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

Last Score (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. Per scoprire esattamente che cosa è in grado di fare il nostro Gazza in erba, vai direttamente alla sezione 'backyard' (cortile) e prova alcune delle seguenti mosse.* Quando pensi di esserti allenato abbastanza nella sezione cortile, spostati a destra per trovare l'uscita.

Il programma funzionerà con un joystick a 6 pulsanti solamente se verrà utilizzato nella modalità a 3 pulsanti.

Spostare Marko (Senza il pallone)

Utilizzando il pulsante direzionale sposta Marko a sinistra e a destra.

Premi B mentre muovi a sinistra o a destra e Marko inizierà a correre.

Premi A e Marko salterà in alto.

Premi Y per chiamare la palla ai piedi di Marko.

Il Pallone

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

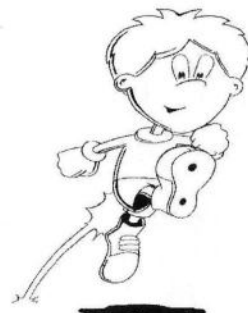
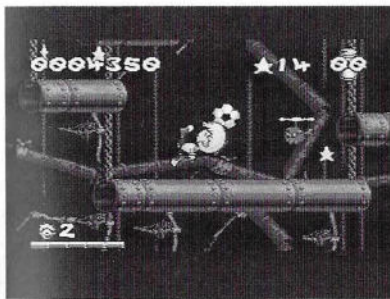
Tiro corto: premi Y, quindi il pulsante direzionale D in giù.

Tiro basso: premi il pulsante Y.

Tiro medio: tieni premuto il pulsante Y per un po' di tempo.

Parabola: premi Y, poi premi il pulsante direzionale in su.

Richiamare Pallone: Premi una volta il pulsante X.



Palleggiare: premi il pulsante direzionale in su quindi premi Y (è simile al comando della parabola ma con un po' di pratica dovresti essere in grado di effettuarli senza tanti problemi)

Palleggi di testa: mentre stai palleggiando, premi il pulsante direzionale in su e Y e il pallone andrà sulla testa di Marko. Saltando quando Marko sta palleggiando di testa potrai eliminare in un batter d'occhio i nemici aerei.

Rovesciate: mentre stai palleggiando, premi Y per una rovesciata acrobatica; tiene 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 A 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 propria 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 piedi piatti 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 non gli è mai scappato nessuno.

I gemelli terribili (200 punti)

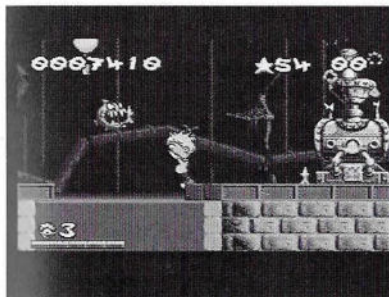
Invidiosi del successo di Marko, i gemelli cercano di fermare la sua avanzata utilizzando i loro fucili micidiali spara-patate. Oramai sei in ballo. . .devi scegliere se eliminare o essere eliminato.

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 a tufo il nostro eroe.

I topi (550 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.

Api operose (400 punti)

Il loro arrivo è preannunciato dal caratteristico buzz; 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.

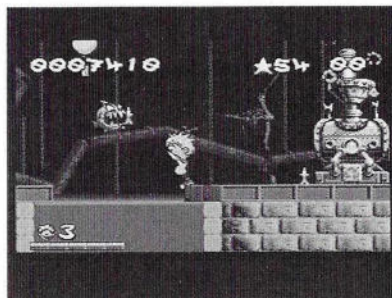
5. PRENDI E SCAPPA

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.



Palloncini (10 punti)

Scoppia un palloncino di passaggio (toccandolo o colpendolo con il pallone magico) e 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)

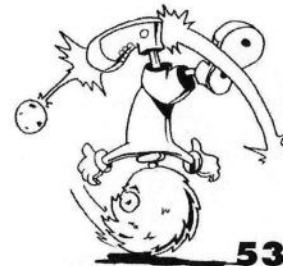
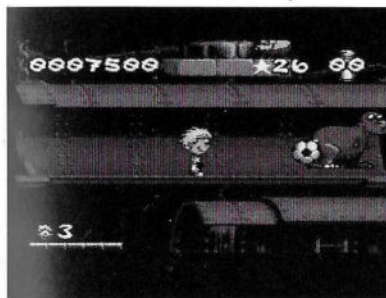
Potrebbe sembrare strano ma questa pulsante massa luminosa è una delle migliori in circolazione; raccoglila vale una vita extra.

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 calci contemporaneamente il pallone, questo dovrebbe dare una vera e propria mossa alla situazione.

Non tutti 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:	Warren Mills, Alan Calder
Programmazione supplementare:	Mike Carr
Musica:	Jolyon Myers
Effetti sonori:	Mike Ash
Collaudo:	Ken Jordan, Tim Mawson,
Manuale:	Ciaran Brennan Darren Anderson

VOORDAT JE MARKO'S MAGIC FOOTBALL BINNENGAAT

1. Zerg ervoor dat je Super Nintendo uit staat.
2. Doe de MARKO'S MAGIC FOOTBALL-cartridge in de spelcomputer op de manier zoals dat beschreven staat in de SUPER NINTENDO-handleiding.
3. Zet de spelcomputer aan.



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 gebeven 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.

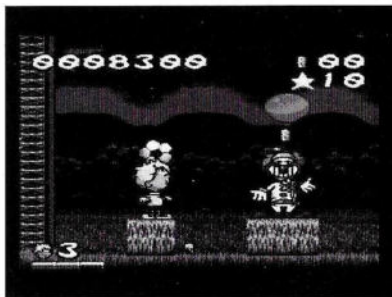
In het holst van de nacht hebben de ongelukkige helpers van de kolonel overal in North Sterlington vaten met het giftig slijm neergezet - nu kan niemand de kolonel meer van zijn plan weerhouden!

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 gek - 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.

Op het optiescherm kun je het spel op je eigen manier instellen. Om de nodige veranderingen aan te brengen, kun je met gebruik van de D-toets Markos hand van keuzeoptie naar keuzeoptie bewegen. Als je de keuzeoptie geselecteerd hebt, druk je op toets A door de verschillende keuzemogelijkheden roteren.

Voor alle duidelijkheid: de keuzeopties zijn . . .

Control

Hier kun je bepalen welke toets Marko laat springen, rennen of de bal schoppen - met pogen en falen (en waarschijnlijk met veel falen!) kun je beslissen welke van de drie configuraties je het beste in de hand ligt.

Game Sound

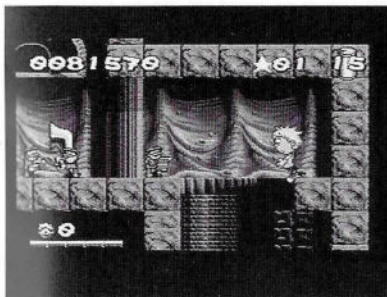
Hier heb je vier keuzemogelijkheden . . .

Muziek & SFX (muziek en geluidseffecten): Als je deze keuzemogelijkheid kiest, kun je naar alle muziek en geluidseffecten in het spel luisteren.

Music only (Alleen muziek): Dat kun je zelf wel raden, wanneer je deze keuzemogelijkheid kiest zijn er geen geluidseffecten.

SFX only (Alleen geluidseffecten): Hetzelfde als 'alleen muziek', maar dan andersom, als je begrijpt wat we bedoelen.

All sound off (helemaal geen geluid): Marko gaat heel stilletjes te werk.



Backyard

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

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.

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

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.

Hi-Score

Hier zie je de beste score van het spel waar je nu mee bezig bent. (Telkens als de Super Nintendo 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. Als je zien wilt, wat onze Gazza in spé allemaal kan doen, ga dan meteen naar het 'backyard', gedeelte waar Marko op het plaatsje achter z'n huis aan het oefenen is en probeer een paar van de volgende bewegingen uit te voeren. *(Wanneer je vindt dat je genoeg geoe-fend hebt, beweeg dan naar rechts om dit gedeelte te verlaten).

Marko verplaatsen (zonder de bal)

Met de D-toets kun je Marko naar links en rechts bewegen.

Druk op B terwijl Marko naar links of recht beweegt en Marko begint te ren-nen.

Druk op A en Marko springt de lucht in.

Druk op Y om de bal aan Markos voeten te leggen.

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:

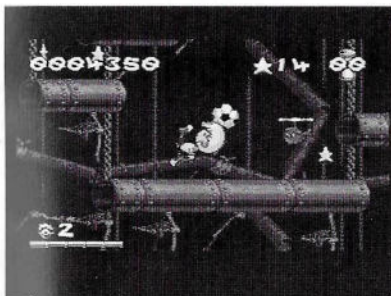
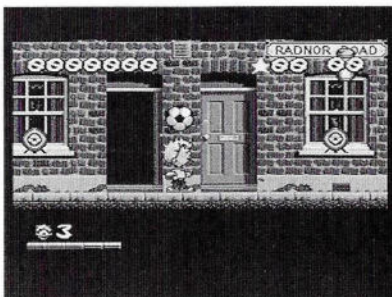
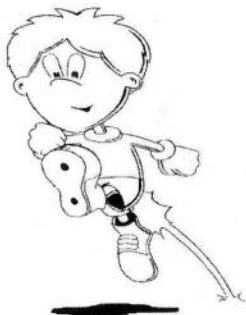
Een korte schop: Druk op Y en dan onder op de D-toets.

Een lage schop: Tik gewoon even op toets Y.

Een middelmatig schop: Hou toets Y ietsje langer ingedrukt.

Een boogballetje: Druk op Y en dan boven op de D-toets.

De bal weer ophalen: Tik gewoon even op toets X.



Balanceren: Druk boven op de D-toets, druk dan op Y (dit gaat haast net zo als het boogballetje, maar met een beetje oefenen, kun je deze twee bewegingen zonder moeite uitvoeren).

De bal op Markos hoofd balanceren: Druk onder het balanceren boven op de D-Pad en op Y, dan geeft Marko een boogballetje zodat de bal op z'n hoofd terecht komt. (Als je springt, wanneer Marko de bal op z'n hoofd balanceert, wordt er korte metten gemaakt met vijanden die zich boven z'n bevinden!

Achterwaartse omhaal: Druk al balancerend op Y om een acrobatische achterwaartse schop over het hoofd teweeg te brengen; hou Y ingedrukt om een hoge schop te geven, tik erop om een lage schop te geven.

Marko kan niet alleen met de bal schoppen en balanceren, maar hij kan zijn toervoetbal ook nog gebruiken voor iets anders dat heel belangrijk is. Druk op A om op de bal te springen, hou A 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 met zijn vijanden in botsing komt, 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 het meest zult tegenkomen (plus de beloning die je krijgt als je ze uitschakelt). . .

De ijverige diender (geen punten)

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

De verschrikkelijke tweeling (200 punten)

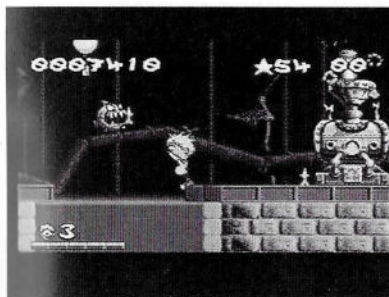
De tweeling is jaloers op Marko omdat hij zo goed kan voetballen. Ze proberen hem op zijn tocht tegen te houden en schieten met aardappelen. De bal tegen de aardappel - dood of word gedood!

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.

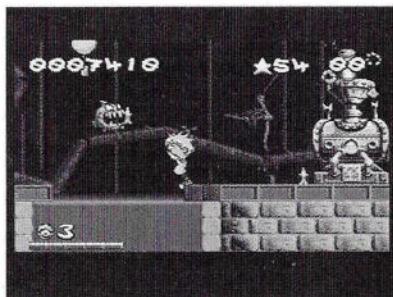
5. OPPIKKEN EN DOORGAAN

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:



62



Harten

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

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)

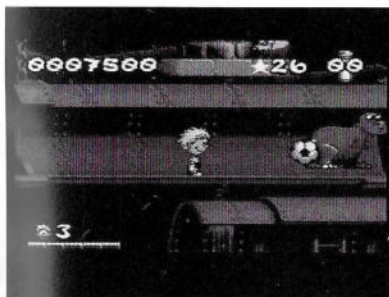
Ze zien er wel vreemd uit, maar deze massa kloppende lichten is één van de beste pick-ups die er is - als je deze pick-up oproept, krijg je gegarandeerd een extra leven.

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 dichterbij 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.



63

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 rondrijft, 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
Assistant Producer:	Gary Patino
Animatie:	Jolyon Myers
Kunstschildering achtergrond:	Tony West, Jolyon Myers
Programmering:	Alan Calder, Warren Mills
Additioneel coderen:	Mike Carr
Muziek:	Jolyon Myers
Geluidseffecten:	Mike Ash
Testen:	Ken Jordan, Tim Mawson
Handleiding:	Ciaran Brennan, Darren Anderson



NOTES



NOTES



NOTES

