



SEGA™  
GAME GEAR™

MARKO'S  
MAGIC FOOTBALL

DOMARK®





## 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 1 ou 2 pour faire défiler les différentes possibilités.

Les options à votre disposition sont les suivantes:

## Son

Vous avez quatre possibilités:

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

**Musique seulement:** vous l'avez deviné, pas d'effets sonores si vous choisissez cette option!

**Effets sonores seulement:** cette fois-ci, pas de musique.

**Pas de son:** Marko passe en mode silencieux.

## Crédits

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

Sur l'écran des options, vous trouverez également:

## 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.



## 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.

### Déplacer Marko (sans le ballon)

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

Appuyez sur 2 et Marko sautera

Appuyez sur 1 et le ballon arrivera aux pieds de Marko



### 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:

**Tir court:** Appuyez sur le bouton 1.





**Tir moyen:** Maintenez le bouton 1 enfoncé jusqu'à ce que deux des ballons de la barre de puissance (en haut, à droite de l'écran) soient allumés, puis relâchez.

**Tir haut:** Maintenez le bouton 1 enfoncé jusqu'à ce que trois des ballons de la barre de puissance soient allumés, puis relâchez - utilisez cette fonction pour les attaques longues.

**Jongler avec la tête:** Lorsque le ballon est aux pieds de Marko, appuyez sur le bouton-D vers le haut et sur le bouton 1, pour que Marko envoie le ballon sur sa tête. Appuyez à nouveau sur 1 pour vous débarrasser des ennemi se trouvant au-dessus.

De plus, le ballon magique de Marko a un autre usage très important. Maintenez le bouton 2 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.

## 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)...

### **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 (100 points)**

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 (100 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.







### **Les Abeilles (100 points)**

Un bourdonnement caractéristique précède leur arrivée. Ces insectes ont un méchant aiguillon...

### **Les Araignées (100 points)**

Ces ennemis poilus à huit pattes crachent un poison mortel. Ne dites pas qu'on ne vous avait pas prévenu!

### **Et les autres...**

Vous rencontrerez des clous sauteurs, des pots de fleurs qui tombent tout seuls et des pointes dangereusement acérées, qui ne font pas du bien à Marko et encore moins à son ballon. Il vaut peut-être mieux que vous découvriez ces pièges par vous-même.

## **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...

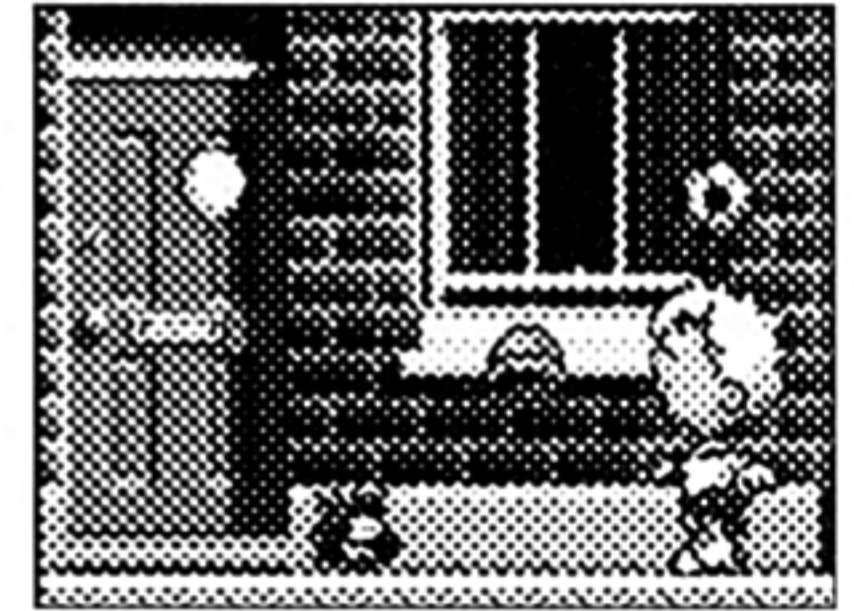
### **Cœurs**

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



### **Ballons (50 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.



### **Gemmes (50 points)**

Ramassez 50 gemmes pour obtenir une vie supplémentaire.

### **Boules de Plasma (500 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 jaune, elles... non, à vous de découvrir leurs pouvoirs.





## Drapeaux rouges

Touchez ces drapeaux dès que vous en avez l'occasion. Ils sont très utiles si vous perdez une vie, car le jeu reprend à partir du dernier drapeau rouge touché.

## 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.

N'oubliez pas que Marko est un footballeur versatile; s'il n'arrive pas à atteindre un ennemi par les moyens habituels, essayez une tête ou un saut de trampoline.

Même lorsqu'il flotte, le ballon constitue un très bon trampoline. Cela peut être utile pour franchir les trous les plus gros. Pour quitter un niveau, sautez dans les buts.



## CRÉDITS

Producteur:

Darren Anderson

Animation:

Jolyon Myers

Mike Adams

Jason Cunningham

Graphismes des  
arrière-plans:

Tony West

Mike Adams

Jason Cunningham

Programmation:

Steven Pearce

Musique:

Jolyon Myers

Effets sonores:

Mike Ash

Tests:

Ken Jordan

Tim Mawson

Manuel:

Ciaran Brennan

Darren Anderson

Mark Gilbert

Remerciements particuliers à:  
Warren Mills, Jason Orbaum et Paul Margrave.



**DOMARK**<sup>®</sup>

**SEGA**<sup>™</sup>  
PRINTED IN JAPAN

Patents:  
U.S. # 4,442,486/4,454,594/4,462,076;  
Europe # 80244; Canada # 1,183,276;  
Hong Kong # 88-4302; Singapore # 88-155;  
Japan # 82-205605 (Pending)

Marko's Magic Football: © © 1993 Domark Group Ltd. All rights reserved.  
Artwork and packaging © 1994 Domark Group Ltd.  
Sales and Marketing by Domark Software Ltd., Ferry House, 51-57 Lacy Road,  
Putney, London SW15 1PR, England.  
This game is licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA GAME GEAR  
SYSTEM. 'SEGA' and "GAME GEAR" are trademarks of Sega Enterprises Ltd.