

THE NEWZEALAND STORY



SEGA™

TECMAGIK™

AVENTURE EN NOUVELLE ZÉLANDE

Merci d'avoir choisi le tout dernier jeu vidéo de Tecmagik. Nous sommes heureux de présenter le jeu **Aventure en Nouvelle Zélande** converti pour fonctionner sur ton Sega Master System.

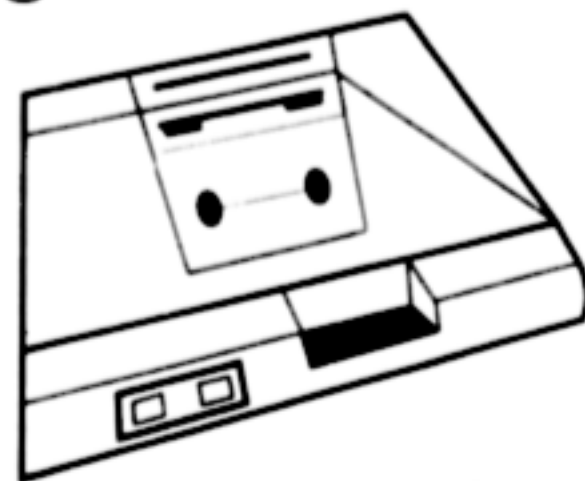
L'histoire ...

La vie au parc zoologique de l'île du nord en Nouvelle Zélande est tranquille et paisible pour Tiki et son amie Phee-phee ainsi que pour les autres kiwis de la colonie, quand tout à coup, une véritable catastrophe se produit. Wally Walrus arrivé en ville capture les pauvres kiwis sans défense et décide de les cacher dans d'autres zoos et parcs répartis dans toute la Nouvelle Zélande. Les pauvres kiwis sont pris au piège et n'ont plus qu'à attendre leur terrible sort, car ils savent qu'ils finiront dans l'assiette de Wally !

Mais, pendant que Wally est trop occupé à penser à son prochain repas, notre héros, Tiki s'échappe et met en place un plan d'action pour sauver ses amis et sa bien aimée Phee-phee.

Alors commence une véritable course contre la montre. Tiki doit se battre contre les alliés de Wally dans les zoos de Nouvelle Zélande pour finir par affronter l'horrible Walrus dans la bataille de sa vie !

Chargement du jeu



1. VERIFIE QUE TON MASTER SYSTEM EST ETEINT.

2. Introduis la cartouche dans le Master System. Connecte ton boîtier de commande au port 1.
3. Allume le Master System.
4. La page de garde apparaît, suivie de l'affichage des meilleurs scores et d'une partie de démonstration. Pour COMMENCER, il suffit d'appuyer sur la touche 1 à n'importe quel moment de cette séquence.

Important: Avant d'introduire ou de retirer la cartouche Sega, vérifie que ton système est bien hors tension.

Tes atouts

Tiki peut tirer, marcher, sauter et nager. De plus, bien que les kiwis ne volent pas, Tiki peut se servir de ballons pour l'aider.

Tirer

Pour faire tirer Tiki, appuie sur la touche 1. Le tir permet d'éliminer les ennemis et certaines armes ennemies et de faire apparaître des transporteurs et des ballons gonflables. Fais bien attention de ne pas détruire ces ballons, ils peuvent servir à Tiki pour voler.

Marcher

Pour déplacer Tiki vers la droite ou vers la gauche lorsqu'il marche, appuie sur la touche D appropriée.

Sauter

Pour faire sauter Tiki, appuie sur la touche 2. Le saut lui permet d'éviter les ennemis et leurs armes. Tiki peut aussi sauter pour monter d'un niveau. Plus tu maintiens enfoncée la touche 2, plus les sauts de Tiki seront hauts, jusqu'à ce qu'il atteigne sa hauteur de saut maximale. Lorsque Tiki est en l'air, tu peux aussi le déplacer vers la droite ou vers la gauche à l'aide de la touche D. Entraîne-toi à faire sauter Tiki à des hauteurs différentes et dans des sens différents. Cette technique te sera très utile lorsque tu passeras à des degrés de difficulté supérieurs.

Nager

Si Tiki saute ou tombe dans l'eau, il peut nager dans 8 directions différentes. Pour cela, sers-toi de la touche D. Mais attention, Tiki ne dispose que d'une quantité limitée d'oxygène. Pour respirer, il doit nager jusqu'à la poche d'air la plus proche ou remonter à la surface. Si Tiki nage à la surface, appuie sur la touche 1 pour asperger les ennemis d'eau et pour lui permettre de respirer plus rapidement.

Voler

Pour voler, Tiki ne peut que sauter sur un ballon ou en voler un à l'ennemi. Il existe 6 types de ballons différents que Tiki peut également diriger différemment. Tu découvriras aussi que chaque ballon est unique dans bien d'autres aspects.

Lorsque Tiki est sur un ballon, appuie sur la touche 2 pour le faire monter. Pour le déplacer vers la droite ou vers la gauche, sers-toi de la touche D. Pour le faire descendre d'un ballon pose-le sur le sol et appuie sur la touche D.

Ecran

Lorsque tu commences un nouveau degré de difficulté ou une nouvelle vie, le numéro du niveau et le nombre de vies restantes sont affichés.

Lors de la partie, les points apparaissent en haut de l'écran.

Lorsque Tiki nage, les points sont remplacés par un mètre à oxygène. Le niveau d'oxygène restant est indiqué par la barre rouge. Lorsque le mètre est totalement rouge, Tiki dispose d'un maximum d'oxygène. En revanche, lorsque la barre diminue pour disparaître, Tiki se noie et perd une vie.

Comment jouer

Allume ton Master System ; la page de garde apparaît et est suivie de l'affichage des cinq meilleurs scores et d'une partie de démonstration. Pour commencer, appuie sur la touche 1.

Pour commencer la partie, appuie sur la touche 1.

Guide Tiki à travers 21 niveaux de défis progressifs en commençant par Auckland et passant par Rotorua, Waitomo Caves, Wellington Strait, Cook Strait et Hammer Springs pour enfin affronter l'horrible Wally à Mount Cook.

Aide Tiki à trouver l'issue au labyrinthe tortueux et à vaincre les alliés de Wally. Ils feront tout leur possible pour l'empêcher de sauver sa bien aimée Phee-phee.

Mais attention, le labyrinthe et les alliés de Wally ne sont pas les seuls ennemis de Tiki. S'il doit sauver ses amis avant qu'ils ne finissent dans l'assiette de Wally, il faut agir vite. A chaque degré de difficulté, Tiki ne dispose que d'un temps limité pour atteindre son but et avant que le dragon du temps n'apparaisse.

Vies ...

Tu commences la partie avec 3 vies. Tu obtiens une vie en bonus dès que tu atteints 50 000 points et pour chaque 20 000 points supplémentaires (ex., à 70 000, 90 000, etc.).

Tu perds une vie à chaque fois que Tiki est touché ou qu'il manque d'oxygène.

Lorsque tu perds une vie, Tiki repart du même endroit jusqu'à épuisement des vies.

... et Bons de survie

Au début du jeu, tu n'as aucun bon de survie. Pour en gagner un, tu dois réussir les niveaux 2 à 4, puis 4 et 5.

Si tu as perdu toutes tes vies, mais que tu as gagné un bon de survie, celui-ci te donne la possibilité de continuer à jouer à partir de l'endroit où tu as perdu ta dernière vie.

Appuie sur la touche 1 dans les 8 secondes pour continuer avec 3 autres vies. Si tu souhaites arrêter la partie, laisse le compteur revenir à zéro.

Comptabilisation des points

Chaque fois que tu élimines un ennemi, tu marques 150 points.

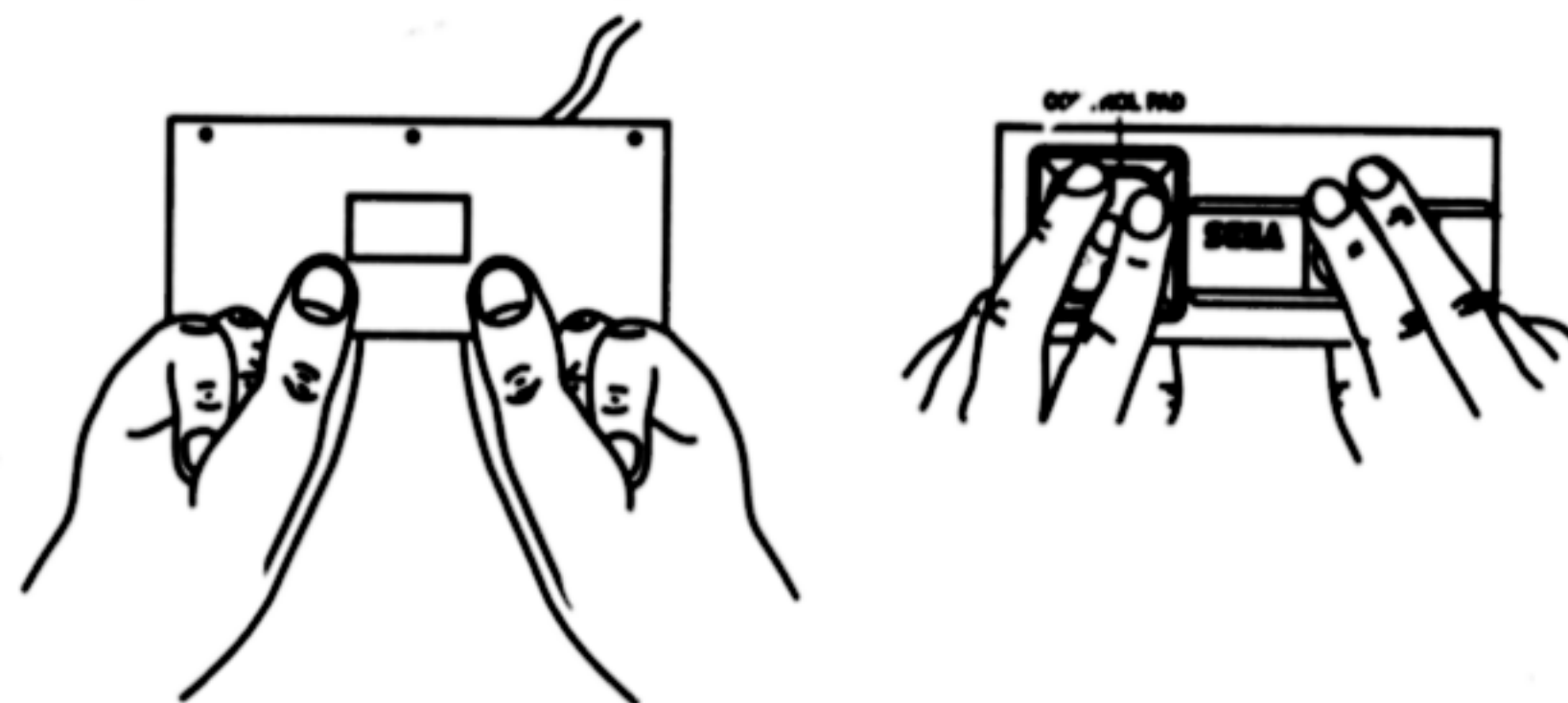
Lorsqu'un ennemi est touché, il laisse tomber un bonus. Si Tiki l'attrape, il marque 100 points supplémentaires et dans certains cas devient plus puissant.

Les types de bonus existant sont les suivants :

Fruit	Chaque fruit vaut 100 points.
Arc et flèche, Bombe, Fusil laser, Boule de plasma	Chaque arme remplace celle utilisée par Tiki. Fais bien attention à ne pas prendre l'arc et la flèche, si l'arme dont Tiki dispose est plus puissante.
Joystick	Ce joystick n'est utile que lorsque Tiki est sur un ballon. Il permet de le maintenir à mi-hauteur et de le faire changer de direction vers le haut, le bas, la droite et la gauche avec la touche D. Si Tiki l'attrape alors qu'il est sur un ballon, il aura un effet immédiat. En revanche, s'il le saisi alors qu'il est en train de marcher, il lui servira la prochaine fois qu'il montera sur un ballon. Mais, si Tiki descend d'un ballon, il en perd le bénéfice.
Livre	Au même titre qu'une bombe, le livre détruit tous les ennemis présents à l'écran.
Potion	Cette potion permet de rendre Tiki invincible pendant un certain temps.
Chronomètre	Le chronomètre permet d'immobiliser tous les ennemis pendant un certains temps.

Les conseils de Tiki

Tiens le boîtier de commande avec les deux pouces au-dessous, l'index de la main droite sur la touche 1 et le majeur sur la touche 2. Place en même temps l'index et le majeur de la main gauche sur la touche D. Bien que cela puisse paraître étonnant, cela permet de contrôler les sauts de façon précise ainsi que de sauter et de tirer en même temps.



A chaque degré de difficulté, il existe un transporteur qui dans la majorité des cas te fera passer dans un autre labyrinthe. Fais bien attention en utilisant ces transporteurs car certains d'entre eux peuvent te conduire dans un labyrinthe qui ne te permettra pas de gagner de bons de survie, et d'autres risquent de te ramener à une étape précédente.

Pour t'emparer du ballon d'un ennemi, trompe l'ennemi en faisant un petit saut pour déclencher son tir. Puis, lorsqu'il recharge son arme, saute sur son ballon pour l'éliminer et voler le ballon en même temps.

Tu peux attraper les ballons plutôt que de sauter dessus. Cela est beaucoup plus sûr, car l'ennemi qui s'y trouve ne peut te toucher et sera de toutes les façons éliminé.

Développement

L'Aventure en Nouvelle Zélande a été converti pour Master System par Simon Freeman et Karen Mangum chez Tecmagik Inc., Belmont, Californie, Etats-Unis.

Manipulation de la cartouche de jeu

La cartouche de jeu MEGA CARTRIDGE ne doit être utilisée que sur les consoles de jeu Sega System™.

Pour assurer son bon fonctionnement :

1. Ne pas mouiller !
 2. Ne pas plier !
 3. Ne pas cogner !
 4. Ne pas exposer directement à la lumière !
 5. Ne pas endommager !
 6. Ne pas placer à proximité d'une source de chaleur !
 7. Ne pas exposer à des produits toxiques !
- Si elle est mouillée, la nettoyer complètement avant de l'utiliser.
 - Si elle est sale, l'essuyer avec précaution avec un chiffon doux humecté d'eau savonneuse.
 - Après utilisation, la replacer dans sa boîte.
 - Marquer quelques pauses lors d'une durée prolongée du fonctionnement du jeu.

ATTENTION: Si vous vous servez d'un écran de télévision pour faire fonctionner ce jeu, notez que les images fixes des jeux vidéo risquent d'endommager son tube cathodique. Par conséquent, il est alors recommandé de limiter le temps d'utilisation de jeux vidéos.

Garantie

Les cartouches Tecmagik sont fabriquées et livrées selon les normes de contrôle de qualité les plus strictes. Tecmagik s'engage à remplacer tout produit défectueux d'un point de vue matériel ou de fabrication, La garantie ne s'applique pas au programme lui-même qui est fourni "tel quel". Cette garantie n'a aucune incidence sur les droits statutaires du consommateur. Le présent manuel est fourni "tel quel".

Remarque: Tecmagik décline toute responsabilité quant aux blessures, pertes ou dommages, implicites ou explicites, résultant d'une mauvaise utilisation ou d'une incapacité à utiliser ce produit.

AVAILABLE NOW!!!

Attention all Pacmaniacs.
PACMANIA™ is now available on the
Sega Master System. Pacman faces his
toughest challenge yet in the 3D
scrolling playfields of Pacmania. A
European No.1 Smash Hit!

Sega Power (UK)	94%
Mean Machines (UK)	90%
Zero (UK)	90%
Joystick (FRANCE)	93%
Player 1 (FRANCE)	92%

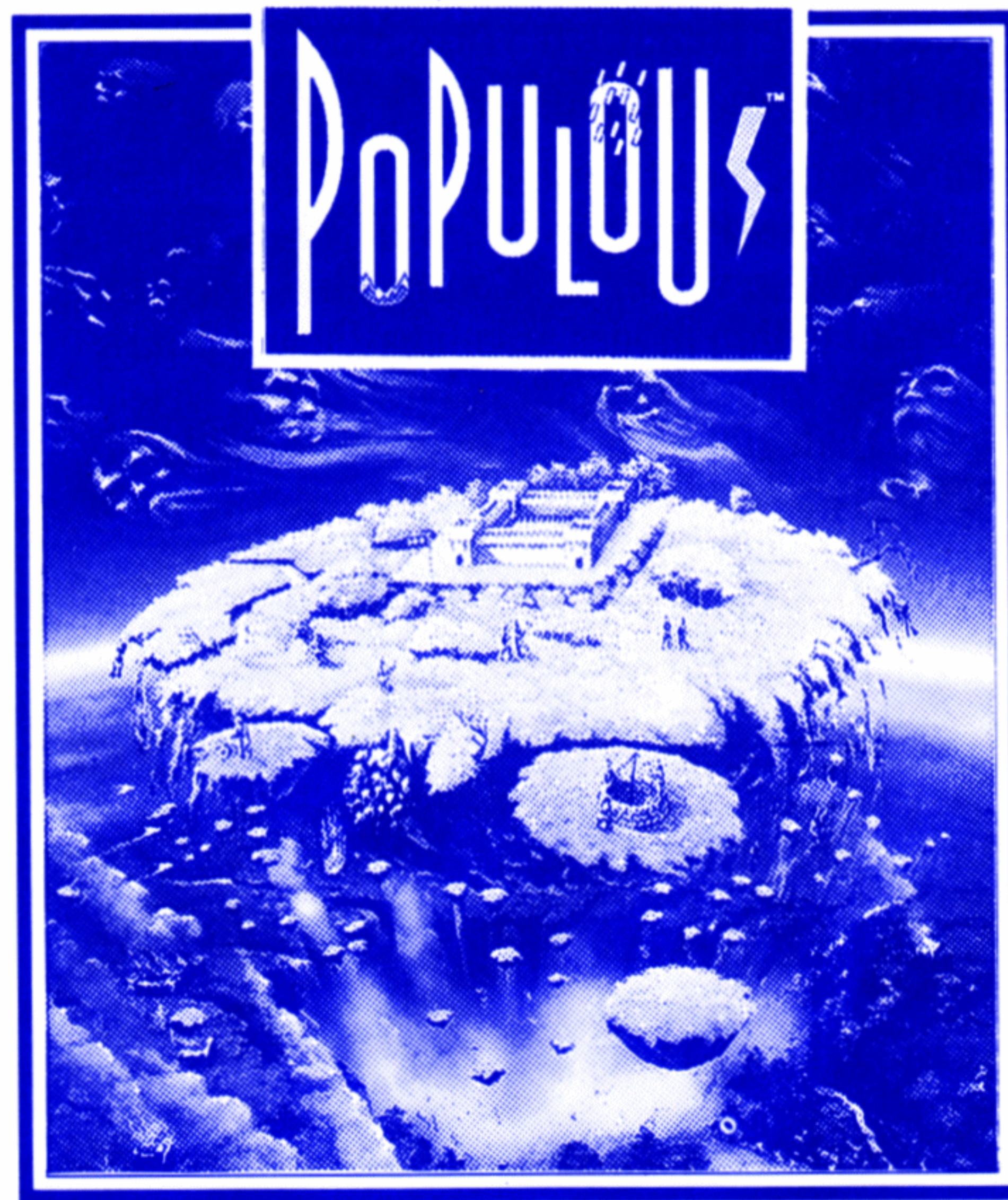


AVAILABLE NOW!!!

Power of the Gods at the push of a button.

POPULOUS™ was released in October 1991 to unprecedented editorial coverage and acclaim. Already a winner of over 25 International Awards, Tecmagik's new Sega Master System version gives you the absolute power of good versus evil in a universe of 5000 Worlds.

Sega Power (UK)	96%
C&VG (UK)	92%
Joystick (FRANCE)	94%
Console + (FRANCE)	95%
SV.Hemdator(SW)	100%
Player 1 (FRANCE)	97%



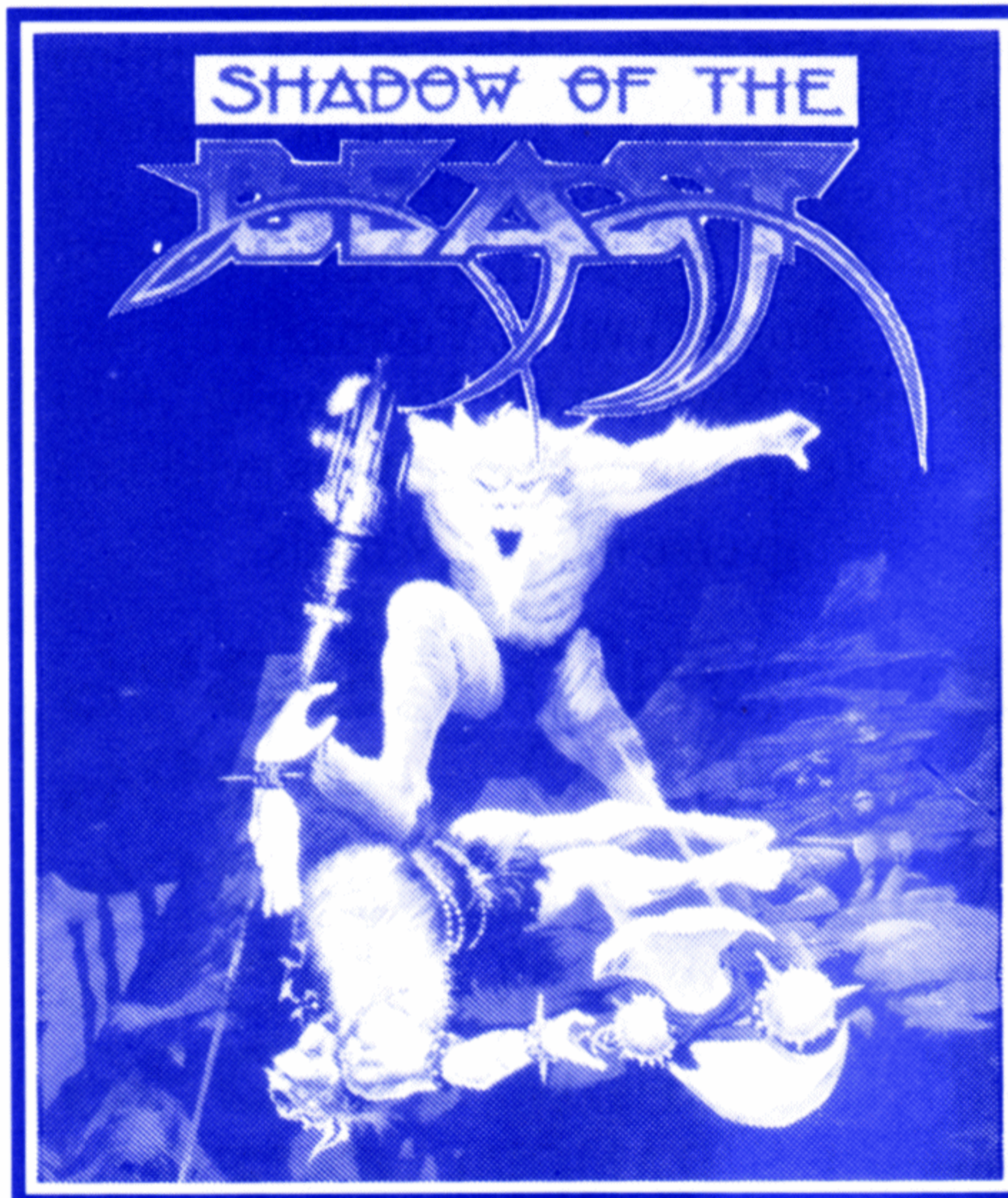
AVAILABLE NOW!!!

Unleash the Beast on your Master System in this superlative arcade adventure.

Shadow of the Beast Mastermix '92 is the ultimate 'remix' of this Psygnosis hit with fully enhanced Master System gameplay. Control the 'Beast' in 7 different action modes as you battle and puzzle your way through 6 stages of this quest. Defeat more than 100 monsters, enormous end level guardians and solve a myriad of mysteries until finally, revenge is yours!

Sega Pro (UK)	90%
Sega Force (UK)	90%
C & V Giochi (ITALY)	94%
Joypad (FRANCE)	94%
Game Zone(UK)	90%

WINNER OF TILT D'OR FOR BEST ARCADE ADVENTURE.



AVAILABLE NOW!!!

Your chance to be a champion
has arrived.

Compete against Europe's finest teams in
the ultimate football game. Fast paced action,
multiple options, 'instinctive' controls and
superb animation make CHAMPIONS OF
EUROPE serious rock solid soccer.

Sega Force (UK)	91%
Sega Pro (UK)	92%
Oracle (UK)	90%
Mega Force (FRANCE)	88%
Game Power(ITALY)	88%
SV. Hemdator (SW)	90%



**THIS GAME IS LICENSED BY
SEGA ENTERPRISES LTD.**

FOR PLAY ON THE

SEGA™

MASTER SYSTEM.

Sega is a trademark of Sega Enterprises Ltd.

PRINTED IN JAPAN.



TECMAGIK (ENTERTAINMENT) LTD., 1 NORLAND PLACE, LONDON W11 4QG.
TECMAGIK INC., 1301 SHOREWAY ROAD, SUITE 315, BELMONT, CALIFORNIA 94002
USA. TECMAGIK IS A TRADEMARK OF LANCE INVESTMENTS LTD.
ALL RIGHTS RESERVED. © TAITO CORP., LICENSED FROM TAITO CORP.
EXPORT OUTSIDE EUROPE, AUSTRALIA, AND NEW ZEALAND PROHIBITED.
"SEGA" IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD., "LICENSED BY SEGA
ENTERPRISES LTD., FOR PLAY ON THE SEGA MASTER SYSTEM."

© TAITO CORP. LICENSED FROM TAITO CORP..
PROGRAMMED FOR MASTER SYSTEM BY TECMAGIK
(ENTERTAINMENT) LIMITED. EXPORT OUTSIDE EUROPE,
AUSTRALIA AND NEW ZEALAND PROHIBITED.