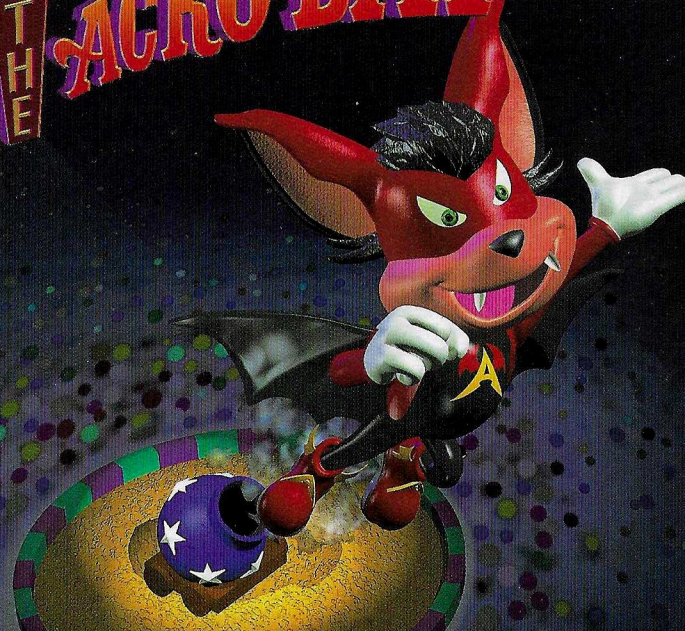


AERO THE ACRO-BAT™



SUNSOFT®

SUNSOFT® is a registered trademark of Sun Electronics Corporation.
Mitsui & Co. Deutschland GmbH., Postfach 30 36 69, 20312 Hamburg
Creation and Design by David Siller.



Developed by Iguana Entertainment. "AERO THE ACRO-BAT" and
Aero the Acro-bat character, are trademarks of Sun Corporation of America. ©1993.
All Rights Reserved. ©1993 Sun Electronics Corporation.

PRINTED IN JAPAN



SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

SUNSOFT®

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

SUNSOFT[®]

LICENSED BY

Nintendo[®]

NINTENDO[®], SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM[™], THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



DIESES QUALITÄTS SIEGEL 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 PART.

WIR BEDANKEN UNS

daß Du diese Wahl getroffen und Dir das Videospiel "AERO THE ACRO-BAT" von Sunsoft für das Super-NES ausgesucht hast. Bevor Du mit dem Spiel beginnst, lies das Anleitungsheftchen bitte genau durch. Du wirst das Spiel dann besser verstehen und noch mehr Spaß daran haben. Bewahre das Anleitungsheftchen sicher auf.

INHALT

Was im Spiel passiert	4
Spielbeginn	4
Neues Spiel und Spielvarianten	4
Betätigen des Controllers	5
Was AERO alles kann	6-7
Spielbildschirm	8
Der Spielplan	8
Zirkustricks und Requisiten	9
Gegenstände	10
Punkte und Boni	11-13
Weitere Boni	13
Beschreibung der Zonen	
Zirkus	14
Freizeitpark	15
Wald	16
Museum	16
High Scores	17


WAS IM SPIEL PASSIERT

Richte Deinen Blick auf die Manege!

Der Star der Show, AERO THE ACRO-BAT, betritt gleich die Szene und wird Dich mit seinen unglaublich wagemutigen Taten in Erstaunen versetzen. Heute, und nur heute, ist eine Sonder-Show angesagt. Der Zirkus und der Freizeitpark in der "World of Amusement" sind den Sabotageakten des bösen EDGAR EKTOR ausgesetzt, eines ehemaligen Zirkusclowns, der auf Rache aus ist. Unter Ektors Kumpanen sind der verbitterte ZERO THE ACROBRAT, der schon immer auf Aeros Beliebtheit neidisch war, und andere wahnsinnige Zirkuskünstler und ausgeflippte Rummelplatz-Typen.

Jetzt ist der Moment da, auf den Du gewartet hast! Gestatte, daß ich vorstelle: Hier kommt der erstaunliche, der einzigartige

AERO THE ACRO-BAT!!!



Der Meister aller Akrobaten kommt aus Kanonen geschossen, hechtet durch Feuerreifen, taucht in Wassertanks, klammert sich an eine außer Kontrolle geratene Achterbahn und vollführt Bungee-Sprünge über steinigen Flüssen. Dies sind nur einige der gefährlichen Tricks, die er durchsteht, um die "World of Amusement" für die Besucher sicher zu machen. Aero benutzt seine Power-Drehung und seine Zaubersterne, um die Zirkusfeinde loszuwerden. Er muß die Feuerschlucker und Messerwerfer abwehren, während er im Zirkus und im Freizeitpark Vorstellungen gibt. Danach begibt sich Aero durch den Wald auf den Weg zum Horror-Museum. Dort findet die entscheidende Kraftprobe zwischen Aero und Edgar Ektor (unterstützt durch Zero) statt. Keine andere Zirkusshow kann da mithalten!

Ein solches Spiel hast Du noch nie erlebt! Nervenkitzel, Angstschauer, Sensationen am laufenden Band! Also, Aero, los geht's!

SPIELBEGINN

Achte darauf, daß das Gerät vor Spielbeginn ausgeschaltet ist (OFF). Lege die "AERO THE ACRO-BAT"-Spielkassette in die Konsole ein, und schalte das Gerät an (ON).

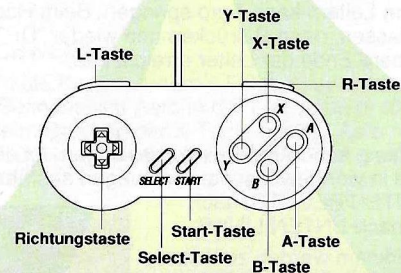
NEUES SPIEL UND SPIELVARIANTEN

Wenn der Titelschirm erscheint, die START-Taste drücken, und das Spiel kann beginnen.

Soll die SteuerpultEinstellung verändert werden, gehe durch Drücken von "DOWN" in den "OPTION"-Modus. Dann "START" drücken. Ein Tontest ist ebenfalls in den Auswahlmöglichkeiten vorhanden. Dann in "EXIT" gehen und "START" zum Spielbeginn drücken.

BETÄTIGEN DES CONTROLLERS

- **Richtungstaste** — Aero läuft und schaut sich um.
- **START-Taste** — Zum Unterbrechen und Wiederaufnahmen des Spiels. Wird zu Spielbeginn betätigt.
- **Y-Taste** — Zum Sternewerfen.
- **B-Taste** — Zum Springen und Betätigen der Bohrmaschine.
- **X-Taste** — Zum Umschauen und In-der-Luft-kreisen.



Zur Beachtung: Alle Steuerungen entsprechen der Standardeinstellung.

START-Taste

Betätigung bei:

- Beginn des Spiels
- Überspringen des Info-Bildschirms
- Unterbrechen des Spiels (PAUSE), dann nochmals zur Spiel-Wiederaufnahme.

Richtungstaste

Bei Erscheinen des Titelschirms:

"UP" oder "DOWN" drücken, um "START" oder "OPTION" zu wählen.

Aero in Aktion:

- Richtungstaste nach rechts oder links bewegen und festhalten. Aero läuft dann in die gewünschte Richtung.
- "DOWN" zur Verteidigung gegen (geschossene) Knöpfe drücken.
- Wenn Du vor oder unter einer Leiter stehst, "UP" und "DOWN" zum Auf- oder Abstieg betätigen. (Aero kann an Leitern hinaufspringen und an Leitern herunterrutschen.)

WAS AERO ALLES KANN

Y, B und X Taste

SPRINGEN:

Auf seinen Reisen begegnet Aero verschiedenen Widersachern, wie z. B. Shorties, Lava-Twirlers und Narren. Um diesen verrückten Clowns aus dem Wege zu gehen, drücke die B-Taste zum Sprung ("JUMP"), oder Du kannst warten und sie mit der Power-Drehung bekämpfen.

Beim Besteigen von Leitern kann Aero springen. Beim Hochsteigen die Richtungstaste loslassen, dann B drücken und wieder "UP" betätigen, so lange, bis er das obere Ende der Leiter erreicht hat.

DREH-ATTACKE:

Mit der Power-Drehung kann Aero Feinde beseitigen. Ist er in der Luft, kann er die Dreh-Attacke in vier gewünschte Richtungen ausführen: nach OBEN RECHTS, nach UNTEN RECHTS, nach OBEN LINKS und nach UNTEN LINKS.

Um die Drehung wirksam werden zu lassen, muß Aero erst in die Luft springen. Die B-Taste nur einmal drücken. Ist Aero in der Luft, die Richtungstaste in der gewünschten Drehrichtung betätigen, danach noch einmal die B-Taste drücken. Darauf achten, daß Du die Richtungstaste in der Richtung betätigst, in der Aero seine Power-Drehung vollführen soll.



DUCKEN:

Aero kann sich gegen bestimmte, von seinen Feinden geworfene Gegenstände verteidigen. Drücke die "DOWN"-Taste, und Aero duckt sich, wobei er sich mit seinem Flügel vor dem Körper schützt. Dieses Mittel der Verteidigung schützt Dich jedoch nicht davor, mit einem Gegner zusammenzustoßen und Aero zu verletzen.

WERFEN:

Eine zweite Angriffsmethode (außer der Power-Drehung) ist für Aero das Werfen mit Sternen. Um das tun zu können, muß er aber erst einmal Sterne sammeln. Zum Werfen eines Sterns die Y-Taste drücken. DABEI

BEACHTEN: Aero ist nur in der Lage, Sterne zu werfen, wenn er stillsteht, oder wenn er in die Luft springt.

WAS AERO ALLES KANN

FESTKLAMMERN:

Aero hat beim Balancieren auf dem Hochseil einen erstaunlichen Halt. Er kann auch am Hochseil HÄNGEN, um enge Durchgänge zu meistern und Feinden aus dem Wege zu gehen. Wenn Aero oben auf dem Hochseil steht, die X-Taste drücken, und er klammert sich daran fest. Wenn Du "UP" drückst, schwingt er sich wieder auf das Hochseil hinauf. Aero kann, wenn er am Seil hängt, abspringen. Dazu muß Du "DOWN" drücken.

IN-DER-LUFT-SCHWEBEN:

Unterschätze nicht die Kraft von Aero's Flügeln, denn sie sind absolut funktionstüchtig! Befindet sich Aero in der Luft, kann er für eine kurze Zeit schweben. Beim Drücken der X-Taste schlägt Aero für einen Moment mit den Flügeln. Er muß jedoch den Boden berühren, bevor er wieder schweben kann.

AUSSCHAU HALTEN:

Im Stillstand kann Aero die Gefahren voraussehen, die ihn erwarten. Die X-Taste drücken und gedrückt halten. Danach die Richtungstaste in der Richtung betätigen, in die Aero schauen soll. (Er kann in acht verschiedene Richtungen Ausschau halten.)

VERBINDUNGSRINGE:

Diese Ringe bilden eine schnelle Verbindung, um von einem Gebiet zum nächsten zu gelangen. Aero muß sie finden, damit er aus der Zone, in der er sich gerade befindet, herauskommt.



SPIELBILDSCHIRM

PUNKTE STERNE ZIELE ANZAHL DER LEBEN



GESUNDHEIT DOPPEL - DREH - IKON ZEIT

HIER IST DER SPIELPLAN

Das Ziel des Spiels ist auf dem Info-Bildschirm gegeben, unmittelbar bevor Aero mit dem Spiel beginnt.

Während Aero versucht, seine Mission zu erfüllen, sammelt er Nahrungsmittel, Sterne und Gesundheits-"A"s. Wenn Aero sich alle Nahrungsmittel und Sterne greifen kann und trotzdem noch Zeit übrig hat, bekommt er eine "PERFEKTE RUNDE" und einen FREIEN AERO zugesprochen.

Als "Kontrollpunkte" für Aero dienen spiralförmige, gestreifte Stangen mit einem unten angebrachten Ball.

Hast Du das Ziel erreicht, halte Ausschau nach einem Satz kreisender, goldener Sterne. Sie zeigen Dir das Ende einer Zone an. Dies ist der Ausgangsring.

ZIRKUSTRICKS UND REQUISITEN



BALLONS: Aero hüpf auf Ballons und schwebt verborgene Räume sowie Gefahrenzonen hinauf.



BLASENMASCHINE: Aero springt auf die Blasen auf, um versteckte Bomben zu untersuchen und zu entschärfen. Er kann dort aber nicht zu lange bleiben, denn die Blasen platzen! Aero ist auch in der Lage, die Blasenmaschine zu schieben, um sie leicht zugänglich zu machen.



KANONE: Aero schiebt die Kanonen an einen sicheren Standort und kommt dann aus ihnen herausgeschossen, wie das alle großen Zirkuskünstler machen. Laß ihn zuerst auf die Kanone klettern, drücke dann "DOWN", und Aero kriecht in die Kanone hinein. Die Kanonen-Power kann mit der "JUMP"-Taste gesteuert werden. Benutze dann die Anzeige auf dem Bildschirm, um die Schußkraft zu wählen.



EINRAD: Wenn Aero mit dem Einrad auf dem Hochseil fährt, ist er unbesiegbar.



TRAMPOLIN: Vom Trampolin aus schwingt sich Aero durch die Lüfte und sammelt Sterne und andere Gegenstände ein. Je länger er auf dem Trampolin springt, desto höher fliegt er. Wenn er zu hoch springt, "DOWN" drücken.



TRAPEZ: Das Trapez ist ständig in Schwung, und Aero muß sich von einem Trapez zum nächsten schwingen.



WIPPEN: Mit nur einer Person machen die ganz schön Schwierigkeiten! Aber, keine Angst, Aero ist nicht auf den Kopf gefallen: er nutzt den Schwung des Balls, um sich nach oben zu katapultieren.

GEGENSTÄNDE



NAHRUNGSMITTEL: Mit Nahrungsmitteln baut Aero sein Punktepulster auf (u.a. mit kleinen, runden Kuchen und Hot Dogs).



BONUS-GEGENSTAND: Gelingt es Aero, den verborgenen Bonus-Gegenstand zu finden, kann er die Bonusrunde spielen.



FALLSCHIRM: Wenn Aero sich den Fallschirm greift, schwebt er von einem Sprung sachte nach unten und kann sich an eine sichere Stelle manövrieren.



AERO-FLÜGEL: Mit der Energie, die Aero durch diese Flügel bezieht, ist er in der Lage, für eine kurze Zeit zu fliegen.



ZAUBERSTERNE: Während des gesamten Spiels sammelt Aero Sterne ein. Mit diesen kann er nach Feinden werfen und sie besiegen.



UHR: Dieser Gegenstand verlängert die vorhandene Zeit um eine Minute. Wenn der Zeitgeber sich jedoch auf "0.00" zubewegt, hat er keine Wirkung.



BLITZ: Greift sich Aero einen Blitz, hat er Doppel-Drehkraft und kann somit höhere Plattformen erreichen.



GESUNDHEITSLAISTE: Aero beginnt jedes neue Leben mit drei Gesundheits-"A"s. Er kann bis zu fünf "A"s zusammentragen und dadurch gesund bleiben. Ist die Gesundheitsleiste voll, dann hat jedes "A" einen Wert von 100 Punkten.



FREIER AERO: Durch das Einsammeln bezaubernder kleiner Aero-Köpfe verdient sich AERO THE ACRO-BAT freie Leben.



UNBESIEGBARKEITSTERNE: Nimmt Aero dieses Icon auf, dann ist er gegenüber allen Feinden unbesiegbar.

PUNKTE UND BONI

Es werden Punkte für das Einsammeln von Nahrungsmitteln, für das Vollführen bestimmter Zirkustricks und für die Beseitigung bestimmter Feinde vergeben.

NAHRUNGSMITTEL



Lutscher -
100 Punkte



Käse -
150 Punkte



Sodawasser -
200 Punkte



Hot Dogs -
250 Punkte



Kleine Kuchen -
300 Punkte

ZIRKUSTRICKS

Ring - 100 Punkte

Papierring - 150 Punkte

Feuerring - 100 Punkte

BONI

20,000 Punkte - Aero befreien

Perfekte Runde - Aero befreien

FEINDE



Spinning Clown
50 Punkte



Shorty
100 Punkte



Bruno der Trapezartist
150 Punkte

PUNKTE UND BONI

FEINDE



Marko Helmet
150 Punkte



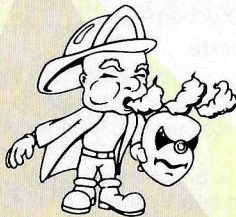
Baz der Bomber
150 Punkte



Ferris-Freddy
150 Punkte



Bertha die Ballerina
200 Punkte



Franco der Feuerschlucker
200 Punkte



Narr
100 Punkte



Ghosty
50 Punkte



**Colin, der wahnsinnige
Clown**
50 Punkte



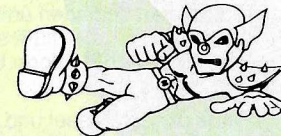
Der mechanische Mike
50 Punkte.

PUNKTE UND BONI

FEINDE



Marvin der Magier
50 Punkte



Knöpfe
900 Punkte

WEITERE BONI

Nachdem Aero alle Leben verbraucht hat, hat er noch dreimal die Möglichkeit, das Spiel fortzusetzen.

Die Weiter - Option versetzt Dich an den Anfang der Welt, die Aero zuletzt besucht hat. Verliert Aero alle Leben in Freizeitpark-Abschnitt 3 möchte aber weitermachen, dann setzt er das Spiel in Freizeitpark-Abschnitt 1 fort.

ZIRKUS

Die Show beginnt im bis auf den letzten Platz besetzten Zirkuszelt. Aero befindet sich in einer angespannten Situation, aber er wird alles tun, was in seiner Macht steht. Er muß die Saboteure unschädlich machen, jedoch wenn die Menge merkt, daß Gefahr besteht, wird eine Massenpanik ausbrechen. Also, wie es so schön heißt: "The show must go on!"

- Aktion 1:** Springe auf den sieben Sterne-Plattformen. Das Ziel auf diesem Level ist es, sieben blaue, mit Sternen versehene Plattformen zu finden und diese dann durch Springen zu zerschmelzen. Du mußt so viele Male springen, wie sich Sterne auf der Plattform befinden.
- Aktion 2:** Finde den Schlüssel und rette Aerial. Auf diesem Level muß Aero einen verborgenen Schlüssel finden. Ektors Gehilfen haben Aerial gekidnappt und sie in einem Käfig eingesperrt. Sobald Aero den Schlüssel gefunden hat, muß er die im Käfig gefangene Aerial befreien.
- Aktion 3:** Springe auf den 15 Sterne-Plattformen.
- Aktion 4:** Springe durch 25 magische Ringe. Diese Ringe verschwinden, wenn Aero durch sie hindurchspringt.
- Aktion 5:** Schalte alle Lichter an. Auf diesem Level ist es stockduster. Aero hat hier die Absicht, alle vier Lichtschalter zu betätigen, so daß das Publikum ihn in Aktion bewundern kann.
- Boß-Aktion:** Hier kommen die Stelzenbrüder. Während die beiden Brüder jonglieren, muß Aero sie mit der Power-Drehung zu Boden zwingen. Achte aber auf die Flamme am Boden. *HALTE SIE AUF GLEICHER HÖHE!*
- Bonus-Aktion:** In einer der vorangegangenen Aktionen ist ein "B" irgendwo im Zimmer verborgen. Aero muß es finden, damit er eine Bonus-Aktion ausführen kann.



FREIZEITPARK

Nahe dem Zirkus befindet sich ein Freizeitpark mit allen nur möglichen, aufregenden Attraktionen. Alles ist da: Achterbahn und Riesenrad, Rotor und Luftschaukeln. Wer sich jedoch in ihnen vergnügt, ist in Gefahr! Aero muß dafür sorgen, daß niemand durch die wahnsinnigen Zirkuskünstler zu Schaden kommt.

Abschnitt 1: Springe auf den fünf Sterne-Plattformen. Auf diesem Level muß Aero fünf Plattformen mit Sternen finden.

Abschnitt 2: Fahre mit der AERO-Achterbahn. Bei der Fahrt mit der Achterbahn springt Aero und duckt sich, um Stachelwänden und tiefen Gräben auszuweichen.

Abschnitt 3: Finde die Schlüssel und öffne die Türen. Dieser Abschnitt ist in vier untergeordnete Levels eingeteilt. Zuerst muß Aero einen Schlüssel für jede der Türen finden. Insgesamt müssen vier Türen geöffnet werden.

Abschnitt 4: Fahre mit dem Rotor. Aero ist angeschnallt und zur Tat bereit. Um ihn zu manövrieren, die Richtungstaste "UP" und "DOWN" drücken. Drei verschiedene Fahrten müssen erfolgreich abgeschlossen werden. *SCHAU DICH UM!*

Abschnitt 5: Springe durch 25 magische Ringe. Vergiß nicht, Dir die Blitzstrahlen zu schnappen. Sie geben die Kraft zur doppelten Power-Drehung.

Boß-Aktion: DER MECHANISCHE CLOWN: Zero macht vor nichts Halt, um Aero zu stoppen. Das Ziel besteht darin, die Power-Drehung in Richtung seiner Nase zu vollführen. Der Clown fängt vielleicht an zu weinen, aber weiche nicht zurück! Bleib' nicht zu lange an derselben Stelle, sonst wirst Du von der mechanischen Hand zerquetscht!

Bonus-Abschnitt: Bleib' am Leben.



Dieser Sprung ist ziemlich schwierig, darum hier ein Tip: Aero muß springen, bevor die Gleise beginnen, sich aufwärts zu biegen. Die richtige Stelle ist mit "X" markiert.

