

ANOTHER WORLD™



SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Interplay

Deutscher Vertrieb
LAGUNA VIDEOSPIELE
Am Sudpark 12
6092 Kelsterbach
Germany

PRINTED IN JAPAN

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

WARNUNG: BITTE LESEN SIE DIE BEIGEFÜGTE BENUTZERINFORMATION BZW. DIE VORSICHTSMASSREGELN GENAU DURCH, BEVOR SIE DAS NINTENDO-HARDWARE-SYSTEM ODER DAS SPIELMODUL BENUTZEN.

Inhaltsangabe

1) Die Geschichte von Lester Knight Chaykin	2
2) Kontrolltasten	4
3) Wie man startet	5
4) Hinweise	6
5) Die Beteiligten	8
6) Sicherung des Passwortes	9



LICENSED BY

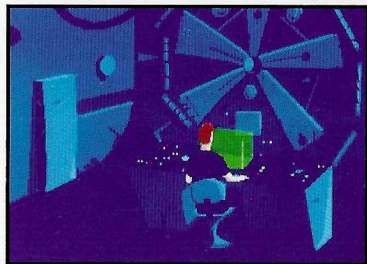


NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

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 PAßt.

Die Geschichte von Lester Knight Chaykin

Das Labor war eingehüllt in ein Gewittermeer. Das war jedoch für den jungen Nuklearwissenschaftler Lester Knight kein Grund zur Entmutigung, als er in seinem Ferrari zum Labor raste. Es würde mehr benötigen als einen Sturm, um ihn davon abzuhalten, ein neues Experiment zu versuchen. In seiner Aufregung bemerkte er kaum die am Horizont aufziehenden dunklen Wolken. Aber selbst wenn, es gab für Lester keine Möglichkeit, sich die Ereignisse auch nur vorzustellen, deren Geschehen sich abzeichneten. Die Gewalt des wütenden Sturmes war bald vergessen, als Lester in die Stille des Fahrstuhles eintrat. Sein

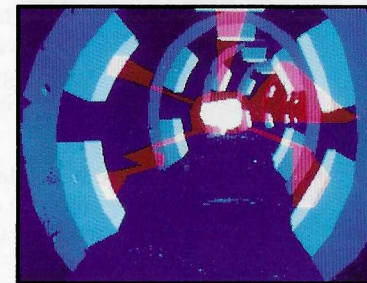


Lester startete das Experiment...

langsameres Annähern an das Labor schien die Aufregung nur noch zu steigern. Lester konnte die Elektrizität in der Luft fast spüren. Das zeitweilige Fernbleiben vom Labor hatte ihm geholfen, seine früheren Irrtümer zu erkennen. Lester war sicher, mit seinen neuen Erkenntnissen die Teilchen-Beschleunigungs-Experimente zu perfektionieren. Bevor er das Labor jedoch betreten konnte, mußte Lester ungeduldig die

Sicherheitsabfrage abwarten. Er war bereit, das Experiment zu beginnen, wobei er keine Zeit auf die seiner Meinung nach unnötigen Sicherheitsmaßnahmen verschwendete. Durch die Sicherheitstür trat Lester in die Unordnung, die er sein Büro nannte. Haufen von Notizen, leere Softdrink-Büchsen und Pizza-Boxen waren ein Zeugnis für die langen, in der Vergangenheit investierten Arbeitsstunden. Lester drückte auf den Schalter, und mit einem Piepen erwachte sein Computer zum Leben. Er gab rasch das Passwort und die Parameter für sein neues Experiment ein. Nun hatte er nur noch zu warten.

Wie er es vorher schon hundertmal getan hatte, zog Lester sich mit einer kalten Soda zurück, während der Computer mit dem Test fortfuhr. Jede Minute würde der Computer ihm die Ergebnisse mitteilen, und er würde wissen, ob ihm in der Tat ein Durchbruch gelungen war. Aber draußen hatte der Sturm für diese Nacht andere Pläne. Als Lester sitzend die fortschreitende Entwicklung seines Experiments beobachtete, entstand innerhalb des Sturmes ein fürchterlicher Blitz. Die Woge der Elektrizität schnitt durch die kalte Nachtluft wie ein Messer und traf das Labor mit tödlicher Genauigkeit. Lester bemerkte nicht, was sich draußen abspielte. Gerade als der Computer den Beschleuniger aktivierte, fand der Blitzstrahl seinen Weg in das System mit fast geplanter Präzision. Als Lester bei seinem eisig kalten Softdrink saß, raste das, was sicherlich sein Ende bedeutete, mit Lichtgeschwindigkeit durch den Beschleuniger hindurch. Der Strahl erreichte das Ende des Beschleunigers und explodierte durch die Wand, dem Ungestüm freien Lauf lassend, zu dem nur ein Blitz fähig ist. Er schlängelte sich wie eine Python um Lester, bis eine massive elektrische Ladung aufgebaut war. In einem brillanten Blitzlichtgewitter explodierend blieb nur ein leerer Platz an der Stelle, wo Lester gewesen war...



...und es ging schief...

Kontrolltasten

Joypad nach links/rechts:

Bewegung nach rechts/links

Joypad nach unten:

Sich ducken. Kann auch dazu benutzt werden, um Gegenstände aufzuheben. Wenn Sie schwimmen oder sich in einem Fahrstuhl befinden, erfolgt eine Bewegung nach unten. Wenn Sie auf einem Teleporter stehen, werden Sie nach unten teleportiert.

Joypad nach oben:

Wenn Sie schwimmen oder sich auf einem Fahrstuhl befinden, erfolgt eine Bewegung nach oben. Wenn Sie unter einem Teleporter stehen, werden Sie nach oben teleportiert.

Knopf Y:

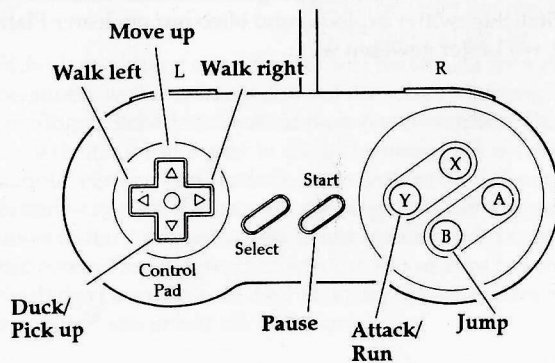
Wird meistens zum Angriff benutzt. Wenn Sie keine Waffe haben, müssen Sie treten. Wenn sie eine Waffe haben, werden Sie schießen. Er kann auch in Kombination mit dem Joypad nach links/rechts benutzt werden, um zu rennen.

Knopf B:

Springen

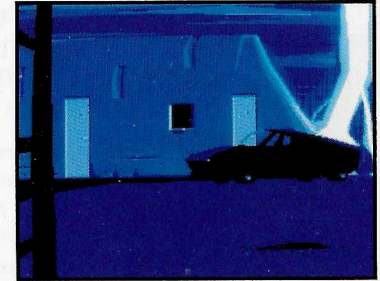
Start:

Unterbricht das Spiel.



Wie man startet

Legen Sie das Modul ein und starten Sie das Super Nintendo Entertainment System. Nachdem das Out of this World-Logo verschwunden ist, können Sie jeden beliebigen Knopf drücken, um zum Start/Continue-Bildschirm zu gelangen. Durch das Drücken des Joypads nach unten oder oben können Sie entweder Start oder Continue auswählen. Wählen Sie "Start" und drücken Sie "B", um das Spiel zu starten. Wenn das Spiel gestartet ist, benutzen Sie den Joystick, um an die Oberfläche des Wassers zu schwimmen.



Ein Blitz traf das Labor

Hinweise

WARNUNG!

DIESER ABSCHNITT ENTHÄLT TIPS, DIE TEILE DES SPIELS WIEDERGEHEN. LESEN SIE DIESEN ABSCHNITT NUR, WENN SIE ÜBERHAUPT NICHT MEHR WEITERKOMMEN!

Durchgehen der ersten Szene: Benutzen Sie das Joypad, wenn Sie in das Wasser hineingehen, um an die Oberfläche zu schwimmen. Wenn Sie sich an der Oberfläche befinden, bewegen Sie sich nach rechts zum nächsten Bildschirm. Feindlich gesinnte Blutegel werden von der Decke fallen. Sie müssen Sie bekämpfen,



Wie man Blutegel zerdrückt

indem Sie sie durch Treten zerdrücken. Sie können gleichzeitig kämpfen und sich ducken, um einen Blutegel zu zerdrücken, der zu weit von Ihnen entfernt ist. Vermeiden Sie es, Blutegel auf sich landen zu lassen. Nachdem Sie alle Blutegel im zweiten Bildschirm zertreten haben, gehen Sie zur rechten Seite des nächsten Bildschirms. Dort werden noch mehr zu zertretende Blutegel sein. Sie müssen in diesen

beiden Bildschirmen alle Blutegel zertreten, bevor Sie zur rechten Seite des nächsten Bildschirms weitergehen. Wenn Sie sich im vierten Bildschirm befinden, gehen Sie nach rechts, bis die Bestie angreift. Sobald Sie sie sehen, bewegen Sie den Joypad nach links und drücken den Angriffsknopf. Dies wird Ihren Spieler zum Wegrennen bewegen. Rennen Sie weiter nach links bis Sie zum Bildschirm mit den hängenden Reben gelangen. Rennen Sie weiter zum Abgrund und springen Sie nach den Reben. Sie werden dort einen Moment hängen, bis die Rebe bricht. Dann werden Sie nach rechts zurückschwingen und im nächsten Bildschirm landen. In dem Moment, in dem Sie landen, müssen Sie nach rechts laufen. Laufen Sie den ganzen Weg durch alle Bildschirme.

Am Ende des letzten Bildschirms werden Sie durch die Bewohner dieser Welt vor der Bestie gerettet werden. Aber es könnte sich herausstellen, daß diese nicht so freundlich sind wie es scheint...

WENN SIE NICHT KLARKOMMEN, LESEN SIE DIESE HINWEISE, UND ÜBERLEGEN SIE, OB EINIGE DAVON NICHT IN IHRER DERZEITIGEN SITUATION VERWERTBAR SIND.

Vergewissern Sie sich, daß Sie nicht vergessen, Ihr Gewehr zu finden bzw. aufzuheben. Lassen Sie Ihren Kumpel nicht zurück. Es gibt mehr Möglichkeiten, die Wächter zu töten, als Sie nur zu erschießen. Bevor Sie die Untergrund-Stadt verlassen, sollten Sie sicherstellen, daß Sie Ihren



Es hängt am seidenen Faden



Ausammeln einer benötigten Waffe

