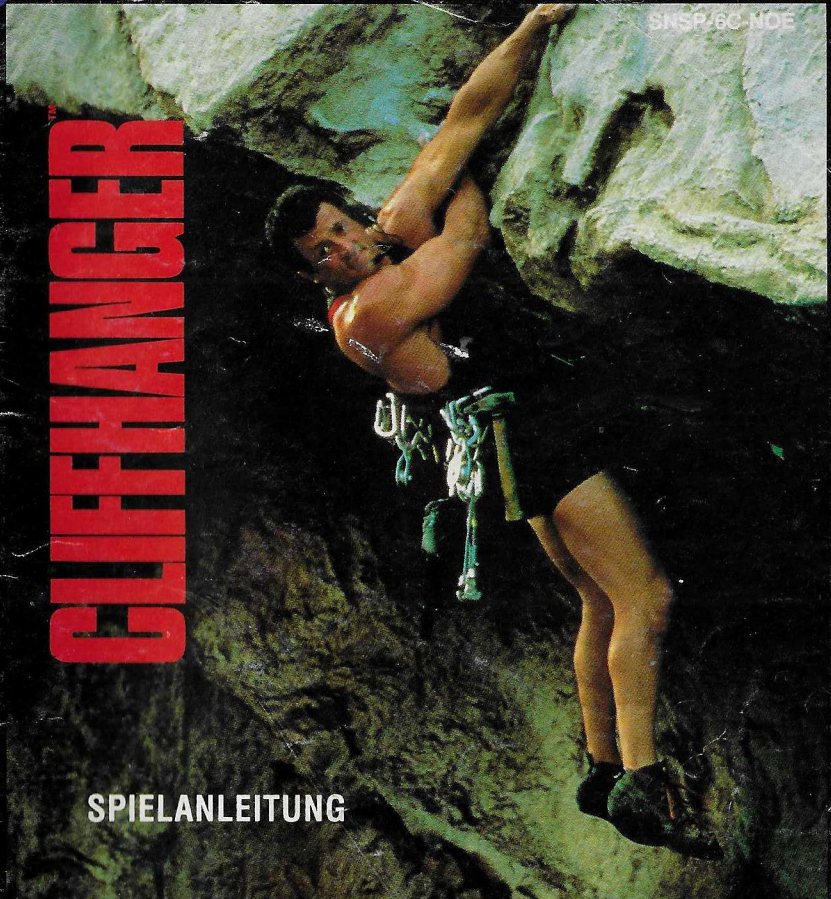


SNSP/6C-MOE

CLIFFHANGER™

SPIELANLEITUNG



SONY



IMAGESOFT™

SONY MUSIC ENTERTAINMENT (DEUTSCHLAND) GmbH,
STEPHANSTRASSE 15, 6000 FRANKFURT am MAIN 1, DEUTSCHLAND

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM™

PAL VERSION

SONY



IMAGESOFT™

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

INHALT



| | |
|---------------------------------------|----|
| DAS WORT FÜR ABENTEUER | 2 |
| SPIELSTART | 3 |
| SPIELSTEUERUNGEN..... | 4 |
| SPIELSTEUERUNGEN AUF EINEN BLICK..... | 5 |
| HAUPTSPIELBILDSCHIRM..... | 8 |
| PUNKTE MACHEN | 10 |
| LEVELS..... | 11 |

SONY



IMAGESOFT

SONY MUSIC ENTERTAINMENT (GERMANY)
GmbH, STEPHANSTRASSE 15,
6000 FRANKFURT am MAIN 1
DEUTSCHLAND

LICENSED BY



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



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 PAART.



DAS WORT FÜR ABENTEUER

Wir sagen es, wenn es brenzlich wird... es ist die Definition von Spannung... das Wort für Abenteuer...

CLIFFHANGER!!

“CLIFFHANGER”, eine Adaption des mitreißenden Abenteuerknüllers voller Action, des Kinohits mit Sylvester Stallone, bringt deinem Super Nintendo Entertainment System trügerische Klippen und vereiste Felswände...

schwindelerregende Höhen und todbringende Lawinen... wahnsinnige Gauner und Non-Stop-Kampfaction aus dem Film. Du bist Gabe Walker, das As des Rocky Mountain Rettungsteams, und siehst jetzt der mörderischsten Operation deines Lebens ins Auge: der Rettung deiner Freunde und dem Kampf gegen den größtenwahnsinnigen Qualen und seine Bande voller Typen, die vor Niedertracht nur so triefen.

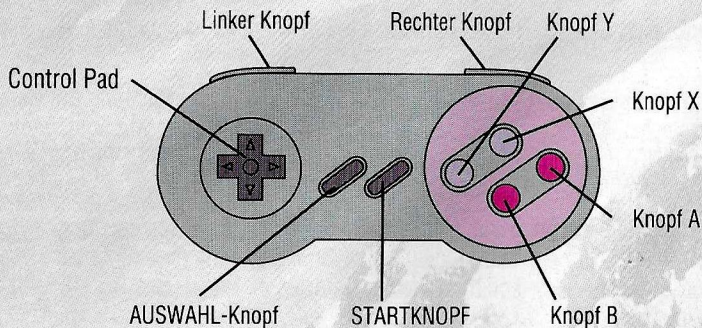


SPIELSTART

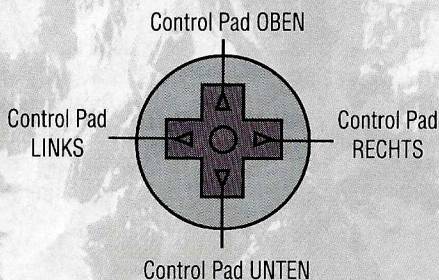
1. Schalte dein Super Nintendo Entertainment System aus, indem du den EINSCHALTKNOPF in die dem Game Pak entgegengesetzte Richtung schiebst. Schließe ein Steuergerät an dein System an.
2. Stecke das “CLIFFHANGER”-Game Pak mit dem Etikett nach vorne in das Gerät ein.
3. Schalte das Gerät ein, indem du den EINSCHALTKNOPF in Richtung des Game Paks schiebst. Nun erscheinen der Reihe nach die Firmenlogos von Sony und “CLIFFHANGER”. Nach etwa 5 Sekunden kannst du den STARTKNOPF drücken, um zum Optionenbildschirm zu gelangen.
4. Im Optionenbildschirm kannst du das Spiel deinen Wünschen entsprechend einstellen, entweder mit Stereo- oder Mono-Sound und mit drei, fünf oder sieben Leben. Markiere jede Option mit Hilfe der Control Pad HOCH- und RUNTER-Pfeile, und benutze dann die LINKS- und RECHTS-Pfeile, um die Option so einzustellen, wie du sie gerne möchtest.
(Läßt du den Optionenbildschirm für 30 Sekunden in Ruhe, dann beginnt automatisch eine Demonstration des Gameplay. Drücke den STARTKNOPF, um zum Optionenbildschirm zurückzukehren.)
5. Bist du bereit, dann markiere die Spielstart-Option, und drücke den STARTKNOPF, um mit dem Spiel zu beginnen.

Das Mitarbeiterverzeichnis des Spiels läuft immer dann ab, wenn ein Spiel endet, ohne daß alle sieben Levels abgeschlossen sind. Drücke den STARTKNOPF, um zum Optionenbildschirm zu gelangen und ein neues Spiel zu beginnen. Hast du jedoch alle sieben Levels von “CLIFFHANGER” erfolgreich bewältigt, dann ist es nicht möglich, vom Mitarbeiterverzeichnis zum Optionenbildschirm zu gelangen. Starte dein Super Nintendo Entertainment System erneut, um mit einem neuen Spiel zu beginnen.

SPIELSTEUERUNGEN



Dieses Handbuch bezieht sich auf die folgenden Richtungsanweisungen:



SPIELSTEUERUNGEN AUF EINEN BLICK

GEHEN: Benutze den Control Pad, um in jede beliebige Richtung zu gehen - hoch, runter, links, rechts und diagonal.

LAUFEN: Drücke LINKS, RECHTS oder jede beliebige diagonale Richtung zweimal direkt hintereinander auf dem Control Pad, um in die entsprechende Richtung zu laufen.

HOCH- ODER RUNTERKLETTERN: Halte nach Oberflächen Ausschau, die deinen Füßen Halt bieten können. Um eine solche Oberfläche zu erklettern, gehe ganz nah an die Felswand heran, und drücke OBEN. Möchtest du mit dem Abstieg beginnen, dann gehe an den Rand der Felswand, und drücke UNTEN. Benutze dann, egal ob du gerade hinauf- oder hinunterkletterst, die Pfeiltasten auf dem Control Pad, um dich in die gewünschte Richtung zu bewegen. Wird auf dich geschossen, während du gerade hinauf- oder hinunterkletterst, dann bleibt dir eine kleine Atempause - drücke OBEN während du am Felsen hängst. Drücke Knopf Y, und halte ihn gedrückt, um schneller hinauf- oder hinunterzuklettern. Aber nimm dich in acht - wenn du dich an einer Felswand zu schnell bewegst, dann hast du im Fall, daß du getroffen wirst, keine Chance, dich zu erholen. Du fällst direkt in den Abgrund.

ABGRÜNDE MIT EINEM SEIL BEWÄLTIGEN: Klettere das Seil hinauf, und drücke Knopf A. Während du das Seil hältst, drücke LINKS oder RECHTS, um in die entsprechende Richtung zu klettern, wobei du eine Hand vor die andere setzt. Wirst du dabei von einer Kugel

getroffen, dann kannst du dich von der Verletzung nicht erholen.

KAMPFBEWEGUNGEN: Benutze die Steuerungsknöpfe wie im folgenden angegeben:

KNOPF Y: Kurz drücken: Stoßen.

Kurz und schnell hintereinander: eine Kombination von vier Schlägen - Stoßen, linker Haken, rechter Haken, Aufwärtshaken. Drücke während der Vier-Schlag-Bewegung den RECHTEN oder LINKEN Pfeil (immer den, der der Richtung, in die du dich wendest, gegenüber liegt), um dich mit der Rückhand gegen von hinten angreifende Gegner zu wehren.

Beim Laufen: Bulldozer-Bewegung

In der Nähe eines Objekts: Heb das Objekt auf.



KNOPF A: Springen. Drücke Knopf A, während du läufst, um einen Sprung in der Luft auszuführen.

KNOPF B: Niedriger Tritt. In kurzer Abfolge: Abwechselnd hohe und niedrige Tritte. Drücken und halten: Tritt nach hinten mit Drehung.

ERST KNOPF A, DANN KNOPF B: Tritt in der Luft. Du mußt Knopf B am höchsten Punkt deines Sprunges drücken. Drücke erst Knopf A, dann B, während du läufst, um einen Tritt in der Luft während des Laufens zu vollführen.

KNOPF X: Abblocken oder ducken. Drücke Knopf X und eine beliebige Richtung auf dem Control Pad, außer UNTEN, um Schläge gegen deinen Kopf abzuwehren. Drücke erst Knopf X, dann UNTEN, um dich zu ducken. Beachte: Einige Bewegungen des Gegners, wie zum Beispiel der niedrige Tritt, können nur zum Teil abgeblockt werden. Andere, wie der Schlag mit dem Messer, können gar nicht abgeblockt werden.

LINKER ODER RECHTER KNOPF: Der Supertritt. Mit dieser Bewegung räumst du auf wirkungsvolle Weise mit deinen Gegnern auf. Da diese Bewegung jedoch zusätzliche Energie auf deiner Kraftleiste aufbraucht, ist sie nur für ganz verzweifelte Situationen geeignet.

DAS SPIEL UNTERBRECHEN: Drücke den STARTKNOPF. Betätige ihn erneut, um das Spiel wieder aufzunehmen.

WEITERSPIELEN, NACHDEM DU ALLE LEBEN EINGEBÜSST HAST

Drücke den STARTKNOPF, um das Spiel wieder aufzunehmen, wenn du dich beim Wiederaufnahme-Bildschirm befindest.



WAFFEN: Du bist zwar ein ziemlich harter Typ, aber trotzdem benötigst du Waffen zum Überleben. Achte also darauf, daß du alles zu deinem Vorteil einsetzt, was dir so in den Weg kommt, darunter auch Messer und Gewehre.

Um eine Waffe einsetzen zu können, mußt du sie natürlich erst einmal einem der üblen Typen abluchsen, die sie an dir erproben wollen. Greifst du ihn an, dann sollte das genügen, damit er die Waffe fallen läßt. Daraufhin kannst du sie aufheben (indem du Knopf Y drückst).

Waffen werden wie folgt benutzt:

MESSER: Um mit dem Messer zuzustechen, betätige Knopf Y. Möchtest du es werfen, dann drücke Knopf X. Sobald du ein Messer geworfen hast, ist es für dich verloren.

GEWEHR: Drücke Knopf Y, um die Waffe abzufeuern. Jedes Gewehr besitzt 12 Schuß Munition. Nachdem du es 12 Mal abgefeuert hast, verlierst du das Gewehr.

Du kannst jeweils nur eine Waffe besitzen. Trägst du eine Waffe, möchtest aber eine andere aufheben, dann mußt du die, die du gerade trägst, irgendwie loswerden. Wirf einfach das Messer, oder brauche alle Kugeln im Gewehr auf.

HAUPTSPIELBILDSCHIRM



1: LEBEN

Zeigt an, wieviele Leben du zur Zeit hast. Je nachdem, wie du das Spiel im Optionenbildschirm eingestellt hast, besitzt du zu Beginn eines Spiels entweder:

- 3 Leben, 5 Fortsetzungsbonusse
- 5 Leben, 3 Fortsetzungsbonusse
- 7 Leben, 1 Fortsetzungsbonusse

Außerdem erhältst du zusätzliche Leben, wenn du bestimmte Gesamtpunktzahlen erreichst. Möchtest du darüber mehr wissen, dann schlage im Abschnitt "PUNKTE MACHEN" auf Seite 10 nach.

2: PUNKTESTAND

Führt die Gesamtzahl der Punkte auf, die du in jedem Spiel gesammelt hast. Je mehr Gegner du vernichtest desto mehr Punkte erhältst du. Büßt du jedoch alle Leben ein, dann verlierst du auch alle angesammelten Punkte. Möchtest du mehr darüber wissen, wie du Punkte machen kannst, dann schlage im Abschnitt "PUNKTE MACHEN" auf Seite 10 nach.

3. DEINE KRAFT-LEISTE

Zeigt an, wieviel Energie du in deinem momentanen Leben noch übrig hast.

4. KRAFT-LEISTEN DER GEGNER

Zeigt an, wieviel Energie deinem momentanen Gegner noch bleibt. Begegnst du auf einem der Levels dem Chef der Gang, dann erscheinen sein Name und sein Bild zusammen mit seiner Kraft-Leiste.

LAGERFEUER

Halte auf deinem Weg immer nach Lagerfeuern wie diesem Ausschau - du benötigst sie, um dich am Feuer aufzuwärmen und so neue Energie zu gewinnen.

PUNKTE MACHEN

Jeder von dir vernichtete Gegner bringt dir eine bestimmte Punktzahl ein, die sich beim weiteren Vorrücken in einem Level erhöht. Auf Level 1 haben Gegner den folgenden Wert:

| | |
|------------------|-------|
| Messerwerfer | 1.500 |
| Plattformschütze | 1.500 |
| Dynamitwerfer | 2.500 |
| Felsblock-Werfer | 2.500 |
| Armee kämpfer | 2.500 |
| Messerstecher | 3.500 |
| Judo-Künstler | 4.500 |
| Kraftprotz | 5.500 |
| Kung-Fu-Experte | 6.500 |

Auf darauffolgenden Levels haben die Gegner den folgenden Wert:

| | |
|---------|----------------------------|
| Level 2 | Punkte von Level 1 + 1.000 |
| Level 3 | Punkte von Level 1 + 2.000 |
| Level 4 | Punkte von Level 1 + 3.000 |
| Level 5 | Punkte von Level 1 + 4.000 |
| Level 6 | Punkte von Level 1 + 5.000 |

Chefs haben einen Wert von 10.000 Punkten x dem Level, auf dem du dich gerade befindest.

Ein zusätzliches Leben kannst du gewinnen, indem du die folgenden Gesamtpunktzahlen erreichst:

100.000
300.000
700.000

LEVELS

Hier sind die Grundzüge dessen, was du im Spiel vorfindest - und wer und was dich in jedem einzelnen Level von "CLIFFHANGER" erwartet.

DIE FLUCHT AUS QUALENS MACHT

Du und dein Freund Hal fallen in die Klauen von Qualen, dem Psycho-Chef einer Bande völlig abgedrehter Typen, die auf der Flucht sind. Sie suchen nach drei Metalltruhen, die in einem Flugzeugwrack verlorengegangen sind. Die Truhen enthalten insgesamt \$100 Millionen in bar, und Qualen besteht auf seine eigene Art und Weise darauf, daß ihr bei der Suche behilflich seid. Mit viel Glück gelingt es dir zu entkommen, und du machst dich auf die Suche nach dem Geld, um Hal damit auszulösen und sein Leben zu retten.



Dabei mußt du eine düstere Berggegend durchqueren und verschiedene Gegner abwehren. Zu guter Letzt mußt du dich durch Laufen in halsbrecherischer Geschwindigkeit vor einer ungeheuren Lawine in Sicherheit bringen, um diesen Level zu überleben und zum nächsten Level weitergehen zu können.

AUF DER SUCHE NACH DER ZWEITEN TRUHE

Nachdem du die erste der drei Geldtruhen ausfindig gemacht hast, setzt du deine Suche nach der zweiten fort. Auf diesem Level mußt du in einer irreführenden bewaldeten Gegend den richtigen Weg finden, während du gegen zunehmend bedrohlichere Gegner kämpfst. Und am Ende wartet auf dich Heldon, ein riesiger, zäher, körperwerfender Ringkämpfer, mit dem nicht gut Kirschen essen ist.





WEITER ZUR DOUGLAS-HÜTTE - UND ZU JESSIE

Dem Tod durch Erfrieren nahe, suchst du Schutz in der Douglas-Hütte, dem Versteck in den Bergen, in dem dein Freund Jessie schon besorgt auf deine Ankunft wartet. Du mußt nur die Hütte finden - und ein paar komplizierte Klettermanöver zuwege bringen. Dabei mußt du auf deinem Weg auch noch Gegner abwehren. Von Delmar und Kynette ganz abgesehen, den Kung-Fu-König, die zwischen dir und dem kuscheligen Herdfeuer in großen Höhen stehen.

QUALEN SCHNAPPT SICH EINEN HUBSCHRAUBER - UND JESSIE

Ausgerechnet in dem Moment, in dem du denkst, eine Atempause zu bekommen, stellst du fest, daß du dich aufs Glatteis begeben hast, als du einen Teppich von schwimmenden Eisbergen überqueren und gleichzeitig gegen Kung-Fu-Meister und verrückte Muskelmänner kämpfen mußt. Dann geht es eine Reihe von zerklüfteten Klippen hinauf, wobei es heißt, todbringenden Felsspalten auszuweichen. Am Gipfel angelangt, mußt du durch eine Höhle, die voller tollwütiger Fledermäuse und rasiermesserscharfer Stalaktiten ist. Zu guter Letzt mußt du die dritte der Geldtruhen erreichen, bevor dich ein großer, gräßlicher Schwarm von Fledermäusen überholt. Paß auf deinem Weg immer gut auf, daß du nicht in den Tod stürzt, wenn du dich über gähnende Abgründe und tödliche Felsspalten wirfst.



DER AUFSTIEG ZUM GIPFEL DES BITKER LADDER

Zwar hast du jetzt das gesamte Geld gefunden, aber es ist immer noch ein weiter Weg zum Gipfel des Bitker Ladder - und zum Rendezvous mit Qualen, wo du das Geld gegen deine als Geiseln genommenen Kameraden eintauschst. Auf dem Weg mußt du schwierige Abhänge hinaufsteigen und dem Schußfeuer von Qualens Männern ausweichen. Bist du am Gipfel angelangt, dann halte Ausschau nach Ryan, der dich mit seinem Präzisionsgebläse fertigmachen will.

DAS GANZE GELD, VERLOREN!

Deine Freunde sind in Sicherheit, aber du hast die Beute zerstört, und Qualen ist vor lauter Wut ganz außer sich! Für dich heißt es, so schnell wie möglich wieder den Berg hinunterzusteigen, wobei dir Qualen im von ihm gekidnappten Hubschrauber dicht auf den Fersen ist. Hüte dich vor Qualens Günstlingen, die nach Rache lechzen!

AUGE IN AUGE MIT QUALEN

Richtig, nur du und er. Besser gesagt, nur du oder er, heißt es, während du Qualen besiegst und in den Tod schickst. Dabei balancierst du auf gefährliche Art auf dem Hubschrauber, der mit Mühe und Not an einem Felsen hängt.

BESCHRÄNKTE GARANTIE

Sony Imagesoft garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Imagesoft-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsmängeln ist, und erklärt sich bereit, das Produkt innerhalb dieses Zeitraums entweder zu reparieren oder kostenfrei zu ersetzen (Entscheidung dem Hersteller vorbehalten). Das Produkt bitte in frankierter Verpackung, zusammen mit datiertem Kaufbeleg, an die unten angegebene Adresse schicken. Diese Gewährleistung ist nicht anwendbar und wird ungültig, wenn der Defekt an diesem Sony Imagesoft-Produkt aufgrund von Mißbrauch, unvernünftiger oder unkorrekter Behandlung bzw. Nachlässigkeit entstanden ist.

DIESE GEWÄHRLEISTUNG ERFOLGT ANSTELLE SÄMTLICHER ANDERER GEWÄHRLEISTUNGEN. ANDERE REPRÄSENTATIONEN ODER ANSPRÜCHE IRGEND EINER ART SIND FÜR SONY IMAGESOFT NICHT BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEDLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ZUTREFFENDE ENTHALTENE GEWÄHRLEISTUNGEN EINSCHLIEßLICH GEWÄHRLEISTUNGEN BEZÜGLICH VERKAUFBARKEIT UND BRAUCHBARKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, SIND AUF DIE VORHER ERWÄHNTEN NEUNZIG (90) TAGE BEGRENZT. DIESBEZÜGLICH WIRD DIESES SONY IMAGESOFT-PRODUKT "WIE GESEHEN" VERKAUFT, UND DER HERSTELLER HAFTET NICHT FÜR VERLUSTE UND SCHÄDEN JEGLICHER ART, DIE AUS DER NUTZUNG DIESES PRODUKTES ENTSTEHEN. IN KEINEM FALL HAFTET SONY IMAGESOFT FÜR SONSTIGE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE SICH AUS DEM BESITZ, DER NUTZUNG ODER AUS FUNKTIONSTÖRUNGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ERGEBEN.

Manche Länder erlauben keine Beschränkungen bezüglich der Dauer der Gewährleistung bzw. Ausschlüsse oder Beschränkungen von Folgeschäden. Daher könnten die oben erwähnten Beschränkungen und/oder Ausschlüsse der Haftbarkeit evtl. nicht zutreffen. Die obige Gewährleistung gewährt dem Kunden spezifische Rechtsmittel. Weitere Rechte können möglicherweise von Land zu Land unterschiedlich sein.

Sony Music Entertainment (Germany) GmbH, Stephanstrasse 15,
6000 Frankfurt am Main 1, Deutschland