

SNSP-L5-NOE



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™
PAL VERSION



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

PRINTED IN JAPAN

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

INHALT

SONY



IMAGESOFT

SONY IMAGESOFT AND IMAGESOFT ARE TRADEMARKS OF SONY ELECTRONIC PUBLISHING COMPANY. © 1992 SONY ELECTRONIC PUBLISHING COMPANY. LAST ACTION HERO © AND ™ 1993 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

EINFÜHRUNG	1
SPIELBEGINN	2
SPIELSTEUERUNGEN	3
SPIELSTEUERUNGEN AUF EINEN BLICK	4
HAUPTSPIELBILDSCHIRM	6
KARTENABSCHNITTE AUS DER FILMWELT	7
SZENEN	8



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 PAßt.

EINFÜHRUNG

Du bist Jack Slater, der größte Filmheld aller Zeiten... Soeben hast du eine Rolle im aufregendsten Abenteuer deines Lebens erhalten. Es fing damit an, daß eine magische Kinoeintrittskarte in Danny Madigans Besitz geriet, die ihn irgendwie auf die Leinwand beförderte. Plötzlich ist dieses Flaschenkind dein treuer Begleiter, und ihr beiden macht ganz große Kinogeschichte als ihr Kugeln ausweicht, große Schlitten zu Schrott fährt, durch Fensterscheiben fliegt und euch die bösen Männer vornehmt.

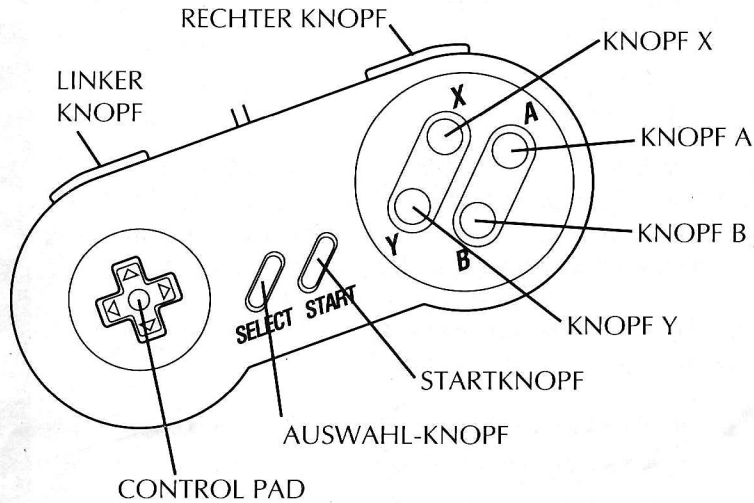
Aber irgendwas ist schiefgelaufen! Benedict, der schlimmste aller Halunken, hat Dannys magische Eintrittskarte in seine dreckigen Finger bekommen und sich mitsamt seiner kriminellen Belegschaft in die "echte" Welt transportiert. Versteht sich von selbst, daß die echte Welt jetzt in echten Schwierigkeiten ist!

Nur du, Jack, kannst die Ruhe wiederherstellen. Also, leg los - zeig uns ein Stück von deiner Leinwandspannung, und gib uns noch eins deiner patentierten Happy-Ends.

SPIELBEGINN

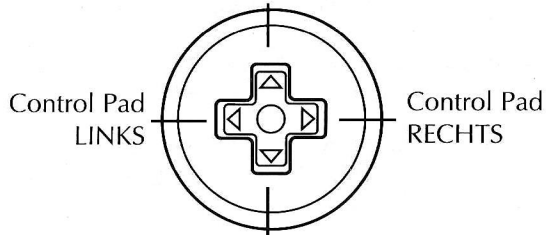
1. Schalte dein Super Nintendo Entertainment System aus, indem du den EINSCHALTKNOPF in die entgegengesetzte Richtung des Game Paks schiebst. Schließe ein Steuergerät an dein System an.
2. Stecke das "Last Action Hero"-Game Pak mit dem Etikett nach vorne in dein Gerät ein.
3. Schalte dein Gerät ein, indem du den EINSCHALTKNOPF in Richtung des Game Paks schiebst.
4. Wenn der Titelbildschirm erscheint, dann drücke den START-KNOPF, um mit dem Spiel zu beginnen.

SPIELSTEUERUNGEN



Dieses Handbuch bezieht sich auf die folgenden
Richtungsanweisungen:

Control Pad OBEN



Control Pad UNTEN

SPIELSTEUERUNGEN AUF EINEN BLICK

NACH RECHTS ODER NACH LINKS LAUFEN: Drücke den
Control Pad RECHTS oder LINKS.

SPRINGEN: Drücke Knopf B.

SCHLAGEN: Drücke Knopf Y.

KAUERN: Drücke den Control Pad UNTEN.

TRETEN: Drücke Knopf X.

DAS SPIEL UNTERBRECHEN: Drücke den STARTKNOPF.

HAUPTSPIELBILDSCHIRM

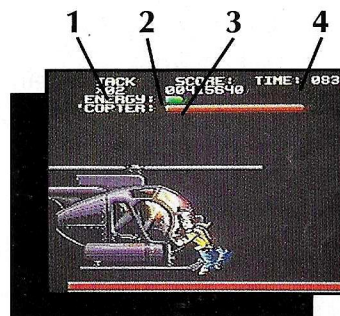
FAHRZEUGSTEUERUNGEN

BESCHLEUNIGEN: Drücke den Control Pad RECHTS.

BREMSEN: Drücke den Control Pad LINKS.

LENKEN: Drücke den Control Pad OBEN und UNTEN.

NOTBREMSUNG: Drücke Knopf A.



1: LEBEN

Zeigt an, wieviele Leben du zur Zeit hast. Zu Beginn eines jeden Spiels besitzt du fünf Leben.

2: PUNKTESTAND

Führt die Gesamtzahl der Punkte auf, die du auf jedem Spiellevel gesammelt hast.

3. ENERGIE

Zeigt deine gegenwärtigen Energiestand an.

4. ZEIT

Gibt an, wieviel Zeit dir noch bleibt, um den momentanen Level abzuschließen.

KARTENABSCHNITTE AUS DER FILMWELT

Um einen Kartenabschnitt zu sammeln, spring einfach in einen hinein. KARTENABSCHNITTE AUS DER FILMWELT können deinen Lebenszähler wieder auffüllen.



7

SZENEN

Die folgende Auflistung zeigt dir, welche Szenen du als Last Action Hero überleben mußt.

SZENE 1: DER ACTIONHERO-FILM

Als Slater besteht dein erster Auftrag darin, dort aufzuräumen, wo die Polizei von Hollywood versagt. Liefere dir einen Faustkampf mit Straßen-Punks und niederträchtigen Schurken. Mach dich dann auf den Weg zur Schule auf, und nimm dir zum Nachtschisch noch ein paar der bombenschleudernden Straßen-Punks und der messerschwingenden Gang-Mitglieder vor.

SZENE 2: VERFOLGUNGSJAGD IM BONNEVILLE

Mach dich fertig für eine wilde Verfolgungsjagd - ganz wie im Film. Spring in deinen Bonneville, und fahre mit halbsprecherischer Geschwindigkeit in einen Turbo-Kampf gegen Schlägertypen, die ohne Rücksicht auf Verluste durch die Gegend rasen. Handle mit ihnen Grenzen aus, Einsteigöffnungen und doppelt geparkte Wagen. Vollführe Stunts der Superstarkategorie, wie zum Beispiel das übereine-Rampe-schießen und zwischen-Sattelschlepper-schleudern. Und vernichte mehr Tempo-Teufel als es irgendein anderer Held der großen Leinwand bisher geschafft hat.

8

SZENE 3: LEOS BEERDIGUNG

Auf dem Empfang anlässlich Leos Beerdigung herrscht ziemliches Chaos. Nimm die gläsernen Aufzüge bis hinauf zum Dach, und hüte dich vor den mit Maschinengewehren wedelnden Mafiosos - geh außerdem dem Hubschrauber voller brutaler Typen aus dem Weg. Hier oben kann es ziemlich brenzlich werden.

SZENE 4: VERFOLGUNGSJAGD MIT AUTOS

Spring in dein Auto... es ist an der Zeit, Terminator zu spielen und noch ein paar hartgesottene Gauner über den Haufen zu fahren. Jemand hat Benedict gesehen, wie er durch die verkommensten Stadtteile von New York rast. Jetzt hast du keine Zeit für Stunts. Richte deinen Blick fest auf die Fahrbahn, und nimm diese Gauner-Wagenkolonne auseinander. Fertig... und ACTION!!!

SZENE 5: PREMIERENABEND

Heute findet die Premiere deines neuesten Films "Jack Slater IV" statt, und alle sind gekommen, um dich anzufeuern... leider auch Benedicts Kumpane. Kämpfe im Vorführraum, dem Filmarchiv, ja sogar im Büro des Managers gegen Benedicts Schlägerbande. Bereite dich dann auf die größte Szene in deiner gesamten Karriere als Actionheld vor.

SZENE 6: MIT DEM RIPPER AUF DEM DACH

Nur du, er und ein 40 Stockwerke tiefer Abgrund. Benutze alles; was du hast, um dieses Schlitzohr und seinen Feuerwerfer fertigzumachen. Hüte dich vor den Super-Sprung-Angriffen des Rippers. Wenn du nicht deine fünf Sinne beisammenhältst, dann kann dir von seinen unglaublichen Sprungvorführungen schwindlig werden. Trotzdem ist dieser Typ besiegbar - halte dich also bloß nicht zurück!

SZENE 7: DAS FINALE

Er ist wieder da und gibt sein Filmdebüt! Genau wie in einem schlechten Traum, oder einer Serie, hat sich Benedict nun in eine abgefahrene Zelluloid-Inkarnation verwandelt. Nimm dir diesen Gauner auf der Kinoleinwand vor, und hüte dich vor seinen projektor-angetriebenen Energiestrahlen. Gib in diesem Kampf dein Bestes, und du könntest nur noch einen Atemzug von einer Auszeichnung entfernt sein.

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. JEDWACHE 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 JEDWACHER 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 Haftung 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**