

Nintendo

GAME BOY™



DMG-LR-NOE

SONY



IMAGESOFT™

SPIELANLEITUNG



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE
GARANTIE DAFÜR, DAB SIE
NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT
HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER
AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE
SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN,
DAMIT SIE SICHER SIND, DAB ALLES
EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO
GAME BOY SYSTEM PAßT.



SONY MUSIC ENTERTAINMENT
(GERMANY) GmbH
Stephanstrasse 15,
6000 Frankfurt am Main 1, Deutschland.

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.

LICENSED BY



Nintendo®, GAME BOY™,
the Nintendo Product
Seals and other marks
designated as "TM" are
trademarks of Nintendo.

INHALT

SPIELBEGINN.....	2
SPIELSTEUERUNGEN.....	3
SPIELSTEUERUNGEN AUF EINEN BLICK	4
HAUPTSPIELBILDSCHIRM.....	6
SAMMELOBJEKTE	9
SPEZIALBOMBEN	11
KARTENABSCHNITTE AUS DER FILMWELT.....	12
SZENEN.....	13

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.

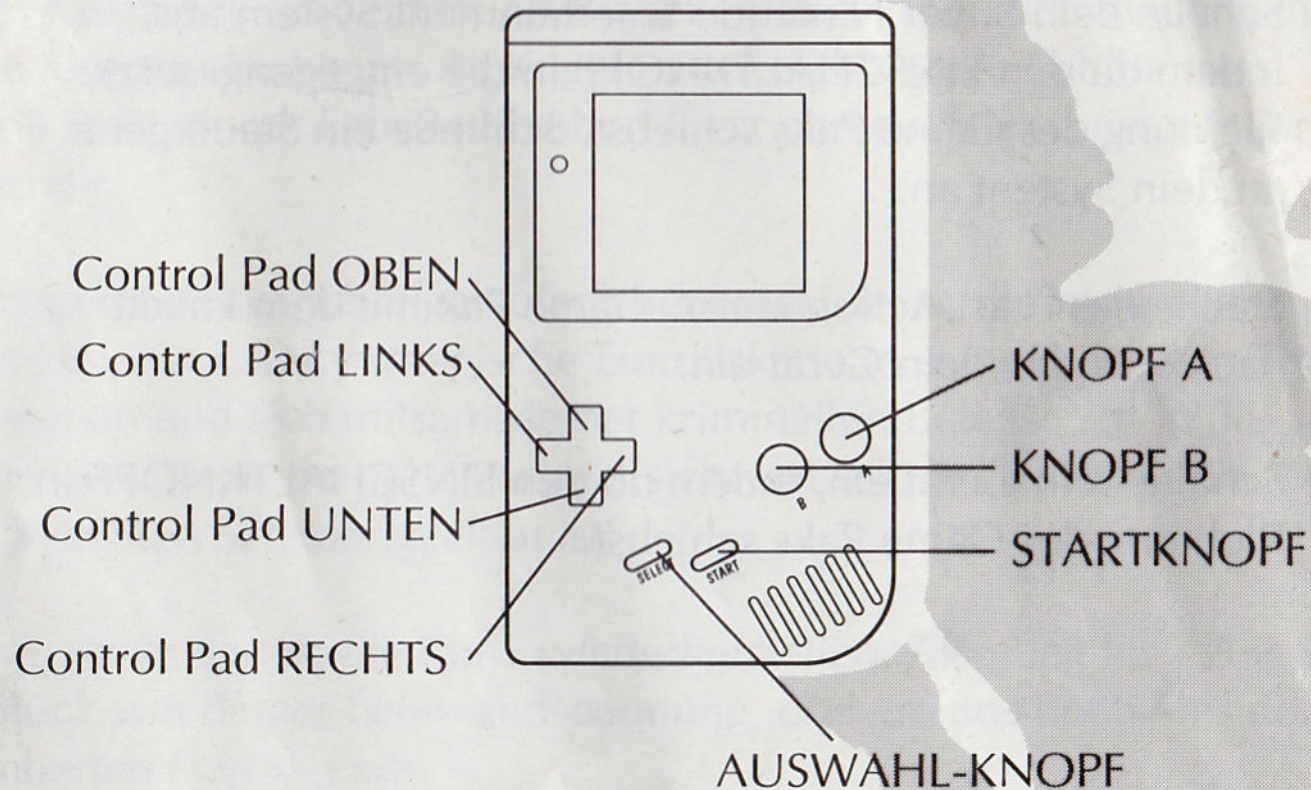
Aber irgendwas ist schiefgelaufen! Benedict, der schlimmste aller Halunken, hat Dannys magische Eintrittskarte in seine dreckigen Finger bekommen und sich mitsamt seiner kriminellen Belegschaft in die "echte" Welt transportiert. Versteht sich von selbst, daß die echte Welt jetzt in echten Schwierigkeiten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

SPIELSTEUERUNGEN



SPIELSTEUERUNGEN AUF EINEN BLICK

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

SPRINGEN: Drücke Knopf B.

WEIT SPRINGEN: Drücke Knopf B, während du läufst.

ZUSCHLAGEN: Drücke Knopf A.

KAUERN: Drücke den Control Pad UNTEN.

RUNDUMKICK: Halte den Control Pad OBEN, während du Knopf A drückst.

EIN OBJEKT BENUTZEN: Drücke UNTEN auf dem Control Pad, und drücke Knopf A.

DAS SPIEL UNTERBRECHEN: Drücke den STARTKNOPF.

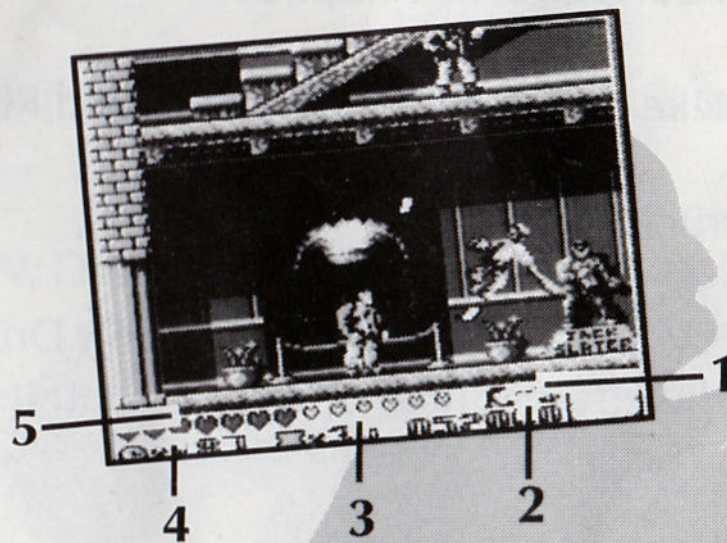
BESCHLEUNIGEN: Drücke Knopf B.

LENKEN: Drücke den Control Pad LINKS und RECHTS.

BREMSEN: Drücke Knopf A.

AUFS GASPEDAL TRETEN (POWERSTOSS): Drücke Knopf A, nachdem du die erforderliche Anzahl an Eintrittskarten gesammelt hast.

HAUPTSPIELBILDSCHIRM



1: LEBEN

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

2: PUNKTESTAND

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

3. EINTRITTSKARTEN-INVENTAR

Zeigt an, wieviele Kartenabschnitte du benötigst, um ein bestimmtes Sammelobjekt zu bekommen.

4. ZEIT

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

5. GESUNDHEIT

Zeigt deinen momentanen Gesundheitszustand an, der durch Herz-Icons dargestellt ist.

SAMMELOBJEKTE



Außer den Kartenabschnitten kannst du noch Herzen
aufsammeln, um dein Energielevel wieder auf den optimalen
Stand zu bringen.



SPEZIALBOMBEN

Sobald du die im Kartenschalter angegebene Zahl an Eintrittskarten zusammen hast, sammelst du automatisch einen der folgenden Power-Ups:



Türbrecher: Bringe ihn an der Tür am Ende von Level 1 an, um diese in die Luft zu jagen. Setze dann deine Abenteuer fort.



Erdbeben-Bombe: Aktiviere sie so im vierten Level, daß die Plattform zusammenbricht.



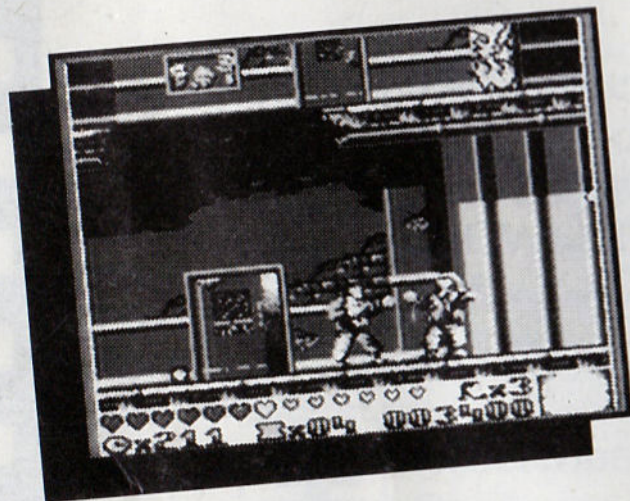
Raketenbombe: Richte diese nach taktischen Erwägungen so ein, daß sie den Hubschrauber in Level 5 zerstört.

Um einen dieser Power-Ups zu zünden, drücke erst UNTEN, und dann Knopf A.

KARTENABSCHNITTE AUS DER FILMWELT

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

SZENEN

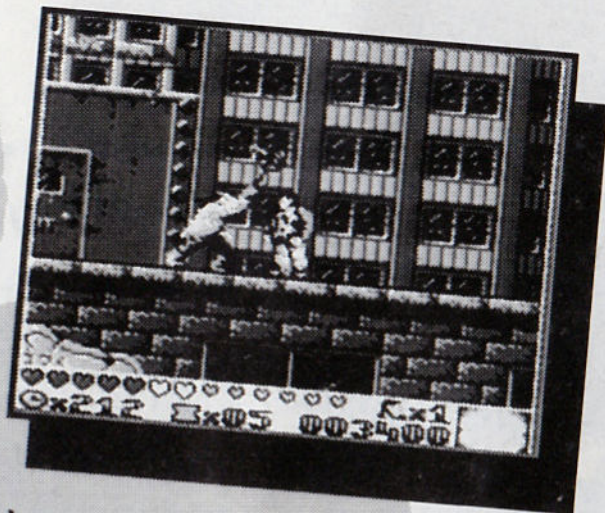


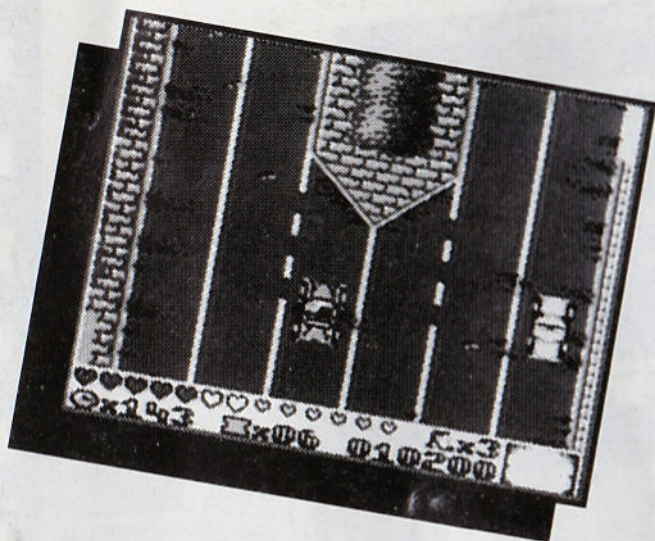
SZENE 1: IN DER SCHULE

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, wo du die Flammen mit deinem Feuerlöscher erstickst, und nimm dir zum Nachtschisch noch ein paar der bombenschleudernden Straßen-Punks und bleischweren Gang-Mitglieder vor.

SZENE 2: AUF DEM DACH DER SCHULE

Jetzt wird's langsam Zeit,
den Kampf mit dem Ripper
aufzunehmen... auf dem
Dach. Wer als erstes vom Dach
stürzt, ist der Verlierer. Und
paß bloß auf, daß das auch ja
der Ripper ist, denn du bist in
diesem Kintopp der Star. Ohne
dich gibt's keinen Film! Sei
aber vorsichtig. Rip schwingt
eine ganz gemeine Axt!



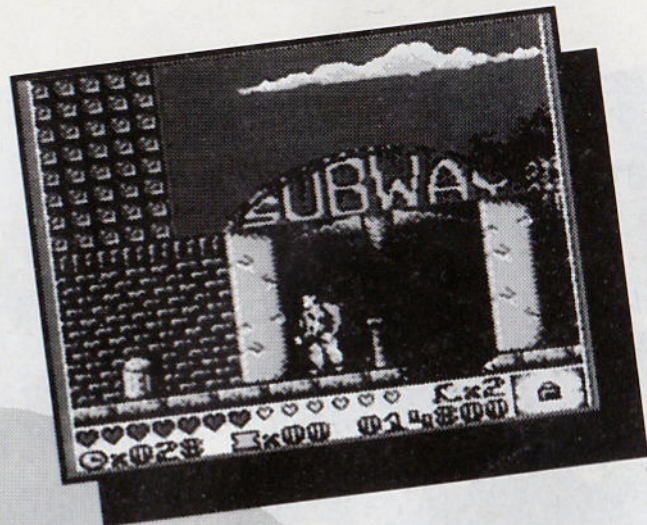


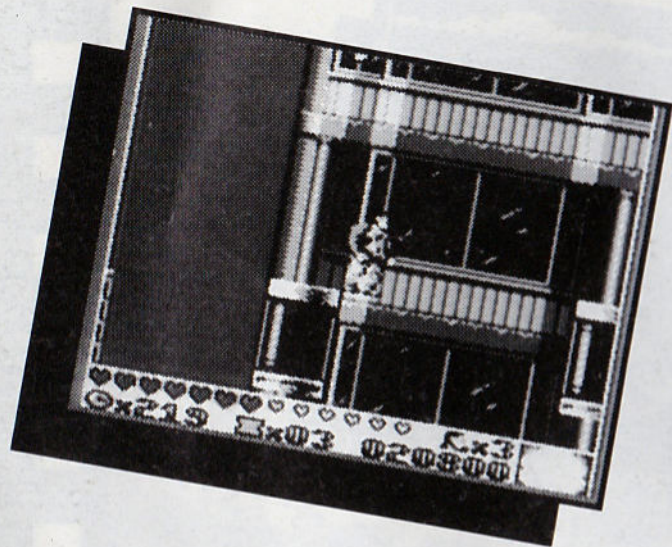
SZENE 3: VERFOLGUNGSJAGD IM BONNEVILLE

Mach dich fertig für eine wilde Verfolgungsjagd - ganz wie im Film. Spring in deinen Bonneville, und fahre mit halsbrecherischer Geschwindigkeit in einen Turbo-Kampf gegen Schlägertypen, die ohne Rücksicht auf Verluste durch die Gegend rasen. Handle mit ihnen Grenzen aus, Kanalschächte, doppelt geparkte Wagen, und vollführe Stunts der Superstarkategorie, zum Beispiel das Über-eine-Rampe-Springen.

SZENE 4: VOR DER U-BAHN

Mach dich auch schon darauf gefaßt, deine Bahn zu verpassen - Benedicts Schlägertypen warten schon auf dich. Spring über Kisten, Abwasserleitungen, achte auf herunterfallende Plattformen, und sammle dabei noch so viele Kartenabschnitte wie du nur kannst.



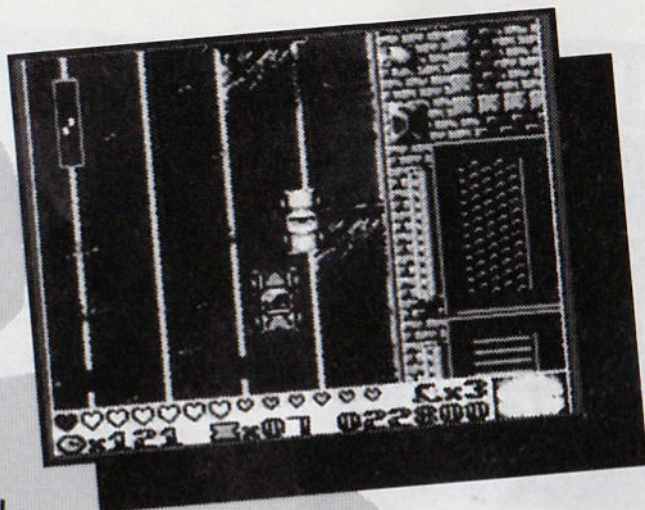


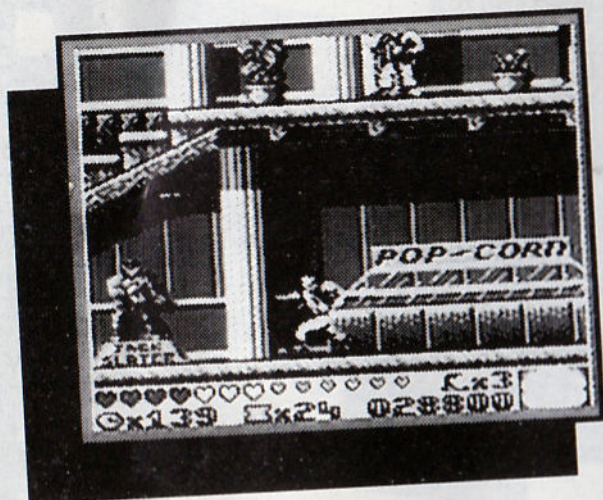
SZENE 5: LEOS BEERDIGUNG

Auf dem Empfang anlässlich Leos Beerdigung herrscht ziemliches Chaos. Nimm die gläsernen Aufzüge bis hinauf zum Dach... halte dich aber vom Hubschrauber voller schießwütiger Schurken fern. Hier oben kann es ziemlich brenzlig werden. Möglicherweise mußt du sogar deinen Kartenabschnitt aktivieren, und Slater auf diese Weise helfen, den Goliath-Hubschrauber vom Himmel zu fegen.

SZENE 6:
VERFOLGUNGSJAGD MIT
AUTOS

Spring in dein Auto... 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!!!





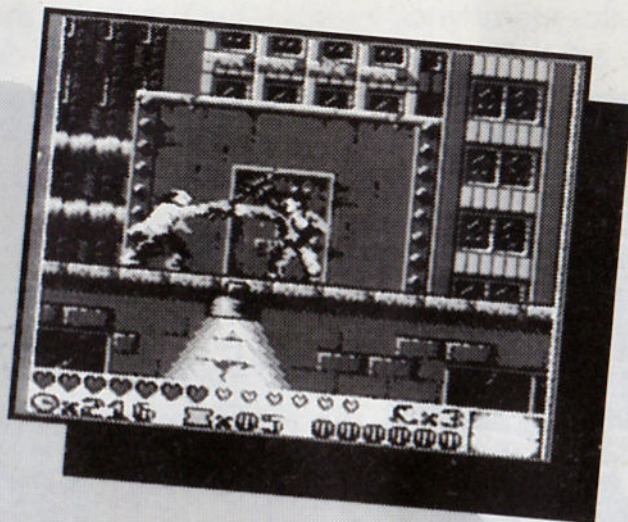
SZENE 7: PREMIERENABEND

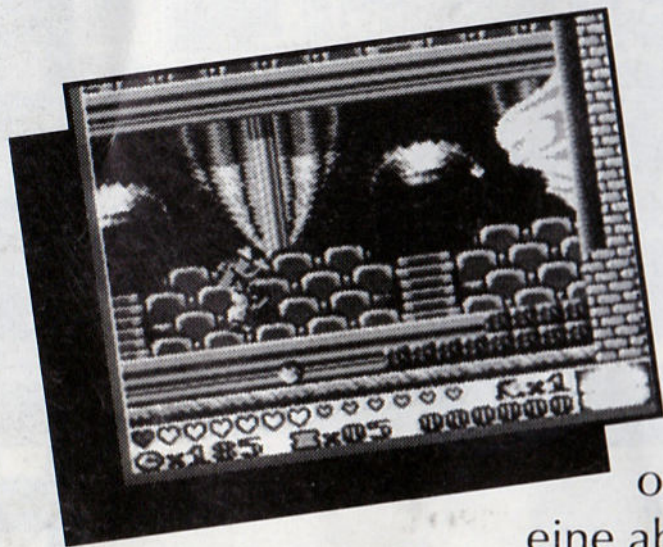
Heute findet die Premiere deines neuesten Films "Jack Slater IV" statt, und alle sind gekommen, um dich anzufeuern... leider auch Benedicts Kumpane. Kämpfe im Vorführraum, dem Filmarchiv, ja sogar im Büro des Managers gegen Benedicts Schlägerbande. Bereite dich dann auf die größte Szene in deiner gesamten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

SZENE 8: 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 bloß nicht zurück!





SZENE 9: 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. JEGLICHE 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 FUNKTIONSSTÖRUNGEN 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**

Vorsichtsmaßnahmen

- Versichere dich, daß das Gerät AUSGESCHALTET ist, bevor du das Gamepak in den Game Boy™ einlegst oder herausnimmst.
- Dies ist ein hochempfindliches, technisches Gerät. Es darf auf keinen Fall an einem Ort mit extremer Kälte oder Hitze gelagert werden.
- Nicht verbiegen, in Flüssigkeiten tauchen oder versuchen, das Gerät auseinanderzumontieren.
- Vermeide jegliche Berührung mit den Verbindungsdrähten, und achte darauf, daß diese immer sauber und trocken sind.
- Lege während ausgedehnten Spielens immer mal wieder eine Pause ein.

SONY



IMAGESOFT™

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

PRINTED IN JAPAN