

SNSD-6C-FAH

# CLIFFHANGER™

MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING



***SUPER NINTENDO***™  
ENTERTAINMENT SYSTEM

SONY  
  
IMAGESOFT™



**ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.**

**WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.**



Sony Music Entertainment (France) SA, 1-3 rue du Chateau, 92522 Neuilly sur Seine Cedex, France

Columbia Tristar Home Video Holland, Handelsgebouw, Diependaal, Vreelandseweg 42B, 1216 CH Hilversum, Nederland



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



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



# TABLE DES MATIERES



## QUELQUES MOTS AVANT DE COMMENCER

LA GRANDE AVENTURE .....2

DÉMARRAGE DU JEU .....3

NOMS DES DIFFÉRENTES COMMANDES .....4

## RÉCAPITULATIF DES DIFFÉRENTES

COMMANDES DU JEU .....5

ÉCRAN PRINCIPAL DE JEU .....8

SCORES .....10

NIVEAUX .....11





# LA GRANDE AVENTURE

Quelques mots avant de commencer la grande aventure. Du suspense, de l'aventure, tout y est ...

## VOICI CLIFFHANGER™

Tiré du célèbre film interprété par Sylvester Stallone, *CLIFFHANGER™* vous entraîne dans une aventure à vous couper le souffle. Comme dans le film, vous allez devoir affronter sur votre Super Nintendo Entertainment System; les falaises escarpées, les rochers glacés, les hauteurs vertigineuses, les avalanches mortelles... et une bande de fugitifs enragés. Vous êtes Gabe Walker, un as du sauvetage en montagne, prêt à vous lancer dans l'aventure de votre vie : sauver vos amis et vaincre le terrible Qualen et sa bande de fous haute altitude.



# DÉMARRAGE DU JEU



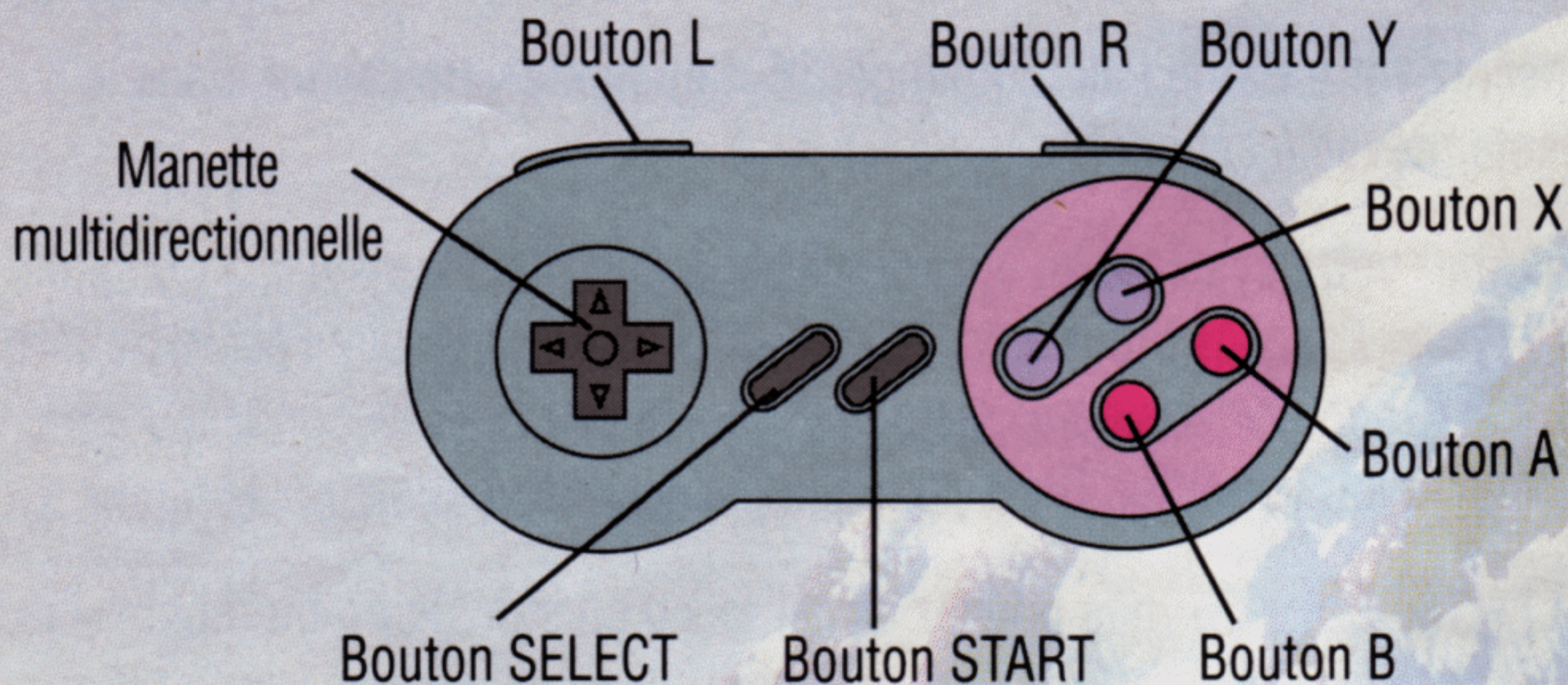
1. Eteignez votre Super Nintendo Entertainment System™ en faisant glisser la barre d'allumage hors de la fente du Game Pak. Branchez un contrôleur sur votre système.
2. Insérez votre Game Pak Cliffhanger™, l'étiquette vers l'avant, dans la fente prévue à cet effet.
3. Allumez votre système en faisant glisser la barre d'allumage vers la fente du Game Pak. Les logos Sony™ et Cliffhanger™ ainsi que l'écran de titre apparaissent les uns après les autres. Après environ 5 secondes, appuyez sur le bouton Start pour aller à l'écran Options.
4. A l'écran Options, vous pouvez lancer le jeu en son stéréo ou mono, avec 3, 5 ou 7 vies à votre convenance. Utilisez les flèches Haut et Bas de la manette multidirectionnelle pour mettre en surbrillance chaque option, puis les flèches Gauche et Droite pour régler selon votre choix.  
(Si l'écran reste inactif plus de 30 secondes, une démonstration commence automatiquement. Appuyez sur le bouton Start pour retourner à cet écran.)
5. Mettez en surbrillance l'option de démarrage du jeu et appuyez sur le bouton Start pour commencer à jouer.

Le générique du jeu défile à l'écran à la fin de chaque jeu qui se termine sans que vous ayez terminé les sept niveaux. Appuyez sur le bouton Start pour aller à l'écran Options et commencer un nouveau jeu. Lorsque vous avez terminé avec succès les sept niveaux de CLIFFHANGER™, vous ne pouvez pas passer de l'écran générique à l'écran Options. Redémarrer votre Super Nintendo Entertainment System™ pour commencer un nouveau jeu.





# NOMS DES DIFFÉRENTES COMMANDES



**Ce manuel fait référence aux directions suivantes:**

Flèche HAUT de la manette multidirectionnelle

Flèche GAUCHE de la  
manette multidirectionnelle

Flèche DROITE de la  
manette multidirectionnelle



Flèche BAS de la manette multidirectionnelle



# RÉCAPITULATIF DES DIFFÉRENTES COMMANDES DU JEU



**POUR MARCHER:** utilisez la manette multidirectionnelle pour marcher dans n'importe quelle direction (vers le haut, vers le bas, vers la gauche, vers la droite et en diagonale.)

**POUR COURIR:** utilisez la manette en appuyant rapidement deux fois vers la gauche, la droite ou en diagonale pour courir dans cette direction.

**POUR GRIMPER OU DESCENDRE:** repérez les endroits où vous pouvez poser le pied. Pour commencer à grimper, approchez-vous du mur et appuyez sur la flèche Haut de la manette. Pour commencer à descendre, approchez-vous du bord et appuyez sur la flèche Bas. Puis, que vous grimpez ou que vous descendiez, utilisez les boutons flèches de la manette multidirectionnelle pour vous déplacer dans la direction de votre choix. Si vous êtes touché alors que vous grimpez ou descendiez, il vous faudra un bref moment pour vous remettre, appuyez vers le haut tout en vous accrochant. Appuyez et maintenez le bouton Y enfoncé pour grimper ou descendre plus rapidement. Mais attention, lorsque vous vous déplacez rapidement sur un mur, si vous êtes touché vous ne vous en remettrez pas et ce sera votre fin.

**POUR GRIMPER À L'AIDE D'UNE CORDE AU-DESSUS DE GOUFFRES:** approchez-vous de la corde et appuyez sur le bouton A. Tout en vous emparant de la corde, appuyez sur les flèches Gauche ou Droite pour grimper dans cette direction. Si vous êtes touché lors de cette opération, vous ne pouvez pas vous en remettre.

**POUR COMBATTRE:** utilisez les boutons du contrôleur.

**BOUTON Y:** Brève pression : coup droit.

**RAPIDEMENT ET SUCCESSIVEMENT:** une combinaison de quatre coups de poing (coup droit, crochet du gauche, crochet du droit et coup de bas en haut). Appuyez sur les flèches Droite ou Gauche (celle qui est opposée à votre direction actuelle) pendant le mouvement des quatre coups de poing pour frapper les ennemis qui vous attaquent par derrière.

**EN COURANT:** déplacement bulldozer

Quand vous êtes près d'un objet: ramassez-le.





**BOUTON A:** pour sauter. Appuyez sur ce bouton tout en courant afin de faire un bon avec élan.

**BOUTON B:** coup de pied bas.

Successivement et rapidement : pour alterner les coups de pieds bas et hauts. Appuyez et maintenez ce bouton enfoncé : coup de pied arrière tournant.

**BOUTONS A, PUIS B :** coup de pied volant. Appuyez sur le bouton B en haut de votre saut. Appuyez sur A, puis B tout en courant pour donner un coup de pied tout en courant.

**BOUTON X:** pour esquiver des coups ou se baisser rapidement.

Appuyez sur X et sur une des flèches de la manette (sauf la flèche Bas) pour esquiver les coups au visage. Appuyez sur X puis sur la flèche Bas pour vous baisser. Attention : si certains coups de vos ennemis, comme le coup de pied bas, peuvent être partiellement esquivés, d'autres, comme le grand coup de couteau, sont imparables.

**BOUTONS L OU R:** super coup de pied. Ce mouvement vous débarrasse de manière efficace de vos ennemis, mais il vous coûte plus d'énergie sur votre barre de puissance. Aussi, n'ayez recours à cette solution qu'en cas de situation désespérée.

**POUR ARRETER MOMENTANÉMENT LE JEU:** appuyez sur le bouton Start et appuyez une nouvelle fois pour recommencer à jouer.

**POUR CONTINUER APRES AVOIR PERDU TOUTES VOS VIES:** appuyez sur le bouton Start pour recommencer à jouer lorsque l'écran suite est affiché.





**ARMES:** vous faites preuve de beaucoup d'acharnement, mais malgré tout, vous avez besoin d'armes pour vous en sortir. Par conséquent, profitez de ce qui se présente sur votre chemin comme les couteaux ou les pistolets.

Bien entendu, pour pouvoir utiliser une arme, vous devez dans un premier temps la dérober à un de vos ennemis qui veut vous tuer. En attaquant, vous devriez être capable de lui faire jeter son arme. Puis, attrapez-la en appuyant sur le bouton Y.

Les armes s'utilisent de la manière suivante:

**Couteau:** pour donner un coup droit avec un couteau, appuyez sur Y. Pour le lancer, appuyez sur X. Après avoir jeté un couteau, vous ne pouvez pas le récupérer.

**Pistolet:** appuyez sur Y pour tirer. Vous pouvez tirer 12 fois avec le même pistolet, après quoi, vous le perdez.

Vous ne pouvez utiliser qu'une arme à la fois. Si vous avez une arme mais que vous souhaitez en prendre une autre, vous devez tout d'abord perdre celle que vous possédez, soit en lançant le couteau, soit en tirant toutes les balles du pistolet.





# ECRAN PRINCIPAL DE JEU



## 1. VIES

Indique le nombre de vies qu'il vous reste. Selon le choix que vous avez fait à l'écran Options, vous commencez chaque jeu de la manière suivante :

- 3 vies, plus 5 suites
- 5 vies, plus 3 suites
- 7 vies, plus 1 suite

Vous gagnez également des vies supplémentaires lorsque votre score atteint un certain niveau (voir la rubrique "Score").

## 2. SCORE

Récapitule le nombre de points que vous avez marqué durant le jeu. Plus vous abattez d'ennemis et plus vous gagnez de points. Mais si vous perdez toutes vos vies, vous perdez également les points que vous avez gagnés (voir la rubrique "Score" sur la manière de gagner des points).





### 3. VOTRE BARRE DE PUISSANCE

Indique ce qu'il vous reste comme énergie dans votre vie présente.

### 4. BARRE DE PUISSANCE DE L'ENNEMI

Indique l'énergie qu'il reste à votre ennemi. Lorsque vous affrontez le chef de chaque niveau, son nom et sa photo apparaissent avec la barre de puissance.

### FEUX DE CAMPS

Repérez les feux de camps, vous en aurez besoin pour vous réchauffer et récupérer de l'énergie.





# SCORES

Chaque ennemi abattu vous vaut un certain nombre de points qui augmente à mesure que vous gravissez les niveaux. Au niveau 1, vos ennemis valent le nombre de points suivant:

Lanceur de couteau	1500
Tireur isolé sur plate-forme	1500
Lanceur de dynamite	2500
Lanceur de grosses pierres	2500
Guerrier	2500
Homme aux couteaux	3500
Judoka	4500
Fort des Halles	5500
Expert en kung fu	6500

Aux autres niveaux, vos ennemis valent le nombre de points suivants:

Niveau 2	Score du niveau 1 plus 1000
Niveau 3	Score du niveau 1 plus 2000
Niveau 4	Score du niveau 1 plus 3000
Niveau 5	Score du niveau 1 plus 4000
Niveau 6	Score du niveau 1 plus 5000

Les chefs de niveau valent 10 000 points multipliés par la valeur du niveau où vous vous trouvez.

Vous gagnez une vie supplémentaire lorsque vous atteignez les nombres de points suivants :

100 000  
300 000  
700 000



# NIVEAUX



Voici, en bref, les différents niveaux ainsi que ce que vous devez y affronter:

## ECHAPPER À QUALEN

Vous et votre ami Hal tombez dans les griffes de Qualen, le psycho leader d'une bande de fugitifs fous. Ils sont à la recherche de trois caisses en métal perdues lors d'une catastrophe aérienne. Ces caisses contiennent au total 100 millions de dollars en or et Qualen insiste pour que vous les aidiez à les rechercher. Heureusement, vous parvenez à vous échapper et vous vous mettez à la recherche de l'argent afin de l'échanger contre la vie de votre ami Hal.



Vous devrez traverser une région montagneuse très dangereuse et vous battre contre divers ennemis. En fin de compte, vous allez devoir éviter une avalanche gigantesque pour survivre et continuer.

## A LA RECHERCHE DE LA DEUXIEME CAISSE

Après avoir retrouvé une des caisses, vous vous lancez à la recherche de la deuxième. A ce niveau, vous devez vous frayer un chemin à travers un environnement escarpé et boisé, tout en vous battant contre des ennemis de plus en plus menaçants. A la fin, vous vous battez contre Heldon, un lutteur fort et baraqué qui ne se fait pas facilement des amis.







## DOUGLAS CABIN ET JESSIE

Maintenant, alors que vous gelez de froid, cherchez refuge à la Douglas Cabin, la cachette dans la montagne où votre ami Jessie vous attend anxieusement ; Vous devez trouver cet endroit et éviter certains pièges tout en vous battant contre vos ennemis, sans oublier Delmar et Kynette, les rois du kung fu qui se tiennent entre vous et ce bon feu de cheminée d'altitude.

## QUALEN PREND UN COUPERET ET ATTRAPE JESSIE!

Alors que vous commencez à mieux respirer, vous réalisez que vous vous trouvez sur de la glace fine car vous vous êtes laissé emporter sur des icebergs tout en combattant les maîtres du kung fu ainsi que la bande d'enragés. Puis, vous devez franchir des falaises escarpées et des rochers terriblement glissants. Au sommet, vous devez vous frayer un chemin dans une grotte infestée de chauves-souris enragées et de stalactites aussi tranchantes que la lame d'un rasoir. Finalement, vous devez trouver la troisième caisse avant qu'un gros essaim de chauves-souris agressives ne vous submergent. En chemin, assurez-vous de ne pas tomber et vous tuer en vous lançant à l'assaut des gouffres et crevasses mortelles.





## L'ASCENSION DU SOMMET DE BITKER LADDER

A présent, vous avez retrouvé tout l'argent, mais le sommet de Bitker Ladder est encore loin. C'est là que vous devez rencontrer Qualen et échanger l'argent contre vos amis pris en otages. En chemin, vous devez escalader des pentes difficiles tout en évitant les coups de feu tirés par les hommes de Qualen. Une fois arrivé au sommet, méfiez-vous de Ryan qui pourrait vous assommer avec ses coups extrêmement précis.

## TOUT CET ARGENT PERDU!

Vos amis sont sains et saufs mais vous avez détruit le butin, provoquant ainsi la rage de Qualen. Hâtez-vous de redescendre car Qualen est à votre poursuite et il est bien armé. Faites attention aux hommes de Qualen qui veulent se venger et avoir votre peau!

## CONFRONTATION AVEC QUALEN

Et oui ! Vous voilà, seuls, face à face, rien que lui et vous lancés dans un combat sans merci, alors que vous êtes en équilibre dans les airs et que Qualen vous menace avec un couteau.



# GARANTIE SONY IMAGESOFT

"Sony Imagesoft garantit à l'acheteur original de ce produit Sony Imagesoft que ce Game Pak est exempt de défauts tant dans les matériaux employés que dans son exécution, et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Sony Imagesoft accepte pour cette période de réparer ou remplacer, à son gré et sans frais supplémentaires, tout produit retourné en port payé à l'adresse mentionnée ci-dessous, et accompagné de la preuve d'achat. Cette garantie n'est pas applicable, et est déclarée nulle et non avenue dans le cas où le défaut de ce produit Sony Imagesoft résulterait d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

LA PRÉSENTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE. SONY IMAGESOFT NE PEUT EN AUCUN CAS ÊTRE LIÉ PAR DES RÉCLAMATIONS D'UNE AUTRE NATURE OU ÊTRE TENU D'Y SATISFAIRE. TOUTES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES À CE PRODUIT LOGICIEL, COMPRENANT LES GARANTIES DE COMMERCIALISATION ET D'ADAPTATION À UN BUT PARTICULIER, SONT LIMITÉES À LA PÉRIODE DE GARANTIE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS DÉCRITE CI-DESSUS. D'APRÈS CE QUI PRÉCÈDE, CE PRODUIT SONY IMAGESOFT EST VENDU "EN L'ÉTAT", SANS GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT, ET SONY IMAGESOFT N'EST PAS TENU POUR RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES QUELCONQUES RÉSULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. SONY IMAGESOFT NE PEUT EN AUCUN CAS ÊTRE TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU CONSÉCUTIFS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'autorisent aucune limitation pour ce qui est de la durée de validité d'une garantie et/ou aucune exclusion ou limitation des dommages consécutifs. Ainsi, il se peut que les limitations et/ou exclusions de responsabilité décrites ci-dessus ne soient pas applicables dans votre cas. La garantie décrite ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais il se peut également que vous ayez d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre."



# **AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE**

*À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo  
par vous-même ou votre enfant.*

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

## **PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO**

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



**SONY**



**IMAGESOFT™**

SONY MUSIC ENTERTAINMENT (FRANCE) SA,  
1-3 RUE DU CHATEAU, 92522 NEUILLY SUE SEINE CEDEX, FRANCE  
COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO HOLLAND, HANDELSGEBOUW,  
DIEPENDAAL, VREELANDSEWEG 42B, 1216 CH HILVERSUM, NEDERLAND

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON