

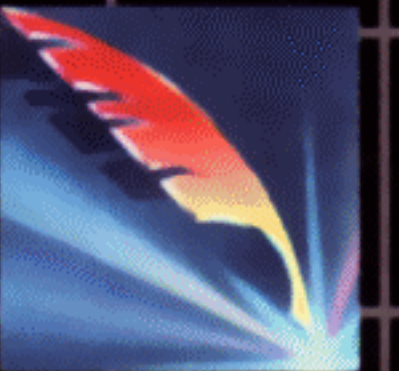


INSTRUCTION MANUAL



CLIFFHANGER

SONY



IMAGESOFT™

UN MOT QUI VEUT DIRE AVENTURE

C'est ce dont nous parlons quand nous voulons dire "y avoir échappé belle"... la définition du suspense... un mot qui veut dire aventure...



C'est *Cliffhanger*

Basé sur le film d'aventure et d'action pure, avec Sylvester Stallone, *Cliffhanger* amène les falaises abruptes et les parois glacées sur votre Sega Mega Drive. Sans parler des hauteurs à vous donner le vertige et des avalanches mortelles... des adversaires complètement fous et des combats non-stop du film. Vous êtes Gabe Walker, l'as du sauvetage des Montagnes Rocheuses, et vous êtes confronté à l'opération la plus difficile de toute votre vie: sauver vos amis et vaincre Qualen, un véritable mégalomane, et son gang de voyous.



MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

- La cartouche Sega Mega Drive est conçue exclusivement pour la console Sega™ Mega Drive™.
- Ne pas plier, ne pas infliger de choc violent, ne pas mouiller.
- Ne pas exposer directement à la lumière du soleil, ne pas laisser à proximité d'un radiateur ou autre source de chaleur.
- Faire des pauses régulières pendant le jeu, pour vous reposer, vous et la cartouche Sega.

AVERTISSEMENT POUR LES POSSESSEURS DE TELEVISEURS A ECRAN GEANT

Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou prolongé de jeux vidéo sur des télévisions à écran géant.

COMMENCER



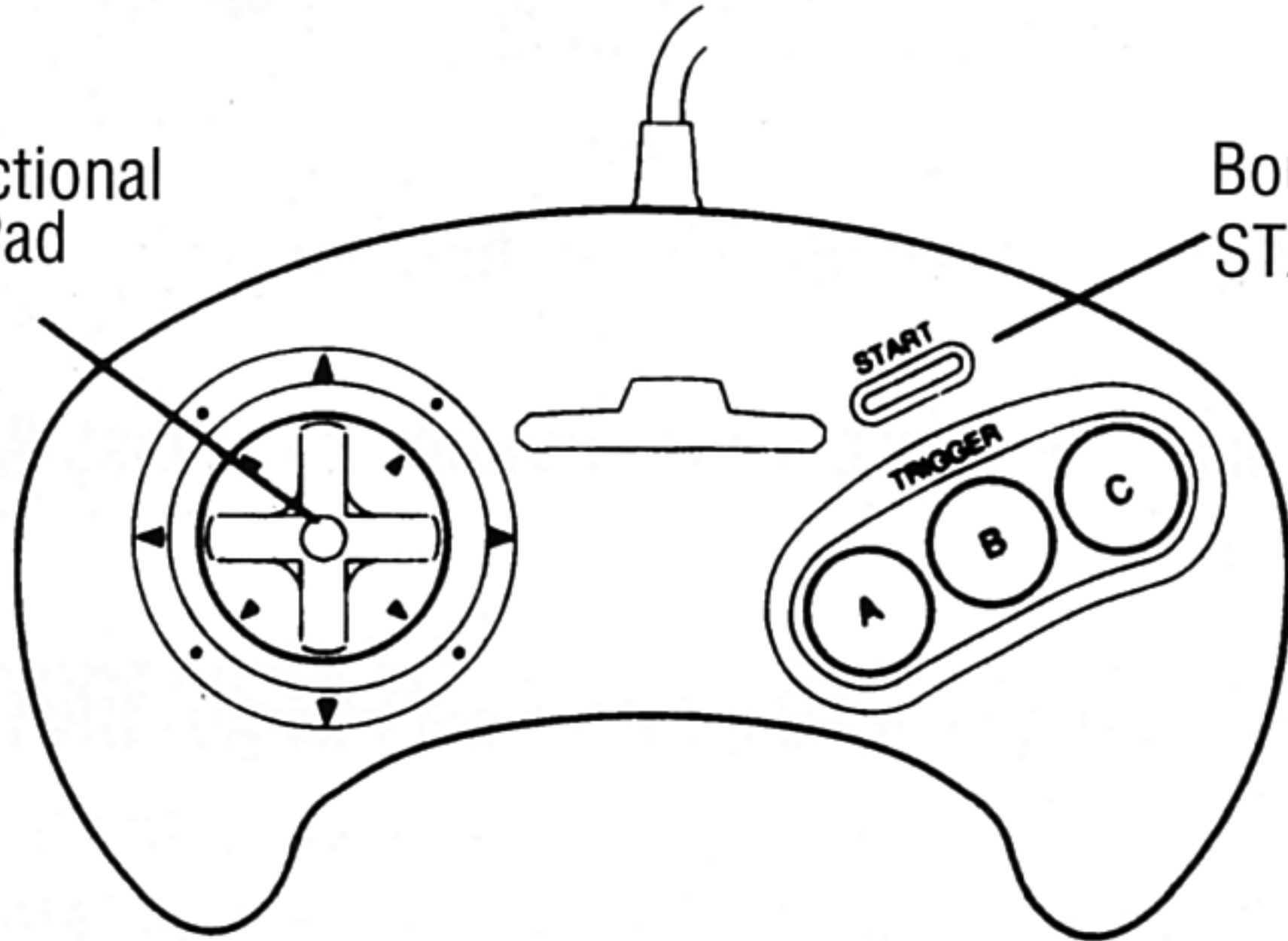
1. Vérifiez que votre Mega Drive est éteinte (OFF) avant d'insérer ou de retirer la cartouche.
2. Insérez la cartouche CLIFFHANGER dans la Mega Drive et appuyez fermement.
3. Allumez votre console (ON). Si l'écran reste blanc, vérifiez que votre système est installé correctement et que la cartouche est bien en place.
4. Avant de retirer la cartouche CLIFFHANGER, vérifiez que votre console est éteinte (OFF).

CONTROLEUR



Directional
Pad

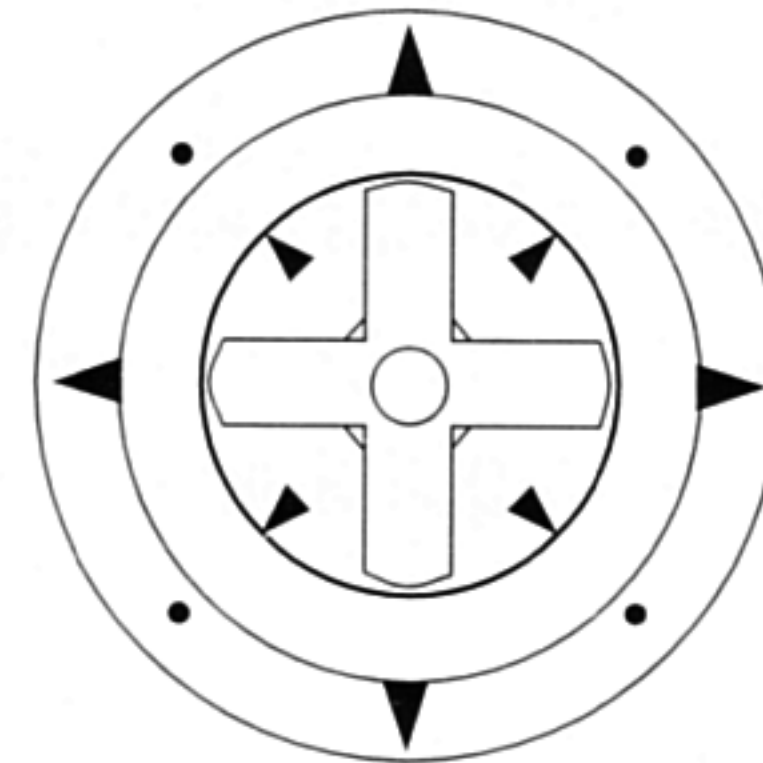
Bouton
START



Ce manuel fait référence à ces directions.

D vers le
HAUT

Bouton-D
vers la
GAUCHE



Bouton-D
vers la
DROITE

Bouton-D vers le BAS

CONTROLES DU JEU



POUR METTRE LE JEU EN PAUSE:

Appuyez sur le bouton START. Appuyez à nouveau pour reprendre le jeu.

POUR CONTINUER APRES AVOIR PERDU TOUTES VOS VIES:

Appuyez sur le bouton START pour reprendre le jeu quand vous êtes à l'écran "Continue". Le générique défilera sur l'écran chaque fois qu'un jeu prend fin avant que vous ayez terminé les sept niveaux. Pour aller à l'écran des options et commencer un nouveau jeu, appuyez sur le bouton START. Si vous réussissez à terminer les sept niveaux de Cliffhanger, vous ne pourrez pas aller du générique à l'écran des options. Redémarrez votre Sega Mega Drive si vous désirez commencer un nouveau jeu.

POUR MARCHER:

Utilisez le Bouton-D pour marcher dans n'importe quelle direction: vers le haut, le bas, la droite, la gauche ou en diagonale.



POUR COURIR:

Appuyez deux fois de suite (rapidement) vers la DROITE ou la GAUCHE sur le Bouton-D, pour courir dans ces directions. Une fois que vous avez commencé de courir, vous pouvez courir vers le haut et le bas de l'écran, en appuyant diagonalement sur le Bouton-D, dans la direction de votre choix.

POUR GRIMPER OU DESCENDRE:

Trouvez des surfaces présentant des prises pour vos pieds. Pour commencer à grimper, approchez-vous du mur et appuyez vers le HAUT. Pour commencer à descendre, marchez jusqu'au bord de la paroi et appuyez vers le BAS. Puis, que vous descendiez ou grimpez, utilisez les flèches de votre Bouton-D pour aller dans la direction de votre choix. Si on vous tire dessus pendant que vous grimpez ou descendez, et que vous êtes touché, vous aurez un court moment pour récupérer: appuyez vers le HAUT, pendant que vous êtes suspendu. Appuyez sur le bouton A et maintenez-le enfoncé pour grimper ou descendre plus rapidement. Mais, soyez prudent! Quand vous vous déplacez rapidement sur un mur, vous n'aurez pas l'occasion de récupérer si vous êtes touché, et vous tomberez.

POUR TRAVERSER DES PRÉCIPICES, SUSPENDU À UNE CORDE:

Approchez-vous de la corde et appuyez sur le bouton C. Quand vous saisissez la corde, appuyez vers la DROITE ou la GAUCHE pour commencer à progresser dans ces directions. Si vous êtes touché pendant que vous traversez, vous ne pouvez pas récupérer.

MOUVEMENTS DE COMBAT:

Pour vous battre, utilisez les boutons du contrôleur de la manière suivante:

Pour donner un coup de poing, effectuer le coup du bulldozer et ramasser un objet:

Appuyez sur le bouton A. Plusieurs fois rapidement: une combinaison de quatre coups de poing: direct, crochet du gauche, crochet du droit, uppercut.

Appuyez sur la flèche GAUCHE ou DROITE (selon la direction vers laquelle vous êtes tourné à ce moment-là), pendant cette série de quatre coups de poings, pour frapper les ennemis arrivant par derrière d'un revers. Pendant que vous courez: coup du bulldozer.

Quand vous êtes près d'un objet: vous ramasserez cet objet.

Sauter:

Appuyez sur le bouton C. Appuyez sur C quand vous courez pour effectuer un saut avec élan.

Coup de pied bas:

Appuyez sur le bouton B. Plusieurs fois rapidement: pour alterner coups de pied hauts et bas.

En maintenant le bouton B enfoncé: coup de pied circulaire vers l'arrière.

Coup de pied à la volée:

Appuyez sur B quand vous sautez et avez atteint votre hauteur maximum. Appuyez sur C, puis sur B quand vous courez, pour effectuer un coup de pied à la volée en courant.





Bloquer ou se baisser:

Appuyez simultanément sur les boutons B et C, et dans n'importe quelle direction sur le Bouton-D (sauf vers le BAS), pour bloquer les coups vous visant à la tête.

Appuyez sur les boutons B et C et vers le BAS sur le Bouton-D pour vous baisser.

Attention: certains coups, comme le coup de pied bas, ne peuvent être bloqués que partiellement; d'autres, comme un coup de couteau, ne peuvent pas être bloqués du tout.

Super coup de pied:

Appuyez simultanément sur les boutons A et B. Ce coup vous permet de vous débarrasser de vos ennemis de manière très efficace, mais il utilise plus d'énergie, alors ne l'utilisez que dans les situations désespérées.

ARMES

Vous êtes un gars costaud, mais vous aurez quand même besoin d'armes pour survivre. Alors, profitez de tout ce que vous trouvez, couteaux et revolvers compris.

Bien sûr, pour utiliser une arme, vous devez d'abord la prendre à un ennemi qui veut s'en servir contre vous. En l'attaquant, vous devriez parvenir à lui faire lâcher son arme. Ainsi, vous pourrez la ramasser (en appuyant sur le bouton A).

Vous utilisez les armes de la façon suivante:

Couteau: pour frapper avec le couteau, appuyez sur le bouton A. Pour le lancer, appuyez sur le bouton B, puis sur le bouton A. Quand vous lancez un couteau, vous le perdez.

Revolver: appuyez sur le bouton A pour tirer. Un revolver a 12 balles; quand vous avez tiré 12 fois, vous perdez le revolver.

Vous ne pouvez avoir qu'une arme à la fois. Si vous avez déjà une arme et que vous voulez en ramasser une deuxième, vous devez vous débarrasser de celle qui est en votre possession. Lancez le couteau ou utilisez toutes les balles.

FEUX DE CAMP

Cherchez les feux de camp sur votre route; vous avez besoin de vous réchauffer pour renouveler votre énergie.



ECRAN PRINCIPAL



2

1

3

4

1. VIES

Cela vous indique le nombre de vies que vous possédez. Selon la configuration que vous choisirez sur l'écran des options, vous commencez le jeu avec l'un des cas de figure suivants:

3 vies, 5 "continues"

5 vies, 3 "continues"

7 vies, 1 "continue"

Vous gagnez également des vies supplémentaires quand vous atteignez un certain nombre de points

2. SCORE

Vous pouvez voir le nombre total de points marqués pendant chaque jeu. Plus vous détruisez d'ennemis, plus vous marquez de points. Mais, si vous perdez toutes vos vies, vous perdez également tous les points que vous avez accumulés (voir MARQUER DES POINTS, p. 34, pour plus de détails sur la façon de marquer des points).



3. VOTRE BARRE D'ÉNERGIE

Elle vous indique la quantité d'énergie qu'il vous reste dans votre vie en cours.

4. BARRE D'ÉNERGIE DE VOTRE ADVERSAIRE

Elle indique l'énergie qu'il reste à votre ennemi actuel. Quand vous affrontez le boss d'un niveau, son nom et sa photo apparaissent également.



MARQUER DES POINTS

Chaque ennemi que vous détruisez vaut un certain nombre de points, qui augmente au fur et à mesure que vous progressez à travers les niveaux. Au niveau 1, voici les valeurs des différents adversaires:

Lanceur de couteau	1500
Tireur de plate-forme	1500
Lanceur de dynamite	2500
Lanceur costaud	2500
Soldat	2500
Homme au couteau.....	3500
Judoka	4500
Homme fort	5500
Expert en Kung-fu	6500

Dans les niveaux suivants, les valeurs des adversaires augmentent de la manière suivante:

Niveau 2.....	Points du niveau 1 + 1000
Niveau 3.....	Points du niveau 1 + 2000
Niveau 4.....	Points du niveau 1 + 3000
Niveau 5.....	Points du niveau 1 + 4000
Niveau 6.....	Points du niveau 1 + 5000

Les Boss valent 10 000 fois le nombre du niveau auquel vous vous trouvez. (Ex.: au niveau 3, le boss vaudra 30 000 points.)

Vous gagnez une vie supplémentaire quand vous atteignez les scores suivants:

100 000/300 000/700 000

NIVEAUX

Voici une brève description de ce que vous rencontrerez, et de ce ou ceux que vous devrez affronter, à chaque niveau de Cliffhanger.

PRISONNIERS DE QUALEN

Vous et votre ami, Hal, tombez aux mains de Qualen, le chef psychopathe d'un gang de fugitifs déments. Ils sont à la recherche de trois valises métalliques, perdues dans un accident d'avion; elles contiennent 100 millions de dollars en liquide; et Qualen insiste pour que vous preniez part aux recherches. Heureusement, vous parvenez à vous échapper et vous vous mettez à la recherche de cet argent, en espérant pouvoir vous en servir pour payer la rançon d'Hal et lui sauver la vie. Vous devez traverser des montagnes menaçantes et affronter de nombreux adversaires. Enfin, vous devez courir plus vite qu'une énorme avalanche, avançant à une vitesse folle, pour sur vivre à ce niveau et pouvoir continuer.

PRISONNIERS DE QUALEN

Vous et votre ami, Hal, tombez aux mains de Qualen, le chef psychopathe d'un gang de fugitifs déments. Ils sont à la recherche de trois valises métalliques, perdues dans un accident d'avion; elles contiennent 100 millions de dollars en liquide; et Qualen insiste pour que vous preniez part aux recherches. Heureusement, vous parvenez à vous échapper et vous vous mettez à la recherche de cet argent, en espérant pouvoir vous en servir pour payer la rançon d'Hal et lui sauver la vie.

Vous devez traverser des montagnes menaçantes et affronter de nombreux adversaires. Enfin, vous devez courir plus vite qu'une énorme avalanche, avançant à une vitesse folle, pour survivre à ce niveau et pouvoir continuer.





VERS LA CABANE DE DOUGLAS, ET JESSIE

Maintenant, alors que vous gelez presque, vous partez à la recherche de la Cabane de Douglas, le refuge de montagne où Jessie attend anxieusement votre arrivée. Vous devez trouver la cabane et effectuer des manœuvres d'escalade difficiles, tout en repoussant vos adversaires! Sans parler de Kynette, le roi du Kung-fu qui vous barre la route de ce refuge en haute altitude.

QUALEN S'EMPARE D'UN HÉLICO ET CAPTURE JESSIE

Juste quand vous pensiez pouvoir souffler, vous voilà obligé de vous aventurer en terrain glissant et de traverser un patchwork d'icebergs mouvants, tout en repoussant des maîtres du Kung-fu et des fous très musclés. Puis, il vous faut escalader des falaises escarpées, tout en évitant d'être tué par les chutes de pierres. Au sommet, vous devez traverser une grotte infestée de chauves-souris enragés et de stalactites acérées comme des lames de rasoir. Enfin, vous devez trouver la troisième valise, avant qu'une énorme nuée de dangereuses chauves-souris ne vous rattrape. Faites attention de ne pas tomber en traversant ces larges gouffres et précipices, vous y trouveriez une mort certaine.

L'ASCENSION DE BITKER LADDER

Maintenant, vous avez tout l'argent, mais la route est longue jusqu'au sommet de Bitker Ladder, où vous devez rencontrer Qualen pour échanger l'argent contre vos amis retenus en otages. Pour y parvenir, vous devrez escalader des pentes escarpées et éviter les coups de feu des sbires de Qualen. Au sommet, méfiez-vous de Ryan, qui vous mettra hors d'état de nuire avec ses coups d'une extrême précision.



TOUT CET ARGENT VOLATILISÉ!

Vos amis sont en sécurité, mais vous avez détruit le butin et Qualen est fou furieux! Vous devez descendre la montagne à toute vitesse, Qualen à vos trousses dans l'hélicoptère de sauvetage qu'il a détourné. Faites attention aux hommes de Qualen qui veulent se venger!

FACE À FACE AVEC QUALEN

Exact, juste vous et lui. Ou plutôt, vous ou lui! Vous affrontez Qualen dans un combat à mort, alors que vous êtes en équilibre précaire sur l'hélicoptère, qui lui-même ne tient à la paroi que par un fil!

Garantie Limitée

“Sony Imagesoft garantit à l’acheteur d’origine de ce produit Sony Imagesoft, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d’achat, que ce Game Pak est exempt de défauts de matériaux et de fabrication et il accepte, dans le délai susmentionné et dans la limite de son option, soit de le réparer soit de le remplacer gratuitement. Veuillez envoyer le produit port payé, avec une preuve d’achat datée à l’adresse donnée ci-dessous. Cette garantie ne sera pas applicable et ne sera pas valable si le défaut de ce produit Sony Imagesoft provient d’un abus, d’une utilisation déraisonnable, d’un mauvais traitement ou de négligence.

CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES ET AUCUNE AUTRE REPRESENTATION OU RECLAMATION QUELLE QU’ELLE SOIT ENGAGERA OU OBLIGERA SONY IMAGESOFT. TOUTES LES GARANTIES SUPPOSEES APPLICABLES A CE PRODUIT DE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE BONNE VENTE ET D’APTITUDE POUR UN BUT PARTICULIER, SONT LIMITEES A LA PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS INDIQUEE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY IMAGESOFT EST VENDU “TEL QUEL”, SANS GARANTIE EXPRESSE OU SUPPOSEE D’AUCUNE SORTE, ET SONY IMAGESOFT N’EST PAS RESPONSABLE DE TOUTE PERTE OU ENDOMMAGEMENT D’AUCUNE SORTE PROVENANT DE L’UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS SONY IMAGESOFT SERA TENU RESPONSABLE DES ENDOMMAGEMENTS ACCIDENTELS OU INDIRECTS PROVENANT DE LA POSSESSION, DE L’UTILISATION OU DU FONCTIONNEMENT DEFECTUEUX DE CE PRODUIT DE LOGICIEL.

Certains pays ne permettent pas les limitations sur la durée de validité d’une garantie et/ou les exclusions des dommages indirects; par conséquent les limitations et/ou exclusions données ci-dessus ne s’appliquent peut-être pas à vous. La garantie donnée ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques et vous pouvez également avoir d’autres droits qui varient de pays en pays.”

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

This game is licensed by Sega Enterprises, Ltd.
for play on the SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of
Sega Enterprises, Ltd.

SONY



IMAGESOFT™

CLIFFHANGER Distributed by Columbia Tristar Home
Video UK, Horatio House, 4th Floor,
77-85 Fulham Palace Rd, London W6 8JA. Sony
Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony
Electronic Publishing Company.

©1992 Sony Electronic Publishing Company.
CLIFFHANGER™ is a trademark owned by Cliffhanger
B.V. and used by Sony Electronic Publishing Company
under authorization.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada
No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan
No. 82-205605 (Pending)

Printed in Japan