SNSP-ZI-NOE

Nintendo®



PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

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



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.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die KID KLOWN in CRAZY CHASE* Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
* KID KLOWN in CRAZY CHASE is a trademark of KEMCO.
© 1994 KEMCO
Licensed from KEMCO to Nintendo Co., Ltd.

INHALT

Wie? Wo? Was?	2
Bist Du in Form?	3
Leg los!	4
Controller-Funktionen	5
Allgemeine Spielinfos	7
Das Spielfeld	10
Stages	12
Objekte und Gegenstände	16
Power Ups	19
Charakterprofile	21
Bonus-Spiele	23
Tips und Tricks	25



HEY, WAS GEHT HIER AB?



Ups, auf dem Klown-Planeten riecht's nach Ärger! Blackjack, der berüchtigte Weltraumpirat hat King Klowns wunderhübsche Tochter einfach so gekidnapt:

PRINZESSIN HONEY!



***BJ** hält sie auf seinem Piraten-Planeten gefangen, bis King Klown*

abdankt und Blackjack zum König des Klown-Planetens krönt!



***P**anik!*

***E**in Hilferuf des verzweifelten Königs erreicht*



den mutigsten, stärksten, intelligentesten Helden des gesamten Reiches.



***L**eider hatte dieser im Moment keine Zeit, also meldete sich Kid Klown zur Stelle. Schon als kleines, schüchternes, unbeholfenes und tolpatschiges Kind wollte Kid von Beruf Held werden. Nun ist aus dem Kind ein kleiner, schüchterner, unbeholfener und tolpatschiger junger Mann geworden – mit einer einmaligen Chance sich zu beweisen.*



Rette seinen Tag!



Stecke die „Kid Klown in Crazy Chase"-Spielkassette korrekt in Dein Super Nintendo und schalte es an. Nach ein paar Sekunden erscheint das Titelbild.

Kid Klown erscheint und krabbelt mühsam auf das Kemco Logo, um Dir seine Geschicklichkeit zu zeigen. Leider verliert er sein Gleichgewicht...

Drücke nichts und warte einen Moment, um die Einführungsgeschichte und ein Demo-Spiel zu verfolgen.



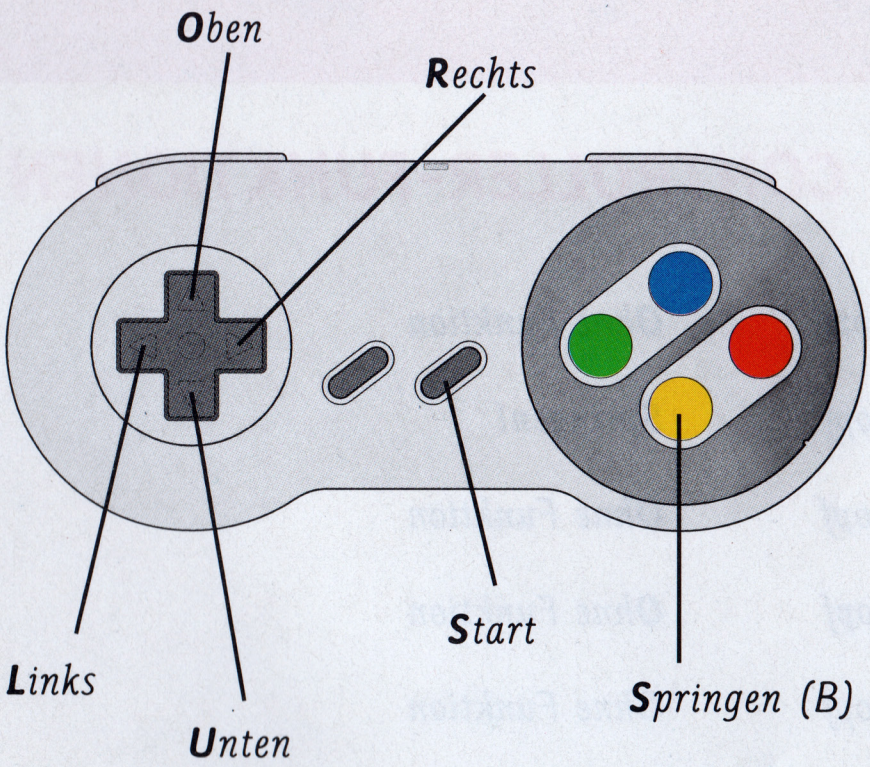


Mit dem Start-Knopf startest Du die Einführungsgeschichte.

Durch erneutes Drücken des Start-Knopfs gelangst Du zum Titelbild zurück.

Drücke noch einmal Start, um das Spiel zu beginnen.





Steuerkreuz (Standardeinstellung Typ A)

Oben	**B**remst Kids Lauf, bis er anhält.
Unten	**K**id legt einen Zahn hinzu.
Rechts & **L**inks	**S**teuere Kid damit um die Hindernisse herum.

Drücke wiederholt das Steuerkreuz nach rechts und nach links, wenn Du in eine Falle oder in ein Hindernis gestolpert bist, damit Kid wieder schneller auf die Beine kommt.



CONTROLLER-FUNKTIONEN

A-Knopf	*Ohne Funktion*
B-Knopf	*Springen!*
X-Knopf	*Ohne Funktion*
Y-Knopf	*Ohne Funktion*
R-Knopf	*Ohne Funktion*
L-Knopf	*Ohne Funktion*
Start-Knopf	*Startet das Spiel, verläßt die Demo-Sequenz, unterbricht das Spiel*
Select-Knopf	*Ohne Funktion*





Bringe Kid Klown heil durch fünf total verrückte Level, um Prinzessin Honey zu befreien. In jedem Level macht Dir Blackjack das Leben schwer, so gut er kann – und das kann er besonders gut! Vermeide Hindernisse und BJs unzählige Fallen! Drei Sachen sollte Kid in keinem Level vergessen:



Sei schneller, als die brennende Lunte. Sie läßt die kleinen Bomben explodieren, die über die gesamte Strecke verstreut sind. Kid kann dadurch zwar nicht verletzt werden, aber die Explosionen sprengen wertvolle Goldstücke weg. Das Ende der Lunte steckt in BJs Big Bomb am Ende des Levels. Hoffentlich bist Du schnell genug, ansonsten schneidet Dir die Explosion den Weg zum nächsten Level ab! ***Game Over, Kid!***





Schwebende Ballons mit versteckten Gegenständen sind überall zu finden. Durch einen gezielten Sprung und einen kurzen Ruck an der Schnur bringst Du sie zum Platzen. Besonders wichtig sind die vier Kartensymbole (♥ ♠ ♣ ♦), um den heißbegehrten Schlüssel am Ende des Levels zu erhalten. Versuche, alle davon einzusammeln und BJs Big Bomb vor der Lunte zu erreichen, um den nächsten Level zu durchrennen. Solltest Du ein Kartensymbol verpassen, aber trotzdem schneller als die Lunte sein, startest Du erneut am Anfang des Levels, um die restlichen Symbole einzusammeln. In diesem Fall verbrauchst Du kein Continue!





Suche die verborgenen Bonus-Stages! In jedem Level sind einige davon zu finden, wenn Du und Kid die Augen offen haltet. Du benötigst sie zwar nicht, um das Level zu beenden, aber Power Ups und Goldstücke machen jeden kleinen Ausflug lohnenswert!



Denke daran, Hindernissen auszuweichen. Jeder Fehltritt verringert Kids HPs (Gesundheitspunkte). Verlassen Kid sämtliche HPs, gibt's ein ***Game Over!***



HP-ANZEIGE

SCORE



KARTENSYMBOL-ANZEIGE

LUNTE & KLOWN-ANZEIGE



HP-Anzeige	***Keine Punkte heißt Game Over! Vermeide also Fallen und Hindernisse so gut es geht.***
Lunte & Klown-Anzeige	***Hier siehst Du, wie weit Kid sich hinter oder vor der Lunte befindet und wie lange sie noch brennt. Betrachte es als eine Art Zeitanzeige.***
Gold-Zähler	***Schnapp Dir soviel, wie Du kriegen kannst.***
Kartensymbole	***Na, fehlen noch welche?***
Score	***Eigentlich sollte er wachsen und wachsen und wachsen...***



STAGE 1: DER WALD



Was für ein idyllisches Fleckchen Erde. So ruhig und friedlich, ... wäre da nicht der Spießrutenlauf durch Blackjacks fiese Fallen und gemeinen Hindernissen. Leider führt nur dieser Weg zur Brücke am Canyon. Rollende Baumstämme wälzen Dich platt, Kanonen pusten Dich weg, Büsche halten Dich fest und Bananenschalen legen Dich aufs Kreuz. Hoffentlich läßt Du Dich davon nicht allzulange aufhalten, denn BJs Big Bomb wartet nur darauf, auf der Brücke zu explodieren. Also Kid, zeige, was Du kannst!



STAGE 2: DIE STADT



Eine Großstadt mit Herz? Von wegen! Fallende Blumentöpfe, Bauarbeiten und rücksichtsloser Feierabendverkehr sind nur das kleinere Übel, denn Blackjack lauert an jeder Ecke. Seine Big Bomb befindet sich am Ende der Hauptstraße. Nicht auszudenken, was passiert, wenn die Lunte schneller brennt, als Du rennst. Nimm die Beine in die Hand, Kid!



STAGE 3: DER VULKAN



Hast Du schon mal ein Hindernisrennen durch einen aktiven Vulkan ausprobiert? Tja, ich auch nicht, aber Kid muß da durch! Achte auf fallende Felsbrocken, Ströme flüssiger Lava, lodernde Stichflammen und das alles, während Du mit der Lunte um die Wette rennst, bevor BJs Big Bomb den Gebirgspfad zerstört. Heiße Sache, Kid!



STAGE 4: EIS

Kid ist voll auf der Höhe und hat die Spitze des vereisten Berges erreicht. Leider geht es wieder bergab. Was würde er nicht für ein paar Skier geben! Hm, das ist trotzdem okay, schließlich sind seine großen Klown-Füße für eine kleine Schlitterpartie hervorragend geeignet. Abgesehen von den fallenden Eiszapfen, kalten Eisblöcken und einem wildgewordenen Blackjack kann nichts passieren... na ja, das stimmt nicht ganz, Du kannst auch noch herunterfallen. Zieh Dich warm an, Kid!

STAGE 5: DIE HÖHLE

Tief in den verzweigten Katakomben unter dem Vulkan befindet sich eine Abkürzung, die Dich näher an das Ziel bringt. Wenn die Lunte vor Dir BJs Big Bomb erreicht, fällt Kid die ganze Decke auf den Kopf. Sei vorsichtig, denn in dieser Höhle spukt es! Du bist jetzt ganz in der Nähe der Prinzessin. Du kannst sie bereits hören: „Trödel nicht rum, Kid!"



ROTE BALLONS



Die Ballons haben es in sich! Spring auf sie zu und ziehe an der Strippe, damit sie platzen. Vielleicht findest Du Goldmünzen, Power-Ups, Fallen oder die wichtigen Kartensymbole!

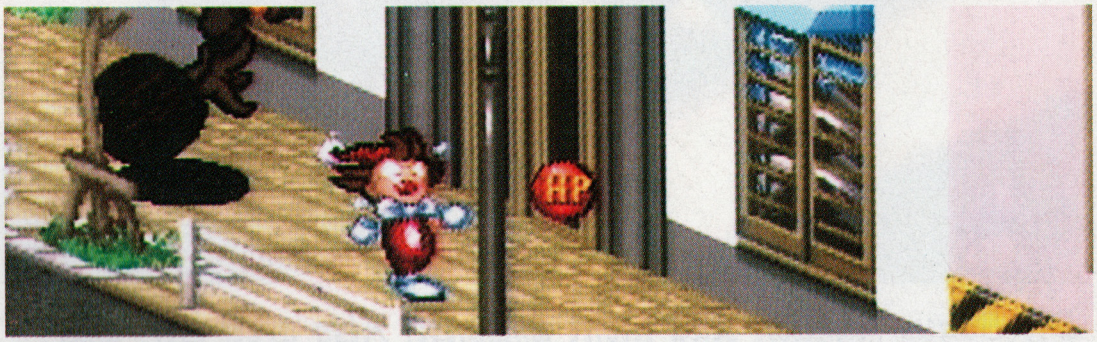
BLAUE BALLONS



Springe auf sie zu und halte Dich an der Schnur fest, um mit ihnen in die Lüfte zu steigen.



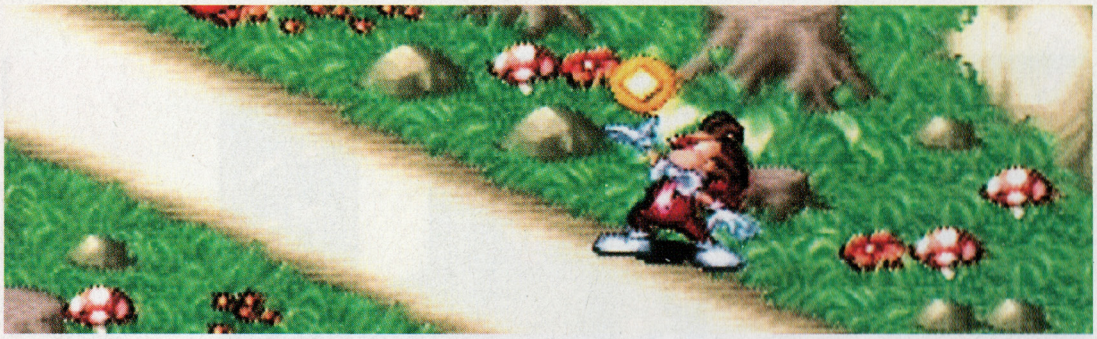
HP-UPS



Wie du unschwer am Namen erkennen kannst, erhältst Du ein paar verlorene Lebenspunkte zurück.



MÜNZEN



Die Bonus-Runden sind nicht umsonst! Also greif Dir, was Du kriegen kannst.

In einigen Bonus-Runden steht Dir mehr Zeit zur Verfügung, je nachdem wieviele Münzen Du besitzt. In anderen Bonus-Runden bedeuten 10 Münzen jeweils eine Chance ganz groß abzusahnen.

KARTENSYMBOLE



Das sind die wichtigsten Gegenstände überhaupt! Der Kid muß alle vier davon finden, um ein Level abzuschließen.



SUPER SCHUHE

Paßt wie angegossen! Du findest sie nur an geheimen Orten. Probier sie doch einfach mal an, um zu wissen, was sie bewirken!

LUNTEN-LÄHMER

Dieser Gegenstand verlangsamt die Brenngeschwindigkeit der Zündschnur. Du hast nun etwas mehr Zeit, Dich umzusehen.

HONIG-HERZEN



***Hm,** was glaubst Du wohl, was sie machen? Möchtest Du sie alle haben? Ganz einfach, Du bekommst sie... ups... tut mir leid, Kid. Das ist Top Secret! Das mußt Du schon alleine schaffen!*



EXTRA-CONTINUES

Sollten Kids HPs zur Neige gehen oder die Lunte BJs Big Bomb erreichen, kannst Du ein Continue benutzen, um im aktuellen Level erneut zu starten. Sind alle Continues verbraucht, mußt Du wieder in den ersten Level zurück! Reiß Dich zusammen!





KID KLOWN (DER HELD)



Unser unerschrockener (er bestand auf diese Bezeichnung) Held ist genaugenommen der tolpatschigste Klown aller Zeiten. Hilf ihm, heil über die Runden zu kommen und seine heimliche Liebe, Prinzessin Honey aus den Klauen des hinterhältigen Weltraumpiraten Blackjack zu befreien.

PRINZESSIN HONEY (UNSERE DAME IN NOT)



Ein wunderschöner Dickkopf. Als Tochter von King Klown wuchs Prinzessin Honey in luxuriösen Verhältnissen auf – und ist dadurch ein kleines bißchen verwöhnt. Aber was macht das schon? Sie steckt bis zum Hals in Schwierigkeiten und Kid ist ihre einzige Hoffnung.



KING KLOWN (DER BESORGTE VATER)



King Klown ist der reiche, glückliche und beliebte König des Klown-Planetens. Sein größter Schatz ist jedoch Prinzessin Honey, seine Tochter.

BLACKJACK (DER BÖSEWICHT)



Was für ein niederträchtiger Weltraumpirat (und fast so tolpatschig, wie unser – Kid)! Einige seiner Fallen gehen nämlich nach hinten los... Blackjack wird alles auf eine Karte setzen, um Kid daran zu hindern, seine heimliche Liebe zu befreien.



GIB'S IHM!



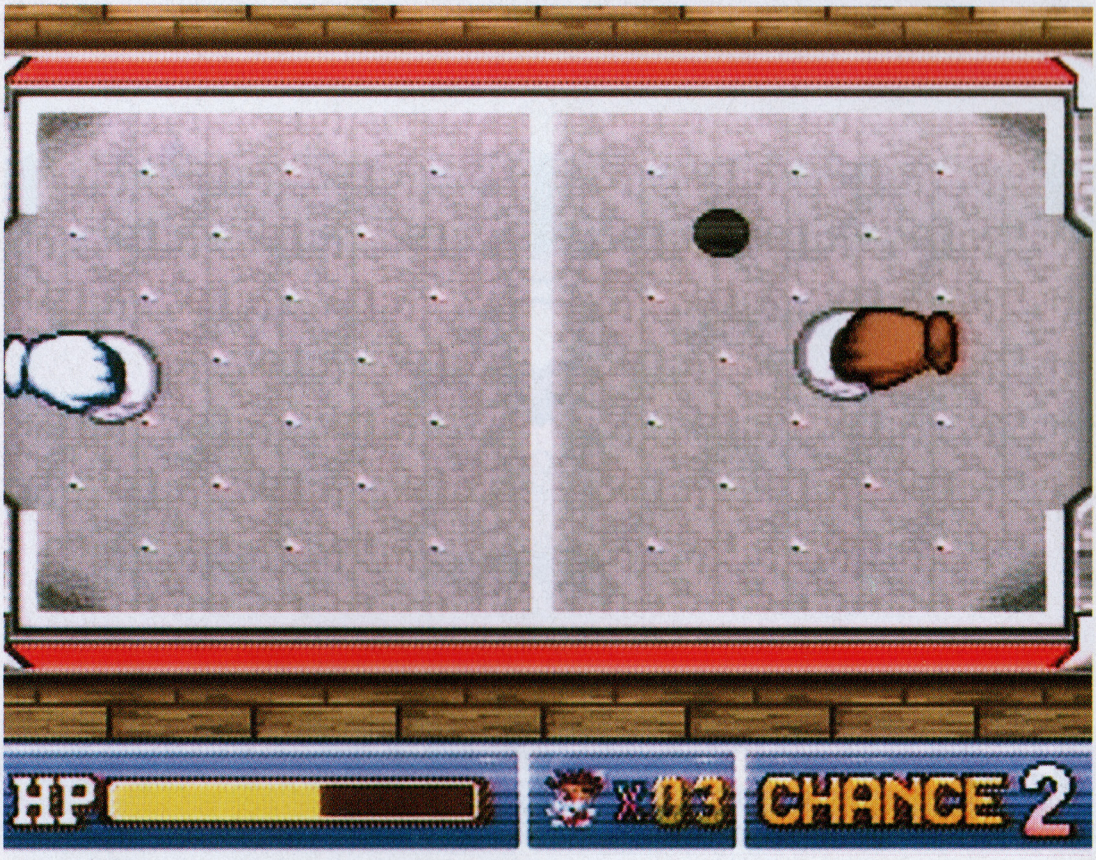
Gib Blackjack eins auf die Rübe, sobald er seinen Kopf aus dem Loch steckt, um Extra-Continues zu erhalten. Doch Vorsicht! Triff nicht aus Versehen die Prinzessin oder unseren Kid.

Bewege die Faust mit Hilfe des Steuerkreuzes über die Löcher und schlage im richtigen Moment mit dem B-Knopf zu.

Jede Münze, die Du vorher eingesammelt hast, gibt Dir wertvolle Sekunden auf dem Timer des Bonus-Spiels.



AIR-HOCKEY



Schieße den Puck an BJs Paddle vorbei in sein Tor und hindere ihn daran, das gleiche bei Dir zu machen!

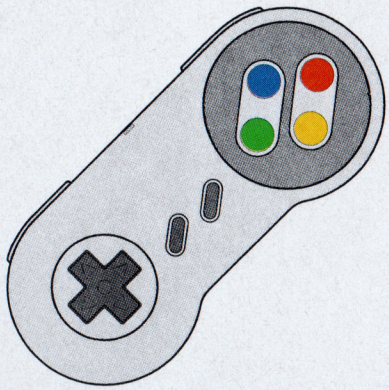
Schiebe das Paddle mit Hilfe des Steuerkreuzes nach oben oder nach unten und drücke den B-Knopf, um einen knallharten Schuß auszulösen. Benutze die Bande für Überraschungsangriffe!

Für alle 10 Münzen erhältst Du einen Extra-Puck. Hoffentlich hast Du Deine Taschen gefüllt!



TIPS UND TRICKS

Solltest Du Schwierigkeiten haben Kid bei seinem Rennen zu steuern, dann versuche doch einfach den Controller in einem 45° Winkel zu halten.



Für Controller Typ A sieht das wie folgt aus: Nach oben auf dem Steuerkreuz bremst Kids Lauf, bis er stopt, nach unten läßt ihn vorwärst rennen und mit rechts und links bewegt er sich in die jeweilige Richtung. B ist der Sprung-Knopf. Wähle auf dem Titelbild mit Hilfe des Steuerkreuzes OPTIONS und drücke den Start-Knopf, um weitere Controller-Typen auszuprobieren.

Solltest Du mehr als genug HPs besitzen, dann wage doch mal einen Sprung in einen tiefen Abgrund und in einen reißenden Fluß. Das hört sich schlimmer an, als es ist. Trau Dich, um zu sehen, was damit gemeint ist...

Versuche, jedes Level in einem Durchlauf zu beenden. Vielleicht gibt es ja eine Überraschung!



NOTIZEN



NOTIZEN



GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN