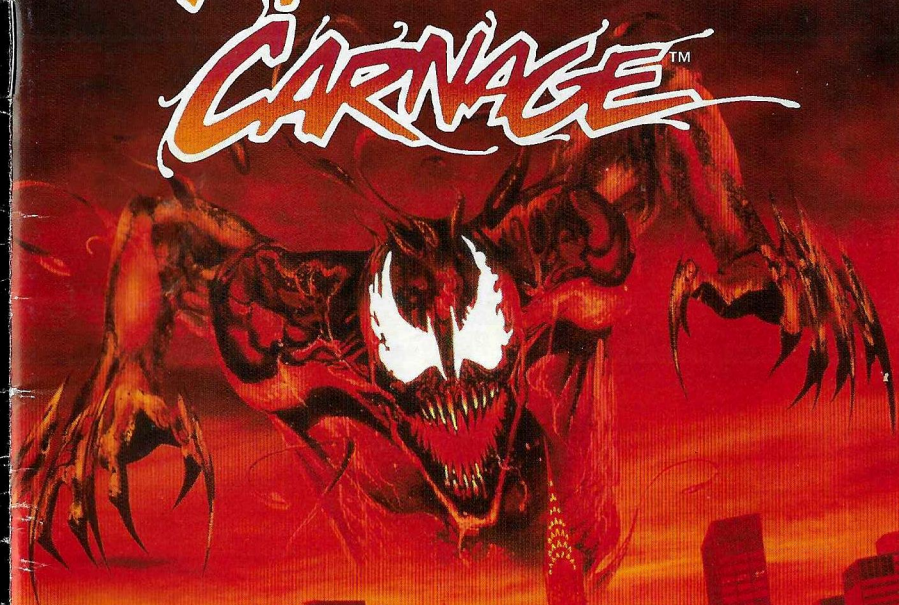


SPIDER-MAN® VENOM™



MAXIMUM CARNAGE™



INSTRUCTION BOOKLET



TM

SUPER NINJA
ENTERTAINMENT SYSTEM



DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,

Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT GmbH., Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

DISTRIBUTED BY: Metro Games, PO Box 255, No. Melbourne, VC 3051, Australia

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



LICENSED BY



Nintendo 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåna tieto

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDI SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU 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 HOOG Kwaliteitsniveaus VOLDOED. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKLUUTTA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN, TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARKIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

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.

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

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

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

OBS : LÄS NOGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FOLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Super Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase.

If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:
ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

Morau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (071) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or postal order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not affect your statutory rights.

For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (071) 2251166.

MARVEL COMICS, MAXIMUM CARNAGE and all character names and likenesses TM & © 1994 Marvel Entertainment Group, Inc. SUPER HERO is a co-owned registered trademark of Marvel Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved. All Songs Published By We Get Sued For Our Music/Chrysalis Music (ASCAP) Green Jelly appears courtesy of Zoo Entertainment. (P) 1993, 1994 BMG Music. All Rights Reserved.

GEWÄHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines manglefreien Produktes beschränkt, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen. Die Gewährleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruhen.

Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an den Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH, Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS
Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat à:

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
Division ACCLAIM
31, rue Lois Pateur, 92200, Boulogne-Billancourt, France

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal ACCLAIM au 36. 68. 10. 25

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS
Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:
Columbia TriStar Home Video

38 Rue Souveraine 1050 Brussels Belgium

Les cartouches retournées sans la double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)
Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Speelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of

konstruktietouten zal vertonen.

Indien onverhoet toch een defect optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te heren keuze.

Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd aan met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan:
Columbia TriStar Home Video,
postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland
Columbia TriStar Home Video

Opferstraat 38, 38 rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Speelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten. De hiervoor beschreven garantie geldt niet op de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il CentroAssistenza Nintendo di garantisce il prodotto acquistatore un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi provi-vederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non funzionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzione di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:



D-8754 Großostheim
in GERMANY

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
Morau House, 112-120
Brompton Rd., Knightsbridge,
London SW3 1JJ, England

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N. 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

CARNAGE™ UNLEASHED!

When Cletus Kasady was sealed away in Ravencroft, a maximum-security institution for the criminally insane, society thought it was safe.

Society was wrong.

Because the alien presence that symbiotically inhabits Kasady's body is alive and thriving. It had been biding its time, and now it's ready to unleash ultimate insanity upon the world. Kasady has been transformed, and mass destruction is imminent.



Carnage™ lives.

And as if one lunatic isn't enough, prepare yourself: Carnage™ has found a soulmate in Shriek™, another Ravencroft inmate with an equally insatiable hunger for slaughter.

But wait... there's more: As they blaze a trail of mayhem through Manhattan, Carnage™ and Shriek™ find others who share their hunger for horror: Doppelganger™, Demogoblin™, and Carrion™. Random chaos and maximum mayhem are their goals, and they're getting all they want--and more!

Spider-Man® and Venom™ know the frightening truth: Carnage™ must be stopped, or he will continue until the city has been decimated!

Too many innocent citizens have been lost already. It's up to you to stop Carnage™ and his crew --and you must stop them NOW!

GET READY TO PAINT THE TOWN RED

Spider-Man® possesses the proportionate strength of a spider as the result of being bitten by a radioactive arachnid. And even though you have super powers, along with an amazing array of wondrous web-shooters, you are always careful to make sure to hit the streets prepared, no matter what super-villains await you.

LOADING

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert your MAXIMUM CARNAGE™ Game Pak as described in your Super Nintendo Entertainment System® manual.
3. Turn the power switch ON. When you see the MAXIMUM CARNAGE™ title screen, press any button on your controller. You will then be presented with a series of screens filling you in on the background of the MAXIMUM CARNAGE™ story. To scroll through the comic screens, press the A BUTTON. To start the game, press the START BUTTON.



BASIC WEB-SLINGING

Your campaign to stop Carnage™, and the rest of his mob will take you through 27 levels of action! In order to survive and prevail, you'll need to master the basics of wall-crawling and web-slinging:

WALK
LEFT OR RIGHT

RUN
PRESS TWICE IN
SUCCESION

WALK
(IN OR OUT
OF SCREEN)
PRESS UP
OR DOWN

BASIC CONTROLS:



JUMP

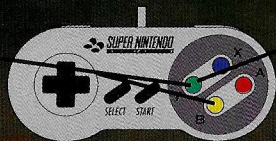


**SOMERSAULT
OR BACKFLIP**

**PRESS THE B BUTTON
AND THE LEFT OR RIGHT
CONTROL PAD ARROW
SIMULTANEOUSLY**

SCISSOR KICK

PRESS THE B BUTTON THEN THE Y BUTTON IN QUICK SUCCESSION



PUNCH
PRESS THE Y BUTTON

PICK UP

(AN ENEMY OR OBJECT)

WALK NEXT TO IT AND PRESS THE Y BUTTON AND THE UP CONTROL PAD ARROW SIMULTANEOUSLY. WHILE YOU HAVE THE PERSON OR OBJECT ABOVE YOUR HEAD, YOU CAN THROW BY PRESSING THE Y BUTTON, AND YOU CAN SPIN BY PRESSING THE A AND B BUTTONS RAPIDLY. TO PUT IT DOWN, PRESS THE DOWN CONTROL PAD ARROW.

PULL AN ENEMY TOWARD YOU

PRESS THE A BUTTON AND THE LEFT OR RIGHT CONTROL PAD ARROW.

WEB CONTROLS:



FIRE SWINGING LINE

SHIELD
HOLD A BUTTON

FIRE WEB BOLT

WHILE WALL-CRAWLING:

CLIMB



FIRE SWINGING LINE

PUNCH/KICK

JUMP

AWAY FROM THE WALL

WHILE WEB-SWINGING:

SWING



FIRE WEB LINE

RELEASE WEB

CLIMB

USE YOUR SPIDER-SENSE!

If danger is imminent, you'll notice your Spider-Sense tingling! An arrow in the background of the screen will tell you in which direction you ought to move in order to stay out of trouble.

TEAM SPIDER-MAN®

SPIDER-MAN® OR VENOM™? YOU DECIDE!

During the MAXIMUM CARNAGE™ campaign, team up with Venom, at certain points in the story, your choice of whether to control Spider-Man® or Venom™ will affect the course of the game itself.

When such an opportunity arrives, you will see both Spider-Man® and Venom™ on the screen. To choose one, press the D-BUTTON LEFT or RIGHT. The hero in color is the one currently selected. The other appears darkened. To lock in your choice and begin the level, press the START BUTTON.

SUPER HERO™ PICK-UPS

Fighting such a demented host of hostile hard cases is a daunting task—Spider-Man® and Venom™ will need all the help they can get. You can give them an extra edge as they battle the dark desires of Carnage™ and company by walking over these icons to pick them up wherever they appear.



SMALL HEART: Foes like our heroes face can really take it out of you. Picking up this icon will give your heroes a 25% energy boost!



LARGE HEART: Completely restore Spider-Man® or Venom™ to full fighting power when you pick up this maximum morale icon!



EXTRA LIFE: Spider-Man® lives to fight another day! Pick up extra lives and look out—you'll need 'em! Number of lives appears in the counter at top of screen.



EXTRA LIFE: Venom™ remains in the fray, thanks to you. No fight is final—yet! Number of lives appears in the counter at top of screen.



CONTINUE: It's not over 'til it's over! An Exclamation Sphere grants Spider-Man® or Venom™ the equivalent of 3 extra lives! You'll resume the fight at the level where you left off (prior to the Game Over screen)—one last chance to finally rid the universe of Carnage™ and his pals!

SUPER HERO™ ICONS

Throughout your campaign to stop Carnage™, Shriek™, Demogoblin™, and the rest, you can call on your fellow Super Heroes™ to lend a super-powered hand.

Scattered within the various stages of the game are assorted Super Hero™ icons. To pick one up, walk into it. To call on a Super Hero™ for aid, first scroll through the various icons you've collected by pressing the L BUTTON. Then, when the desired Hero is displayed, press the R BUTTON to summon him.

The heroes who may help you are:

SUPER HERO™ I C O N S



BLACK CAT™: Felicia Harding was Daddy's little girl. So much so, that when she discovered her father was an infamous cat burglar, she decided to follow in his footsteps. Steps that led her to cross Spider-Man's® path and give up her life of crime. Today she often fights alongside the Web-Spinner in hopes of making a name for herself and stepping out of the shadows of her past as a cat burglar.



CAPTAIN AMERICA™: When Steve Rogers drank the Super Soldier Formula and was bombarded by Vita-Rays, he was transformed from a frail youth into the living legend of World War II. He spent years in suspended animation and fights today to make the American Dream a reality. But Captain America™ is more than a symbol of what the common man might accomplish, he is a standard by which all other heroes are held accountable.



CLOAK™ & DAGGER™: Tyrone Johnson was attracted to Tandy Bowen from the moment he laid his eyes on her. It was this attraction to the beautiful runaway that led them into the hands of a band of pharmaceutical criminals. Criminals who injected the two with an experimental drug which engulfed Tyrone in a blanket of darkness and made him one with the shadows of the night. A drug which Tandy discovered gave her the power to use light as a weapon to purge the darkness out of men's souls. Now, Tyrone and Tandy battle evil of darkness and light as Cloak™ and Dagger™.



DEATHLOK™: Michael Collins had an operation. But rather than bring him health, it turned his life into a waking nightmare. Now he struggles to accept that will never be more than a cybernetic patchwork man. Now Collins fights to prove that the man he was still exists in the heart and soul of the being called Deathlok™. He won't kill. But he won't turn a cybernetic cheek, either.



FIRESTAR™: Angelica Jones is a mutant with the power to project microwave energy. She is also a member of the New Warriors, a team of teen Super Heroes™ sworn to change the world. The near loss of Angelica's father and the incarceration of her boyfriend has made her less merciful than a name like Angelica would suggest.



IRON FIST™: When Danny Rand concentrates and draws on the training and disciplines of the years he spent as a follower of Lei Kung the Thunderer in the mythic city of K'un-Y'un, he draws on the power and title of "Iron Fist." When he does so, his fists are energized and he becomes a one-man force of the martial arts--what he hits, he destroys. He's been an ally of Power Man, Namor and the uncanny X-Men in the fight for peace.



MORBIUS™: THE LIVING VAMPIRE Years ago, Dr. Michael Morbius learned that he was very ill. His only chance for survival was a new experimental drug. When the miracle drug mixed with his bloodstream it transformed the doctor into the terror known as Morbius™, the Living Vampire. By day, he feverishly searches for a cure. By night, he preys on those who would prey on the innocent.



SPIDER-MAN®: When Peter Parker was accidentally bitten by a radioactive spider, he discovered he had acquired the proportionate strength of an arachnid and the ability to climb walls just as easily as he could walk. After the loss of his uncle, Parker also learned that with the great power must also come great responsibility. Now as the amazing Spider-Man®, Parker fights to defend New York from those who would prey on the innocent.



VENOM™: Spider-Man® created his own personal nightmare when he spurned the alien symbiote that was, for a time, his costume. Now melded to Eddie Brock, an ex-reporter with a personal vendetta against Peter Parker, Venom™ is Spider-Man's® greatest enemy . . . and greatest responsibility. Only one being exists that Venom™ hates more than Parker--an enemy that is indeed part of Venom™ itself. A creature called Carnage™.



CARNAGE™ - HIER GEHT'S LOS!

Als Cletus Kasady in Ravenscroft, einer Anstalt für geistesgestörte Kriminelle, eingesperrt wurde, dachte die Menschheit sie sei sicher.

Sie hatte sich getäuscht.

Denn jene außerirdische Erscheinung, die mit Kasadys Körper eine Symbiose eingegangen ist, lebt und gedeiht prächtig. Dieses Wesen hat nur auf den geeigneten Augenblick gewartet, und nun ist er da: Der fleischgewordene Wahnsinn soll auf die Welt losgelassen werden. Kasady ist transformiert worden und eine Woge der Zerstörung ergießt sich über die Menschheit.

Carnage™ lebt.

Und als wäre ein Verrückter nicht genug, steht Dir noch eine unliebsame Überraschung bevor. Carnage™ hat eine Seelenverwandte gefunden: Shriek™, eine weitere Ravenscroft-Patientin mit demselben unstillbaren Blutdurst.

Aber halt... das ist noch nicht alles: Während Carnage™ und Shriek™ in Manhattan eine Spur der Verwüstung hinterlassen, treffen sie auf andere brutale Kreaturen, deren einziges Ziel die Gewalt ist: Doppeltgänger™, Demogoblin™ und Carrion™. Sie alle haben eines gemein: Es dürstet sie nach Chaos und Brutalität - und sie kriegen, was sie wollen!

Spider-Man® und Venom™ kennen die erschreckende Wahrheit: Carnage™ muß um jeden Preis aufgehalten werden, denn er wird nicht aufgeben, bevor die Stadt ausgelöscht worden ist!

Zu viele unschuldige Bürger mußten bereits ihr Leben lassen. Du bist der einzige, der Carnage™ und seine Bande aufhalten kann - verlier keine Zeit!

MACH DICH BEREIT FÜR DAS ABENTEUER DEINES LEBENS!

Spider-Man® erhielt nach dem Biß einer radioaktiv versauhten Spinne deren gewaltige Kräfte. Und obwohl Du nun nicht nur über Superkräfte verfügst, sondern auch eine Reihe erstaunlicher Netzfähigkeiten beherrschst, solltest Du stets größten Wert darauf legen, Dich gut auf Deine Abenteuer vorzubereiten, ganz gleich welcher Super-Fiesling Dich erwartet.



LADEN

1. Vergewissere Dich, daß das Gerät **AUSGESCHALTET** ist.
2. Lege Dein **MAXIMUM CARNAGE™**-Game Pak in das Gerät ein, wie in Deinem Super Nintendo Entertainment System®-Handbuch beschrieben.
3. Schalte das Gerät **EIN**. Drücke einen beliebigen Knopf auf Deinem Controller, sobald Du den **MAXIMUM CARNAGE™**-Titelbildschirm siehst. Daraufhin erscheinen einige Bildschirme, die Dich über die Hintergrundgeschichte von **MAXIMUM CARNAGE™** informieren. Drücke den **A-KNOPF**, wenn Du schneller durch die Comic-Bildschirme scrollen möchtest. Willst Du das Spiel beginnen, dann verwende den **START-KNOPF**.



NETZE SPINNEN - EIN GRUNDKURS

Bei Deinem Kampf gegen Carnage™ und seine brutale Bande durchläufst Du 27 Level voller Action! Um zu überleben und die Oberhand zu gewinnen, mußt Du die Grundlagen des Mauerkletterns und Netzespinnens beherrschen:

GRUNDSTEUERUNGEN:

GEHEN

RICHTUNGSKNOPF (R-KNOPF) LINKS ODER RECHTS DRÜCKEN.

RENNEN

R-KNOPF ZWEIMAL IN SCHNELLER FOLGE DRÜCKEN.

GEHEN

(INNERHALB ODER AUßERHALB DES BILDSCHIRMS)

R-KNOPF OBEN ODER UNTEN DRÜCKEN.

SPRINGEN

PURZELBAUM ODER RÜCKWÄRTSSALTO

GLEICHZEITIG B-KNOPF UND R-KNOPF LINKS ODER RECHTS DRÜCKEN.



SCHEREN-TRITT

DRÜCKE ZUERST DEN B-KNOPF UND DIREKT DANACH DEN Y-KNOPF.



SCHLAG
DRÜCKE DEN Y-KNOPF.

AUFNEHMEN

(EINEN GEGNER ODER EINEN GEGENSTAND)

GEHE DIREKT AUF DEN GEGNER/GEGENSTAND ZU, UND DRÜCKE GLEICHZEITIG DEN Y-KNOPF UND DEN R-KNOPF OBEN. BEFINDET SICH DIE PERSON ODER DAS OBJEKT ÜBER DEINEM KOPF, DANN KANNST DU SIE WERFEN, INDEM DU DEN Y-KNOPF DRÜCKST. DU KANNST EINEN GEGNER HERUMWIRBELN, WENN DU IN SCHNELLER FOLGE DEN A- UND B-KNOPF DRÜCKST.

ZIEHE EINEN GEGNER ZU DIR HERAN

DRÜCKE DEN A-KNOPF UND DEN R-KNOPF LINKS ODER RECHTS.

NETZSTEUERUNG:



SPINNFADEN ABFEUERN

SCHILD

EINEN BELIEBIGEN KNOPF GEDRÜCKT HALTEN.

SPINNENNETZ WERFEN

WÄNDE HINAUFKLETTERN

KLETTERN



SPINNFADEN ABFEUERN

SCHLAG/TRITT

SPRINGEN

VON DER WAND ABSPRINGEN:

NETZE SPINNEN:

SCHWINGEN



SPINNFADEN ABFEUERN

NETZ ABWERFEN

VERLASSE DICH AUF DEINEN SPINNENINSTINKT!

Wann immer Gefahr im Verzug ist, warnt Dich Dein Siebter Spinnensinn! Ein Pfeil im Bildschirmhintergrund gibt an, in welche Richtung Du Dich bewegen solltest, um jeglichem Ärger aus dem Weg zu gehen.

SPIDER-MAN®-TEAM

SPIDER-MAN® ODER VENOM™? DU HAST DIE WAHL!

Während Deines MAXIMUM CARNAGE™-Abenteuers kannst Du Dich mit Venom™ verbinden. An verschiedenen Punkten im Spiel bestimmt Deine Entscheidung, Spider-Man® oder Venom™ zu steuern, den gesamten weiteren Spielverlauf.

Wirst Du vor eine solche Wahl gestellt, siehst Du sowohl Spider-Man® als auch Venom™ auf dem Bildschirm. Um einen der beiden auszuwählen, drückst Du den R-KNOPF RECHTS oder LINKS. Der derzeit aktivierte Held ist in Farbe abgebildet. Der andere erscheint schattiert. Willst Du Deine Wahl bestätigen und den Level beginnen, drücke START.

SUPERHELDEN™-SAMMELOBJEKTE

Sich mit einer solchen Bande wahnsinniger Krimineller aller Art herumzuschlagen, ist keine leichte Sache - Spider-Man® und Venom™ brauchen dazu jede Hilfe, die sie kriegen können. Du kannst Deinen Helden zusätzliche Kraft verleihen, die ihnen beim Kampf gegen die finsternen Absichten von Carnage™ und Co. gute Dienste leistet, indem Du diese Icons aufsammlst. Laufe einfach darüber hinweg, sobald Du eins entdeckst.



KLEINES HERZ: Gegner wie die, denen unsere Helden gegenüberstehen, sind wirklich harte Brocken. Mit diesem Icon verschaffst Du Deinen Helden einen Energieschub von 25%!



GROSSES HERZ: Wenn Du dieses Superherz aufhebst, erhalten Spider-Man® und Venom™ wieder ihre ganze Kampfkraft zurück!



EXTRALEBEN: Spider-Man® erhält ein neues Leben! Sammle so viele auf, wie Du finden kannst - Du wirst sie brauchen! Die Anzahl der Leben wird im Zähler oben auf dem Bildschirm angezeigt.



EXTRALEBEN: Dank Deiner Hilfe kann sich Venom™ weiter in den Kampf stürzen. Und der wird nicht tödlich enden - noch nicht! Die Anzahl der Leben kannst Du im Zähler oben auf dem Bildschirm ablesen.



CONTINUE (FORTSETZUNGSBONUS): Das Ende naht... noch lange nicht! Mit dem Ausrufezeichen-Icon erhalten Spider-Man® oder Venom™ die Entsprechung von 3 Extraleben! Du nimmst den Kampf jeweils dort wieder auf, wo Du ihn beenden mußt (vor dem Bildschirm mit der Meldung "Game Over"). Damit hast Du eine zusätzliche Chance, das Universum endgültig von Carnage™ und seinen üblen Kumpanen zu befreien!

SUPERHELDEN™ SYMBOLE

Während Du Dich Carnage™, Shriek™, Demogoblin™ und dem Rest der Bande stellst, kannst Du jederzeit Deine mächtigen Freunde, die Superhelden™, zu Hilfe rufen.

Über die einzelnen Spielstufen verstreut, findest Du verschiedene Superhelden™ Symbole. Laufe einfach über sie hinweg, um sie aufzuheben. Brauchst Du die Hilfe eines Superheldens™, scrolle zuerst durch die verschiedenen Icons, die Du gesammelt hast, indem Du KNOPF LINKS drückst. Wenn dann der Hero, den Du auswählen möchtest, erscheint, drücke KNOPF RECHTS, um ihn einzusetzen.

Diese hilfreichen Helden sind:



BLACK CAT™: Felicia Harding war immer "Papas Lieblingskind". Als sie eines Tages herausfand, daß ihr Vater ein berühmter Fassadenkletterer war, beschloß sie kurzerhand, in seine Fußstapfen zu treten. Auf diese Weise kreuzte sich ihr Weg mit dem von Spider-Man®, was dazu führte, daß sie ihr Kriminellendasein aufgab. Heute kämpft sie an der Seite des gewandten Netzspinners und hofft, sich so einen Namen machen und die Schatten ihrer Vergangenheit als Einbrecherin abstreifen zu können.



CAPTAIN AMERICA™: Als Steve Rogers das Gebräu trank, das Menschen zu Super-Soldaten machen sollte, und von Vita-Strahlen bombardiert wurde, verwandelte er sich von einem schwächlichen Jugendlichen in die lebende Legende des 2. Weltkriegs. Er verbrachte Jahre in einem koma-ähnlichen Zustand. Heute kämpft er darum, den amerikanischen Traum Wirklichkeit werden zu lassen. Doch Captain America™ ist mehr als ein Symbol dafür, was ein gewöhnlicher Mensch zu erreichen in der Lage ist - er ist ein ehrner Maßstab für alle anderen Helden.



CLOAK™ und DAGGER™: Tyrone Johnson fühlte sich von dem Augenblick an zu Tandy Bowen hingezogen, als er sie zum ersten Mal sah. Es war die Zuneigung zu der schönen Ausreißerin, die die beiden in die Hände einer Bande Krimineller trieb, die illegale Geschäfte mit Pharmazeutika betrieben. Kriminelle, die die beiden einem Drogenexperiment aussetzten. Nach der Injektion dieser Droge wurde Tyrone von einem Mantel der Düsternis umhüllt, der ihn eine machte mit den Schatten der Nacht. Tandy hingegen entdeckte bald, daß die Droge ihr die Fähigkeit verliehen hatte, Licht als Waffe einzusetzen, um die Dunkelheit aus der Seele des Menschen zu vertreiben. Tyrone und Tandy bekämpfen nun als Cloak™ und Dagger™ die bösen Mächte des Lichts und der Finsternis.



DEATHLOK™: Michael Collins mußte sich einer Operation unterziehen. Doch diese Operation brachte ihm nicht etwa Gesundheit - sie verwandelte sein Leben in einen einzigen Alptraum. Nun versucht er verzweifelt, sich damit abzufinden, daß er für immer ein wandelndes kybernetisches Flickwerk bleiben wird. Er will beweisen, daß der Mann, der er einst war, im Herzen und der Seele jenes Wesens, das Deathlok™ genannt wird, noch immer existiert. Er will nicht töten. Aber er wird auch nicht seinen kybernetischen Kopf hinhalten.



FIRESTAR™: Angelica Jones ist eine Mutantin, die über die Fähigkeit verfügt, Mikrowellenenergie auszustrahlen. Sie ist außerdem ein Mitglied der "Neuen Krieger", eines Teams von Super Hero™-Teenagern, die geschworen haben, die Welt zu verändern. Die Tatsache, daß sie beinahe ihren Vater verlor und ihr Freund seit einiger Zeit eingesperrt ist, hat Angelica zu einer weniger engelhaften Person gemacht, als es ihr Name vermuten läßt.



IRONFIST™: Wenn sich Danny Rand auf jene Jahre der Übung und Disziplin konzentriert, die er als Schüler von Lei Kung dem Donnerer in der mystischen Stadt K'un-Yu verbrachte, dann zieht er Kraft aus seinem Titel "Iron Fist". Dann werden seine Fäuste mit Energie aufgeladen und er wird zum unerreichten Meister der Kampfsportarten - wo er hinhaut, wächst kein Gras mehr. Gemeinsam mit Power Man, Namor und den unglaublichen X-Men kämpft er für den Frieden.



MORBIUS™: Vor Jahren erfuhr Dr. Michael Morbius™, daß er schwer krank war. Seine einzige Chance zu überleben, war eine neue Droge, die sich noch im experimentellen Stadium befand. Als die Wunderdroge sich mit seinem Blut vermischte, verwandelte sich der Doktor in jenes Schreckenswesen, das unter dem Namen Morbius™, der lebende Vampir, bekannt ist. Bei Tag sucht er nun verzweifelt nach einem Gegenmittel. Bei Nacht fällt er über jene her, die sonst Unschuldigen zum Vorhängnis werden würden.



SPIDER-MAN®: Kurz nachdem Peter Parker von einer radioaktiv verseuchten Spinne gebissen worden war, entdeckte er, daß er Spinnenkräfte erlangt hatte - und zwar proportional zu seiner Größe! Plötzlich war es für ihn auch genauso einfach, Wände hinaufzuklettern, wie normal zu gehen. Als sein Onkel starb, mußte Parker die schmerzliche Feststellung machen, daß mit der Macht auch die Verantwortung wächst. Als sagenumwobener Spider-Man® verteidigt Parker nun New York gegen jene bösen Mächte, die sich Unschuldige zum Opfer machen.



VENOM™: Spider-Man® erschuf seinen höchstpersönlichen Alptraum, als er den außerirdischen Symbionten hervorbrachte, der ihm einige Zeit als Verkleidung dienen sollte. Venom™, mittlerweile mit Eddie Brock, einem Ex-Reporter verschmolzen, der einen persönlichen Rachefeldzug gegen Peter Parker führt, ist Spider-Mans® erbittertester Gegner... und seine größte Verantwortung. Es gibt nur ein Wesen, das Venom noch mehr haßt als Parker - ein Gegner, der Teil seiner selbst ist: ein Wesen namens Carnage™.



CARNAGE™ EN FURIE!

Lorsque Cletus Kasady fut emprisonné à Ravencroft, un établissement pénitentiaire de haute sécurité pour les criminels atteints de maladie mentale, tout le monde poussa un soupir de soulagement.

Mais hélas, cette impression de sécurité n'allait pas durer!

Les formes de vie aliénées, qui habitent à le rendre complètement fou. Kasady a été transformé et la destruction générale est imminente.

Carnage™ est vivant.

Comme si un fou ne suffisait pas, Carnage™ a trouvé une compagne, Shriek™, une autre internée de Ravencroft, et aussi assoiffée de sang.

Mais attendez... ce n'est pas tout: alors qu'ils sèment la panique partout où ils passent dans Manhattan, Carnage™ et Shriek™ rencontrent d'autres compagnons qui partagent leur goût pour le meurtre: Doppelganger™, Demogoblin™, et Carrion™. Leur but est de causer le plus de chaos et de destruction possible, et jusqu'à présent, ils se débrouillent plutôt bien!

Spider-Man® et Venom™ connaissent la terrifiante vérité: ils doivent à tout prix arrêter Carnage™, sinon celui-ci continuera jusqu'à ce que la ville soit complètement décimée!

Trop de citoyens innocents ont déjà été sacrifiés. Il ne tient qu'à vous d'arrêter Carnage™ et sa bande, et vous devez le faire **MAINTENANT!**



ÇA VA CHAUFFER!

Spider-Man® possède les pouvoirs d'une araignée après avoir été mordu par une araignée radioactive. Même si vous avez des pouvoirs spéciaux, et toute une gamme de lance-toiles, préparez-vous toujours avant de partir en mission, quels qu'ils soient les criminels que vous allez affronter.

CHARGEMENT

1. Vérifiez que votre console est éteinte (OFF).
2. Insérez votre cartouche MAXIMUM CARNAGE™ comme indiqué dans le manuel de votre Super Nintendo Entertainment System®.
3. Allumez la console (ON). Lorsque vous voyez apparaître l'écran titre MAXIMUM CARNAGE™, appuyez sur l'un des boutons du contrôleur. Vous verrez ensuite plusieurs écrans relatant l'histoire de MAXIMUM CARNAGE™. Pour scroller les écrans d'introduction, appuyez sur le BOUTON A. Pour commencer le jeu, appuyez sur le BOUTON START.



MOUVEMENTS DE BASE

Votre mission, consistant à arrêter Carnage™ et sa bande, vous fera traverser 27 niveaux d'action! Pour survivre et vaincre, vous devez maîtriser les mouvements de base lorsque vous vous déplacez sur les murs ou lancez des toiles d'araignée.

CONTROLES DE BASE:

MARCHER
VERS LA GAUCHE
OU LA DROITE

COURIR
APPUYEZ DEUX
FOIS DE SUITE

MARCHER
(SUR OU HORS
DE L'ÉCRAN)
APPUYEZ VERS LE
HAUT OU LE BAS

SAUTER

**SAUT PERILLEUX
AVANT OU
ARRIÈRE**

APPUYEZ
SIMULTANÉMENT SUR
LE BOUTON B ET SUR
LE CONTROL PAD VERS
LA GAUCHE OU
LA DROITE



COUP DE PIED EN CISEAUX

APPUYEZ RAPIDEMENT SUR LE BOUTON B PUIS SUR LE BOUTON Y



RAMASSER

(UN ENNEMI OU UN OBJET)

APPROCHEZ-VOUS ET APPUYEZ SIMULTANÉMENT SUR LE BOUTON Y ET SUR LE CONTROL PAD VERS LE HAUT. LORSQUE L'OBJET OU LA PERSONNE SE TROUVE AU-DESSUS DE VOUS, VOUS POUVEZ LE OU LA LANCER EN APPUYANT SUR LE BOUTON Y, ET FAIRE TOURNER UN ENNEMI EN APPUYANT RAPIDEMENT SUR LES BOUTONS A ET B.

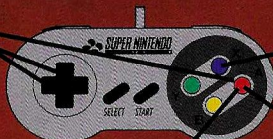
DONNER UN COUP DE POING

APPUYEZ SUR LE BOUTON Y

ATTIRER UN ENNEMI VERS VOUS

APPUYEZ SUR LE BOUTON A ET SUR LE CONTROL PAD VERS LA GAUCHE OU LA DROITE.

CONTROLES DE LA TOILE:



ENVOYER UNE TOILE D'ARAIGNEE

DEPLACEMENT SUR UN MUR:

GRIMPER



SAUTER EN S'ÉLOIGNANT DU MUR

AU BOUT D'UNE TOILE:

SE BALANCER

GRIMPER



UTILISEZ VOTRE SPIDER-SENS

Si le danger est imminent, votre sixième sens vous le dira! Une flèche apparaît vous indiquant dans quelle direction vous devez vous déplacer pour éviter les ennuis.

ENVOYER UNE TOILE D'ARAIGNEE POUR SE DEPLACER

BOUCLIER

MAINTENIR LE BOUTON A ENFONCÉ

ENVOYER UNE TOILE D'ARAIGNEE POUR SE DEPLACER

DONNER UN COUP DE POING/PIED

ENVOYER UN NOUVEAU FIL

LACHER LA TOILE

L'EQUIPE DE SPIDER-MAN®

SPIDER-MAN® OU VENOM™? A VOUS DE CHOISIR!

Dans votre mission MAXIMUM CARNAGE™, associez-vous à Venom™. Lorsque vous choisissez de contrôler Spider-Man® ou Venom™ à certains moments de l'histoire, ceci affecte le cours du jeu.

Lorsque vous avez la possibilité de choisir le personnage à contrôler, Spider-Man® et Venom™ apparaissent sur l'écran. Pour choisir l'un d'eux, appuyez sur le BOUTON-D vers la GAUCHE ou la DROITE. Le héros en couleur est celui actuellement sélectionné. L'autre apparaît en sombre. Pour confirmer votre choix et commencer le niveau, appuyez sur le BOUTON START.

OBJETS SUPER HEROES™

Pour affronter des adversaires aussi diaboliques, Spider-Man® et Venom™ auront besoin de toute l'aide possible. Pour cela, marchez sur les icônes afin de les ramasser tout en combattant Carnage™ et compagnie.



PETIT CŒUR: Les ennemis de nos héros sont vraiment fatigués. Si vous ramassez cette icône, vos héros verront leur énergie augmenter de 25%!



GRAND CŒUR: Redonnez ses pleins pouvoirs à Spider-Man® ou à Venom™ en ramassant cette icône.



VIE SUPPLEMENTAIRE: La vie de Spider-Man® est prolongée! Ramassez les vies supplémentaires et soyez prudent car vous en aurez besoin! Le nombre de vies apparaît sur le compteur en haut de l'écran.



VIE SUPPLEMENTAIRE: Venom™ survit grâce à vous. Il n'est pas prêt à mourir au combat! Le nombre de vies apparaît sur le compteur en haut de l'écran.



CONTINUER: Ce n'est pas encore fini! Le point d'exclamation accorde 3 vies supplémentaires à Spider-Man® ou Venom™! Vous reprendrez le combat au niveau où vous vous étiez interrompu (avant l'écran Game Over). C'est votre dernière chance pour débarrasser l'univers de Carnage™ et de ses amis!

ICONES SUPER HERO™

Dans votre tentative pour arrêter Carnage™, Shriek™, Demogoblin™ et les autres, vous pouvez faire appel à vos camarades Super Heroes™, pour qu'ils vous donnent un super coup de main.

Vous trouverez plusieurs icônes Super Heroes™ éparpillées dans le jeu. Pour demander l'aide d'un Super Heroes™, faites défiler les différentes icônes que vous avez ramassées en appuyant sur le BOUTON L. Lorsque le héros désiré est affiché, appuyez sur le BOUTON R pour confirmer votre choix.

Les héros qui pourront vous aider sont:



BLACK CAT™: Félícia Harding aimait beaucoup son père, si bien que lorsqu'elle découvrit qu'il était un infâme cambrioleur, elle décida de faire de même. C'est ainsi qu'elle rencontra Spider-Man® et finit par abandonner sa vie de criminelle. Aujourd'hui, elle combat souvent aux côtés du tisseur du toiles, dans l'espoir de se faire un nom, et de se débarrasser de son image passée de cambrioleur.



CAPTAIN AMERICA™: lorsque Steve Rodgers but la formule Super Soldat et fut bombardé de rayons Vita, le frère adolescent se transformit en héros de la Seconde Guerre mondiale. Il passa des années dans un état comateux, sans donner aucun signe de vie, et aujourd'hui il se bat pour que le rêve américain devienne une réalité. Mais, Captain America™ est plus qu'un symbole de ce que peut faire un homme ordinaire, il sert de référence pour tous les héros.



CLOAK™ et DAGGER™: Tyrone Johnson fut attiré par Tandy Bowen dès qu'il posa son regard sur elle. C'est son attirance pour la belle fugitive qui les a poussés tous les deux dans les bras d'une bande de criminels du monde de l'industrie. Les criminels leur injecterent une drogue expérimentale qui fit sombrer Tyrone dans un univers d'obscurité et le rendit semblable aux ombres de la nuit. La drogue eut un autre effet sur Tandy; elle lui permit d'utiliser la lumière comme une arme afin de détruire l'obscurité des âmes humaines. Maintenant, Tyrone et Tandy combattent les démons de l'obscurité et de la lumière sous les noms de Cloak™ et Dagger™.



DEATHLOK™: Michael Collins a subi une opération qui au lieu de lui redonner la santé, a transformé sa vie en cauchemar. Maintenant, il lutte pour accepter qu'il ne sera jamais plus qu'un assemblage de pièces cybernétiques dans un corps d'homme. Il se bat également pour prouver que l'homme qu'il était existe encore dans le cœur et l'âme de l'être appelé Deathlok™. Il ne tue pas, mais il ne se laisse pas marcher sur les pieds.



FIRESTAR™: Angelica Jones est une mutante qui peut projeter une énergie de micro-ondes. Elle fait également partie des Nouveaux Guerriers, une équipe de Super Heroes™ adolescents qui ont décidé de changer le monde. L'incarcération de son fiancé et l'état de santé de son père lui ont fait perdre la pitié qu'un nom comme le sien tend à suggérer.



IRONFIST™: lorsque Danny Rand se concentre et fait appel aux années d'entraînement et de discipline qu'il a passées en tant que fidèle de Lei Kung the Thunderer, dans la ville mythique de K'un-Y'un, il se transforme en Iron Fist™ et hérite de tous les pouvoirs de ce personnage. L'énergie se concentre dans ses poings et il devient un maître des arts martiaux, détruisant tout ce qu'il touche. Il s'est allié à Power Man, Namor et les mystérieux X-Men dans la lutte pour la paix.



MORBIUS™: il y a bien des années, le Dr. Michael Morbius™ apprit qu'il était très malade. Sa seule chance de survie résidait dans une nouvelle drogue expérimentale. Mais lorsque le produit miracle se mélange à son sang, il transforma le docteur en un être de terreur, connu sous le nom de Morbius™, le vampire. Le jour, il cherche un produit capable de le guérir, et la nuit, il prend pour cible ceux qui s'attaquent aux innocents.



SPIDER-MAN®: lorsque Peter Parker fut accidentellement mordu par une araignée radioactive, il découvrit qu'il avait hérité de la force d'une araignée et de sa capacité à grimper n'importe où. Après avoir perdu son oncle, Parker dut admettre que les pouvoirs seuls n'étaient pas suffisants et qu'ils devaient être associés aux responsabilités. Devenu l'incroyable Spider-Man®, Parker se bat pour défendre les innocents citoyens de New York.



VENOM™: Spider-Man® créa son propre cauchemar lorsqu'il rejeta le symbiote alien qui fut, pour un certain temps, son costume. Ayant maintenant l'apparence d'Eddie Brock, un ancien journaliste qui en veut personnellement à Peter Parker, Venom™ est le plus grand ennemi de Spider-Man®... et sa plus grande responsabilité. Il n'y a qu'une seule personne que Venom™ hait plus que Parker, un ennemi qui fait partie de Venom™ lui-même. Une créature appelée Carnage™.



CARNAGE™: ¡GARRAS FUERA!

Cuando encerraron a Cletus Kasady en Ravenscroft, una prisión de máxima seguridad para psicópatas, la sociedad pensó que se había librado de él.

Pero estaban muy equivocados...

La forma alienígena que habita por simbiosis en el cuerpo de Kasady, está viva y coleando. Ha esperado pacientemente y ahora está lista para desatar sobre el mundo la furia de su demencia. Kasady ha sufrido una transformación, y la destrucción en masa es inminente.

Carnage™ está vivo.

Y como si no tuviéramos bastante con un loco, Carnage™ ha encontrado un alma gemela: Shriek™, una ex-presidaria tan sedienta de sangre como él.

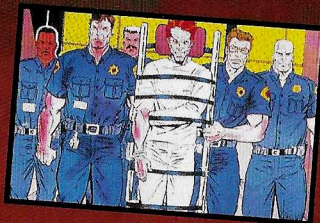
¡Pero eso no es todo! mientras Manhattan sufre la ola de violencia desencadenada por Carnage™ y Shriek™, éstos encuentran a otros compinches que comparten su pasión por el terror: Doppelganger™, Demogoblin™ y Carrion™. Sus objetivos son el caos y la violencia más virulenta: ¡saben lo que quieren y nada les detendrá!

Pero Spider-Man® y Venom™ conocen la terrible verdad: hay que detener a Carnage™ o la ciudad quedará diezmada.

Ya se han perdido demasiadas vidas inocentes. Tú debes detener a Carnage™ y los suyos, ¡y debes hacerlo YA!

LISTO PARA CUBRIR LA CIUDAD DE ROJO

La picadura de un arácnido radioactivo dió a Spider-Man® la fuerza proporcional de una araña. Y aunque tienes superpoderes y una asombrosa colección de fantásticos "lanzatejarañas", debes asegurarte de que sales a la calle bien preparado, independientemente del villano al que tengas que enfrentarte.



CÓMO CARGAR

1. Asegúrate de que el interruptor está apagado (OFF).
2. Mete el cartucho de MAXIMUM CARNAGE™ en tu Super Nintendo Entertainment System® como se describe en su manual.
3. Enciende el interruptor (ON). Cuando veas la pantalla del título de MAXIMUM CARNAGE™, pulsa cualquiera de los botones del controlador y aparecerá una serie de pantallas que te contarán la historia de MAXIMUM CARNAGE™. Para desplazar las pantallas del cómic, pulsa el BOTÓN A. Para comenzar el juego, pulsa el BOTÓN START.



MOVIMIENTOS BÁSICOS CON LAS TELARAÑAS

¡Tu lucha contra Carnage™ y sus compinches te llevará a través de 27 niveles de acción! Para sobrevivir e imponerte a tus enemigos, tendrás que dominar los movimientos básicos para trepar por las paredes y balancearte con las telarañas.

CONTROLES BÁSICOS

ANDAR
IZQUIERDA O DERECHA

CORRER
PULSAR DOS VECES SEGUIDAS

ANDAR
(ENTRAR O SALIR DE LA PANTALLA)
PULSAR LA PARTE SUPERIOR O LA INFERIOR

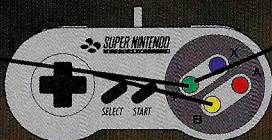
SALTAR

SALTO MORTAL O VOLTERETA HACIA ATRAS
PULSAR A LA VEZ EL BOTÓN "B" Y LA FLECHA DERECHA O IZQUIERDA DEL MANDO DIRECCIONAL

The image shows two Super Nintendo controllers. The top controller has arrows pointing to the D-pad (labeled 'ANDAR IZQUIERDA O DERECHA'), the B button (labeled 'CORRER'), and the A button (labeled 'SALTAR'). The bottom controller has arrows pointing to the top and bottom halves of the D-pad (labeled 'ANDAR (ENTRAR O SALIR DE LA PANTALLA) PULSAR LA PARTE SUPERIOR O LA INFERIOR') and the B button (labeled 'SALTO MORTAL O VOLTERETA HACIA ATRAS').

TIJERA

PULSAR EL BOTÓN "B" Y A CONTINUACIÓN EL "Y"



PUÑETAZO

PULSAR EL BOTÓN "Y"

RECOGER

(UN ENEMIGO O UN OBJETO)

DIRÍGETE HACIA ÉL Y PULSA A LA VEZ EL BOTÓN "Y" Y LA FLECHA SUPERIOR DEL MANDO DIRECCIONAL. CUANDO TIENES A LA PERSONA O EL OBJETO POR ENCIMA DE TU CABEZA, PUEDES ARROJARLOS SI PULSAS EL BOTÓN "Y". SI QUIERES HACER UN MOLINETE CON TU ENEMIGO, PULSA EL BOTÓN "A" Y EL "B" RÁPIDAMENTE.

CONTROLES PARA LAS TELARAÑAS:

ATRAER A UN ENEMIGO

PULSA EL BOTÓN "A" Y LA FLECHA IZQUIERDA O DERECHA DEL MANDO DIRECCIONAL



LANZAR UNA TELARANA PARA BALANCEARSE

ESCUDO

(MANTENER PULSADO EL BOTÓN A)

DISPARAR UN RAYO DE TELARAÑAS

TREPANDO POR LAS PAREDES:

TREPAR



LANZAR UNA TELARANA PARA BALANCEARSE

PUÑETAZO/PATADA

SALTAR

ALEJÁNDOSE DE LA PARED

BALANCEÁNDOSE

BALANCEARSE

TREPAR



LANZAR UNA TELARANA

SOLTAR LA TELA DE ARANA

¡UTILIZA TU SENTIDO ARÁCNIDO!

Si el peligro es inminente, notarás un hormigueo: ¡es tu sentido arácnido! Una flecha al fondo de la pantalla te informará hacia dónde debes ir para no meterte en líos.

EN EQUIPO CON SPIDERMAN®

¿SPIDERMAN® O VENOM™? ¡TÚ DECIDES!

Forma equipo con Venom durante la lucha de MAXIMUM CARNAGE™. En un momento dado, tendrás que elegir entre controlar a Spider-Man® o a Venom™, lo que influirá en el curso del juego.

Cuando llegue este momento, verás a los dos Súper Héroes™ en la pantalla. Para elegir a uno, pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL. El que se seleccione aparecerá en color y el otro se oscurecerá. Para confirmar tu elección y comenzar el nivel, pulsa el BOTÓN START.

COLECCIONABLES DE SÚPER HÉROES™

Luchar contra esta panda de hostiles energúmenos es una tarea desalentadora, así que Spider-Man® y Venom™ van a necesitar toda la ayuda que puedan necesitar. Puedes darles un poco de ventaja en su lucha contra las fuerzas de la oscuridad, representadas por Carnage™ y compañía, recogiendo estos iconos; para ello, sólo tienes que pasar por encima cada vez que veas uno.



CORAZÓN PEQUEÑO: los enemigos a los que nuestros héroes tienen que enfrentarse pueden sacarte de tus casillas. ¡Recoge este icono para conseguir un 25% más de energía!



CORAZÓN GRANDE: ¡cuando recoges este icono realmente te sube la moral, pues restaura al completo la capacidad de lucha de Spider-Man® y Venom™!



VIDA EXTRA: ¡Spider-Man® consigue otra vida para continuar la lucha! Recoge las vidas extra y ¡jojo, las necesitarás! En el marcador de la parte superior de la pantalla aparecerá el número de vidas.



VIDA EXTRA: Venom™ continúa luchando gracias a ti. ¡Ninguna lucha es la última, por ahora! En el marcador de la parte superior de la pantalla aparecerá el número de vidas.



CONTINUACIÓN: ¡Esto no se acaba hasta que no se diga lo contrario! ¡Un signo de admiración dentro de una esfera les concede a Spider-Man® o a Venom™ el equivalente a 3 vidas extra. Reanudarás la lucha en el nivel donde te quedaste (antes de que apareciera la pantalla de final del juego). ¡Una última oportunidad para librar al Universo de Carnage™ y sus compinches!

LOS ICONOS DE SÚPER HEROES™

En tu lucha contra Carnage™, Shriek™, Demogoblin™ y los demás, puedes pedir a tus Súper Héroes™ que te echen una "súper-mano".

Esparcidos por los diversos niveles del juego se encuentran los iconos de los Súper Héroes™. Acércate al que quieras recoger. Para pedir ayuda a un Súper Héroe™, utiliza el BOTÓN L para ir pasando por los iconos que has recogido. Cuando aparezca el héroe que estabas buscando, pulsa el BOTÓN R para seleccionarlo.

Los héroes que pueden ayudarte son:

LOS ICONOS DE SÚPER HEROES™



BLACK CAT™: Felicia Harding era el ojito derecho de su padre, tanto era así que, cuando descubrió que su progenitor era un famoso ladrón que utilizaba la técnica de entrar por los balcones, decidió seguir sus pasos. Su "carrera" hizo que se cruzara en el camino de Spider-Man®, por quien abandonó la vida de delincuente. En la actualidad lucha al lado de Spidey, con la esperanza de forjarse un nombre y deshacerse de la laca de su pasado como ladrona.



CAPITÁN AMÉRICA™: Cuando Steve Rogers bebió la fórmula de súper soldado y sufrió la radiación de los rayos Vita, dejó de ser un enclenque jovencuelo y se convirtió en la leyenda viva de la II Guerra Mundial. Pasó varios años inactivo y, en la actualidad, lucha para hacer realidad el sueño americano. Pero el Capitán América™ es más que un símbolo para el ciudadano de a pie, es un estandarte para los otros héroes.



CLOAK™ y DAGGER™: Tyrone Johnson se sintió atraído hacia Tandy Bowen desde el primer momento. Esta atracción por la bella fugitiva le condujo directo a las manos de una banda de farmacéuticos criminales. Éstos inyectaron una droga experimental a la pareja y Tyrone quedó convertido en una sombra oscura, un único ente fundido con la noche. Pero Tandy descubrió que la droga le daba el poder de utilizar la luz como arma purificadora de la oscuridad reinante en el alma de los hombres. Ahora, Tyrone y Tandy, luchan contra las fuerzas malignas de la oscuridad e iluminan el mundo como Cloak™ y Dagger™.



DEATHLOK™: Michael Collins sufrió una operación que, en vez de curarlo, lo convirtió en una auténtica pesadilla. Ahora lucha para conseguir asumir que nunca será nada más que mitad hombre mitad robot. Ahora intenta demostrar que el hombre que un día fue, todavía vive en el corazón de este ser llamado Deathlok™. No matará, pero tampoco pondrá la otra mejilla... cibernética.



FIRESTAR™: Angelica Jones es una mutante que tiene poderes para proyectar microondas energéticas. También es miembro de los Nuevos Guerreros, un equipo de jóvenes Súper Héroes™ que han jurado cambiar el mundo. La reciente pérdida de su padre y el encarcelamiento de su prometido la han convertido en un ser con menos piedad de la que su "angelical" nombre podría sugerir.



IRONFIST™: Cuando Danny Rand se concentra y saca a relucir el entrenamiento y la disciplina de los años pasados como discípulo de Lei Kung, el trueno, en la mítica ciudad de K'un-Y'un, luce el poder y título de "Iron Fist" (puño de hierro). En estos casos, sus puños quedan cargados de energía y él se convierte en un maestro de las artes marciales: destruye todo lo que golpea. En su lucha por la paz, ha sido aliado de Power Man, Namor y los extraños X-Men.



MORBIUS™: Hace años, el doctor Michael Morbius™ supo que estaba gravemente enfermo. Su única esperanza era una nueva medicina experimental, pero cuando ésta se mezcló con la sangre del doctor, lo transformó en el terror conocido como Morbius™, el vampiro viviente. Durante el día busca sin descanso cura para su mal, por la noche atormenta a los que atacan a los inocentes.



SPIDER-MAN®: Cuando a Peter Parker le picó una araña radioactiva, éste adquirió la fuerza proporcional de un arácnido y la habilidad para trepar paredes sin el menor esfuerzo. Pero aún así no pudo impedir la muerte de su tío, y Parker se dio cuenta de que los grandes poderes van ligados a las grandes responsabilidades. Convertido en el asombroso Spider-Man®, Parker lucha para defender Nueva York de los que no tienen piedad del inocente.



VENOM™: Al desechar su traje simbiótico, Spider-Man® forjó su propia pesadilla. Venom™, el nuevo ser creado, se ha fundido con Eddie Brock, un periodista con una venganza personal pendiente contra Peter Parker, y se ha convertido en el mayor enemigo de Spider-Man®... y también su máxima preocupación. Sólo hay un ser a quien Venom™ odia más, un enemigo que es parte del mismo Venom™, una criatura llamada Carnage™.



CARNAGE™ LOSGEBROKEN!

De samenleving dacht dat ze veilig was toen Cletus Kasady was opgeborgen in de zwaar bewaakte Ravenscroft gevangenis voor krankzinnige criminelen.

De samenleving had het fout.

Ze had het fout omdat het buitenaardse wezen dat symbiotisch huist in het lichaam van Kasady springlevend is. Het heeft daar zijn tijd afgewacht en is nu gereed om zijn krankzinnigheid op de wereld los te laten. Kasady is getransformeerd en ieder moment kan de massavernietiging beginnen.

Carnage™ leeft.

En alsof één geflipte geest niet genoeg is heeft Carnage™ een boezemvriend gevonden in de persoon van Shriek™, een andere Ravenscroft-gevangene met eenzelfde onverzadigbare honger naar slachtpartijen.

Maar wacht... er is meer: tijdens hun gewelddadige escapades door Manhattan vinden ze anderen die hun moordlust delen: Doppelganger™, Demogoblin™ en Carrion™. Chaos en vermindering zijn hun enige doelen, en ze krijgen wat ze willen, en meer!

Spider-Man® en Venom™ weten wat hun zware taak zal zijn: Carnage™ moet worden tegengehouden of hij zal doorgaan tot de hele stad is afgeslacht!

Veel te veel onschuldige burgers hebben het leven al verloren. Het is nu jouw taak om Carnage™ en zijn bende een halt toe te roepen... en wel NU!

MAAK JE KLAAR OM DE BLOEMETJES BUITEN TE ZETTEN

Spider-Man® heeft de proportionele kracht van een spin, omdat hij ooit werd gebeten door een radioactieve spin. Ook al heb je al die superkrachten en een indrukwekkende verzameling webschieters, je moet toch voorzichtig zijn en de straten alleen opgaan als je goed voorbereid bent.



OPSTARTEN

1. Zorg ervoor dat de SuperNES™ UIT staat.
2. Stop de MAXIMUM CARNAGE™ cartridge in de Super Nintendo Entertainment System® zoals dat in de handleiding staat beschreven.
3. Zet de SuperNES™ AAN. Druk op een willekeurige knop



als je het MAXIMUM CARNAGE™ titelscherm ziet. Er volgen een aantal schermen waarop het achtergrondverhaal van MAXIMUM CARNAGE™ te lezen is. Druk op de A-KNOP om sneller door het verhaal te komen. Druk op START om met het spel te beginnen.

WEBSLINGEREN VOOR BEGINNERS

Jouw missie om Carnage™ en zijn bende te stoppen brengt je naar 27 met actie gevulde levels! Om te overleven en te overwinnen is het noodzakelijk dat je de basistechnieken van muurklimmen en webslingeren onder de knie krijgt.

LOOP LINKS OF RECHTS

REN
DRUK TWEE KEER
ACHTER ELKAAR

LOOP
(EEN SCHERM IN
OF UIT)
DRUK OMHOOG
OF OMLAAG.

BASISBEWEGINGEN:

SPRING

VOOR- OF
ACHTERWAARTSE
SALTO

DRUK TEGELIJK OP DE
B-KNOP EN NAAR LINKS
OF RECHTS



SCISSOR KICK

Druk op de B-KNOP EN DAN SNEL OP DE Y-KNOP



SLAAN

Druk op de Y-KNOP

RAAP OP

(EEN VIJAND OF EEN OBJECT)

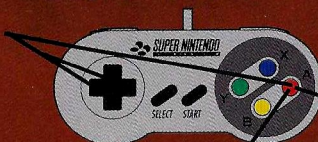
GA ERNAAST STAAN EN DRUK TEGELIJK OP DE Y-KNOP EN OP OMHOOG. TERWIJL JE EEN PERSOON OF OBJECT BOVEN JE HOOFD HEBT KUN JE GOOIE DOOR OP DE Y-KNOP TE DRUKKEN EN JE KUNT EEN VIJAND RONDRAAIEN DOOR SNEL ACHTER ELKAR OP DE A- EN B-KNOP TE DRUKKEN.

TREK EEN VIJAND NAAR JE TOE

Druk op de A-KNOP EN NAAR LINKS OF RECHTS

WEB-BEWEGINGEN:

SCHIEET EEN SLINGERDRAAD



SCHILD

HOUD A-KNOP INGEDRUKT

SCHIEET EEN WEBKOGEL

TERWIJL JE EEN MUUR BEKLIMT:

KLIM



SCHIEET EEN SLINGERDRAAD

SLAAN / SCHOPPEN

SPRING VAN DE MUUR AF

TERWIJL JE AAN EEN WEB ZWAAIT:

SLINGEREN



SCHIEET EEN WEBDRAAD

KLIMMEN

LAAT DE DRAAD LOS

GEBRUIK JE SPIDER-SENSE!

Als er gevaar dreigt zie je dat je Spider-Sense knippert! Een pijl op de achtergrond van het scherm toont je in welke richting je moet gaan om het gevaar te ontwijken.

HET SPIDER-MAN® TEAM

SPIDER-MAN® OF VENOM? MAAK JE EIGEN KEUZE!

Werk samen met Venom™ tijdens het MAXIMUM CARNAGE™ avontuur. Op bepaalde momenten in het spel krijg je de mogelijkheid te kiezen tussen Spider-Man® of Venom™. Deze keuze zal het spel zelf ook beïnvloeden.

Als zo'n keuzemogelijkheid zich voordoet zie je Spider-Man® en Venom™ op het scherm. Druk naar links of naar rechts om één van de superhelden te kiezen. De gekleurde superheld is degene die geselecteerd is en de donkere is degene die achterblijft. Druk op START om je keuze te bevestigen en aan het level te beginnen.

SUPERHELD™ POWER-UPS

Vechten tegen zo'n gedemonteerde tegenstander kan een angstaanjagende bezigheid zijn - Spider-Man® en Venom™ kunnen daarbij alle hulp gebruiken die ze krijgen kunnen. Je kunt ze extra goed helpen bij hun strijd tegen de kwaadaardige plannen van Carnage™ en z'n kornuiten door over de volgende iconen te lopen zodra die ergens in beeld verschijnen.



KLEIN HART: Knokken tegen het soort tuig waartegen onze helden het moeten opnemen kan je soms behoorlijk vermoeien. Als je deze icoon oppakt krijg je daarom 25% energie terug.



GROOT HART: Spider-Man® en Venom™ krijgen hun volle sterkte terug wanneer je dit icoon oppakt; goed voor een maximale moraal en 100% energie!



EXTRA LEVEN: Spider-Man® leeft en vecht een dagje langer! Verzamel extra levens en pas op - je zult ze nodig hebben! Het aantal levens dat je hebt kun je aflezen op de teller bovenin het scherm.



EXTRA LEVEN: Venom™ gaat door met de strijd, dankzij jou. Het einde is nog niet in zicht. Het aantal levens dat je hebt kun je aflezen op de teller bovenin het scherm.



CONTINUE: De strijd is nog niet helemaal gestreden! Een bolvormig uitroepteken geeft Spider-Man® of Venom™ maar liefst 3 extra levens! Je hervat de strijd op het level waar je was vlak voor het Game Over-scherm - een laatste kans om het universum definitief van Carnage™ en z'n rapalje te bevrijden!

SUPERHELD™ IKONEN

Je kunt de hulp van de andere Superhelden™ inroepen om een einde te maken aan de misdaden van Carnage™, Shriek™, Demogoblin™ en de rest.

Door de verschillende stages van het spel zijn Superheld™ Ikonen verspreid. Loop er tegenaan om ze op te rapen. Druk op de L-KNOP om een keuze te maken uit de verschillende Superhelden™ als je hun hulp nodig hebt en druk op de R-KNOP om de Superheld™ te roepen als de juiste keuze in beeld staat.

De helden die je kunnen helpen zijn:



BLACK CAT™: Felicia Harding was een echt vader's kindje. Daarbij ging ze zelfs zover dat ze besloot in haar vader's voetsporen te treden toen ze er achter kwam dat hij een geveeltoerst was. Haar rooftochten brachten haar in contact met Spider-Man®, die haar kon overhalen haar criminele activiteiten te staken. Vandaag de dag is ze vaak te zien aan de zijde van Spidey. Zo hoopt ze haar naam te zuiveren en voorgoed af te rekenen met haar criminele verleden.



CAPTAIN AMERICA™: Toen Steve Rogers de Super Soldaat Formule opdrook en gebombardeerd werd door Vita-Stralen transformeerde hij van een fragiel jochie tot de levende legende van de Tweede Wereldoorlog. Hij heeft er veel voor over om de Amerikaanse Droom werkelijkheid te laten worden. Maar Captain America™ is meer dan een symbool van wat de gewone man kan bereiken, hij is de standaard waaraan alle andere helden zich meten.



GLOAK™ en DAGGER™: Vanaf het moment dat Tyrone Johnson de schoonheid van Tandy Brown zag was hij hopeloos verliefd. Het was zijn verliefdheid waardoor ze in handen vielen van een bende criminele farmaceuten. Zij injecteerden de twee met een experimentele drug waardoor Tyrone werd omgeven door een kleed van duisternis dat hem één maakte met de schaduwen van de nacht. Tandy kwam erachter dat dezelfde drug haar de kracht van het licht gaf, waarmee ze de duistere harten van slechte mannen kon verlichten. Nu bestrijden Tyrone en Tandy het kwaad van donker en licht als Cloak™ en Dagger™.



DEATHLOK™: Michael Collins heeft een operatie ondergaan. In plaats van beter te worden veranderde hij in een levende nachtmerrie. Hij heeft moeite te accepteren dat hij nooit méér zal zijn dan een cybernetisch aan elkaar geplakte man. Collins vecht om te bewijzen dat de man die hij ooit was nog steeds voorleeft in het hart en de ziel van het wezen dat Deathlok™ wordt genoemd. Hij zal nooit doden, maar hij zal ook niet als een cybernetisch plantje op de vensterbank gaan zitten mokken.



FIRESTAR™: Angelica Jones is een mutant met de kracht om microgolf-energie gericht te projecteren. Ook is zij lid van de New Warriors, een team jonge Superhelden die de wereld willen veranderen. Sinds ze bijna haar vader verloor en haar vriend gevangen werd gezet toont ze minder genade dan een naam als Angelica zou vermoeden.



IRONVIST™: Als Danny Rand zich concentreert op de training en disciplines die hij jarenlang als volger van Lei Kung the Thunderer in de mythische stad K'un-Y'un heeft opgedaan, beroept hij zich op de kracht en de titel van 'Iron Vist'. Wanneer hij dat doet, vullen zijn vuisten zich met energie en verandert hij in een éénmansleger - wat hij raakt vernietigt hij. Hij is een bondgenoot van Power Man, Namer en de machtige X-Men in de strijd om vrede.



MORBIUS™: Jaren geleden hoorde Dr. Michael Morbius dat hij erg ziek was. Zijn enige kans om te overleven lag in een experimenteel medicijn. Toen dit medicijn zijn bloedstroom bereikte veranderde hij in het monster dat bekend staat als Morbius™, de levende vampier. Overdag zoekt hij koortsachtig naar een geneesmiddel. 'S nachts jaagt hij op diegenen die jagen op de onschuldigen.



SPIDER-MAN®: Nadat Peter Parker was gebeten door een radioactieve spin ontdekte hij dat hij de proportionele kracht van een spin had gekregen en dat hij net zo makkelijk muren kon beklimmen als een kaukentrapje oplopen. Toen zijn oom overleed besefte Parker dat een grote kracht ook een grote verantwoordelijkheid vergde. Nu staat hij bekend als de fantastische Spider-Man® en verdedigt hij New York tegen alle kwaad.



VENOM™: Spider-Man® ontketende zijn eigen nachtmerrie toen hij de buitenaardse symbiose afwees die vroeger zijn pak was. Toen Eddie Brock, een ex-verslaggever met een persoonlijke haat tegen Peter Parker, het pak in handen kreeg werd hij Venom™, Spider-Man's® grootste vijand... en grootste verantwoordelijkheid. Er bestaat maar één wezen dat Venom™ meer haat dan Peter - een vijand die eigenlijk deel van hemzelf is. Dit wezen heet Carnage™.



CARNAGE™ È LIBERO!

Quando Cletus Kasady venne rinchiuso a Ravencroft un istituto di massima sicurezza per i pazzi criminali, si pensò che la società fosse ormai al sicuro.

Purtroppo non era così.

Lo spirito alieno che vive in simbiosi nel corpo di Kasady è vivo e vegeto. Ha aspettato il momento giusto ed ora è pronto a seminare la pazzia nel mondo. Kasady è stato trasformato e la distruzione totale è imminente.

Carnage™ è vivo.

E come se un folle non fosse abbastanza, Carnage™ ha trovato un amico, Shriek™, un altro compagno del Ravencroft con la sua stessa sete insaziabile di sangue.

Ma aspetta...c'è dell'altro: mentre seminano il terrore a Manhattan, Carnage™ e Shriek™ trovano altri che condividono la loro passione per l'orrore: Doppelganger™, Demogoblin™ e Carrion™. Il loro obiettivo è di seminare il caos e stanno

ottenendo quello che vogliono e anche di più!

Spider-Man® e Venom™ conoscono l'agghiacciante verità: Carnage™ deve essere fermato perché continuerà fino a quando non avrà decimato la popolazione!

Troppi cittadini innocenti sono morti. Spetta a te fermare Carnage™ e la sua banda e...devi farlo SUBITO!

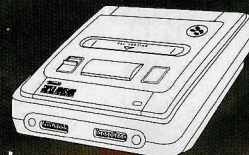


PREPARATI A COLORARE LA CITTÀ DI ROSSO

Spider-Man® possiede la forza di un ragno moltiplicata per la sua massa corporale da quando è stato punto da un ragno radioattivo. Anche se hai dei superpoteri è una serie di straordinari spara-ragnatele, dovrai essere preparato ad affrontare i diversi malviventi che ti aspettano dietro l'angolo.

CARICAMENTO

1. Accertati che l'interruttore di corrente sia spento (OFF).
2. Inserisci la cartuccia di MAXIMUM CARNAGE™ come descritto nel manuale del Super Nintendo Entertainment System™.
3. Accendi l'interruttore di corrente (ON). Quando apparirà la videata di testa MAXIMUM CARNAGE™, premi un pulsante qualsiasi sulla pulsantiera.



Appariranno una serie di videate che illustreranno la storia di MAXIMUM CARNAGE™. Per scorrere le videate dei fumetti, premi il PULSANTE A. Per iniziare il gioco premi il PULSANTE START.

COMANDI DI BASE

La tua missione per fermare Carnage™ e il resto della sua banda ti porterà per 27 livelli d'azione! Per sopravvivere e sconfiggerli dovrai imparare ad arrampicarti sui muri e lanciare le ragnatele:

COMANDI PRINCIPALI:

CAMMINARE
A SINISTRA O DESTRA

CORRERE
PREMERE DUE VOLTE

CAMMINARE
(SULLA O FUORI DELLA VIDEATA)
- PREMERE IN SU O IN GI.

SALTARE

CAPRIOLA O SALTO MORTALE ALL'INDIETRO

PREMERE CONTEMPORANEAMENTE IL PULSANTE B E LA FRECCIA DIREZIONALE SINISTRA O DESTRA



SFORBICIATA

PREMERE VELOCEMENTE IL PULSANTE B E QUINDI IL PULSANTE Y



RACCOGLIERE

(UN NEMICO O UN OGGETTO)

CAMMINA ACCANTO AD ESSO E PREMI TEMPORANEAMENTE IL PULSANTE Y E LA FRECCIA DIREZIONALE SU. QUANDO AVRAI LA PERSONA O L'OGGETTO SOPRA LA TESTA, POTRAI LANCIARLI PREMENDO IL PULSANTE Y E POTRAI FARE GIRARE UN NEMICO PREMENDO RAPIDAMENTE I PULSANTI A E B.

COMANDI DELLA RAGNATELA:

TIRARE UN NEMICO VERSO DI TE

PREMERE IL PULSANTE A E LA FRECCIA DIREZIONALE SINISTRA O DESTRA.

SPARARE PALLE-RAGNATELA

ARRAMPICARSI SUI MURI:

ARRAMPICARSI

ARRAMPICARSI

OSCILLARE

UTILIZZA IL TUO SESTO SENSO!

Se c'è un pericolo imminente, il tuo sesto senso lampeggerà! Una freccia sulla videata ti indicherà in quale direzione dovresti dirigerti per evitare il pericolo.

DARE PUGNI

PREMERE IL PULSANTE Y

SPARARE UN FILO DI RAGNATELA

SCUDO

TENERE PREMUTO IL PULSANTE A

SPARARE UN FILO DI RAGNATELA

DARE PUGNI/CALCI

SALTARE LONTANO DAL MURO

SPARARE UN FILO DI RAGNATELA

LANCIARE UNA RAGNATELA

IL TEAM DI SPIDER-MAN®

SPIDER-MAN® O VENOM™? A TE LA SCELTA!

Nella missione MAXIMUM CARNAGE™ fai coppia con Venom™. In certi punti della storia, la scelta del controllo di Spider-Man® o Venom™ influenzerà il corso del gioco.

Quando sulla videata appariranno Spider-Man® e Venom™ avrai la possibilità di sceglierne uno dei due. Per fare questo, premi il PULSANTE-D a SINISTRA o a DESTRA. L'eroe colorato sarà quello attualmente selezionato. L'altro apparirà oscurato. Per confermare la tua scelta e iniziare il livello, premi il PULSANTE START.

OGGETTI DA RACCOGLIERE DEI SUPEREROI

Combattere questa folle banda di criminali sarà un'impresa ardua: Spider-Man® e Venom™ avranno bisogno di tutto l'aiuto possibile. Puoi dargli una mano ad ostacolare i diabolici piani di Carnage™ & Company raccogliendo, camminandoci sopra, queste icone quando appariranno.



CUORICINO - I nemici che i nostri eroi dovranno affrontare ti daranno veramente del filo da torcere. Raccogliendo questa icona darai ai tuoi eroi una carica di energia del 25%!



CUORE GRANDE - Quando raccoglierai questa icona ripristinerai completamente l'energia di combattimento di Spider-Man® o Venom™!



VITA EXTRA - Spider-Man® vive per continuare la sua battaglia! Raccogli le vite extra...ne avrai proprio bisogno! Il numero delle vite appare nel contatore in cima alla videata.



VITA EXTRA - Grazie a te, Venom™ può continuare a lottare. Non siamo ancora al combattimento finale! Il numero delle vite appare nel contatore in cima alla videata.



CONTINUARE - La battaglia continua... Una sfera con un punto esclamativo assegna a Spider-Man® o a Venom™ 3 vite extra! Riprenderai il combattimento dal livello in cui ti trovavi prima che terminasse il gioco (videata Game Over): un'ultima possibilità per liberare l'universo da Carnage™ e la sua banda una volta per tutte!

ICONE DEI SUPER HEROS™

Nel corso della missione per fermare Carnage™, Shriek™, Demogoblin™ e gli altri della banda, potrai chiedere aiuto ai tuoi amici Super Heroes™.

Nei vari stadi troverai diverse icone dei Super Hero™. Per raccoglierne una, camminaci sopra. Per chiedere l'aiuto a un Super Hero™ scorri le varie icone raccolte premendo il PULSANTE L. Quindi, quando sarà visualizzato l'Eroe desiderato, premi il PULSANTE R per chiamarlo.

Gli eroi che potranno aiutarti sono:



BLACK CAT™: Felicia Harding era una figlia di papà, tanto che quando scoprì che suo padre era un famigerato gatto rapinatore, decise di seguire le sue orme. Nel suo cammino incontrò Spider-Man® e pose fine alla sua vita di criminale. Oggi, combatte spesso accanto allo Spara-ragnatele nella speranza di espiare il suo passato di rapinatrice.



CAPTAIN AMERICA™: Quando Steve Rogers bevve la pozione del Super Soldato e venne bombardato dai Raggi-Vita, da un fragile giovane venne trasformato nella leggenda vivente della Seconda Guerra Mondiale. Dopo anni passati in stato di coma, adesso combatte per trasformare il sogno americano in realtà. Ma Captain America™ è più di un simbolo per gli uomini comuni, è il modello a cui si ispirano gli altri eroi.



CLOAK™ e DAGGER™: Tyrone Johnson fu attratto da Tandy Bowen appena la vide. Fu questa attrazione che li condusse nelle mani di una banda di criminali. Questi criminali iniettarono ai due un farmaco sperimentale che trasformò Tyrone in una coltre scura tramutandolo in una delle ombre della notte. Tandy scoprì che con questo farmaco aveva acquistato il potere di utilizzare la luce come un'arma per togliere il male dalle anime degli uomini. Adesso, Tyrone e Tandy combattono il demone dell'oscurità e della luce nei panni di Cloak™ e Dagger™.



DEATHLOK™: Michael Collins fu sottoposto a un'operazione, che invece di guarirlo trasformò la sua vita in un incubo. Adesso gli riesce difficile accettare di essere nient'altro che un essere cibernetico. Adesso Collins combatte per provare che l'uomo di una volta esiste ancora, nel cuore e nell'anima dell'essere chiamato Deathlok™. Non ucciderà nessuno ma sicuramente non porgerà l'altra guancia cibernetica.



FIRESTAR™: Angelica Jones è una mutante con il potere di proiettare energia a microonde. È anche un membro dei Nuovi Guerrieri, una banda di Supereroi teenager che hanno giurato di salvare il mondo. La recente perdita del padre e l'incarcerazione del suo ragazzo l'hanno resa meno pietosa di quanto il nome Angelica possa suggerire.



IRONFIST™: Quando Danny Rand si concentra e fa uso dell'allenamento e delle discipline degli anni spesi come seguace di Lei Kung il signore del Tuono nella mitica città di K'un-Yun, acquista dei poteri speciali e diventa "Iron Fist". Quando richiama questi poteri i suoi pugni diventano potentissimi e diventa un esperto di arti marziali che distrugge tutto quello che colpisce. È stato un alleato di Power Man, Namor e dei fantastici X-men nella lotta per la pace.



MORBIUS™: Un anno fa il Dr. Michael Morbius™ venne a sapere di essere gravemente malato. La sua unica speranza di sopravvivenza era un farmaco sperimentale. Questo farmaco trasformò il dottore nella terrificante creatura conosciuta come Morbius™, il vampiro vivente. Durante il giorno cerca febbrilmente una cura e durante la notte caccia coloro che perseguitano gli innocenti.



SPIDER-MAN®: Quando Peter Parker venne punto da un ragno radioattivo, scoprì di avere acquisito la forza di un ragno moltiplicata per la sua massa corporale e di potersi arrampicare sui muri così come poteva camminare. Dopo la morte di suo zio si rese conto che possedere dei superpoteri comportava anche delle grosse responsabilità. Adesso nei panni di Spider-Man®, Parker combatte contro coloro che si approfittano degli innocenti a New York.



VENOM™: Spider-Man® si è creato un vero e proprio incubo con le proprie mani distruggendo l'alieno simbiotico che per un periodo era stato parte di sé. Adesso è entrato nel corpo di Eddie Brock, un ex giornalista che vuole vendicarsi di Peter Parker per motivi personali ed è diventato il più grande nemico di Spider-Man®...e la sua più grande responsabilità. C'è soltanto un altro essere che Venom™ odia più di Parker...un nemico che è parte di Venom™ stesso...una creatura chiamata Carnage™.

