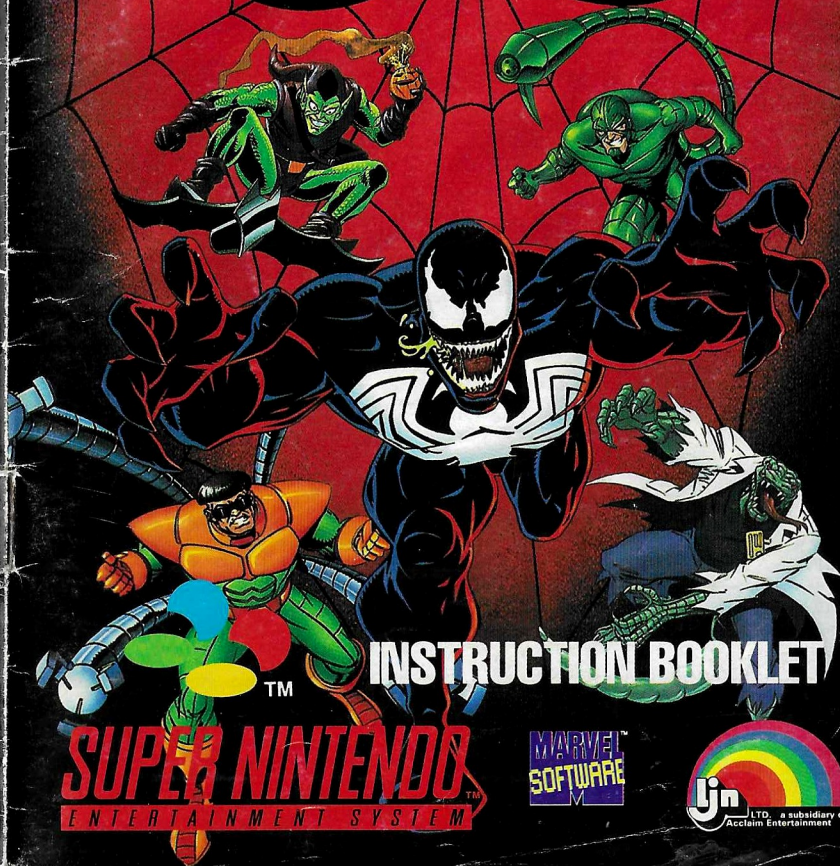


SNSP-ADMP-EUR

MARVEL  
COMICS

# SPIDER-MAN<sup>®</sup>



## INSTRUCTION BOOKLET

**SUPER NINTENDO**<sup>™</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM

MARVEL  
SOFTWARE



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, P.O. Box 255, North Melbourne, VIC 3051, Australia

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON

LICENSED BY



Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großbostheim, Deutschland Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåm tåze

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 SCAEU 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 SCAEU LORSQUE VOUS ACHETEZ 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. RICHIEDILO 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 OUKA CONSTRUCTIE, BETRIJFBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DEHNA ETIKETIT GARANTERAA ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÅR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

TÅMÅ TARRA VAKUUTTA, ETTÅ NINTENDO ON HYVÅKSYNYT TÅMÅN TUUTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÅMÅ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELIÄ JÅ MUUTA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTENSOPIVA 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 BEDINUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE 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 PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBŠ : LÅS NOGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED DIT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTEST MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, 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.

LJN, LTD. LIMITED WARRANTY

LJN, Ltd. (LJN) warrants to the original purchaser only of this LJN software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This LJN software program is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and LJN is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. LJN agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any LJN software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center. Replacement of the game pak, free of charge to the original purchaser (except for the cost of returning the game pak) is the full extent of our liability.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the LJN software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE LJN. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL LJN BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS LJN SOFTWARE PRODUCT.

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

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
Moreau 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.

Spider-Man® and all other Marvel Characters and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with permission. ©1994 Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Chip Level Designs Auto Driver ©1994 Bitmasters, Inc. Developed by Western Technologies, Inc. LJN is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1994 Acclaim Entertainment, Inc. 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 mängelfreien Produktes beschränkt, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierter Reparaturversuche und/oder sonstiger Beschädigungen nach dem Kauf beruhen. Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an der Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

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

FRANCE SEULEMENT

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. Sur 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 Louis Pasteur, 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 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 le 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 Spekkasette (=spekkasette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktietouten zal vertonen. Indien onverhoert toch een defekt optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spekkasette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te maken, retourner u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd aan met voldoende aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan:

Columbia TriStar Home Video,
Postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland
Columbia TriStar Home Video
Oppersstraat 38, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Spekkassettes 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 als de spekkasette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spekkasette zijn aangebracht na de aankoop.

GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questo giocattolo è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Acclaim Entertainment, Ltd. ti garantisce il prodotto acquistatore per un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi prova vedrà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non funzionali. 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 contrassegno. 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 specificare per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a

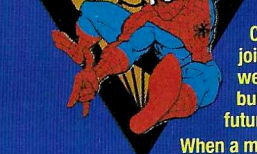


ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
Moreau House, 112-120
Brompton Rd., Knightsbridge,
London SW3 1JJ, England

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 E LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

This product is exempt from classification under U.K. Law. In accordance with the Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

# SPIDER-MAN



## A World Where Chaos Rules . . .

Welcome to a world where chaos rules all! New York City is exploding as a dangerous group of Super Villains join forces in search of the webbed wonder. Spidey's web-shooters are full and he's ready to battle the top bullies of the underworld in a fight that will determine the future of the city!

When a mass breakout occurs at Ravencroft, the maximum security facility for the criminally insane, a battalion of bad guys is on the loose. Doc Ock is in a mood to mangle as he unleashes the brutal force of his adamantium arms. And he's got plenty of company: Smythe™, Green Goblin™, Vulture™, Mysterio™, Rhino™ and more! It's up to you to bring order to the Big Apple. The Fantastic Four™ even join in, and a helping hand was never so welcome!

## About Spider-Man®

When Peter Parker was bitten by a radioactive spider, he gained superhuman powers. He now has the proportionate strength of a spider, as well as the ability to climb walls. His remarkable web shooters give him the ability to fire web bolts at opponents and to swing from the webs that he shoots. His extraordinary Spider-Sense tingles to warn him of approaching danger. As a costumed crime fighter, Spider-Man® has dedicated himself to battling thugs throughout New York City.

## Before You Take On The World...

### LOADING:



1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the SPIDER-MAN® Game Pak as described in your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ instruction manual.
3. Turn the power switch ON. You will see the SPIDER-MAN® introductory sequence. To scroll through the story, press the START BUTTON again. To leap into action, press the START BUTTON.

### OPTIONS

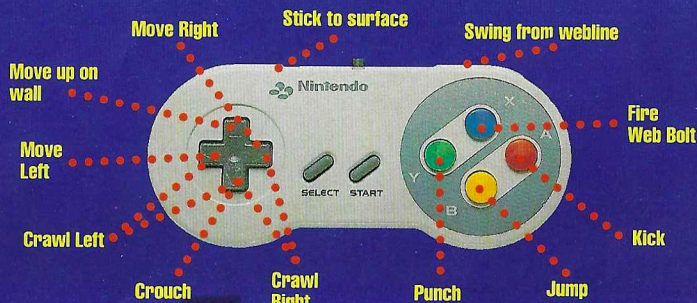
Spider-Man® gives you many ways to customize game play. Press UP or DOWN on the CONTROL PAD to move the Spider-Man® icon cursor between options and LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to cycle through to the desired choice. You may choose from the following options:

**DIFFICULTY** — Choose Average, Amazing or Spectacular skill levels.

**LIVES** — Choose One, Two, Three, Four or Five Lives.

**CONTINUES** — Choose None, One, Two or Three continues.

Once you've set your options, press the START BUTTON to return to the Title Screen, then press the START BUTTON to begin game play.



## Basic Spider-Moves

Spider-Man® has to battle through 6 levels of nightmarish nuisances. To make it through from start to finish, you'll need to master all the moves that make Spidey™ swing.

### CONTROLS ARE AS FOLLOWS:

To PUNCH, press the Y BUTTON.

To KICK, press the A BUTTON.

To FIRE A WEB BOLT or THROW A GRENADE, press the X BUTTON.

To JUMP, press the B BUTTON.

To RUN, hold LEFT trigger and LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD in desired direction.

To CRAWL, press DOWN + LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD.

To CROUCH, press DOWN on the CONTROL PAD.

To CLIMB, press UP on the CONTROL PAD when clinging to a surface.

To SWING FROM WEBLINE, press the RIGHT Trigger.

To STICK TO A SURFACE, press the B BUTTON and the LEFT Trigger.

To do a HIGH SPIN KICK, hold the LEFT trigger and press the B BUTTON, then the A BUTTON.

## Game Features

### THE SPIDER SCREEN

**LIVES REMAINING:** Spider-Man® begins the game with 3 lives. The number of lives he has remaining is displayed to the right of the Spider-Man® icon in the upper left corner of the screen. Spider-Man's unique Spider-Sense alerts him when danger is near. The eyes of the Spider-Man icon flash to indicate that trouble is at hand.

**ENERGY METER:** Spider-Man's energy varies with the amount of damage he sustains while battling his foes. His energy meter appears at the top center of the screen. It begins full, and becomes increasingly dark with each strike he sustains, until it becomes completely black. When this happens, Spider-Man® loses a life.

**WEAPONS REMAINING:** An icon in the upper right corner of the screen represents a particular weapon. This appears to the left of the number of Web Bolts, Stun or Gas Grenades available.

Pressing the **START BUTTON** at any time during the game will pause the action and bring up an icons display on your screen. Here you may select your weapon of choice, as well as your Fantastic Four guest hero. The following weapon pick-up options are also available:

**WEB BOLT:** Beyond his punching ability, this is Spidey's main source of offensive might. He uses it to knock out his assorted foes. Web is the default setting.

**STUN GRENADE:** An exploding treat for those heavy-duty villains. Use these to knock some sense into heinous anti-heroes. It's the quicker messer upper!

**GAS GRENADE:** Throwing a gas grenade causes Spider foes to become woozy and easy to overcome. A perfect distraction before Spidey action!

Use the **CONTROL PAD** to highlight the desired weapon. Press the **SELECT BUTTON** to return to the game. Press the **X BUTTON** to fire/use weapons.



## PICK-UPS

### WEB-ARMOR PICK-UP

Pick-up this icon to gain immediate temporary invincibility. Spider-Man's costume will change from red and blue to white and blue while he is invincible.



### SUPER SPIDER EMBLEM PICK-UP

This pick-up is the ultimate find! It completely restores health, webs and grenades, plus giving you an additional life. Worth just about any risk to get.



### EXTRA LIFE PICK-UP

Earn an extra life by picking up this golden Spider-Man icon.



### HEALTH PICK-UP

Spidey regains full energy by collecting a Spider-Man icon health pick-up.



## Guest Hero Pick-Ups

On some levels, Spider-Man® can call on the Fantastic Four® for help. He picks up Guest Hero cameos by walking over them. To call up one of the Four during game play, press the **START BUTTON** to pause the game. Use the **CONTROL PAD** to highlight your desired Hero. Press the **SELECT BUTTON** to return to gameplay. Icons may be used only once per pick-up.



**HUMAN TORCH** Born Jonathan Storm, the Human Torch is the youngest of the Fantastic Four®. Named after an android hero of the 1940s, the Human Torch has the ability to create fiery plasma in any shape and to fire it at foes. He can also fly, and is ready to aid Spider-Man® against any flying menaces!

**INVISIBLE WOMAN** The Invisible Woman is a fascinating female whose keenly focused mind and mutagenically altered body give her the ability to project a force field capable of withstanding an enormous attack. Sister to the Human Torch and wife of Mr. Fantastic, this disappearing damsel uses her invisibility to thwart evil throughout the universe. She helps Spider-Man® by appearing to lend her special force field as a unique armor to protect him.



**MR. FANTASTIC** - Super smart, super stretchy Reed Richards is the leader of the Fantastic Four. His patents and inventions are rich sources of royalties with which he funds the activities of his super team. As Mr. Fantastic, Reed can stretch, deform, expand or compress his body into any shape he can imagine! He helps by replenishing Spidey's weapons supply and restoring his energy.

**THING** - Once Reed Richards' college roommate, Ben Grimm piloted the ill-fated starship that was bombarded by cosmic radiation on it's maiden voyage, resulting in the mutations that bestowed superhuman powers on all four original passengers—the Fantastic Four! Ben's particular mutation gave him grotesque skin and superhuman strength. Bitter over his bizarre new appearance, he chose to call himself Thing. When he joins the battle, it's clobberin' time!



## Your Trial Begins

### THE LAB AT EMPIRE STATE UNIVERSITY

Behind these ivy-covered walls lurks a potent poison! It's back to school for Spider-Man® as his search for Doctor Octopus® lures him into a sophisticated high tech lab at prestigious Empire State University. Malfunctioning cyborgs hover everywhere, along with deadly misfiring lasers. Once he masters these menaces, Spidey™ learns there's no recess in this advanced class in chaos! The sinister robot "Chrome Drone" is ready to teach Spidey™ a lesson he won't forget! It's a class act, but the final exam could be fatal!



*SPECIAL NOTE: Throughout the game, Spider-Man® runs the risk of falling into the sewers beneath New York if he takes a wrong turn. A sewer is a dark and pungent place, so be prepared to weather a whiff of wickedness in order to defeat some of the supervillians who linger there—including the Lizard!*

### CONSTRUCTION ZONE

It'll take more than a hardhat to protect Spider-Man® at this construction site, as he struggles to overcome the combined "talents" of a terrible team of spider-mangling maniacs bent on his demise! It's a search and destroy mission. As Spider-Man® seeks the elusive elevator to the roof, he may find that sometimes you have to work your way to the bottom to get to the top. But before he can reach his goal, he'll face the Spider Slayers, the dedicated drone robots built by Smythe for an unwitting J. Jonah Jameson and programmed to destroy Spider-Man®!



### BROOKLYN BRIDGE

Spider-Man® must defeat some dockside denizens and swing across the historic span that joins Manhattan to Brooklyn, where a horde of villains awaits Spidey™ at Coney Island. This bridge will test Spider-Man®'s webbing and fighting skills: he must sling his way beneath the majestic structure, and hope that he doesn't get picked off by fiendish flying robots out to get him. A raft can be a lifesaver when you're trying to avoid landing in the East River.



## CONY ISLAND

The boardwalk is crumbling and the deserted midway seems alive. It's a creepy sideshow, a seaside spectacular of mirrorless malice where Green Goblin™ rules in his Funhouse. Spider-Man™ must first make his way through a deserted Midway where the hulks of ancient rocket rides mock his attempts to navigate the maze of abandoned games and concession stands. If he can make his way through this, Spider-Man™ will be faced with an abandoned roller coaster, a huge cantilever of carnival fun that may prove the ultimate web contest: if Spidey™ falls the wrong way, the fun is over! He still must confront and beat Rhino™, the heavyweight villain who patrols for his pal, Green Goblin™! But there's more than one roller coaster, and Spidey™ will be trying to turn tricks into treats by defeating Jack O' Lantern™ and his pumpkin bombs.

If Spider-Man™ can manage it, he'll face the furious Funhouse of Super Villain Green Goblin™! His underling Mysterio™ is ready to greet Spider-Man™ with some malignant magic, and The Tinkerer™ has let loose a bunch of ConeyBots, full-throttle androids that can really antagonize! Weird and wild, this amusement park twitches and jerks with barber poles, boxing gloves and goblin heads all come to life and coming right for you. Scary! You must find the secret path that leads you to the elevator, where Spider-Man™ will ride to the roof and meet the Green Goblin™, whose mastery with flaming pumpkins makes for one potent piece of wicked weaponry!

## J. JONAH JAMESON'S PENTHOUSE

The route to righteousness leads right into the plush penthouse of Peter Parker's boss (and Spider-Man™ hater!) J. Jonah Jameson, wealthy publisher of the Daily Bugle. Inside, amidst the trappings of luxury, Spider-Man™ finds the toney towers teeming with unwanted attention. Throughout this multi-level midtown apartment, home is where the harm is. Spider-Man™ will have to contend with and defeat Beetle, Vulture and Chameleon before he can smash Smythe into fragments—if the statues in JJJ's modern art collection don't get him first!

## RAVENCROFT

Even for an insane asylum, this is really a bad place to be! Ultra-high security for ultra-evil people, this Super Villain containment facility has been breached by some of the worst criminals to ever menace innocent citizens. They give Spider-Man™ a run for his life through the tiers and catwalks of Ravencroft. But his biggest battle is ahead. Lock up should last a lifetime for these losers, but thanks to an unknown master criminal, it's over; now the lunatics are running the asylum! To triumph over these insidious inmates on the loose, Spidey will have to lay down a lot of web and bust more than a few heads. He'll face a menacing menagerie as he struggles against Owl, Lizard, Scorpion and a rejuvenated Rhino. But that's not all. Mysterio is on hand to dish out a second helping of hurting if Spidey isn't careful! These are only preliminary bouts for Spider-Man™. His final prey awaits his victory over this astonishing array of misfits. Only then will he be able to reach his mysterious nemesis in the nuclear reactor which powers Ravencroft. To enter the reactor and confront him, Spider-Man™ must first find a series of four color-coded key cards. Once they are entered in the correct key card machines, our webbed wonder will have access to the lowest level of the reactor, where an old foe waits to do him wrong.



## A guide to some vengeful villains in Spider-Man®



Tinkerer™



Beetle™



Scorpion™



Doctor Octopus™



Alistair Smythe™



Jack O' Lantern™



Mysterio™



Green Goblin™



Owl™



The Shocker™



Vulture™



Lizard™



Tri-Spider Slayer™



Rhino™



Alien Spider-Slayer™



Chameleon™



Venom™

# SPIDER-MAN



## Wo das Chaos herrscht...

Willkommen in einer Welt, in der das Chaos alles beherrscht! Ganz New York City wird von einer Gruppe brutaler Super-Ganoven in Angst und Schrecken gehalten, die sich zusammengefunden haben, um das Spinnenwunder zu finden. Aber Spidey™ ist bereit, es mit den Obermackern der Unterwelt aufzunehmen und sich mit seinen Spinnfäden einem Kampf zu stellen, der über die Zukunft der Stadt entscheiden wird!

Durch einen Massenausbruch aus Ravencroft, dem Hochsicherheitsgefängnis für geistesgestörte Kriminelle, ist ein ganzes Bataillon von Bösewichten auf freien Fuß gekommen. Doc Ock ist gerade in der richtigen Stimmung, mit der vollen Gewalt seiner Adamantiumwaffen zuzuschlagen - und er hat Freunde mitgebracht: Smythe™, Green Goblin™, Vulture™, Mysterio™, Rhino™ und noch einige mehr! Nun liegt es an Dir, wieder Ruhe und Ordnung in der Stadt herzustellen. Die Fantastic Four™ kommen dabei mehr als gelegen, um Dich bei Deiner Aufgabe zu unterstützen!

## Über Spider-Man®

Durch den Biß einer radioaktiv verseuchten Spinne erhielt Peter Parker übermenschliche Kräfte, die ihm die Stärke einer Spinne - proportional zu seiner Größe - sowie die Fähigkeit verlieh, an Wänden und Mauern hinaufzuklettern. Mit Hilfe seiner erstaunlichen Netzwurffähigkeit kann er Netze auf seine Gegner abfeuern und an seinen eigenen Spinnfäden schwingen. Sein außergewöhnlicher Spinnensinn schlägt aus, wenn Gefahr droht. Als erfahrener Streiter für Recht und Ordnung hat sich SPIDER-MAN® dem Kampf aller Verbrecher in New York verschrieben.

## Bevor Du Dich ins Abenteuer stürzt...

### LADEN:



1. Vergewissere Dich, daß das Gerät AUSgeschaltet ist.
2. Lege Dein SPIDER-MAN®-Game Pak in das Gerät ein, wie in Deinem Super Nintendo Entertainment System™-Handbuch beschrieben.
3. Schalte das Gerät EIN. Daraufhin erscheint eine Einführungssequenz, die Dich über die Hintergrundgeschichte von SPIDER-MAN® informiert. Drücke START, wenn Du schneller durch die Bildschirme scrollen möchtest. Willst Du das Spiel beginnen, dann betätige erneut START.

### OPTIONEN

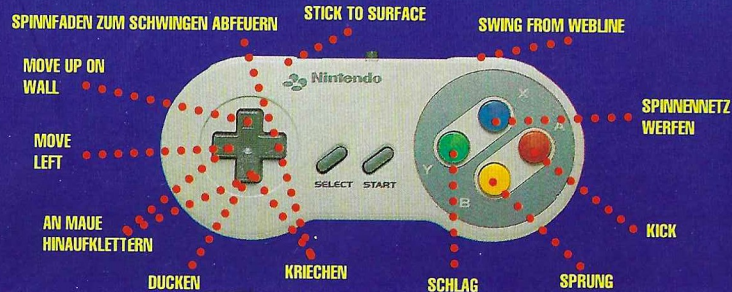
In SPIDER-MAN® hast Du die Möglichkeit, das Spiel verschieden einzustellen. Drücke den R-KNOPF OBEN oder UNTEN, um den SPIDER-MAN®-Icon-Cursor auf die einzelnen Optionen zu bewegen, und LINKS oder RECHTS, um durch die verfügbaren Auswahlmöglichkeiten zu gehen. Folgende Optionen stehen Dir zur Auswahl:

**DIFFICULTY** (Schwierigkeitsgrad)—Wähle zwischen Average (durchschnittlich), Amazing (verblüffend) und Spectacular (sensational) aus.

**LIVES** (Leben)—Entscheide Dich für One (1), Three (3), Four (4) oder Five (5) Leben.

**CONTINUES** (Fortsetzungsbonsusse)—Wähle None (0), One (1), Two (2) oder Three (3) Fortsetzungsbonsusse.

Wenn Du die Spieleinstellungen vorgenommen hast, drücke START, um zum Titelbildschirm zurückzukehren. Möchtest Du mit dem Spiel beginnen, betätige erneut START.



## GRUNDLEGENDE SPINNENBEWEGUNGEN

SPIDER-MAN® muß bei seinem Kampf gegen die brutalen Gangster 6 Level voller Action durchlaufen! Um zu überleben und schließlich als Sieger hervorzugehen, mußt Du alle Bewegungen von Spidey™ beherrschen.

### SO FUNKTIONIERT DIE STEUERUNG:

Drücke KNOFF Y, um einen SCHLAG auszuführen.

Drücke KNOFF A, um einen Tritt auszuführen.

Drücke KNOFF X, um einen Spinnfaden abzufeuern oder eine HANDGRANATE ZU WERFEN.

Drücke KNOFF B, um zu SPRINGEN.

Drücke den LINKEN KNOFF und den R-KNOFF LINKS oder RECHTS, um nach links oder rechts zu LAUFEN.

Drücke den R-KNOFF UNTEN + LINKS oder RECHTS, um zu KRIECHEN.

Drücke den R-KNOFF UNTEN, um Dich zu DUCKEN.

Wenn Du an einer Oberfläche hängst, drücke den R-KNOFF OBEN, um an der Wand oder Mauer NACH OBEN ZU KLETTERN.

Drücke den RECHTEN KNOFF, um an einem SPINNFADEN ZU SCHWINGEN.

Drücke gleichzeitig KNOFF B und den LINKEN KNOFF, um an einer OBERFLÄCHE HAFTEN ZU BLEIBEN.

Halte den LINKEN KNOFF gedrückt, und betätige dann KNOFF B gefolgt von KNOFF A, um einen HOHEN DREH-KICK auszuführen.

## Spielfeatures

### DER SPIDER-BILDSCHIRM

**VERBLEIBENDE LEBEN:** SPIDER-MAN® beginnt das Spiel mit 3 Leben. Die Anzahl der Leben, die ihm noch verbleiben, wird rechts neben dem SPIDER-MAN®-Icon in der oberen linken Bildschirmecke angezeigt. Der phantastische Spinnensinn von SPIDER-MAN® warnt ihn vor allen Gefahren, die ihm auflauern. Wenn die Augen des SPIDER-MAN®-Icons aufblinken, weißt Du, daß Gefahr droht.

**ENERGIEANZEIGE:** Die Energiereserven, die SPIDER-MAN® zur Verfügung stehen, hängen von der Höhe des Schadens ab, den er bei den Kämpfen mit den Verbrechern davonträgt. Die Energieanzeige oben in der Mitte des Bildschirms zeigt zu Beginn des Spiels noch den vollen Energievorrat an, wird jedoch mit jedem Schlag, den SPIDER-MAN® einstecken muß, dunkler. Wenn die Anzeige schließlich schwarz wird, verliert SPIDER-MAN® ein Leben.

**VERBLEIBENDE WAFFEN:** Die einzelnen Waffen des Spiels werden jeweils durch ein Icon in der oberen rechten Bildschirmecke dargestellt, und zwar links neben der Anzeige für die verfügbaren Spinnfäden und Betäubungs- oder Gasgranaten.

Wenn Du während des Spiels **START** drückst, wird die Action angehalten und eine Icon-Anzeige aufgerufen. Auf diesem Bildschirm kannst Du Dir dann eine beliebige Waffe sowie Deinen Mitstreiter unter den Helden der **Fantastic Four™** aussuchen. Folgende Waffen-Pick-Ups stehen Dir zur Verfügung:

**SPINNENNETZ:** Neben den Schlagqualitäten von Spidey™ ist dies seine wichtigste Angriffswaffe, um den verschiedenen Bösewichten kräftig eins zu verpassen. Das Netz ist die Standard-Einstellung.

**BETÄUBUNGSGRANATE:** Eine explosive Überraschung für unsere Roter-Bösewichte. Dies ist der schnellere Weg, den Anti-Helden des Spiels die Hölle heiß zu machen.

**GASGRANATEN:** Durch das Werfen dieser Gasgranaten werden die Gegner von Spidey™ ziemlich benommen und können leicht überwältigt werden - genau die richtige Methode, um die Verbrecher abzulenken und ein wenig **SPIDER-MAN®**-Action folgen zu lassen!

Benutze den **R-KNOPF**, um die gewünschte Waffe zu markieren. Drücke dann **SELECT**, um zum Spiel zurückzukehren. Mit Hilfe von **KNOPF X** setzt Du Deine Waffen ein.



FANTASTIC FOUR CAMEOS

## Pick-Ups

### Netzpanzer-Pick-Up

Wenn Du dieses Icon aufsammelst, wirst Du sofort unverwundbar, allerdings nur vorübergehend. Der rot-blaue Anzug von **SPIDER-MAN®** wechselt seine Farbe zu weiß-blau, solange er unverwundbar ist.



### Gesundheits-Pick-Up

Spidey™ erhält seine gesamten Energiereserven zurück, wenn er eines der Gesundheits-Pick-Ups in Form des **SPIDER-MAN®**-Icons einsammelt.



### Zusatzleben-Pick-Up

Wenn Du das goldene **SPIDER-MAN®**-Icon aufsammelst, erhältst Du ein zusätzliches Leben.



### Super-Spider-Pick-Up

Das ultimative Pick-Up! Damit erhältst Du Deine gesamten Energiereserven zurück und kannst Deine Vorräte an Netzen und Granaten wieder voll aufstocken. Außerdem erhältst Du ein zusätzliches Leben. Dafür kannst Du ruhig schon mal einiges riskieren!



## Pick-Ups für Gasthelden

Auf einigen Levels kann **SPIDER-MAN®** die Hilfe der **Fantastic Four™** in Anspruch nehmen, indem er zunächst über deren Miniaturabbildungen läuft. Diese Helden können dann während des Spiels aufgerufen werden, indem Du zuerst mit **START** das Spiel unterbrichst und dann den **R-KNOPF** zur Markierung des gewünschten Helden verwendest. Drücke **SELECT**, um zum Spiel zurückzukehren. Pro Pick-Up können die Helden-Icons nur einmal eingesetzt werden.



### HUMAN TORCH

Jonathan Storm, alias Human Torch (die menschliche Fackel), ist der jüngste der **Fantastic Four™**. Die menschliche Fackel, benannt nach einem Androiden-Helden der 40er Jahre, besitzt die Fähigkeit, Feuerplasma in beliebigen Formen zu erzeugen und diese auf seine Gegner zu schleudern. Außerdem kann er fliegen und dadurch **SPIDER-MAN®** vor fliegenden Angreifern schützen!

### INVISIBLE WOMAN

Invisible Woman (die unsichtbare Frau) ist eine faszinierende Erscheinung. Mit Hilfe ihrer erstaunlichen Konzentrationsfähigkeit und ihrem mutagenisch verwandelten Körper kann sie ein Kraftfeld erzeugen, das den meisten Angriffen widersteht. Als Schwester der menschlichen Fackel und Frau von Mr. Fantastic setzt diese verschwindende Dame ihre Unsichtbarkeit ein, um im gesamten Universum Böses zu vereiteln. Wenn **SPIDER-MAN®** sich vor den Angriffen der Gegner retten muß, ist sie mit ihrem einmaligen Kraftfeld immer zur Stelle.



**MR. FANTASTIC™**—Superschlau und superelastisch: Reed Richards ist der Anführer der **Fantastic Four™**. Seine Patente und Erfindungen haben ihm ein Vermögen eingebracht, mit dem er die Aktionen seines Super-Teams finanziert. Als Mr. Fantastic kann Reed seine Gestalt ziehen, dehnen, ausweiten oder in jede andere gewünschte Form bringen! Er unterstützt Spidey™, indem er seinen Waffenvorrat und seine Energiereserven aufstockt.

### THING

Ben Grimm, einst Zimmernachbar von Reed Richards auf der Universität, navigierte das unglückselige Raumschiff, das auf seinem Jungflug in starke kosmische Strahlung geriet. Durch dieses Strahlenbombardement wurden die Mutationen hervorgerufen, die allen vier Passagieren - den **Fantastic Four™**! - zu übernatürlichen Kräften verhalfen. Bens Mutation führte aber nicht nur zu seiner übermenschlichen Stärke, sondern auch zu einer verunstalteten Haut. Aus Bitterkeit wegen seiner grotesken Erscheinung entschied er sich dazu, sich **Thing** (das Ding) zu nennen. Wenn er in die Action eingreift, dann fliegen die Fetzen!



## Stell Dich Deinen Herausforderungen

### DAS LABOR DER EMPIRE STATE UNIVERSITÄT

Hinter diesen mit Efeu umwucherten Mauern lauert ein gefährliches Gift! **SPIDER-MAN®** muß erneut die Collegebank drücken. Bei seiner Suche nach **Doctor Octopus®** wird er in ein ausgeklügeltes High-Tech-Labor der angesehenen **Empire State Universität** gelockt, in dem es vor funktionsgestörten Cyborgs, die ihre tödlichen Laser willkürlich in alle Himmelsrichtungen abfeuern, nur so wimmelt. Sobald sich Spidey™ jedoch diese Plagen vom Hals geschafft hat, erfährt er, daß er sich in diesem fortgeschrittenen Stadium des Chaos keine Verschnaufpausen gönnen kann. Der furchterregende Roboter "Chromdrohne" schickt sich an, Spidey™ eine Lektion zu erteilen, die er nicht vergessen wird! Jetzt muß Spidey™ sein Können zeigen, denn seine Abschlußprüfung könnte sich als verhängnisvoll erweisen!



**BESONDERER HINWEIS:** Während des gesamten Spiels besteht für **SPIDER-MAN®** die Gefahr, in die Kanalisation unter den Straßen von New York zu fallen, wenn er den falschen Weg wählt. Dies ist ein dunkler, übelriechender Ort, an dem es gilt, der Nase nach einige der dort hausenden Super-Ganoven auszuschalten - unter anderem den Lizard!

### BAUSTELLE

Auf dieser Baustelle wird **SPIDER-MAN®** wohl mehr als nur einen Helm benötigen, um sich vor den vereinten Kräften einer furchterregenden Gang spinnenplattwalzender Wahnsinniger zu schützen, die es auf ihn abgesehen haben und die es zu überwinden gilt! Bei diesem Sucheinsatz muß sich **SPIDER-MAN®** eines widerspenstigen Aufzugs bedienen, um auf's Dach zu gelangen. Dabei macht er die Erfahrung, daß er manchmal schneller nach oben kommt, wenn er sich erst in den Keller begibt. Bevor er jedoch sein Ziel erreicht, muß er sich den **Spider Slayers™** stellen, hochwirksamen ferngesteuerten Robotern, die von **Smythe™** für den ahnungslosen J. Jonah Jameson entwickelt und auf die Zerstörung von **SPIDER-MAN®** programmiert wurden!



### BROOKLYN BRIDGE

**SPIDER-MAN®** muß einige Bewohner der Docks besiegen und sich an dieser historischen Brücke entfangenschwingen, die Manhattan mit Brooklyn verbindet. Dort, auf Coney Island, wartet jedoch schon eine Verbrecherbande auf Spidey™. Diese Brücke testet die Spinnennetz- und Kampffähigkeiten von **SPIDER-MAN®** bis zum Zerreißen: Er muß sich unter der gewaltigen Konstruktion zur anderen Seite schwingen und den gemeingefährlichen fliegenden Robotern ausweichen, die hinter ihm her sind. Ein Floß auf dem **East River** kann Spidey™ das Leben retten, wenn er in den Fluß fällt.



## CONEY ISLAND

Der Holzsteg zerfällt, doch der bedrohliche Jahrmarkt scheint auf geheimnisvolle Weise voller Leben zu sein. Bei diesem angsteinflößenden Strandspektakel der gnadenlosen Bösartigkeiten herrscht Green Goblin™ in seinem Funhouse. Aber zunächst muß SPIDER-MAN™ seinen Weg über den menschenleeren Hauptweg des Jahrmarkts finden, wo die Wracks alter Karusselle seinen Versuch, das Labyrinth verlassener Spiele und Buden zu meistern, erschweren. Wenn Spidey™ dies geschafft hat, bekommt er es mit einer verlassenen Achterbahn zu tun, einem riesigen Ungetüm des Jahrmarktvergnügens, das sich für ihn als ultimative Prüfung für seine Netzwerkkünste herausstellen könnte: Wenn er nämlich in die falsche Richtung fällt, ist das Vergnügen zu Ende! Außerdem muß SPIDER-MAN™ es noch mit Rhino™ aufnehmen, dem schwergewichtigen Schläger, der für seinen Kumpel Green Goblin™ auf Patrouille geht. Allerdings gibt es mehr als nur eine Achterbahn, und Spidey™ muß versuchen, die Kürbisbomben von Jack O'Lantern™ zu Mus zu schlagen.

Hält SPIDER-MAN™ bis hierhin durch, steht als nächstes das verrückte Funhouse des Super-Ganoven Green Goblin™ auf dem Programm, dessen Gefolgsmann Mysterio™ zur Begrüßung von Spidey™ ein paar arglistige Zaubertricks auf Lager hat. Und als ob dies nicht schon genug wäre, läßt der Tinkerer™ auch noch eine Horde ConeyBots vom Stapel - Hochgeschwindigkeits-Androiden, die Spidey™ echt die Hölle heiß machen! Dieser seltsame und wilde Jahrmarkt zuckt und zappelt und erweckt die rot-weißen Stangen der Friseurläden, Boxhandschuhe und Koboldköpfe zum Leben - und alle stürzen sich direkt auf SPIDER-MAN™! Echt schaurig! Du mußt versuchen, den geheimen Weg zum Aufzug zu finden, mit dem SPIDER-MAN™ auf's Dach fahren kann, um Green Goblin™ herauszufordern. Der ist jedoch mit brennenden Kürbissen ausgerüstet. Vorsicht ist also geboten, denn der grüne Bösewicht kann mit dieser gemeinen Waffe verdammt gut umgehen!

## J. JONAH JAMESONS PENTHOUSE

Der Pfad zu Recht und Ordnung führt direkt in das edle Penthouse von Peter Parkers Boss, J. Jonah Jameson, dem wohlhabenden Herausgeber der Tageszeitung "Daily Bugle" und SPIDER-MAN™-Hasser! Inmitten dieser luxuriösen Umgebung kommt Spidey™ von den schicken Türmen des Penthouse ungewollte Aufmerksamkeit zu, und zwar mehr als ihm lieb ist. In diesem mehrstöckigen Stadtapartment lauern überall Gefahren! SPIDER-MAN™ muß hier erst Beetle™, Vulture™ und Chameleon™ besiegen, ehe er sich Smythe™ vornehmen und seine ferngesteuerten Roboter in Stücke hauen kann - vorausgesetzt, die Statuen aus JJJs Sammlung moderner Kunst erwischen ihn nicht zuerst!

## RAVENCROFT

Selbst für ein Irrenhaus ist Ravencroft ziemlich ungemütlich! Die ultrascharfen Sicherheitsmaßnahmen für die ultragefährlichen Insassen dieser Anstalt für geistesgestörte Kriminelle sind von einigen der fiesesten Gewalttäter gebrochen worden, die je auf unschuldige Bürger losgelassen wurden. Sie jagen Spider-Man™ durch die Gänge und über die engen Stege von Ravencroft. Doch der härteste Kampf steht ihm noch bevor. Diese Wahnsinnigen sollten eigentlich bis an ihr Lebensende eingesperrt bleiben, aber dank eines unbekanntes Meisterverbrechers ist ihre Inhaftierung frühzeitig beendet worden. Jetzt haben die Verrückten die Leitung des Irrenhauses übernommen! Um diese heimtückischen Wildgewordenen zu besiegen, wird Spidey™ allerhand Netze spinnen und so manchem eins auf den Kopf geben müssen. Die bedrohliche Gruppe unberechenbarer Verbrecher, der er sich stellen muß, besteht aus Owl™, Scorpion™ und einem verjüngten Rhino™. Aber das ist noch nicht alles. Mysterio™ lauert auch noch irgendwo, um SPIDER-MAN™ hinterrücks anzufallen - paß bloß auf, Spidey™! Leider ist all das sozusagen nur die Vorrunde. Das große Finale wartet auf SPIDER-MAN™, nachdem er diese erstaunliche Ansammlung von Missetätern bezwungen hat. Erst dann wird er im Atomreaktor von Ravencroft endlich Vergeltung üben können. Um in den Reaktor eindringen und seinen letzten Gegner besiegen zu können, muß SPIDER-MAN™ erst vier farbige Schlüsselkarten finden. Hat er sie entdeckt und in die entsprechenden Maschinen gesteckt, erhält unser Webwunder Zugang zum untersten Stockwerk des Reaktors, wo ein alter Erzfeind auf ihn wartet.



## Eine Beschreibung der rachsüchtigen Rechtsbrecher bei SPIDER-MAN®



Beetle™



Doctor Octopus™



Green Goblin™



Jack O' Lantern™



Lizard™



Rhino™



Chameleon™



Tinkerer™



Scorpion™



Alistair Smythe™



Mysterio™



Owl™



Vulture™



Tri-Spider Slayer™



Alien Spider-Slayer™



The Shocker™



Venom™

# SPIDER-MAN

## Un monde où règne le désordre...

Bienvenue dans un monde où le désordre est roi! New York City est en pleine effervescence : les Super Vilains se sont associés pour éliminer l'extraordinaire homme araignée. Les lance-toiles de Spidey sont prêts et il est prêt à se battre contre les brutes les plus dangereuses dans un combat dont dépendra l'avenir de la ville! [Insert action pose of Spidey "W/Doctor Octopus, et al]

À Ravencroft, la prison la mieux gardée, où sont enfermés les fous meurtriers, une évasion a eu lieu. Un bataillon de malfaiteurs est en cavale. Doc Ock avec ses bras d'adamantium a des vues sanguinaires. Et il n'est pas tout seul : il y a aussi Smythe, Green Goblin, Vulture,

Mysterio, Rhino et bien d'autres! C'est à vous de rétablir l'ordre dans New York city. Même les Fantastic Four mettent la main à la pâte : quand ces derniers donnent un coup de main à Spider-Man®, cela tombe toujours à pic!

## À propos de Spider-Man®

Après avoir été attaqué par une araignée radioactive, Peter Parker se retrouve investi de pouvoirs surhumains. Il possède maintenant la force d'une araignée et est capable d'escalader les murs. Ses étonnantes lance-toiles lui permettent de lancer des filets sur ses adversaires et de se déplacer. Un extraordinaire sixième sens l'avertit lorsque le danger approche. Spider-Man®, déguisé pour combattre le crime, se consacre à la lutte contre les gangsters à travers les rues de New York.

## Avant de vous lancer dans le jeu...

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT:



1. Assurez-vous que votre console est éteinte (position OFF).
2. Insérez la cartouche SPIDER-MAN® comme décrit dans le manuel d'instructions de votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Allumez votre console (position ON). Vous verrez apparaître la séquence d'introduction de SPIDER-MAN®. Pour passer l'histoire, appuyez sur le BOUTON START. Pour commencer l'action, appuyez de nouveau sur le BOUTON START.

### OPTIONS

Spider-Man® vous permet de personnaliser le jeu de plusieurs façons. Appuyez vers le HAUT ou vers le BAS sur le CONTROL PAD pour déplacer le curseur icône Spider-Man® d'une option à l'autre et vers la gauche ou la droite pour faire votre choix. Vous avez le choix entre les options suivantes:

**DIFFICULTY (DIFFICULTÉ)**— Choisissez un niveau de difficulté parmi "Average" (Moyen), Amazing (Incroyable) et Spectacular (Spectaculaire).

**LIVES (VIES)** — Choisissez parmi "None" (Aucun), "One" (Un), "Two" (Deux) ou "Three" (Trois) Continues.

**CONTINUES**— Une fois que vous avez réglé vos options, appuyez sur le BOUTON START pour retourner à l'écran Titre puis une deuxième fois pour commencer à jouer.



## Movements De Base

Spider-Man® doit se battre à travers 6 niveaux truffés d'obstacles cauchemardesques. Pour arriver au bout, vous devrez maîtriser tous les mouvements qui permettent à Spidey® de se balancer.

### COMMANDES:

- Pour donner un coup de poing, appuyez sur le BOUTON Y.
- Pour donner un coup de pied, appuyez sur le BOUTON A.
- Pour utiliser le lance-toile ou lancer une grenade, appuyez sur le BOUTON X.
- Pour SAUTER, appuyez sur le BOUTON B.
- Pour COURIR, maintenez le bouton supérieur gauche enfoncé et appuyez vers le haut ou vers le bas sur le CONTROL PAD, en fonction de la direction désirée.
- Pour RAMPER, appuyez sur le CONTROL PAD vers le BAS + vers la DROITE ou la GAUCHE.
- Pour S'ACCOUPLIR, appuyez sur le CONTROL PAD vers le BAS.
- Pour ESCALADER, appuyez sur le CONTROL PAD vers le HAUT lorsque Spidey® est accroché à une surface.
- Pour SE BALANCER AU BOUT D'UNE LIANE FAITE DE TOILE, appuyez sur le bouton supérieur droit.
- Pour RESTER COLLÉ À LA SURFACE, appuyez sur le BOUTON B et le bouton supérieur GAUCHE.
- Pour donner un coup de pied en l'air en tournant, maintenez le bouton supérieur GAUCHE enfoncé et appuyez sur le BOUTON B, puis sur le BOUTON A.

## Caractéristiques Du Jeu

### L'ÉCRAN ARAIGNÉE

**VIES RESTANTES:** au début du jeu, Spider-Man® possède trois vies. Le nombre de vies qu'il lui reste apparaît à droite de l'icône Spider-Man dans le coin supérieur gauche de l'écran. Le sixième sens de Spidey l'avertit lorsque le danger est proche. Les yeux de l'icône Spider-Man clignotent pour indiquer que le danger est imminent.

**LE COMPTEUR D'ÉNERGIE:** l'énergie de Spider-Man varie selon les dégâts qu'il a subi lors de combats avec ses ennemis. Son compteur d'énergie apparaît au centre de la partie supérieure de l'écran. Au début du jeu, il est plein, mais devient de plus en plus foncé à chaque fois que Spider-Man reçoit un coup, jusqu'à devenir complètement noir. Lorsque cela arrive, Spider-Man® perd une vie.

**ARMES RESTANTES:** une icône dans le coin supérieur droit de l'écran représente une arme particulière. Celle-ci apparaît à gauche du nombre de lancer de toiles d'araignée, de grenades ou de grenades à gaz disponibles.

Vous pouvez mettre en panne le jeu à tout moment et faire apparaître les icônes sur votre écran en appuyant sur le **BOUTON START**. C'est là que vous pouvez sélectionner l'arme de votre choix ainsi que votre invité-héros des Fantastic Four. Les armes suivantes sont également disponibles:

Le lance-toile: mis à part ses talents de boxeur, cette arme offensive est la plus puissante de Spidey. Il s'en sert pour éliminer tous ses ennemis. La toile d'araignée est le réglage par défaut.

La grenade: une surprise explosive pour les bandits persistants. Utilisez-la pour laisser ces affreux anti-héros complètement étourdis. C'est une vraie tornade!

La grenade à gaz: en lançant une grenade à gaz, vous rendez vos adversaires araignées complètement abrutis et donc faciles à vaincre. La distraction idéale avant de passer à l'action!

Servez-vous du **CONTROL PAD** pour mettre en valeur l'arme désirée. Appuyez sur le **BOUTON SELECT** pour retourner au jeu. Appuyez sur le **BOUTON X** pour utiliser des armes.



## Pick-Ups

### SANTÉ:

Spidey recouvre toute son énergie en ramassant un pick-up santé sous forme d'icône Spider-Man®.



### VIE SUPPLÉMENTAIRE:

gagnez une vie supplémentaire en ramassant cette icône Spider-Man® dorée.



### COMBINAISON ARAIGNÉE:

ramassez cette icône pour devenir invincible. L'effet est immédiat et temporaire. La combinaison de Spider-Man passera du rouge et bleu au blanc et bleu pendant qu'il est invincible.



### EMBLÈME SUPER ARAIGNÉE:

ce pick-up est la dernière trouvaille! Il permet de recouvrer complètement la santé, retrouver ses toiles et ses grenades et vous donne une vie supplémentaire.



## Pick-Ups Invités-Héros

Dans certains niveaux, Spider-Man® peut faire appel aux Fantastic Four s'il a besoin d'aide. Il ramasse des icônes Invités-héros en marchant dessus. Pour en appeler un parmi les quatre pendant le jeu, appuyez sur le **BOUTON START** pour mettre en pause le jeu. Utilisez le **CONTROL PAD** pour mettre en valeur le héros désiré. Appuyez sur le **BOUTON SELECT** pour retourner au jeu.

### HUMAN TORCH (LA TORCHE HUMAINE)

Né Jonathan Storm, Human Torch est le plus jeune des Fantastic Four. Portant le nom d'un héros androïde des années 40, il peut produire du plasma ardent sous n'importe quelle forme et le lancer sur ses adversaires. Il peut aussi voler et est prêt à aider Spider-Man® contre toutes les créatures menaçantes volantes!



### INVISIBLE WOMAN (LA FEMME INVISIBLE)

Invisible Woman est une femme fascinante dont l'intelligence et le corps du mutant lui permettent de projeter un champ de force capable de résister à une grosse attaque. Sœur de Human Torch et femme de Mr. Fantastic, elle disparaît et devient invisible comme par magie pour combattre le mal à travers l'univers. Elle vient au secours de Spider-Man® en l'aidant de son champ de force spécial qui agit comme un bouclier protecteur.



### MR. FANTASTIC

Extrêmement élégant, extrêmement élastique, Reed Richards est le chef des Fantastic Four. Ses inventions brevetées représentent des sources d'argent importantes grâce auxquelles il finance les activités de son extraordinaire équipe. Lorsqu'il est Mr. Fantastic, Reed peut allonger, déformer, agrandir ou rétrécir son corps pour lui donner la forme de son choix! Il contribue aux fournitures en armes de Spidey et l'aide à regagner de l'énergie.



### THING (LA CHOSE)

Autrefois camarade de chambre de Richard Reed, Ben Grimm pilotait l'infortuné vaisseau spatial qui fut bombardé lors de son voyage inaugural par des mutations cosmiques qui confèrent des pouvoirs surhumains aux quatre passagers : Les Fantastic Four !

La mutation particulière de Ben lui donna une peau monstrueuse et une force surhumaine. Rendu amer par son apparence bizarre, il choisit de s'appeler Thing. Et lorsqu'il participe au combat, il détruit tout sur son passage!

## Vos Épreuves Commencent

### LE LABORATOIRE DE L'UNIVERSITÉ EMPIRE STATE

Derrière ces murs recouverts de lierre se cache un poison très puissant! C'est de nouveau la rentrée des classes pour Spider-Man®. Tout en recherchant le Doctor Octopus®, il se retrouve dans un laboratoire de haute technologie de la prestigieuse université Empire State. Des cyborgs défaillants se déplacent partout, émettant des rayons laser. Une fois ces obstacles surmontés, Spidey™ apprendra que le repos n'existe pas ! Le sinistre robot "Chrome Drone" est sur le point de donner une leçon à Spidey™ que celui-ci n'est pas prêt d'oublier! L'examen final pourrait s'avérer fatal!



REMARQUE spéciale: tout au long du jeu, Spider-Man® court le risque de tomber dans les égouts de la ville de New York s'il fait un faux pas. Les égouts sont des endroits sombres et malodorants, alors tenez-vous prêt à combattre certains des supers Vilains qui s'y cachent - y compris le Lézard!

### LE CHANTIER DE CONSTRUCTION

Spider-Man® aura besoin de plus d'un casque pour se protéger dans ce chantier de construction. Il devra combattre une équipe de maniaques estropeurs d'araignées, fermement décidés à mettre fin à sa vie! C'est une mission de recherche et de destruction. Tout en cherchant l'ascenseur pour atteindre le toit, Spider-Man® se rendra compte qu'il faut parfois trouver un passage par le bas pour arriver en haut. Mais avant d'atteindre son but, il devra affronter les Tueurs d'araignées, les fidèles robots téléguidés volants, construits par Smythe pour l'insouciant J. Jonah Jameson et programmés pour détruire Spider-Man®!



### LE PONT DE BROOKLYN

Spider-Man® doit vaincre des habitants des docks et traverser le pont historique qui relie Manhattan à Brooklyn en s'y balançant. Là, une horde de bandits attend Spidey™ à Coney Island. Ce pont mettra à l'épreuve les techniques de combat et de lancer de toiles de Spider-Man : il doit se suspendre à cette construction majestueuse et espérer ne pas être pris par des robots volants diaboliques. Un radeau peut vous sauver la vie lorsque vous essaierez d'amarrer sur l'East River.



## CONEY ISLAND

Le passage en bois est en train de tomber en ruines et, les manèges menaçant de la fête foraine semblent vivants. Ce sont des attractions qui donnent la chair de poule, un triste spectacle maléfique de bord de mer où Green Goblin™ règne en maître. Spider-Man® doit commencer par se frayer un chemin à travers une foire déserte où les ruines d'anciens manèges l'empêchent de se repérer.

S'il réussit à surmonter ces obstacles, Spider-Man® se retrouvera nez à nez avec une montagne russe abandonnée, une immense construction qui peut devenir l'ultime défi de la toile d'araignée: si Spidey™ tombe du mauvais côté, fini la rigolade! Il doit quand même affronter et battre Rhino, l'énorme bandit qui patrouille pour son copain Green Goblin™! Mais il y a plus d'une montagne russe, et Spidey™ devra aussi éviter Jack O' Lantern™ et ses bombes citrouilles avant de les vaincre.

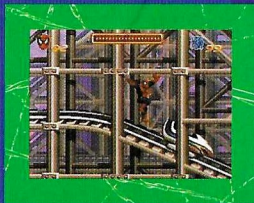
Si Spider-Man® y parvient, il affrontera le Super Vilain Green Goblin dans son repère! Son subalterne Mysterio est prêt à accueillir Spider-Man® avec des tours de magie diaboliques et The Tinkerer™ a lâché un groupe de Coneybots, des androïdes bolides qui ont fermement l'intention de l'éliminer! Ça s'agit et ça remue dans ce parc d'attractions bizarre et sauvage: des enseignants de coiffeur, des gants de boxe et des têtes de lutins se réveillent et vous attaquent. Vous devrez trouver le passage secret qui mène à l'ascenseur, grâce auquel Spider-Man® pourra atteindre le toit et rencontrer le Green Goblin™ dont la maîtrise des citrouilles enflammées représente une menace dangereuse et puissante!

## L'APPARTEMENT DE J. JONAH JAMESON

Le chemin vers le Bien mène tout droit à l'appartement grand standing du patron de Peter Parker (et ennemi juré de Spider-Man®!), J. Jonah Jameson, le riche éditeur du Daily Bugle. À l'intérieur, parmi les ornements de luxe, Spider-Man® rencontrera des pièges dont il se passerait bien. C'est dans cet appartement à plusieurs niveaux que se trouve le Mal. Spider-Man® devra se mesurer à Beetle, Vulture et Chameleon puis les vaincre avant de réduire Smythe en morceaux et de supprimer les robots volants téléguidés - si les statues de la collection d'art de JJJ ne l'attrapent pas avant!

## RAVENCROFT

Cet asile de fous n'est vraiment pas le meilleur endroit où se trouver! Un quartier de haute sécurité pour individus ultra-maléfiques. Les murs de ce bâtiment où sont enfermés des Super Vilains ont été franchis par de dangereux criminels qui représentent une grande menace pour les citoyens. Ils vont poursuivre Spider-Man® à travers les niveaux et les passerelles de Ravenscroft. Mais la plus grande bataille est encore à venir. Les fous dirigent l'asile! Pour vaincre les prisonniers en cavale, Spidey devra utiliser beaucoup de toile d'araignée et casser le nez à plus d'un fou. Il affrontera une bande menaçante en luttant contre Owl, Lizard, Scorpion, et un Rhino rajeuni. Mais ce n'est pas fini. Mysterio est sur le point de lancer une deuxième offensive si Spidey™ ne fait pas attention! Mais tout cela n'est qu'un avant-goût de ce qui va se passer par la suite. Il pourra enfin atteindre le danger ultime et mystérieux dans le réacteur nucléaire qui alimente Ravenscroft. Afin de pénétrer dans le réacteur, Spider-Man® devra d'abord trouver une série de cartes clé codées avec des couleurs. Une fois les clés introduites dans la machine correspondante, notre héros araignée aura accès au niveau le plus bas du réacteur, où un vieil ennemi l'attend au tournant...



## PRÉSENTATION DES PRINCIPAUX ENNEMIS DE SPIDER-MAN®



Beetle™



Doctor Octopus™



Green Goblin™



Jack O' Lantern™



Lizard™



Rhino™



Chameleon™



Tinkerer™



Scorpion™



Alistair Smythe™



Mysterio™



Owl™



Vulture™



TriSpider Slayer™



Alien Spider-Slayer™



The Shocker™



Venom™

# SPIDER-MAN

## Un Mundo En el que Impera el Caos...

¡Bienvenidos al mundo donde reina el caos! La ciudad de Nueva York bulle con la actividad desarrollada por un grupo de villanos que se han aliado para encontrar a la maravilla arácnida. Los lanzatelarañas de Spiderman están cargados y nuestro héroe está listo para enfrentarse a los líderes del hampa en una lucha que determinará el futuro de la ciudad. [insert action pose of Spidey™ w/ Doctor Octopus, et al]

Cuando se produce una fuga en la prisión de máxima seguridad de Ravencroft para criminales desequilibrados, un batallón de tipejos queda en libertad. Doc Ock se siente con ganas de arrasar con la fuerza bruta de sus brazos adamantinos, y está bien acompañado: Smythe™, Green

Goblin™, Vulture™, Misterio™, Rhino™ y alguno que otro más. De ti depende que todo vuelva a la normalidad en la gran ciudad. Recibirás ayuda de los 4 Fantásticos (Fantastic Four™), ¡y ten por seguro que lo vas a agradecer!

## Unas Palabras Sobre SPIDER-MAN®

Cuando a Peter Parker le picó una araña radioactiva, adquirió poderes sobrehumanos. Ahora tiene la fuerza proporcional de una araña además de la habilidad para trepar por las paredes. Sus increíbles lanzatelarañas le permiten arrojar telas de araña contra sus adversarios y también utilizarlas para balancearse colgando de ellas. Sus extraordinarios sentidos arácnidos le avisan cuando se acerca algún peligro. Acostumbrado a la lucha contra el crimen, Spiderman® se ha consagrado a combatir maleantes en las calles de Nueva York.

## Antes de Enfrentarte al Mundo...

### CÓMO CARGAR:

1. Asegúrate de que el interruptor está apagado (OFF).
2. Mete el cartucho de SPIDER-MAN® en tu SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ como se explica en el manual de instrucciones.
3. Enciende el interruptor. (ON). Verás las escenas introductorias de SPIDER-MAN®. Para ir pasando la historia, pulsa el botón START. Para entrar en acción, vuelve a pulsar este botón.



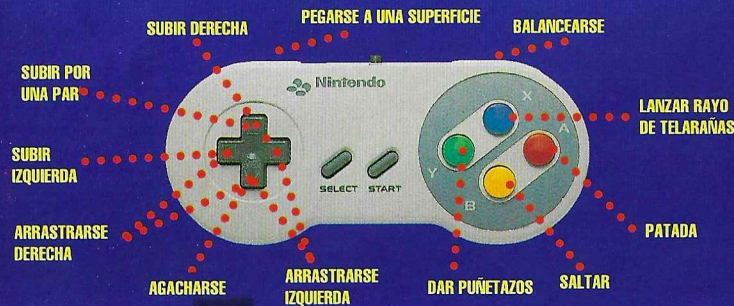
### OPCIONES

Spider-Man® te permite modificar el juego de muchas formas. Pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL para mover el cursor de Spider-Man® de una opción a otra, y la parte IZQUIERDA o DERECHA para pasar por los ajustes deseados. Puedes elegir entre tres opciones: DIFICULTAD—Escoge entre tres niveles de destreza: "Media" (Average), "Asombrosa" (Amazing) o "Espectacular" (Spectacular).

VIDAS—Escoge si quieres tener una, tres, cuatro o cinco vidas.

CONTINUACIONES—Puedes elegir entre tener una, dos, tres o ninguna continuación.

Cuando hayas hecho tus elecciones, pulsa el BOTÓN START para volver a la pantalla del título, y luego vuélvete a pulsar para comenzar el juego.



## LOS MOVIMIENTOS BÁSICOS DE SPIDER-MAN®

Spider-Man® tiene que luchar en 6 niveles de auténtica pesadilla. Para conseguir salir de ellos con vida, tendrás que manejar a la perfección los movimientos arácnidos.

### ESTOS SON LOS CONTROLES:

Para DAR UN PUNETAZO, pulsa el BOTÓN Y.

Para DAR UNA PATADA, pulsa el BOTÓN A.

Para LANZAR UN RAYO DE TELARAÑAS o una GRANADA, pulsa el BOTÓN X.

Para SALTAR, pulsa el BOTÓN B.

Para CORRER, mantén pulsado el disparador IZQUIERDO y la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL, dependiendo de la dirección en la que quieras ir.

Para ARRASTRARTE, pulsa la parte INFERIOR + IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL.

Para AGACHARTE, pulsa la parte INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL.

Para TREPAR, pulsa la parte SUPERIOR del MANDO DIRECCIONAL cuando estés pegado a una superficie.

Para BALANCEARTE colgando de una telaraña, pulsa el disparador DERECHO.

Para PEGARTE A UNA SUPERFICIE, pulsa el BOTÓN B y el disparador IZQUIERDO.

Para dar una PATADA ALTA CON GIRO, mantén pulsado el disparador IZQUIERDO y pulsa el BOTÓN B y luego el A.

## CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

### LA PANTALLA DE SPIDER

VIDAS QUE QUEDAN: Spider-Man® comienza el juego con 3 vidas. A la derecha del icono de Spider-Man®, en la esquina superior izquierda de la pantalla, aparecen las vidas que le quedan. Su sentido arácnido le avisa cuando el peligro anda cerca. Los ojos del icono de Spider-Man® brillan para indicar que hay peligro en la zona.

INDICADOR DE ENERGÍA: la energía de Spider-Man® varía dependiendo de los ataques que reciba durante sus combates con el enemigo. El indicador aparece en la parte superior central de la pantalla. Al principio está lleno y, a medida que Spiderman encaja golpes, se va oscureciendo hasta quedar completamente negro. Cuando esto sucede, Spiderman pierde una vida.

ARMAS QUE QUEDAN: el icono situado en la esquina superior derecha de la pantalla representa un arma en concreto. Aparece a la izquierda del número de telarañas, granadas de gas o granadas detonadoras disponibles.

En el momento que pulses el botón start durante el transcurso del juego, éste se detendrá y aparecerán una serie de iconos en la pantalla. Aquí puedes seleccionar el arma que quieras, así como al miembro de los 4 Fantásticos que quieras que te acompañe. También están disponibles las siguientes armas coleccionables:

**RAYO DE TELARAÑA:** aparte de la habilidad para dar puñetazos, la principal fuente de poder ofensivo de Spiderman reside en su rayo de telaraña. Lo utiliza para dejar fuera de combate a enemigos de distintas clases. Esta opción está activada por defecto.

**GRANADA DETONADORA:** un regalo explosivo para villanos de gran peso. Utilízalas para que los anti-héroes entren en razón. ¡Es una solución rápida!

**GRANADA DE GAS:** estas granadas hacen que los enemigos queden aturdimos y sea más fácil vencerlos. ¡Un distracción ideal antes de lanzar tu ataque!

Utiliza el **MANDO DIRECCIONAL** para destacar el arma deseada. Pulsa el **BOTÓN SELECT** para volver al juego. Pulsa el **BOTÓN X** para disparar/usar armas.



## COLECCIONABLES

### Blindaje Arácnido Coleccionable

Recoge este icono para conseguir invencibilidad temporal al instante. Mientras Spider-Man® es invencible, su traje cambiará de color, de rojo y azul a blanco y azul.



### Emblema de Super-Spider Coleccionable

Es el no va más. Con él recuperas las energías, las telarañas y las granadas por completo, y además consigues una vida extra. Merece la pena arriesgarse para conseguirlo.



### Vida Extra Coleccionable

Al recoger este icono dorado, Spiderman® consigue una vida extra.



### Energía coleccionable

Sirve para que Spiderman recupere la energía por completo.



## Héroes Invitados Coleccionables

En algunos niveles, Spider-Man® puede pedir ayuda a los 4 Fantásticos (Fantastic Four™). Para recoger uno de los héroes, tiene que pisar su retrato. Si quieres llamar a uno de los cuatro durante el juego, pulsa el **BOTÓN START** para detener la acción. Utiliza el **MANDO DIRECCIONAL** para destacar al héroe que quieres. Pulsa el **BOTÓN SELECT** para volver al juego. Los iconos sólo se pueden usar una vez por coleccionable.



### HUMAN TORCH

—(La Antorcha) Su verdadero nombre es Jonathan Storm y es el miembro más joven de los 4 Fantásticos. Su apodo le viene de un héroe androide de los años 40 y tiene la habilidad de crear plasma en cualquier forma y lanzarlo contra sus enemigos. Además puede volar y está listo para ayudar a Spider-Man® contra cualquier amenaza volante.

### INVISIBLE WOMAN

—(La Chica Invisible) Es una mujer fascinante con una mente aguda y un cuerpo mutante que le permiten proyectar un campo de fuerza capaz de resistir un ataque de grandes proporciones. Esta damisela, hermana de la Antorcha y mujer de Mr. Fantástico, utiliza sus dotes de invisibilidad para combatir la maldad en el Universo. Ayuda a Spider-Man® con sus "apariciones", proyectando un campo de fuerza especial que funciona a modo de blindaje.



### MR. FANTASTIC

—Súper elegante y súper elástico. Reed Richards es el jefe de los 4 Fantásticos. Sus patentes e invenciones son la mina de oro con la que financia las actividades de su súper grupo. Este súper-héroe puede estirar, deformar, expandir y comprimir su cuerpo a voluntad, dándole cualquier forma imaginable. Ayuda a Spidey suministrándole armas y recargando su energía.

### THING

—Ben Grimm fue compañero de colegio de Richard Reed y era el que pilotaba la fatídica nave espacial que fue bombardeada por radiación cósmica en su primer viaje y que trajo como consecuencia la mutación de sus cuatro tripulantes, que se convirtieron en los súper-héroes del grupo los 4 Fantásticos. En el caso de Ben, la mutación le dotó de una piel grotesca y una fuerza sobrehumana. Amargado por su nuevo aspecto, eligió el nombre de La Cosa. Cuando se une al combate, es un descontrol.



## Comienza La Gran Prueba

### EL LABORATORIO DE LA UNIVERSIDAD EMPIRE STATE

Tras estos muros cubiertos de enredaderas acecha un veneno poderoso. Spider-Man® vuelve a las aulas, buscando al doctor Octopus®, que se esconde en un laboratorio de sofisticada tecnología en la prestigiosa universidad Empire State. Por todas partes hay organismos cibernéticos estropeados que disparan, sin ton ni son, mortales ráfagas de rayos láser. Cuando haya logrado controlar estas amenazas, Spider-Man® descubrirá que en la clase para alumnos avanzados reina el caos y no hay recreo. El siniestro robot Chrome Drone está listo para enseñarle a Spidey una lección que no olvidará. Es una de tantas clases, pero ¡el examen final puede resultar mortal!



**NOTA ESPECIAL:** durante el juego, Spider-Man® corre el riesgo de caerse en las alcantarillas de Nueva York si da un paso en falso. Una alcantarilla es un lugar oscuro y pestilente, así que debes estar preparado para aguantar el tufillo si quieres vencer a los súper-villanos que merodean por allí, incluido el lagarto Lizard.

### ZONA EN OBRAS

A Spider-Man® le va a hacer falta algo más que un casco para protegerse en esta zona en obras, mientras lucha por superar los "talentos" combinados de un equipo de maniacos destrozarañas que se ha empeñado en acabar con él. Es una misión de búsqueda y destrucción. Mientras Spider-Man® intenta encontrar el escurridizo ascensor que lleva al tejado, puede que tenga que llegar hasta el fondo si quiere alcanzar la superficie. Pero antes de conseguir su objetivo, tendrá que enfrentarse a los Spider Slayers, unos robots dirigidos por control remoto y construidos por Smythe para el inconsciente J. Jonah Jameson, que están programados para destruir a Spider-Man®.



### EL PUENTE DE BROOKLYN

Spider-Man® debe vencer a algunos moradores de la bahía y cruzar balanceándose por el histórico puente que une Manhattan con Brooklyn; una horda de villanos le espera en Coney Island. Este puente pondrá a prueba la habilidad de Spider-Man® para balancearse y luchar; tendrá que recorrer esta majestuosa estructura utilizando sus telarañas y confiar en que los robots volantes no lo abatirán. Una balsa puede ser un buen salvavidas cuando estás intentando evitar caer en el East River.



## CONEY ISLAND

El paseo entablado cruje y la amenazante avenida parece viva. Es una caseta espeluznante, una costa espectacular de malicia en la que no existe la alegría y desde donde Green Goblin™ dirige su "Casa de la Risa". Primero, Spider-Man® debe atravesar una avenida desierta en la que los restos de antiguos "Viajes a la luna" entorpecen su avance por el laberinto de atracciones abandonadas y puestos de entradas. Si consigue pasar, Spider-Man™ tendrá que enfrentarse a una montaña rusa abandonada, una enorme estructura llena de diversión que pondrá a prueba sus técnicas arácnidas; pero si da un paso en falso, ¡se acabó la fiesta! Y aún le queda Rhino por vencer, el peso pesado de los villanos que hace la ronda de vigilancia para su colega, Green Goblin™. Pero en este parque de atracciones hay más de una montaña rusa, y Spidey va a vivir una auténtica pesadilla intentando vencer a las calabazas-bomba de Jack O'Lantern™.

Si sale con vida, Spider-Man™ tendrá que enfrentarse a la temible Casa de la Risa del súper-villano Green Goblin™. Su subordinado Misterio está listo para dar la bienvenida a Spider-Man®, con un poco de magia maligna; y el Tinkerer™ ha dejado sueltos un grupo de ConeyBots, unos androides que son auténticos rivales. Este parque de atracciones, extraño y descontrolado, se retuerce y ataca con señales de barbaría, guantes de boxeo y cabezas de duendes que toman vida y van directos a por ti. ¡Espeluznante! Debes encontrar el pasadizo secreto que conduce al ascensor, que Spider-Man utilizará para llegar al tejado, donde se encontrará con el fantasmagórico Green Goblin™, cuya maestría en el manejo de calabazas de fuego resulta una potente y malvada baza en el combate.

## EL ÁTICO DE J. JONAH JAMESON

El "buen" camino te lleva directamente hacia el lujoso y alfombrado ático del jefe de Peter Parker, J. Jonah Jameson, el acaudalado editor del Daily Bugle y el mayor enemigo de Spider-Man®. En su interior, entre las trampas de lujo, Spider-Man® encuentra montañas de sofisticación, rebosantes de atenciones que él no ha pedido. En este apartamento lleno de niveles es donde se encuentra el mal. Spider-Man™ tendrá que luchar y vencer a Beetle, Vulture y Chameleon antes de hacer añicos a Smythe y hacer que los robots dirigidos por control remoto se retiren... eso si las estatuas de la moderna colección de J. J. Jameson no le alcanzan antes.

## RAVENCROFT

¡Este lugar es poco saludable, incluso para ser un asilo para lunáticos! Los sistemas de extrema seguridad de estas instalaciones que alojan a súper-villanos han sido burlados por algunos de los peores criminales que jamás hayan amenazado a ciudadanos inocentes. Spider-Man® tendrá que correr para salvar la vida, a través de las plantas y pasarelas de Ravencroft. Pero la mayor batalla todavía está por empezar. Estos perdedores deberían estar encerrados de por vida, pero gracias a un maestro del crimen, el encierro se ha acabado y ahora los lunáticos dirigen el asilo. Para triunfar sobre estos molestos inquilinos, Spidey deberá tender muchas telarañas y golpear a más de uno. Tendrá que enfrentarse a una auténtica colección de fieras, luchando contra Owl, Lizard, Scorpion y un rejuvenecido Rhino. Pero eso no es todo. Misterio está preparado para servir una segunda ronda de mamporros si Spidey se descuida. Y esto no es más que un calentamiento para Spider-Man®. Su última presa aguarda la victoria sobre este asombroso grupo de inadaptados. Sólo entonces podrá llegar hasta su misterioso enemigo que se encuentra en el reactor nuclear de Ravencroft. Para entrar en el reactor y enfrentarte al malo, Spider-Man® debe encontrar primero una serie de cuatro tarjetas clave de colores que constituyen un código. Cuando haya introducido la tarjeta correcta, la maravilla arácnida podrá acceder al nivel más bajo del reactor, donde le espera un viejo enemigo.



## Guía para reconocer a algunos de los vengativos villanos del juego



Beetle™



Doctor Octopus™



Green Goblin™



Jack O' Lantern™



Lizard™



Rhino™



Chameleon™



Tinkerer™



Scorpion™



Alistair Smythe™



Mysterio™



Owl™



Vulture™



Tri-Spider Slayer™



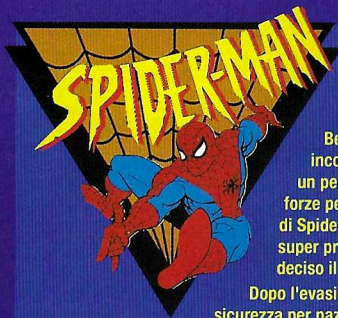
Alien Spider-Slayer™



The Shocker™



Venom™



## Spider-Man® Un mondo dove regna il Caos...

Benvenuto in un mondo dove il caos regna incontrastato! La città di New York è in subbuglio mentre un pericoloso gruppo di super delinquenti ha riunito le forze per cercare il Mago delle ragnatele. Gli spara-ragnatele di Spidey sono carichi e così è pronto a combattere contro i super prepotenti della malavita in una battaglia in cui verrà deciso il futuro della città!

Dopo l'evasione in massa al Ravenscroft, l'istituto di massima sicurezza per pazzi criminali, un battaglione di cattivi si è riversato sulle strade. Doc Ock ha voglia di seminare un po' di distruzione con la forza brutale delle sue braccia di adamantium. E non è solo: ci sono Smythe™, Green Goblin™, Vulture™, Mysterio™, Rhino™ e altri ancora! Sta a te riportare l'ordine nella Grande Mela. Perfino i Fantastici Quattro™ si uniscono a te: fa sempre comodo avere qualcuno che ci dà una mano!

## A proposito di Spider-Man®

Quando Peter Parker venne punto da un ragno radioattivo, sviluppò dei super poteri. Adesso ha la forza di un ragno in proporzione al suo corpo e può scalare muri. I suoi straordinari spara-ragnatele gli permettono di tirare ragnatele agli avversari e di oscillare dalle ragnatele lanciate. Il suo incredibile intuito di ragno lo avverte dei pericoli imminenti. Spider-Man®, un supereroe in costume, dedica la sua vita alla lotta contro i malviventi di New York.

## Prima di affrontare il mondo...

### CARICAMENTO



1. Accertati che l'interruttore di corrente sia su OFF (SPENTO).
2. Inserisci la cartuccia di SPIDER-MAN® come descritto nel manuale di istruzioni del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Accendi l'interruttore (ON). Apparirà la sequenza introduttiva di SPIDER-MAN®. Per scorrere la storia premi il PULSANTE START. Per entrare in azione, premi di nuovo il PULSANTE START.

### OPZIONI (OPTIONS)

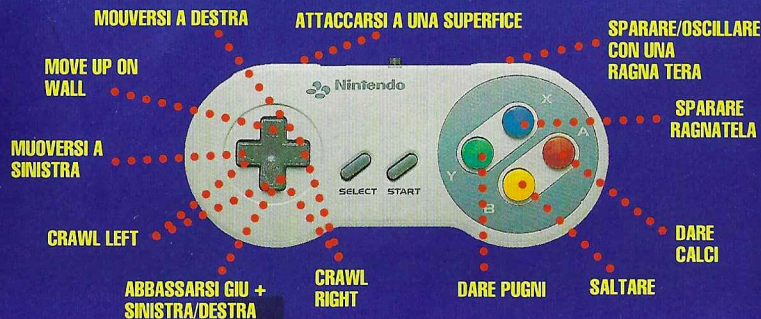
In Spider-Man® ci sono molti modi per personalizzare l'azione di gioco. Premi in SU o in GIÙ sul PULSANTE DIREZIONALE per muovere l'icona Spider-Man® tra le opzioni e a SINISTRA e a DESTRA per scorrere la selezione desiderata. Potrai scegliere tra le seguenti opzioni:

**DIFFICULTY (LIVELLO DI DIFFICOLTÀ)**—Scegli tra i livelli di difficoltà Average (Medio), Amazing (Sorprendente) o Spectacular (Straordinario).

**LIVES (VITE)**—Scegli di giocare con una, tre, quattro o cinque vite.

**CONTINUES (CONTINUA)**—Scegli nessuno, uno, due o tre continua.

Quando avrai selezionato le opzioni, premi il PULSANTE START per ritornare sulla videata di testa, quindi premi il PULSANTE START per iniziare a giocare.



## Spider-Mosse Di Base

Spider-Man® deve combattere in 6 livelli da incubo. Per riuscire a sopravvivere, dovrai imparare bene le mosse che fanno oscillare Spidey™.

### I COMANDI SONO I SEGUENTI:

Per DARE PUGNI premi il PULSANTE Y

Per DARE CALCI premi il PULSANTE A

Per SPARARE UNA RAGNATELA o LANCIARE UNA GRANATA premi il PULSANTE X.

Per SALTARE premi il PULSANTE B.

Per CORRERE tieni premuto il pulsante di fuoco SINISTRO e premi a SINISTRA e a DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE nella direzione desiderata.

Per STRISCIARE premi GIÙ + SINISTRA o DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE.

Per ABBASSARTI premi in GIÙ sul PULSANTE DIREZIONALE.

Per SCALARE premi in SU sul PULSANTE DIREZIONALE quando sei attaccato a una superficie.

Per OSCILLARE DA UNA RAGNATELA premi il pulsante di fuoco DESTRO.

Per ATTACCARTI A UNA SUPERFICIE premi il PULSANTE B e il pulsante di fuoco SINISTRO.

Per eseguire un CALCIO ALTO CON AVVITAMENTO tieni premuto il pulsante di fuoco SINISTRO e premi il PULSANTE B e quindi il PULSANTE A.

## Il Gioco

### LA VIDEATA SPIDER

**Vite residue:** Spider-Man® inizia con 3 vite. Il numero di vite che gli sono rimaste è visualizzato a destra dell'icona di Spider-Man® nell'angolo in alto a sinistra della videata. Lo straordinario sesto senso di Spider-Man lo avverte dei pericoli imminenti. Gli occhi dell'icona di Spider-Man® lampeggeranno quando ci saranno guai in vista.

**Contatore Energia:** L'energia di Spider-Man® varia a seconda dei danni inflitti dai suoi nemici nei combattimenti. Il contatore di energia appare in alto al centro della videata. All'inizio è pieno e diventerà più scuro ad ogni colpo subito, finché non diventerà completamente nero. In questo caso Spider-Man® perderà una vita.

**Armi residue:** Un'icona nell'angolo in alto a destra della videata. Questa appare a sinistra del numero di ragnatele, granate stordimento o a gas disponibili.

Premendo il PULSANTE START durante il gioco metterai il gioco in pausa e sulla videata appariranno delle icone. Da qui potrai selezionare l'arma desiderata e uno degli eroi dei Fantastici Quattro. Inoltre sono disponibili i seguenti pick-up di armi:

**RAGNETELA:** Dopo i pugni, questa è l'arma principale del suo arsenale e serve ad abbattere i vari nemici. La ragnatela è l'arma predefinita.

**GRANATA STORDIMENTO:** Una minaccia esplosiva per delinquenti più duri. Utilizzala per stordire questi vili anti-eroi. Seminerà il caos!

**GRANATE AL GAS:** Questo tipo di granata stordirà i nemici di Spider e li renderà più facili da sconfiggere. Una perfetta distrazione prima che Spidey entri in azione!

Utilizza il **PULSANTE DIREZIONALE** per evidenziare l'arma desiderata. Premi il **PULSANTE SELECT** per riprendere il gioco. Premi il **PULSANTE X** per utilizzare/sparare con le armi.



## Pick-Up

### PICK-UP CORAZZA- RAGNETELA

Raccogli quest'icona e guadagnerai un'invincibilità immediata e temporanea. Mentre Spider-Man sarà invincibile, il suo costume passerà dal rosso a blu al bianco e blu.



### EXTRA LIFE PICK-UP

Pick-up simbolo Super Spider. Questo pick-up è il più grande! Ripristina completamente la salute, le ragnatele e le granate ed inoltre ti dà una vita extra. Vale la pena rischiare il tutto per tutto pur raccoglierlo.



### PICK-UP SALUTE

Quando raccoglierai il pick-up salute icona Spider-Man®, l'energia di Spidey verrà completamente ripristinata.



### PICK-UP VITA

Extra Vinci una vita extra raccogliendo quest'icona Spider-Man®.



## Pick-Up Eroe Protagonista

Su alcuni livelli Spider-Man® può chiedere aiuto ai Fantastici Quattro. Raccogli un'icona degli eroi camminandoci sopra. Per chiamare uno dei Fantastici Quattro durante il gioco, premi il **PULSANTE START** per mettere il gioco in pausa. Utilizza il **PULSANTE DIREZIONALE** per evidenziare l'eroe desiderato. Premi il **PULSANTE SELECT** per riprendere il gioco. Dopo essere state raccolte, le icone possono essere utilizzate una volta sola.

### LA TORCIA UMANA

Jonathan Storm, la Torcia Umana, è il più giovane dei Fantastici Quattro. La Torcia Umana, il cui nome è ispirato dall'eroe androide degli anni '40, può creare del plasma infuocato in qualsiasi forma e lanciarlo ai nemici. Può anche volare ed è pronto ad aiutare Spider-Man® a combattere le minacce aeree!



### LA DONNA INVISIBILE

La Donna Invisibile è una donna molto affascinante, la cui mente acuta e il corpo mutagenico le permettono di proiettare un campo di forza capace di sopportare un attacco potente. Sorella della Torcia Umana e moglie di Reed Richards, la Donna Invisibile utilizza la sua invisibilità per combattere il male nell'universo. Aiuta Spider-Man® "apparendo" per prestargli il suo campo di forza come scudo di protezione.



## MR. FANTASTIC

Il super elegante e super elastico Reed Richards è il capo dei Fantastici Quattro. I diritti d'autore dei suoi brevetti e delle sue invenzioni finanziano le attività del suo straordinario team. Mr. Fantastic può allungare, deformare, espandere o comprimere il suo corpo in tutte le forme immaginabili! Aiuta a ricaricare le armi di Spidey e a ripristinare la sua energia.



## LA COSA

Compagno di stanza di Reed Richards all'università, Ben Grimm pilota la sfortunata navicella spaziale bombardata dalle radiazioni cosmiche durante il suo primo viaggio. Le mutazioni causate dalle radiazioni diedero poteri sovrumani ai quattro passeggeri a bordo: i Fantastici Quattro! La mutazione di Ben gli sviluppò una pelle mostruosa e una forza sovraumana. Dato il suo nuovo aspetto strano, decise di chiamarsi Cosa. Quando entra in azione si scatena un finimondo!



## Inizia La Tua Prova

### IL LABORATORIO ALLA EMPIRE STATE UNIVERSITY

Dietro a questi muri coperti d'edera si annida un potente veleno! Spider-Man® ritorna sui banchi di scuola quando la ricerca del Doctor Octopus™ lo porta in un laboratorio tecnologicamente avanzato della prestigiosa Empire State University. Cyborg difettosi circolano dappertutto, sparando dei laser micidiali. Quando li avrà messi a bada, Spidey™ si renderà conto che non c'è tregua in questa classe avanzata di caos! Il sinistro robot "Chrome Drone" è pronto a dare a Spidey™ una lezione che non dimenticherà! È soltanto un'interrogazione, ma l'esame finale potrebbe essere fatale!



**IMPORTANTE:** Se Spidey farà un passo falso correrà il rischio di cadere nelle fognie di New York. Questo è un luogo buio e pervaso da un odore pungente, quindi dovrai essere preparato al peggio per riuscire a sconfiggere alcuni dei super malviventi che vi si annidano, compreso The Lizard!

### IL CANTIERE

Non basterà un elmetto protettivo a salvare Spider-Man® in questo cantiere, mentre tenta di sopraffare questa banda di pazzi decisi a farlo fuori. È una missione trova e distruggi. Mentre Spider-Man® sarà alla ricerca dell'ascensore per raggiungere il tetto, si renderà conto che qualche volta dovrà raggiungere il fondo prima di poter salire. Ma prima di poter raggiungere il suo obiettivo, dovrà affrontare gli Spider Slayer, i robot telecomandati costruiti da Smythe per l'ignaro J. Jonah Jameson e programmati per distruggere Spider-Man®!



### IL PONTE DI BROOKLING

Spider-Man® deve sconfiggere alcuni cittadini e attraversare il famoso ponte che collega Manhattan a Brooklyn, mentre orde di malviventi lo aspettano a Coney Island. Questo ponte metterà alla prova le abilità di Spidey nell'utilizzo delle ragnatele e nel combattimento: deve farsi strada sotto a questa maestosa struttura e sperare di non venire abbattuto dai robot volanti. Una zattera potrà salvargli la vita quando cercherà di evitare di atterrare nel fiume East.



## CONEY ISLAND

La passerella sta cadendo a pezzi e la minacciosa via centrale del parco dei divertimenti sembra viva. È uno spettacolo da brivido, un triste paesaggio marino, governato da Green Goblin™ nella sua casa dei divertimenti. Spider-Man™ deve farsi strada nel viale principale del parco dei divertimenti dove resti di vecchi razzi rendono vani i suoi tentativi di uscire da un labirinto di giochi abbandonati e bancarelle. Se riuscirà a cavarsela, Spider-Man™ dovrà affrontare le montagne russe abbandonate, un divertimento fuori di testa che gli potrà essere fatale: se Spidey™ cadrà dalla parte sbagliata, la festa finirà! Dovrà affrontare e battere Rhino, il muscoloso malvivente che pattuglia il luogo per conto del suo amico Green Goblin™! Ma ci saranno più montagne russe e Spidey™ cercherà di volgere la situazione a suo favore sconfiggendo Jack O' Lantern™ e le sue bombe-zucche.



Se Spider-Man™ ne uscirà vivo, dovrà affrontare la terribile Casa dei divertimenti del Super malvivente Green Goblin™! Lo scagnozzo Mysterio sarà pronto a dare il benvenuto a Spider-Man™ con un po' della sua magia e The Tinkerer ha sguinzagliato dei Coneybots, androidi velocissimi veramente ostili! Strano e selvaggio, questo parco dei divertimenti è pieno di pali a strisce dei barbieri, guantoni da box e teste di goblin che diventano vivi e si dirigono verso di te. Che paura! Devi trovare il sentiero segreto che porta all'ascensore, che porterà Spider-Man™ sul tetto dove dovrà affrontare Green Goblin™ e le sue micidiali zucche infuocate!

## L'ATTICO J. JONAH JAMESON

La retta via conduce proprio al lussuoso attico del capo di Peter Parker (e disprezzatore di Spider-Man™), J. Jonah Jameson, ricco editore del Daily Bugle. All'interno, tra gli ornamenti lussuosi, Spider-Man™ trova eleganti individui pieni di attenzioni per lui. Questo appartamento a più piani nel cuore della città è pieno di insidie. Spider-Man™ dovrà combattere e sconfiggere Beetle, Vulture e Chameleon e poi potrà fare a pezzi Smythe e rendere innocui i suoi robot telecomandati, sempre che le statue del museo di arte moderna di JJJ non riescano a intrappolarlo!



## RAVENCROFT

Questo manicomio è proprio un brutto posto! Massima sorveglianza per gente estremamente malvagia! In questo istituto per Super Malviventi ci sono i peggiori criminali che abbiano mai minacciato innocenti cittadini. Questi individui inseguono Spider-Man™ per i corridoi di Ravencroft. La più grande battaglia deve ancora essere combattuta. Questi disgraziati dovrebbero rimanere rinchiusi qui tutta la vita, ma uno sconosciuto criminale li ha messi in libertà e adesso dirigono il manicomio! Per riuscire a sopraffare questi pericolosi pazienti, Spidey™ dovrà utilizzare molte delle sue ragnatele e metterle fuori combattimento più di uno. Dovrà superare molti pericoli nella sua lotta contro Owl, Lizard, Scorpion e un Rhino ringiovanito. E non è tutto! Mysterio sta per servire a Spidey™ un'altra portata di danni se non starà attento! Ma questo è soltanto l'inizio per Spider-Man™. La sua preda finale aspetta la sua vittoria su questo scioccante branco di disadattati. Solo allora potrà raggiungere il suo misterioso nemico nel reattore nucleare che alimenta Ravencroft. Per riuscire a entrare nel reattore e affrontarlo, Spider-Man™ dovrà trovare una serie di quattro schede colorate codificate con colore. Quando saranno inserite nelle corrette macchine, il nostro eroe otterrà l'accesso al livello più basso del reattore, dove ci sarà un nemico di vecchia data ad aspettarlo.



## Una guida ad alcuni malviventi vendicativi di Spider-Man®



Beetle™



Doctor Octopus™



Jack O' Lantern™



Green Goblin™



The Shoker™



Lizard™



Rhino™



Chameleon™



Tinkerer™



Scorpion™



Alistair Smythe™



Mysterio™



Owl™



Vulture™



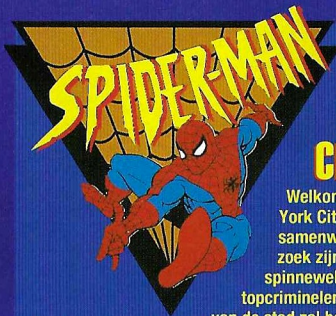
Tri-Spider Slayer™



Alien Spider-Slayer™



Venom™



## Spider-Man® Een Wereld Waar De Chaos Regeert...

Welkom in een wereld waar chaos de ultieme leider is! New York City staat in vuur en vlam als gevolg van de samenwerking van een gevaarlijke groep criminelen die op zoek zijn naar de Wonderlijke Spin. Spidey met zijn spinnewebben staat klaar om het op te nemen tegen deze topcriminelen uit de onderwereld in een gevecht dat de toekomst van de stad zal bepalen!

Als een massa-ontsnapping plaats vindt in Ravenscroft, de zwaar bewaakte gevangenis voor crimineel gestoorden, belandt een leger aan bad guys op de straat. Doc Ock heeft veel zin om met zijn adamantium armen alles op zijn weg te wurgen en hij heeft genoeg gezelschap: Smythe, Green Goblin, Vulture, Mysterio, Rhino en vele anderen! Het is aan jou om de orde in New York te herstellen. De Fantastic Four doen mee en deze helpende handen waren nog nooit zo nodig als nu!

## Over Spider-Man®

Peter Parker kreeg bovenmenselijke krachten toen hij gebeten werd door een radioactieve spin. Hij heeft nu de proportionele kracht van een spin en kan vlakke muren beklimmen. Met zijn ongelofelijke webschieters kan hij webkogels afschieten naar tegenstanders en slingers aan de webdraden die hij afvuurt. Als een gekostumeerd strijder tegen het kwaad heeft Spider-Man® gezworen het te zullen afrekenen met de criminelen in New York City.

## Voordat je de wereld te lijf gaat....

### LADEN:



1. Zorg dat de stroom UIT staat.
2. Steek de SPIDER-MAN® spelcartridge in de SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ zoals dat beschreven staat in de handleiding.
3. Zet de stroom AAN. Bij het zien van het SPIDER-MAN® titelscherm krijg je de keuze om het spel te beginnen of om het optiescherm te zien. Druk op START om actie te ondernemen. Gebruik de Controlpad en druk op START om het optiescherm te zien.

### OPTIES

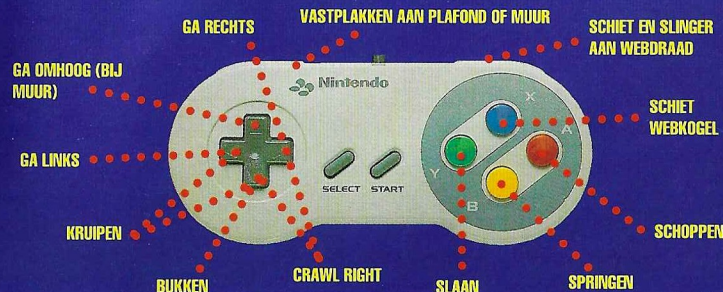
Spider-Man® heeft vele mogelijkheden om het spel aan te passen. Druk op OMHOOG of OMLAAG op de CONTROLPAD om met het Spider-Man® icoon de verschillende opties aan te wijzen en druk op LINKS of RECHTS op de CONTROLPAD om de verschillende opties te zien. Je kunt de volgende opties instellen:

**DIFFICULTY** (moeilijkheidsgraad)—Kies Average (gemiddeld), Spectacular (moeilijk) of Amazing (moeilijkst).

**LIVES** (levens)—Kies één, twee, drie, vier of vijf levens. Hoe meer levens je hebt, hoe meer kans je hebt om een level af te maken, vooral bij een hogere moeilijkheidsgraad.

**CONTINUES** (herkansingen)—Kies geen, één, twee of drie herkansingen voor als alle levens op zijn.

Als je alle opties hebt ingesteld kun je op de STARTKNOP drukken om terug te gaan naar het titelscherm en dan nogmaals op START om te beginnen met spelen.



## Basis Spinnbewegingen

Spider-Man® moet zich een weg banen door 6 levels vol tergende tegenstanders. Om ze allemaal door te komen moet je alle bewegingen onder de knie krijgen die Spidey kan uitvoeren.

### DE STANDAARDINSTELLINGEN ZIJN ALS VOLGT:

**LET OP:** de standaardinstellingen van de 6-button controller staan tussen haakjes als die anders zijn)

Druk op de Y-KNOP om te SLAAN.

Druk op de A-KNOP om te SCHOPPEN.

Druk op de X-KNOP om een WEBKOGEL af te vuren of een GRANAAT te gooien.

Druk op de B-KNOP om te SPRINGEN.

Druk op de LINKS-KNOP en op RECHTS of LINKS op de CONTROLPAD om naar links of rechts te RENNEN.

Druk op OMLAAG + LINKS of RECHTS om te KRUIPEN.

Druk op OMLAAG op de CONTROLPAD om te BUKKEN.

Druk op OMHOOG op de CONTROLPAD om te KLIMMEN.

Druk op de RECHTS-KNOP om een webdraad af te vuren en er aan te gaan hangen.

Druk de B-KNOP en de LINKS-KNOP om aan een OPPERVLAKTE te BLIJVEN KLEVEN.

Houdt de LINKS-KNOP vast en druk op de B-KNOP en dan op de A-KNOP om een HIGH SPIN KICK uit te voeren.

## HET SPEL

### HET SPIDER-SCHERM

**AANTAL LEVENS:** Spider-Man® begint elk level met een ander aantal levens (of pogingen), afhankelijk van het level. Het aantal levens dat hij over heeft wordt aangegeven onder het Spider-Man® icoon in de linkerbovenhoek van het scherm.

**ENERGIENIVEAU:** Spider-Man®'s energie hangt af van het aantal klappen dat hij heeft opgelopen tijdens zijn gevechten. Zijn energieniveau wordt aangegeven in een balk bovenaan het scherm in het midden. In het begin is de balk licht gekleurd en hij wordt donkerder naarmate Spidey zijn energie verliest. Als de balk helemaal donker is verliest Spider-Man® een leven.

**AANTAL WAPENS:** een icoon in de rechterbovenhoek van het scherm geeft een bepaald wapen aan dat verschijnt boven het beschikbare aantal Webkogels, verdovings- of gasgranaten.

Je kunt het spel op elk moment pauzeren door op de **STARTKNOP** te drukken. Er verschijnt een scherm met iconen. Hier kun je een wapen kiezen om te gebruiken of één van de helden van de Fantastic Four om je te helpen. De volgende wapen pick-ups zijn beschikbaar:

**WEBKOGEL:** dit is het voornaamste wapen van Spidey. Hij gebruikt de webkogels om alle tegenstanders knock-out te schieten. De webkogel is het standaardwapen.

**VERDOWINGSGRANAAT:** dit is een explosief gevaar voor de sterkere slechterikken. Gebruik deze om de grote jongens een kopje kleiner te maken!

**GASGRANAAT:** door een gasgranaat te gooien worden de tegenstanders een beetje misselijk en draaiërig zodat ze makkelijker te verslaan zijn. Een perfecte manier om grote groepen aan te pakken!

Gebruik de **CONTROLPAD** om het wapen aan te wijzen dat je wilt gebruiken. Druk op **SELECT** om terug te gaan naar het spel. Druk op de **X-KNOP** om een wapen af te vuren.

ENERGIE NIVEAU AANTAL WAPENS

AANTAL LEVENS

THREE WEAPON CHOICES

FANTASTIC FOUR CAMEOS



## PICK-UP

### ONKWETSBAARHEID PICK-UP:

pak dit ikoon om tijdelijk onkwetsbaar te zijn. Het kostuum van Spider-Man® verandert van rood/blauw naar wit/blauw als hij onkwetsbaar is.



### SUPER SPIDER EMBLEEM PICK-UP:

dit is de ultieme vondst! Hiermee wordt je energie weer helemaal opgeladen, krijg je alle webkogels en granaten en zelfs een extra leven. Dit is bijna elk risico waard!



## GASTHELDEN PICK-UPS

In sommige levels kan Spider-Man® de hulp van de Fantastic Four inroepen. Hij moet dan Gasthelden Pick-Ups opropen door er overheen te lopen. Wil je dat één van de vier superhelden je helpt? Druk dan op **START** om het spel te pauzeren. Gebruik de **CONTROLPAD** om de held te selecteren die jou moet helpen en druk op de **SELECTKNOP** om het spel te hervatten. Iconen mogen slechts één keer per pick-up gebruikt worden.



### HUMAN TORCH™

Zijn echte naam is Jonathan Storm en hij is de jongste van de Fantastic Four. Hij is genoemd naar een android-held uit de jaren '40 en heeft de mogelijkheid om vurig plasma te maken en dit in elke vorm naar zijn tegenstanders af te vuren. Hij kan ook vliegen en wil Spider-Man® graag helpen door af te rekenen met vliegende criminelen!

### INVISIBLE WOMAN™

De onzichtbare vrouw is een fascinerende jonge vrouw die door haar gedachten te focussen en door het gebruik van haar mutantenlichaam een enorm krachtveld kan maken waar niets doorheen komt. Ze is de zus van de Human Torch™ en de vrouw van Mr. Fantastic™. Deze doorzichtige dame gebruikt haar onzichtbaarheid om de donkere krachten uit het universum te verdrijven. Ze helpt Spider-Man® door hem met haar speciale krachtveld te beschermen.



### MR. FANTASTIC™

De leider van de Fantastic Four is superslim en superflexibel. De patenten op zijn uitvindingen voorzien hem van een enorme hoeveelheid geld waarmee hij de activiteiten van zijn team financiert. Zijn echte naam is Reed Richards maar als Mr. Fantastic™ kan hij zich uitrekken, vervormen en vergroten zodat hij elke vorm kan aannemen die hij maar kan bedenken! Hij helpt Spidey door zijn wapenarsenaal aan te vullen.



### THING™

Ben Grimm was vroeger de klasgenoot van Reed Richards. Hij was de piloot van een ruimteschip dat werd gebombardeerd door kosmische straling tijdens zijn eerste reis, wat resulteerde in mutaties die hem en zijn drie passagiers bovenmenselijke kracht gaven. Zij vormen nu de Fantastic Four! Ben's mutaties gaven hem een bizar uiterlijk en hij werd bijzonder sterk. Hij was verbitterd om zijn vervormde uiterlijk, daarom noemt hij zichzelf nu Thing™. Als hij Spidey helpt dan vliegen de vonken er pas echt vanaf!

## Jouw Beproeving Begint

### HET LABORATORIUM VAN DE EMPIRE STATE UNIVERSITEIT

De hal van de universiteit is met giftige brandnetels bedekt! Spider-Man® moet terug naar school. Zijn zoektocht naar Doctor Octopus™ leidt hem naar een ingewikkeld high-tech laboratorium van de Empire State Universiteit. De zwevende cyborgs functioneren niet goed meer en schieten in het wilde weg met hun lasers. Als Spidey hen overwint komt hij erachter dat deze les hem niet veel goeds brengt! De duivelse robot "Chrome Drone™" staat klaar om Spidey een les te leren die hij niet snel zal vergeten! Het is een moeilijke klas en het eindexamen kan fataal zijn!

*LET OP: Door het hele spel loopt Spider-Man® het risico om in de rollen van New York te vallen als hij een misstap maakt. Een rol is donker en vies dus pas op voor duistere figuren die hier rondhangen, zoals de Lizard™!*



### BOUWPUT

Wat omhoog gaat, komt ook weer naar beneden! Spider-Man® zal meer nodig hebben dan een bouwvakkershelm om zich in deze bouwput te beschermen. Hij zal alles moeten geven om de "talenten" van een taai team Spider-Maniakk van zich af te houden! Het is een "zoek en vernietig" missie. Als hij de verraderlijke lift zoekt om naar het dak te komen, merkt Spider-Man® dat je soms naar beneden moet werken om de top te bereiken. Voordat hij zijn doel kan bereiken, komt hij oog in oog met Spider Slayers, robots gebouwd door Smythe voor een zekere J. Jonah Jameson en geprogrammeerd met maar één missie: vernietig Spider-Man®!



### BROOKLYN BRIDGE

Spider-Man® moet een handvol havenwerkers onschadelijk maken en via de historische kabels van de oude brug van Manhattan naar Brooklyn slingeren. Daar wacht een horde slechterikken hem op bij Coney Island. De brug beproeft Spider-Man® op zijn slinger-talente en vechttechnieken: hij moet onder de brug doorslingeren en hopen dat hij niet door vijandelijke vliegende robots wordt onderschept. Een reddingsboot kan redding bieden als je niet in de East River wilt balanden.



## CONEY ISLAND

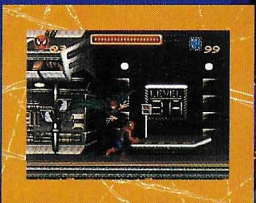
Het strand wordt overspoeld met criminelen en het lijkt erop dat de duivelse Midway nog leeft. Er hangt een duistere sfeer op de anders zo gezellige kermis nu Green Goblin™ er zijn lachkasteel heeft geopend. Spider-Man™ moet het opnemen tegen Midway terwijl de overblijfselen van antieke raket-draaimolens hem afleiden. Hij moet een weg vinden door het doolhof van verlaten arcades en kermisattracties. Als dit hem lukt dan zal Spidey de verlaten achtbaan nog moeten overleven. Deze grootse attractie is niet zo leuk meer als je bedenkt dat Spidey elke misstap met zijn leven zal moeten bekopen! Daarna komt Rhino nog, de superzwaargewicht die als bodyguard optreedt voor zijn maatje Green Goblin™! Maar er zijn meerdere achtbanen en Spidey zal proberen het laatste te lachen door Jack O' Lantern™ en zijn pompoenbommen te verslaan. Als dit lukt kan Spider-Man™ zijn lol op in het lachkasteel van superslechterik Green Goblin™! Zijn knechtje Mysterio staat al te wachten met een aantal niet zo leuke gocheltruuks en The Tinkerer™ heeft een groep ConeyBots op Spidey afgestuurd! Dit vreemde en wilde amusementspaleis is met al zijn gevaren tot leven gekomen, dus pas op voor kapperspaleis, bokshandschoenen en trollekoppen, Spidey! Je moet de geheime weg vinden die leidt naar de lift, zodat je op het dak de gestoorde Green Goblin™ kunt ontmoeten. Zijn brandende lantaarns kunnen meer dan licht geven dus pas op voor deze popelende pompoen!

## J. JONAH JAMESON'S PENTHOUSE

Het rechte pad leidt recht naar het huis van de baas van Peter Parker (een Spider-Man™ hater!). Zijn naam is J. Jonah Jameson, de rijke uitgever van de krant de Daily Bugle. Binnen, tussen de gevaren van de luxe, moet Spidey zijn weg vinden naar de priemende torens. Dit multi-level appartement staat vol met gevaren! Spider-Man™ zal moeten vechten met Beetle™, Vulture™ en Chameleon™ voordat hij Smythe tot moes kan slaan, samen met zijn robots - als de standbeelden van JJJ's moderne kunstcollectie hem niet voor zijn!

## RAVENCROFT

Hoe je deze plek ook noemt, het is geen plek voor een picknick! Dit clubhuis voor supercriminelen heeft een ultra-beveiliging voor ultra-slechte mensen, bedacht door de grootste boeven die ooit voet op de Aarde hebben gezet. Spider-Man™ moet rennen voor zijn leven door de hallen en kamers van Ravencroft. Zijn grootste gevecht moet nog komen! Normaal gesproken zouden deze niksnutten voor de rest van hun leven opgesloten moeten zitten, maar een onbekende meestercrimineel heeft hen bevrijd! Om deze groep te overleven moet Spidey heel wat webjes in het rond schieten en heel wat hoofden kraken. De hel barst los als hij het opneemt tegen Owl, Lizard, Scorpion en Rhino, die net een verjongingskuur achter de rug heeft. Maar dat is niet alles. Mysterio schept voor de tweede keer Spidey's bord vol met ellende! En dan te bedenken dat dit nog maar het voorgerecht is. Zijn laatste vijand wacht geduldig tot Spider-Man™ deze groep criminelen overwint. Pas dan kan hij toegang krijgen tot de kerncentrale die Ravencroft van stroom voorziet. Om de centrale binnen te komen en zijn laatste gevecht te beginnen moet Spidey eerst vier met kleur gecodeerde sleutels vinden. Wanneer deze sleutels in de juiste volgorde in de juiste sloten worden gestoken krijgt hij toegang tot een lift die hem naar de kelder van de reactor zal brengen. Daar wacht een oude vijand die nog een appeltje met hem heeft te schillen.



## EEN OVERZICHT VAN EEN STEL KILLE CRIMINELN IN SPIDER-MAN™ ANIMATED SERIES.



Tinkerer™



Beetle™



Scorpion™



Doctor Octopus™



Alistair Smythe™



Jack O' Lantern™



Mysterio™



Green Goblin™



Owl™



The Shocker™



Vulture™



Lizard™



Tri-Spider Slayer™



Rhino™



Alien Spider-Slayer™



Chameleon™



Venom™