

# SPIDER-MAN

SNSP-MN-FAH



# X-MEN

# ARCADE'S REVENGE



MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING



Distributed by BANDAI  
Distribue par BANDAI

Made in E.C.

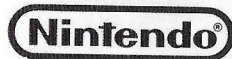


ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

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

SPIDER-MAN®, X-MEN® and all other Marvel Characters and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with permission. © 1992 Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo. L.J.N.® is a registered trademark of L.J.N., Ltd. All rights reserved.

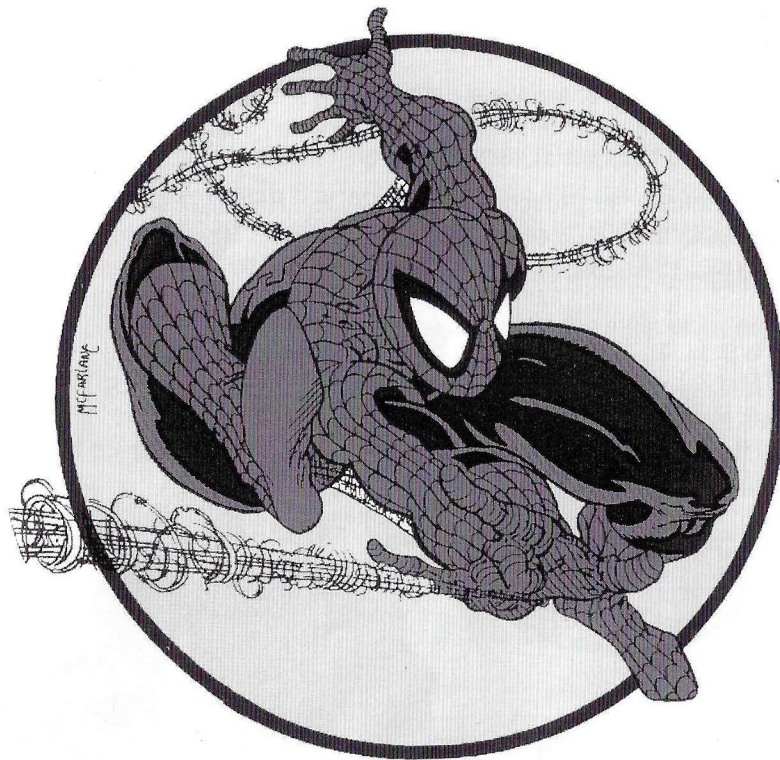
LICENSED BY



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

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

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



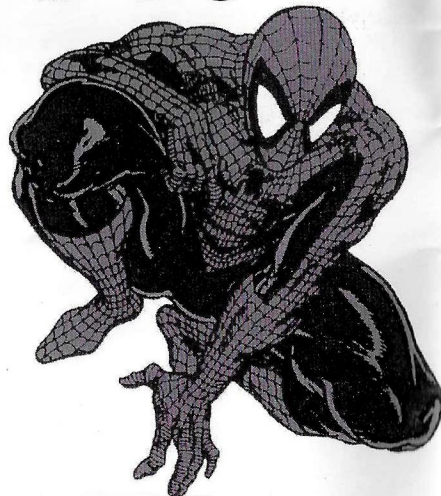
**TENEZ-VOUS FIN PRET POUR  
LA MUTANT-MANIE!**

## PREPARATIFS

1. Assurez-vous que la console est hors tension (OFF).
2. Introduisez la cartouche de jeu ARCADE'S REVENGE en suivant les instructions du mode d'emploi de la Super NES™.
3. Mettez la console sous tension (ON).

Vous voyez alors apparaître les écrans titre de ARCADE'S REVENGE et celui des Meilleurs Scores. Appuyez sur le BOUTON START ou sur le BOUTON B pour parvenir à l'écran du récit. Si vous n'avez pas envie de le lire, appuyez de nouveau sur le BOUTON B. Pour passer à l'action, appuyez une fois encore sur le BOUTON START.

**REMARQUE :**  
ARCADE'S REVENGE  
se joue seul.



**"SPIDEY A LA  
RESCOUSSE !"**

Le traceur de Spidey le conduit dans le périmètre du complexe bizarre d'Arcade. Pour contourner le système de sécurité, fiez-vous au voyant de détection et touchez chaque Oeil Espion dans l'ordre où ils clignotent.

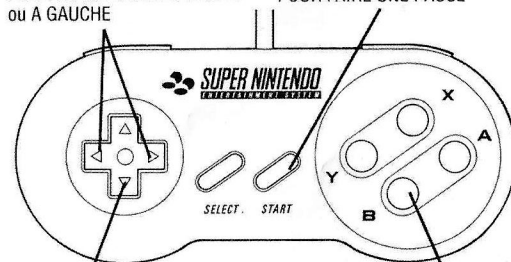
Une fois parvenu à l'intérieur, appuyez sur le BOUTON B pour faire défiler les introductions. Appuyez sur le BOUTON START, pour passer aux écrans de Sélection des Personnages.

**POUR DIRIGER  
SPIDEY**

## MOUVEMENTS DE BASE

POUR SE DEPLACER A DROITE  
ou A GAUCHE

POUR FAIRE UNE PAUSE



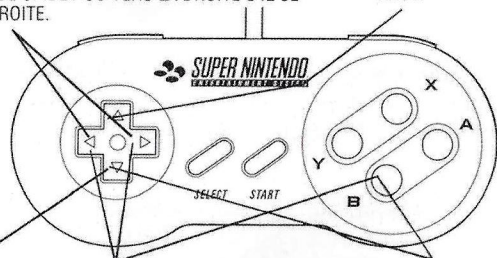
POUR S' ACCROUPIR

POUR SAUTER

## MOUVEMENTS POUR GRIMPER

POUR VOUS AGRIPPER A UN MUR (OU A TOUT AUTRE ELEMENT QUE L'ON PEUT ESCALADER), lorsque vous vous trouvez en l'air (que vous vous balanciez, tombiez ou sautiez) APPUYEZ SUR LA MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE VERS LA GAUCHE SI LE MUR EST A GAUCHE DE SPIDEY OU VERS LA DROITE S'IL SE TROUVE A SA DROITE.

POUR ESCALADER UN MUR (OU TOUT AUTRE ELEMENT QUE L'ON PEUT ESCALADER) appuyez sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers le HAUT.



POUR DESCENDRE D'UN MUR (OU DE TOUT AUTRE ELEMENT QUE L'ON PEUT ESCALADER), appuyez sur LA MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers le BAS.

POUR SAUTER A GAUCHE OU A DROITE A PARTIR D'UN MUR (OU DE TOUT AUTRE ELEMENT QUE L'ON PEUT ESCALADER), appuyez sur le BOUTON B et simultanément sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers la GAUCHE si le mur est sur la droite de Spidey ou vers la DROITE si le mur est sur sa gauche.

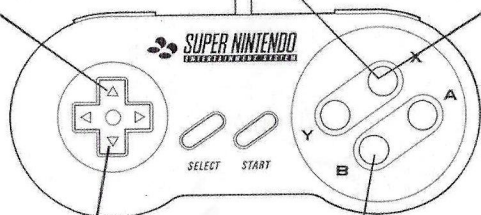
POUR SAUTER DU HAUT D'UN MUR (OU DE TOUT AUTRE ELEMENT QUE L'ON PEUT ESCALADER) appuyez sur le BOUTON B et simultanément sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers le BAS.

## COMMANDES CONCERNANT LA TOILE D'ARAINÉE

POUR SE BALANCER SUR UNE TOILE D'ARAINÉE LE PLUS COURT ET LE PLUS HAUT POSSIBLE

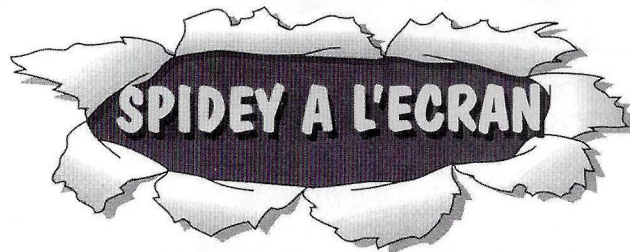
POUR JETER UNE TOILE D'ARAINÉE

POUR SAUTER AVEC LA TOILE D'ARAINÉE (DEPLACEMENT)

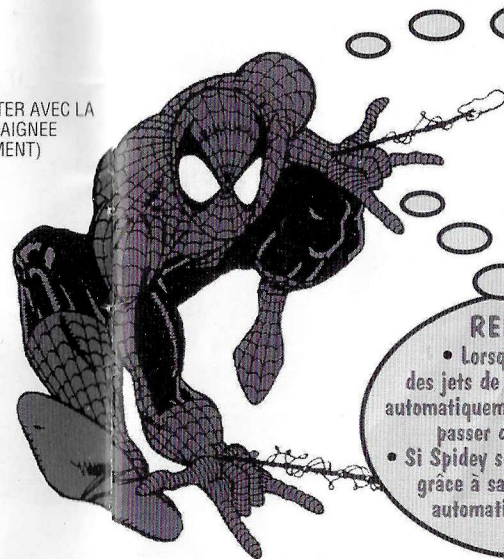
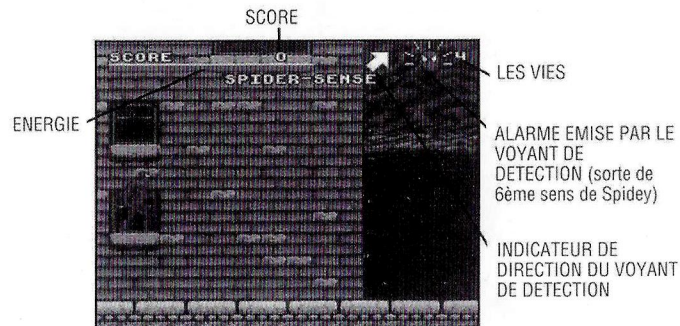


POUR SE BALANCER SUR UNE TOILE D'ARAINÉE LE PLUS LONG ET LE PLUS BAS POSSIBLE

POUR TIRER AVEC DES JETS DE TOILE D'ARAINÉE (ARME)



Les informations concernant Spidey et le Spider-Sense (voyant de détection de Spider) apparaissent à l'écran de la manière suivante :



### REMARQUE:

L'icône de Spidey se trouve dans l'angle supérieur droit de l'écran et le Voyant de Détection de Spidey ne clignote que lorsque celui-ci est près d'un Oeil Espion (Security Eye) ou fait face à une menace immédiate. L'Indicateur de Direction montre ensuite où se trouve l'Oeil Espion ou d'où vient le danger.

### REMARQUE:

- Lorsque vous grimpez, des jets de toile d'araignée sont automatiquement tirés du mur (pour passer de l'un à l'autre).
- Si Spidey se balance vers un mur, grâce à sa toile, il s'accroche automatiquement au mur.

- Pour faire défiler les écrans de sélection des personnages, appuyez sur le BOUTON SELECT.
- Pour choisir un personnage, appuyez sur le BOUTON START.

### REMARQUE:

Sur l'écran de Sélection de chaque personnage, on trouve une pastille indiquant la progression du jeu. Quand celle-ci est marquée d'une croix, cela signifie, qu'une épreuve a été menée à bien. Une fois qu'un personnage a terminé toutes les épreuves, son écran n'apparaît plus.

## CYCLOPS (CYCLOPE)

### "LA CHEVAUCHEE DE VOTRE VIE !"

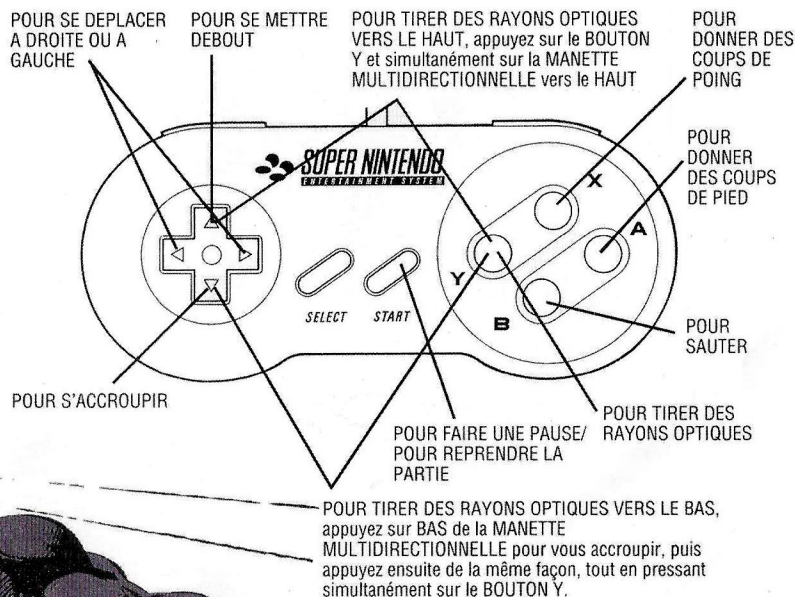
C'est dans les profondeurs souterraines que Cyclops doit d'abord faire des montagnes russes en voyageant sur un chariot de mine. Cette étape est particulièrement extraordinaire : rails électrifiés, mines terrestres, Genoshan Magistrates (Juges Genoshan) et plus encore !

Si vous survivez aux difficultés de la première manche, préparez-vous à affronter Master Mold (Sentinelle), ce gigantesque robot destructeur, haut de cinq étages : Puissiez-vous venir à bout de ce monstre haute-technologie... ou des X-Men !



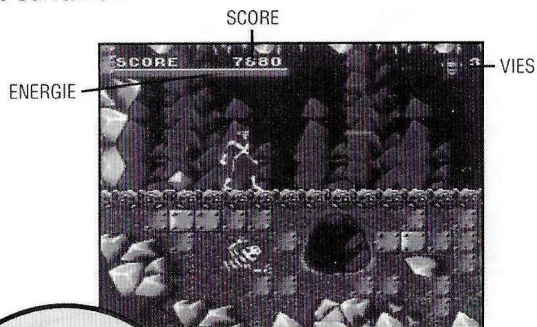
## COMMENT DIRIGER CYCLOPS

Les commandes de Cyclops sont les suivantes:



## CYCLOPS A L'ECRAN

Les informations concernant Cyclops apparaissent à l'écran de la manière suivante :



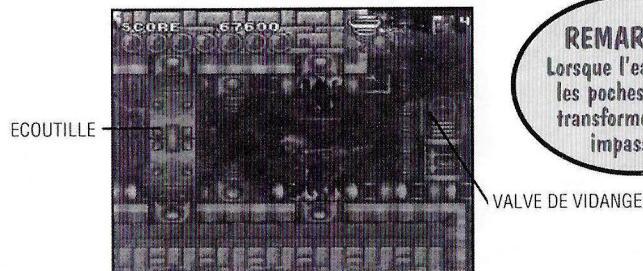
**REMARQUE :**  
La barre d'énergie devient orange si vous obtenez le Power Blast (Giga-explosion) qui permet des tirs hyper-puissants (voir SUPER HERO PICK-UPS - Trouvailles de notre Super Héros).



## STORM (TORNADE)

### "FAITES FAIRE TREMPETTE AU MUTANT !"

Piégée dans un labyrinthe sous-marin, le seul espoir de Storm est de découvrir la sortie située dans le plafond. Pour qu'elle l'atteigne, faites monter le niveau de l'eau en lançant les éclairs sur les valves de vidange et les écouteilles sous-marines qui bloquent votre chemin.



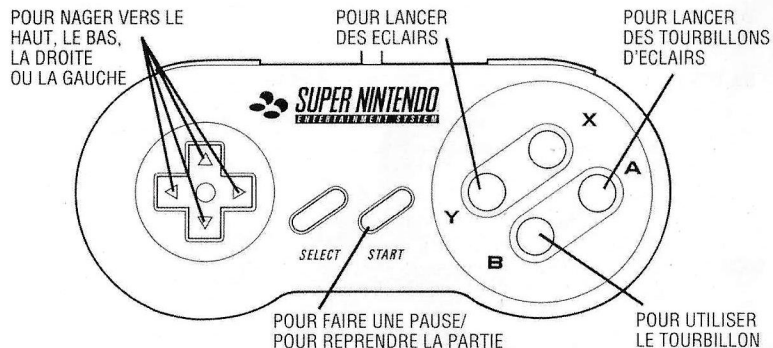
**REMARQUE :**  
Lorsque l'eau monte, les poches d'air se transforment en... impasses !

Pour que Storm ait suffisamment d'air pour respirer, il lui faut soit revenir à la surface, soit nager à travers les bulles libérées au hasard en dessous de l'eau. Contre les périls des profondeurs, utilisez les éclairs et, si vous les trouvez, les tourbillons d'éclairs. Pour vous défendre, éventrez les huîtres. La perle qui se trouve à l'intérieur produit un tourbillon de protection.

Pour échapper au second labyrinthe, trouvez les sphères de verre de la centrale hydraulique d'Arcade et détruisez-les.

# COMMENT DIRIGER STORM

En ce qui concerne Storm, les commandes de la manette de jeu fonctionnent de la manière suivante :



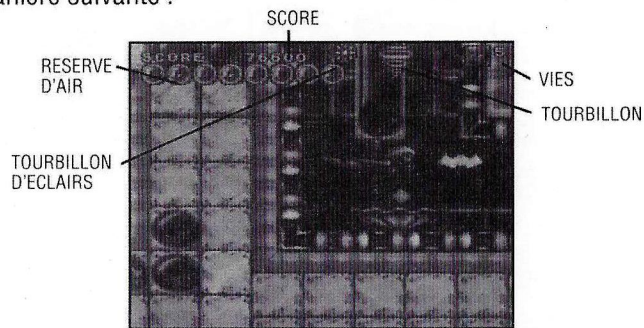
## REMARQUE :

- Si vous n'appuyez pas sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE, Storm flotte automatiquement.
- Pour lancer un Tourbillon d'éclairs ou utiliser un Tourbillon, vous devez avoir les éléments appropriés. (voir SUPER HERO PICK-UPS -Trouvailles de notre Super Héros).



# STORM A L'ECRAN













Les informations relatives à Storm apparaissent à l'écran de la manière suivante :



## REMARQUE :












- Storm peut avoir huit bulles d'air au maximum.
- Les icônes de Tourbillon d'éclairs et de Tourbillon n'apparaissent que si vous avez l'élément approprié. (voir SUPER-HERO PICK-UPS -Trouvailles de notre Super Héros).

# LES TROUVAILLES DE NOTRE SUPER HEROS

PERSONNAGE	ÉLÉMENTS DE BONUS	EFFET
<b>CYCLOPS</b>	VIE BONUS 	Pour obtenir une vie supplémentaire
	ENERGIE SUPPLEMENTAIRE 	Pour accroître votre niveau d'énergie
	BONUS D'ENERGIE 	Pour faire le plein total d'énergie. Remarque : pour obtenir le bonus d'énergie, détruisez le chariot de la mine.
	GIGA-EXPLOSION 	Vous permet de vaincre n'importe quel ennemi avec un seul rayon optique. Remarque : les giga-explosions durent aussi longtemps que votre barre d'énergie reste orange.
<b>STORM</b>	VIE BONUS 	Pour obtenir une vie supplémentaire
	RESERVE D'AIR 	Pour augmenter votre réserve de bulles d'air.
	TOURBILLON D'ECLAIRS 	Vous donne le pouvoir de libérer des éclairs simultanément dans chaque direction, détruisant tout ce qui se trouve à proximité.
	TOURBILLON 	Pour vous défendre de n'importe quelle attaque. Remarque : pour trouver les perles contenant le tourbillon, éventrez les huîtres.
<b>GAMBIT</b>	ENERGIE SUPPLEMENTAIRE 	Pour augmenter votre niveau d'énergie.
	ETOILE DE CHANCE 	Chaque ETOILE vous donne 50 points. Vous obtenez une vie bonus contre 100 Etoiles.
	BONUS BALLON 	Pour faire rouler les ballons du destin en arrière et vous donner 250 points.
	JEU COMPLET 	Pour reconstituer entièrement votre stock de cartes, y compris 2 jokers, et obtenir 500 points.



# TOUCHEZ L'ELEMENT QUE VOUS VOULEZ OBTENIR (SAUF LES BONUS D'ENERGIE DE CYCLOPS).

PERSONNAGE	ÉLÉMENTS DE BONUS	EFFET
<b>GAMBIT (SUITE)</b>	CARTE A JOUER 	Augmente de 7 cartes votre stock de cartes. Remarque : chaque ennemi vaincu révèle une carte
	BONUS "B" 	Vous donne 26 cartes et la moitié de votre énergie d'origine plus 5 000 points.
	DIAMANT 	500 points.
	VIE BONUS 	Pour obtenir une vie supplémentaire.
<b>WOLVERINE</b>	ENERGIE SUPPLEMENTAIRE 	Pour augmenter votre niveau d'énergie.
	VIE BONUS 	Ajoute une vie.
	ENERGIE SUPPLEMENTAIRE 	Augmente votre niveau d'énergie.
	ARAIGNEE D'ARGENT 	50 points
<b>SPIDER-MAN</b>	ARAIGNEE D'OR 	100 points
	ARAIGNEE ROUGE 	500 points
	DIAMANT 	100 points

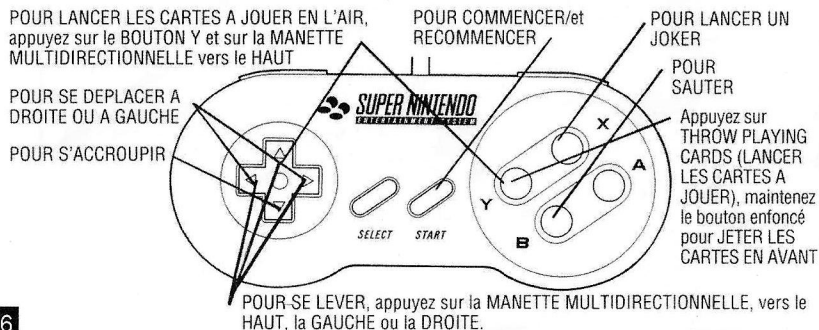
## GAMBIT

### "ECHEC ET MAT"

Gambit est aux prises avec les pièces d'un jeu d'échecs qui ont la puissance d'une fusée, de gigantesques ballons funestes garnis de clous d'acier, et, dans la manche deux, un plafond mouvant qui risque de laisser Cajun dans un état plus que lamentable ! Cependant, avec l'aide de ses cartes à jouer explosives (dont deux jokers vraiment "sauvages") la chance de Louisian devrait le sauver dans une partie où il risque l'enjeu le plus élevé... sa vie !

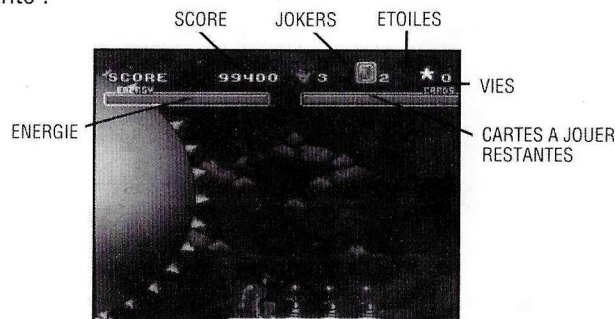
## COMMENT DIRIGER GAMBIT

En ce qui concerne Gambit, les commandes de la manette de jeu fonctionnent de la manière suivante :



## GAMBIT A L'ECRAN

Les informations sur Gambit apparaissent à l'écran de la manière suivante :



## WOLVERINE (SERVAL)

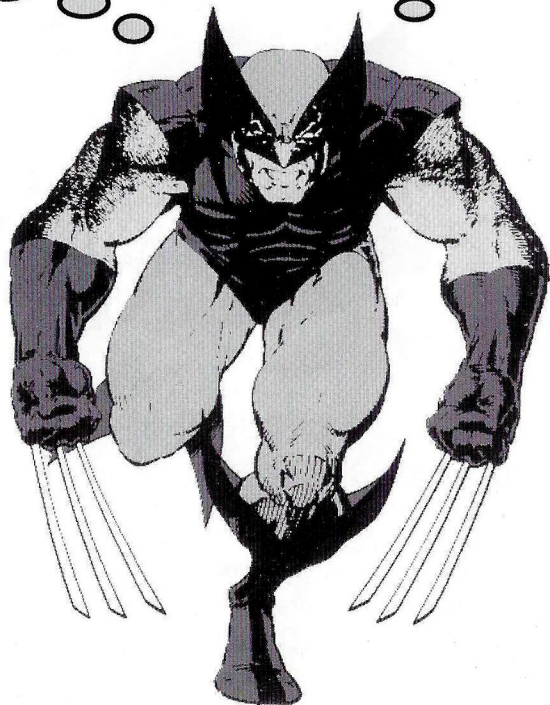
### "A CROULER DE RIRE !"

Depuis les faux robots de la comédie Super-VilainObnoxio, jusqu'au mutant fou Apocalypse, Wolverine fait face à une maison bizarre, certaine de se fendre sur le côté ! Pour retrouver des pouvoirs énergétiques qui redonnent de la vigueur au mutant, prenez une pause à partir des sculptures de clowns et rétractez vos griffes.

Éliminez les adversaires les plus coriaces et retrouvez-vous aux prises avec le géant Juggernaut, dans la compétition la plus folle que vous ayez jamais vécue ! Pour le ralentir, faites tomber sur lui des poids et des enclumes en frappant à droite et à gauche avec les cordes. Vous parviendrez à mettre ce monstre de métal hors service, si vous donnez suffisamment de coups directs et synchronisez bien vos attaques ! Mais, si vous recevez trois coups de Juggernaut ou si vous le laissez vous dépasser... la partie est !

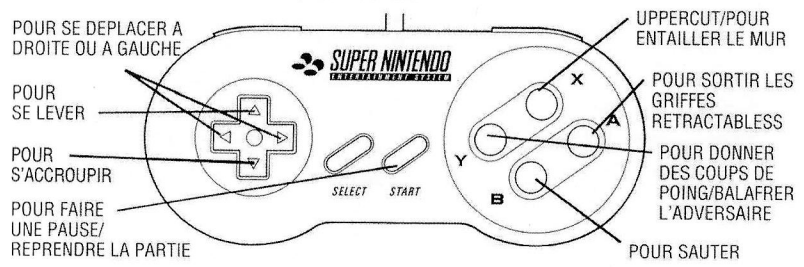
**REMARQUE :**  
Les pièges de ballons sont similaires à des sables mouvants... pas moyen d'en sortir !

**REMARQUE :**  
Pour passer à travers les murs, appuyez sur le **BOUTON X** une fois vos griffes sorties.



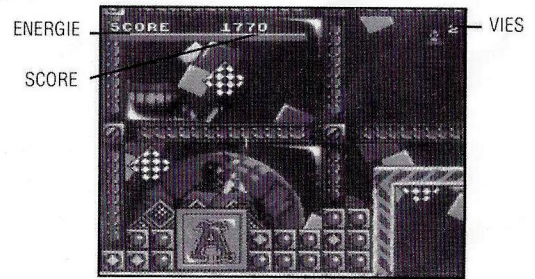
## LES COMMANDES DE WOLVERINE

En ce qui concerne Wolverine, les commandes de la manette de jeu fonctionnent de la manière suivante :



## WOLVERINE A L'ECRAN

Les informations sur Wolverine apparaissent à l'écran de la manière suivante :





## "HAUTE MONTEE HIJINX !"

Lors de la "dé-construction" du parc d'Arcade, les attractions sont nombreuses ! Vous y trouverez des "Exterminateurs d'araignées" (Spider Slayers) lançant violemment des sacs de ciment, des droïdes soudant au rayon laser, Shocker émettant une explosion pressurisée, des tirs au plasma ainsi que N'Astirah techno-organique ! Dépassez toutes ces attractions de seconde zone et lancez-vous dans la grande aventure... la VRAIE ! Des vents mortels, Camage, le symbiote sociopathe, et le polymère au corps cuirassé, Rhino aux doubles défenses, tous attendent pour vous faire subir la grande descente, vers l'oubli !

## CHASSEZ LE HIT-MAN

La partie ne peut se terminer tant que le hit-man ne se trouve entre les murs de Sing Sing et c'est à Spidey, avec un peu d'aide, de l'y conduire. Malheureusement, il faut, pour trouver Arcade, surmonter le handicap de double-vue. Trouvez le véritable arcade et restera plus que vous, lui et un 9 mm. Avez-vous mis votre gilet pare-balles aujourd'hui ?

**REMARQUE :**  
Spidey et ses toiles d'araignée ne peuvent s'accrocher qu'aux surfaces lisses, sans renfort ni béton.



0892

FRANCE SEULEMENT

### GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, 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.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo, appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55. Si vous avez un Minitel, 3615 NINTENDO, 24h/24h, 7 jours/7.

0292

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

### GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériel 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, BANDAI 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 :

BANDAI B.V., Attention : Nintendo S.A.V., Trade Mart, B.P. 271, 1020 Bruxelles, Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

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

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

### CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?

Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

Vous êtes bloqué dans un niveau ? Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

Pour nous contacter :

EN FRANCE, (16 1) 34 64 77 55, DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H,  
(18H LES VENDREDI ET SAMEDI), ou 24H sur 24, 3615 NINTENDO  
EN BELGIQUE, 02/478.92.08, DU LUNDI AU VENDREDI,  
DE 10H A 13H ET DE 14H A 18H