

SNSP-MN-NOE

SPIDER-MAN

X-MEN

ARCADE'S REVENGE™



INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG



Distributed and Marketed by

ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH. Möhlstrasse 10, 8000 Munich 80 Germany
ACCLAIM ENTERTAINMENT, Ltd. 4 Walcote Place, Winchester, Hants SO23 9AP

PRINTED IN JAPAN



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

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

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

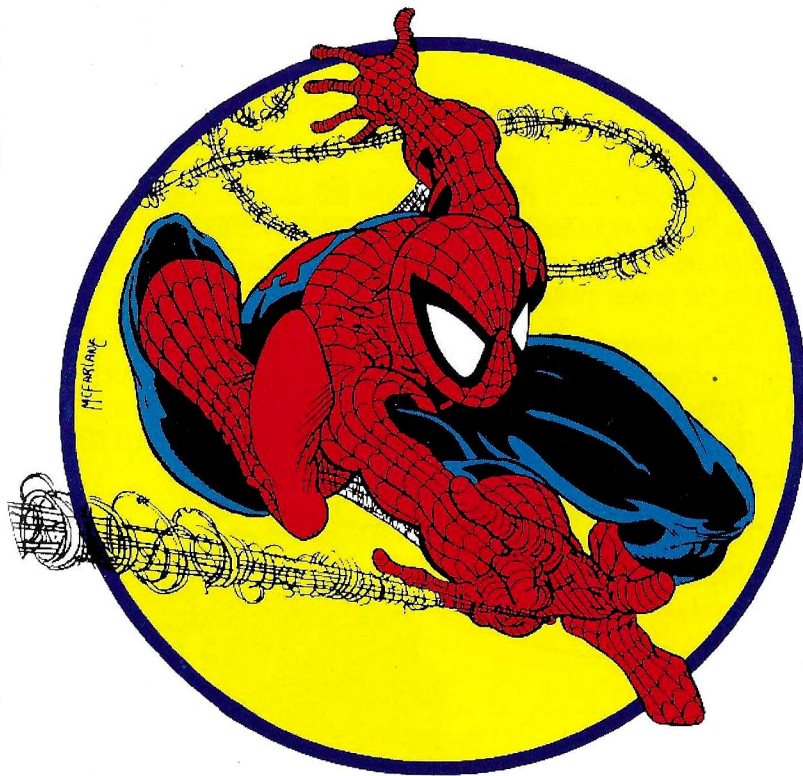
Nintendo®



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

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.

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 PA&T.



GETTING READY... FOR MUTANT-MANIA!

LOADING

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the ARCADE'S REVENGE game pak as described in your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ MANUAL.
3. Turn the power switch ON.

You will then see the ARCADE'S REVENGE title screens, and the High Scores screen. To reach the story screen, press the START BUTTON or the B BUTTON. To scroll through the story, press the B BUTTON again. To jump to the action, press the START BUTTON again.

NOTE:
ARCADE'S REVENGE is a
1 player game only.



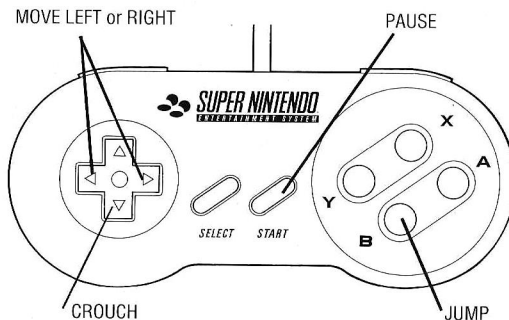
SPIDEY TO THE RESCUE!

Spidey's tracer leads him to the perimeter of Arcade's bizarre complex. To get around the security system, follow your Spider-Sense and touch each of the Security Eyes in the order they flash.

Once inside, to scroll through the introductions, press the B Button. To skip to the Character Selection screens, press the start button.

SPIDEY'S CONTROLS

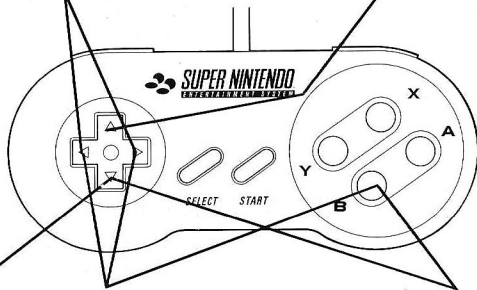
BASIC MOVES



CLIMBING MOVES

TO GRIP ONTO A WALL (or ANY SCALEABLE OBJECT), while in the air—either swinging, falling, or jumping—press the LEFT CONTROL PAD ARROW if the wall is to Spidey's left or the RIGHT CONTROL PAD ARROW if the wall is to Spidey's right.

TO CLIMB UP A WALL (or ANY SCALEABLE OBJECT), press the UP CONTROL PAD ARROW.



TO CLIMB DOWN A WALL (or ANY SCALEABLE OBJECT), press the DOWN CONTROL PAD ARROW.

TO JUMP LEFT or RIGHT OFF A WALL (or ANY SCALEABLE OBJECT), press the B BUTTON plus the LEFT CONTROL PAD ARROW if the wall is to Spidey's right or the RIGHT CONTROL PAD ARROW if the wall is to Spidey's left.

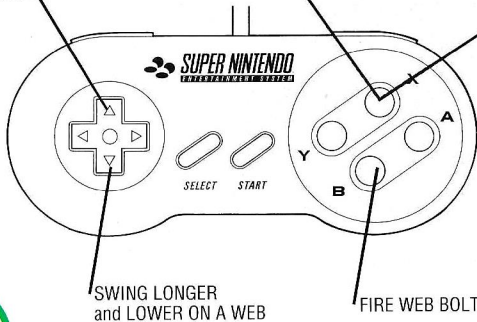
TO JUMP DOWN OFF A WALL (or ANY SCALEABLE OBJECT), press the B BUTTON plus the DOWN CONTROL PAD ARROW.

WEB SLINGING CONTROLS

SWING SHORTER and HIGHER ON A WEB

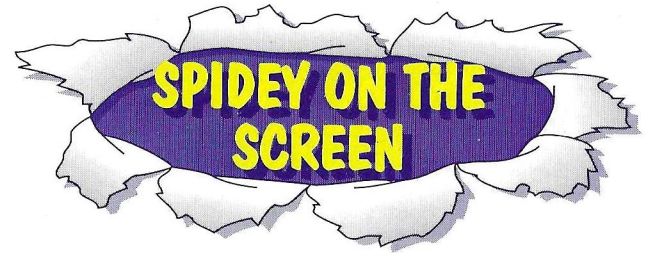
THROW A SWINGING WEB

JUMP OFF A WEB

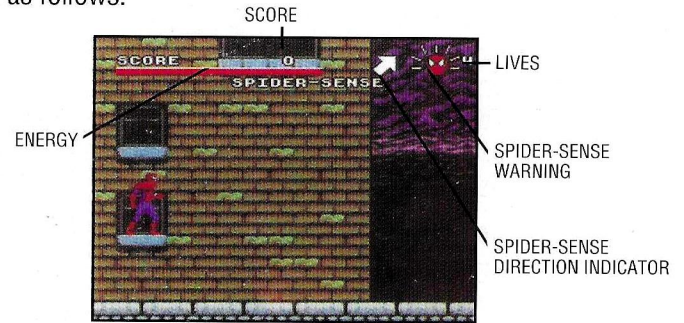


SWING LONGER and LOWER ON A WEB

FIRE WEB BOLT



Spidey's game play information and Spider-Sense appears on the screen as follows:



NOTE:
The Spidey icon in the top right hand corner of the screen and the Spider-Sense Warning only flash when Spidey is near a Security Eye or facing an immediate threat. The Direction Indicator then points out where the Eye is located or where the danger will come from.

NOTE:
•While climbing, the web bolts automatically fire away from the wall.
•If Spidey swings into a wall, while still on his web, he will automatically grip onto the wall.

CYCLOPS

"THE RIDE OF YOUR LIFE!"

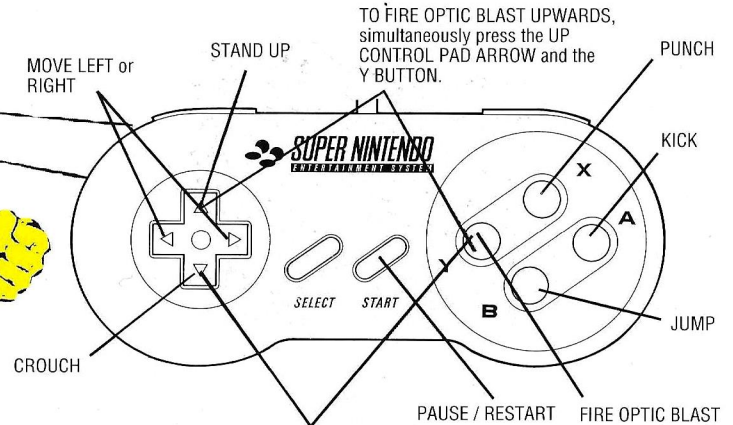
Deep underground, Cyclops first faces a mine cart rollercoaster ride with its own peculiarly shocking attractions: electrified rails, land mines, Genoshan Magistrates, and more!

Survive the white knuckle stuff of round one and get ready to face the five storey high, destruction automation, Master Mold! Can this high-tech bag o'bolts or the X-Men... expire!



CYCLOP'S CONTROLS

Cyclops's control points are as follows:



TO FIRE OPTIC BLAST DOWNWARDS, press the DOWN CONTROL PAD ARROW to crouch and then simultaneously press the DOWN CONTROL PAD ARROW again and the Y BUTTON.



CYCLOPS ON THE SCREEN

The game play information for Cyclops appears on the screen as follows:



NOTE:

The energy bar turns orange if you get the Power Blast pick-up. (See SUPER-HERO PICK-UPS: CYCLOPS on pgs. 12-13)



STORM

"DUNK THE MUTANT!"

Trapped in an underwater maze, Storm's only hope is to find the ceiling exit. To reach it, raise the level of the water by firing Lightning Bolts at the water release valves and the underwater hatches that block your way.



NOTE:

As the water rises what used to be air pockets are now... dead ends!

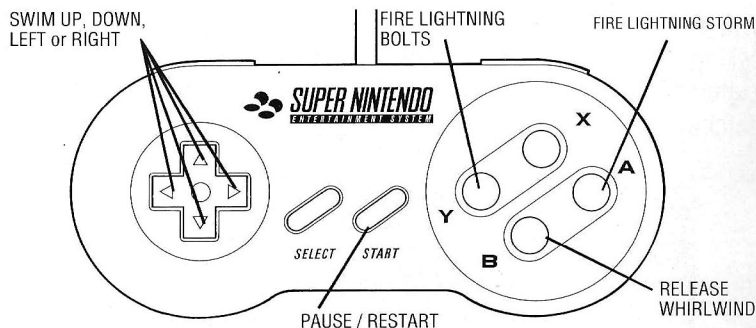
To maintain Storm's air supply, either surface or swim through the bubbles randomly released underwater. Against the perils of the deep, use Lightning Bolts and — if you can find them — Lightning Storms. For defence, blast open oysters. The pearl inside gives you a protective whirlwind.

To escape the second maze, find and smash the glass spheres of Arcade's hydro electric power plant!



STORMS CONTROLS

Storm's control points are as follows:

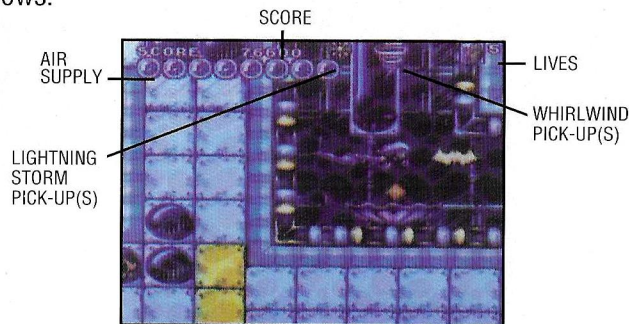


NOTE:

- If you do not press **ANY CONTROL PAD ARROW**, Storm automatically floats.
- You can only fire a Lightning Storm or release a Whirlwind once you have the appropriate pick-ups. (See **SUPER-HERO PICK-UPS: STORM** on pgs. 12-13)

STORM ON THE SCREEN

The game play information for Storm appears on the screen as follows:















NOTE:

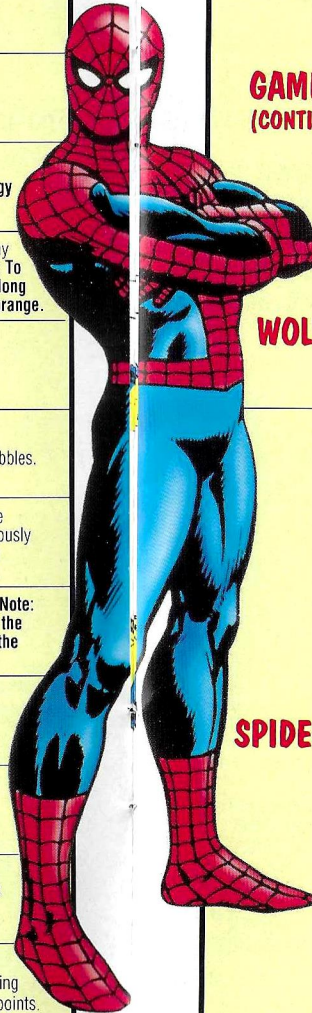
- Storm can have a maximum of eight air supply bubbles.
- The Lightning Storm and Whirlwind pick-up icon(s) only appear once you have the appropriate pick-up(s). (See **SUPER-HERO PICK-UPS: STORM** on pgs. 12-13)














SUPER-HERO PICK-UPS

TO GET ANY PICK UP (EXCEPT CYCLOPS' ENERGY BONUS), TOUCH IT.

CHARACTER	PICK-UPS	EFFECT
CYCLOPS	BONUS LIFE 	Adds 1 life.
	EXTRA ENERGY 	Increase your energy level.
	ENERGY BONUS 	Completely replenishes your energy. Note: To get the energy bonus blast the mine cart.
	POWER BLAST 	Allows you to defeat any enemy with a single optic blast. Note: To his pick-up blast lasts for as long as your Energy Bar remains orange.
STORM	BONUS LIFE 	Adds 1 life.
	AIR SUPPLY 	Increase your supply of air bubbles.
	LIGHTNING STORM 	Gives you the power to release streaks of lightning simultaneously in every direction, devastating everything within close range.
	WHIRLWIND 	Defends you from any attack. Note: To find the pearls containing the WHIRLWIND pick-ups, blast the Oysters.
GAMBIT	EXTRA ENERGY 	Increase your energy level.
	LUCKY STAR 	Each STAR gives you 50 points. Every 100 STARS add 1 bonus life.
	BALL BONUS 	Rolls the doomball backwards and gives you 250 points.
	FULL DECK 	Completely replenishes your stock of playing cards, including 2 Jokers, and gives you 500 points.



CHARACTER	PICK-UPS	EFFECT
GAMBIT (CONTINUED)	PLAYING CARD 	Increases your stock of playing cards by 7. Note: Each defeated enemy reveals 1 PLAYING CARD pick-up.
	BONUS "B" 	Gives you 26 cards and half of your original energy, plus 5000 points.
WOLVERINE	DIAMOND 	500 points.
	BONUS LIFE 	Adds 1 life.
	EXTRA ENERGY 	Increase your energy level.
	BONUS LIFE 	Adds 1 life.
SPIDER-MAN	EXTRA ENERGY 	Increase your energy level.
	SILVER SPIDER 	50 points.
	GOLD SPIDER 	100 points.
	RED SPIDER 	500 points
DIAMOND 	100 points.	



GAMBIT

"CHECKMATE!"

Gambit's up against a super-sized, steel-spiked doomball, rocket powered chess pieces, and in round two, a moving ceiling likely to leave the Cajun worse than southern fried! However, armed with his explosive playing cards — including two jokers that are definitely "wild" — the Louisian's luck is sure to save him in a game with the highest stakes . . . his life!

GAMBIT'S CONTROLS

Gambit's control points are as follows:

TO THROW PLAYING CARDS UPWARDS, press the Y BUTTON and the UP CONTROL PAD ARROW.

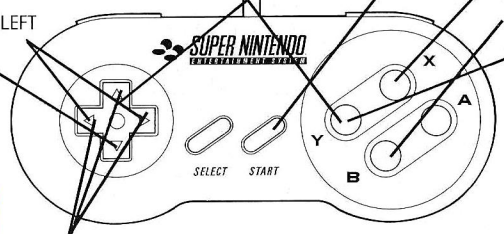
MOVE RIGHT or LEFT
CROUCH DOWN

START / RESTART

THROW JOKER

JUMP

Press to THROW PLAYING CARDS. Hold down to THROW PLAYING CARDS FURTHER FORWARD

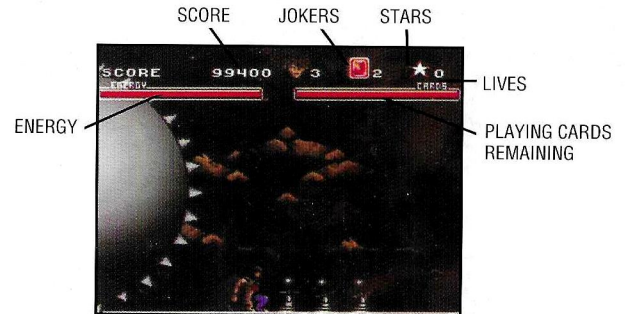


TO STAND UP, press either the UP, LEFT, or RIGHT CONTROL PAD ARROWS.



GAMBIT ON THE SCREEN

Gambit's game play information appears on the screen as follows:



WOLVERINE

"LAUGH 'TILL YOU DROP!"

From robot replicas of the slapstick Super-Villain Obnoxio, to the mutant maniac Apocalypse, Wolverine faces a fun house to be side-splitting! To tap into your mutant regenerative healing powers, take a break from carving clowns and retract your claws.



Waste the big top bad guys and you're in the race of your life with the giant Juggernaut! To slow him down, drop the weights and anvils on him by slashing the support ropes. Enough direct hits, and a well timed attack will permanently scrap this metal head! But, get three hits from Juggernaut or let him pass you . . . and the show's over!

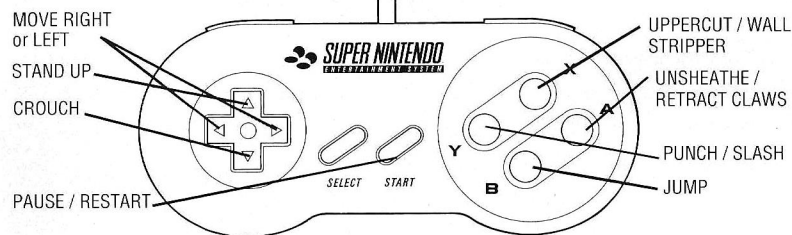
NOTE:
The ball pits
act like quicksand...
with no way out!

NOTE:
To slice through walls,
press the X BUTTON with your claws
unsheathed.



WOLVERINE'S CONTROLS

Wolverine's control points are as follows:



WOLVERINE ON THE SCREEN

The game play information for Wolverine is on the screen as follows:



SPIDER-MAN

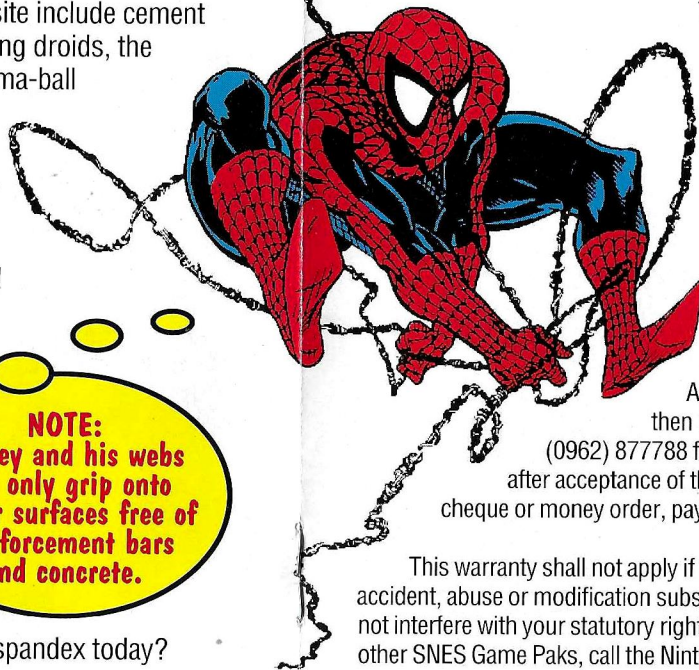
"HIGH RISE HIJINX!"

The attractions of Arcade's "de"-construction site include cement bag hurling "Spider-Slayers," laser-firing welding droids, the pressure-blast emitting Shocker, and the plasma-ball firing, techno-organic N'Astirah! Trash them and you're ready for the real high flying action of life at the top! Lethal winds, the sociopathic symbiote Carnage, and the polymer body-armored, twin-tusked Rhino all wait to send you a Spidey sky-dive to oblivion!

"HUNT THE HIT-MAN!"

It ain't over 'till the hit man's in Sing Sing and it's up to Spidey — with some help on the sidelines — to put him there. Unfortunately, finding Arcade demands defeating a severe case of double vision. Find the real arcade and it's just you, him, and 9mm pistol. Did you put on your bullet proof spandex today?

NOTE:
Spidey and his webs
can only grip onto
girder surfaces free of
reinforcement bars
and concrete.



90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

ACCLAIM ENTERTAINMENT, LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Super Nintendo Game Pak (PAK) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, Acclaim will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

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

ACCLAIM ENTERTAINMENT, LTD.
4 Walcote Place
Winchester, Hants.
SO23 9AP England
Tel: (0962) 877788

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 (0962) 877788 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or money 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 interfere with your statutory rights. For all information on this Game Pak or other SNES Game Paks, call the Nintendo "Hotline" at (0962) 877788.

IN DIE STARTLÖCHER... FÜR DEN MUTANTEN WAHNSINN!

LADEN DES SPIELS

1. Vergewissere Dich, daß der Power-Knopf auf "Off" steht.
2. Lege die ARCADE'S REVENGE Spielkassette in das Super Nintendo Entertainment System ein.™
3. Und schalte den Power-Knopf auf "On".

Danach erscheint die Arcade's REVENGE Titelgrafik und die High-Score Grafik. Um die Vorgeschichte zu lesen, drücke die TASTE START, oder die TASTE B. Um die Textseiten umzublättern, drücke wieder auf die TASTE B. Wenn Du direkt in die Action springen willst, drücke nochmals auf die TASTE START.

BEMERKUNG:
ARCADE'S REVENGE IST NUR
FÜR EINEN SPIELER.



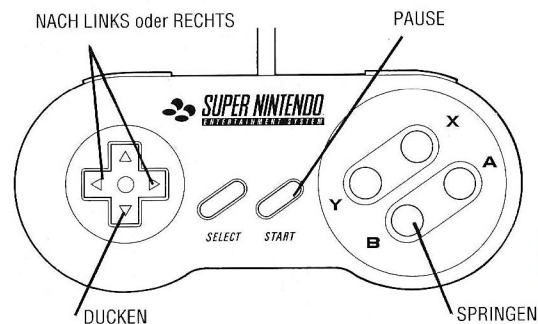
SPIDEY'S RETTUNGSEINSATZ!

Spidey's Spurensucher bringen ihn direkt zum Eingang von Arcade's bizarren Komplex. Um das Sicherheits System zu überwinden, vertraue Deinem Spinnensinn und berühre die Kameras in der Reihenfolge, in der sie blinken.

Wenn Du drinnen bist, drücke die TASTE B, um die Einführungsseiten umzublättern. Wenn Du zu dem Charakter Auswahl Bildschirm wechseln möchtest, drücke die TASTE START.

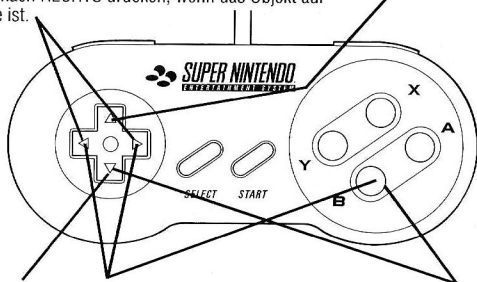
SPIDEY'S BEWEGUNGEN

GRUNDBEWEGUNGEN



KLETTERBEWEGUNGEN

Um an eine Wand, oder irgendein anderes Objekt, auf dem man klettern kann, zu springen, mußt Du, während Du springst, oder in der Luft (schwingend oder fallend) bist, auf Deinem STEUERKREUZ nach LINKS drücken, wenn das Objekt auf der linken Seite und nach RECHTS drücken, wenn das Objekt auf der rechten Seite ist.



Wenn Du an einer Wand, oder einem Objekt hinaufklettern möchtest, drücke auf deinem STEUERKREUZ nach OBEN.

Wenn Du an einer Wand oder einem Objekt hinunterklettern möchtest, drücke auf Deinem STEUERKREUZ nach UNTEN.

Um nach links, oder rechts von einer Wand, oder einem Objekt zu springen, mußt Du auf Deinem STEUERKREUZ nach LINKS und TASTE B drücken, wenn Du zur linken abspringen willst und nach RECHTS und TASTE B drücken wenn Du zur rechten Seite abspringen willst.

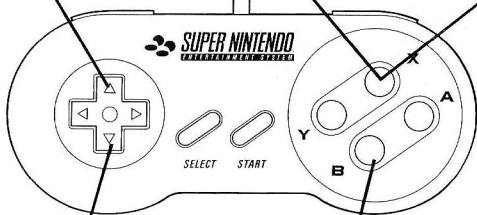
Wenn Du von einer Wand, oder einem anderen Objekt herunterspringen willst, drücke auf Deinem STEUERKREUZ nach UNTEN und TASTE B.

KONTROLLE DER NETZDRÜSEN

SCHWINGE KÜRZER und HÖHER AM NETZ

SCHIEBT EIN NETZ ZUM SCHWINGEN

SPRINGE VON DEINEM NETZ



SCHWINGE NIEDRIGER und LÄNGER AM NETZ

SCHIEBT EINEN NETZBOLZEN



SPIDEY AUF DEM BILDSCHIRM

Spidey's Spielinformation und Spinnensinn erscheint wie folgt auf dem Bildschirm:

PUNKTESTAND



ENERGIE

ANZAHL DER LEBEN

SPINNENSINN MELDER

SPINNENSINN RICHTUNGSANZEIGE



BEMERKUNG:

Der Spinnensinnmelder in der oberen rechten Ecke des Bildschirms, blinkt nur, wenn Spidey in der Nähe einer Kamera, oder in direkter Gefahr ist. Die Richtungsanzeige gibt Dir an, wo die Kamera ist, oder aus welcher Richtung die Gefahr kommt.

BEMERKUNG:

- Während Du kletterst, schießen die Netzbolzen von der Wand weg.
- Wenn Spidey gegen eine Wand schwingt, während er am Netz hängt, haftet er automatisch an der Wand.



CYCLOPS

"DIE FAHRT DEINES LEBENS!"

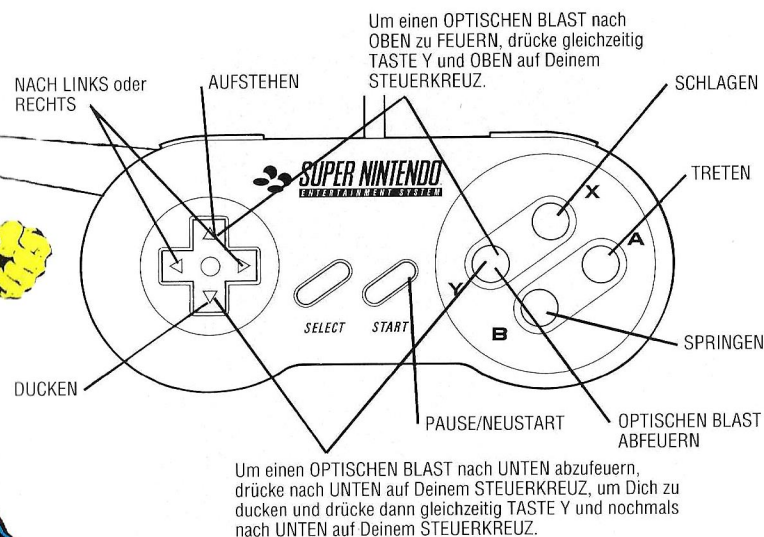
Tief unter der Erde muß Cyclops sich zuerst einer rasanten Fahrt in einem Minenwagen mit besonders haarsträubenden Attraktionen stellen: Elektrische Schienenteile, verschüttete Tunnel und Vieles mehr! Laß Dich überraschen!

Überlebst Du die erste Runde, bereite Dich auf Deinen Kampf mit der 30 Meter großen Zerstörungsmaschine, Master Mold vor! Wer wird diesen Kampf überleben, die High-Tech Maschine oder die X-Men?!



CYCLOP'S STEUERUNG

Cyclop's control points are as follows:



CYCLOPS AUF DEM BILDSCHIRM

Die Spielinformationen erscheinen wie folgt auf dem Bildschirm:



BEMERKUNG:
DEIN
ENERGIESTREIFEN
WIRD ORANGE, WENN
DU EINEN POWER BLAST
GEGENSTAND
AUFHEBST.



STORM

"ERTRÄNKE DEN MUTANT!"

Storm ist in einem Unterwasserlabyrinth gefangen. Wenn sie keinen Ausgang an der Decke findet, ist sie verloren. Um diesen Ausgang zu erreichen, muß sie den Wasserstand verändern, indem sie die Absperrventile und Schleusentore mit ihren Lightning Bolts beseitigt.

Um Storm's Luftversorgung zu sichern, muß Du an die Oberfläche, oder durch die Luftblasen schwimmen. Setze deine Lightning Bolts gegen die Unterwassergegner ein.



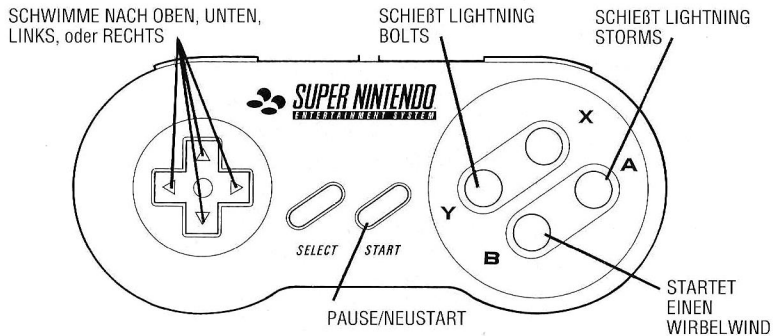
BEMERKUNG:
Wenn das
Wasser steigt werden
aus Luftkammern,
Sackgassen!"

Wenn Du eine Auster findest, öffne sie mit einem Lightning Bolt. In der Auster findest Du eine Perle, sie gibt Dir einen Wirbelwind, der Dich vor Deinen Gegnern schützt.

Um aus dem zweiten Labyrinth zu entkommen, muß Du die Glaskugeln in Arcade's Hydro-Elektrischer-Power-Anlage zerstören.

STORM'S STEUERUNG

So funktioniert Storm's Steuerung:



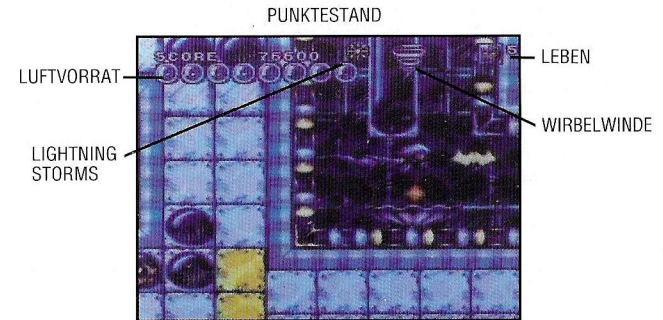
BEMERKUNG:

- Wenn Du auf Deinem **STEUERKREUZ** keine Richtung drückst, treibt Storm mit der Strömung.
- Du kannst einen **Lightning Bolt**, oder **Wirbelwind** nur benutzen, wenn Du vorher den richtigen Gegenstand gefunden hast.



STORM AUF DEM BILDSCHIRM













Deine Spielinformation erscheint so auf dem Bildschirm:



BEMERKUNG:







- Storm kann höchstens acht **Luftblasen** als Vorrat haben.
- Die **Lightning Storms** und **Wirbelwind** anzeige erscheint erst, wenn Du die entsprechenden Gegenstände gefunden hast.

SUPERHELDEN BONUSGEGENSTÄNDE

SUPERHELD	GEGENSTÄNDE	EFFEKT
CYCLOPS	EXTRA LEBEN 	1 Extra Leben.
	EXTRA ENERGIE 	Erhöht Deinen Energie Level.
	ENERGIE BONUS 	Füllt Deine Energie wieder komplett auf. Bemerkung: Um diesen Energie Bonus zu bekommen, mußt Du den Minenwagen zerstören.
	POWER BLAST 	Gibt Dir die Möglichkeit Deinen Gegner mit einem einzigen Optischen Strahl zu zerstören. BEMERKUNG: Der Power Blast hält solange Dein Energiestreifen Orange ist.
STORM	BONUS LEBEN 	1 Extra Leben.
	LUFTBLASE 	Erhöht Deinen Vorrat an Luft.
	LIGHTNING STORM 	Ermöglicht es Dir, gleichzeitig Energiestrahlen in alle Richtungen zu schießen, die Alles in ihrer Reichweite zerstören.
	WIRBELWIND 	Schützt Dich vor Angriffen. Bemerkung: Um die Perlen, die Wirbelstürme enthalten, zu finden, mußt Du die Austern zerstören.
GAMBIT	EXTRA ENERGIE 	Erhöht Deinen Energievorrat.
	GLÜCKSSTERN 	Für jeden Stern erhältst Du 50 Punkte. Für 100 Sterne ein Bonus Leben.
	BALLBONUS 	Setzt den Todesball ein Stück zurück und gibt Dir 250 Punkte.
	NEUE KARTEN 	Füllt Dein Kartenspiel wieder auf. Es enthält auch 2 Joker und gibt Dir 500 Punkte.



UM DAS EXTRA ZU ERHALTEN (AUSSER CYCLOPS ENERGIEBONUS), BERÜHRE ES.

SUPERHELD	GEGENSTÄNDE	EFFEKT
GAMBIT (FORTSETZUNG)	SPIELKARTE 	Du erhältst 7 Karten dazu.
	BONUS "B" 	Du erhältst 26 Karten, die Hälfte Deiner Energie und 5000 Punkte.
WOLVERINE	DIAMANT 	500 Punkte.
	BONUS LEBEN 	1 Extra Leben.
	EXTRA ENERGIE 	Erhöht Deine Energie.
	BONUS LEBEN 	1 Extra Leben.
	EXTRA ENERGIE 	Erhöht Deine Energie.
	SILBERNE SPINNE 	50 punkte.
SPIDER-MAN	GOLDENE SPINNE 	100 punkte.
	ROTE SPINNE 	500 punkte.
	DIAMANT 	100 punkte.



GAMBIT

"SCHACHMATT!"

Gambit muß gegen einen riesigen stacheligen Todesball und raketentriebene Schachfiguren antreten. In der nächsten Runde, versucht Arcade ihn mit einer beweglichen Decke zu zerquetschen. Bewaffnet mit seinen explosiven Spielkarten, muß Gambit um den höchsten aller Einsätze spielen - sein Leben!

GAMBIT'S STEUERUNG

So wird Gambit gesteuert:

UM SPIELKARTEN NACH OBEN ZU WERFEN, DRÜCKE auf dem STEUERKREUZ NACH OBEN und TASTE Y

START/NEUSTART

SCHMEIBT EINEN JOKER

NACH LINKS oder RECHTS

DUCKEN

SPRINGEN

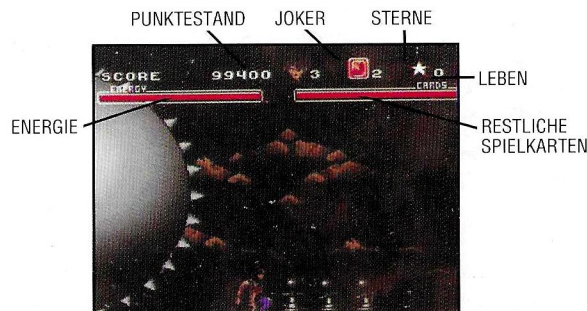
KURZ DRÜCKEN, um SPIELKARTEN ZU WERFEN, LÄNGER DRÜCKEN, um SPIELKARTEN WEITER ZU WERFEN.

UM AUFZUSTEHEN, drücke NACH OBEN, LINKS, oder RECHTS auf dem STEUERKREUZ.



GAMBIT AUF DEM BILDSCHIRM

So erscheinen Gambits Spielinformationen auf dem Bildschirm:



WOLVERINE

"LACHEN BIS DU TOD UMFÄLLST!"

Wolverine muß in einem "Irrenhaus" gegen Roboter und andere sonderbare Ereignisse ankämpfen, die Dich vor lachen nicht zum Kämpfen kommen lassen. Um Deine Mutanten-Heilkräfte zu aktivieren, mußst Du Dich hinsetzen und Deine Klauen einfahren.



Nachdem Du die bösen Kerle besiegt hast mußt Du um Dein Leben rennen. Ein riesiger Juggernaut verfolgt Dich!

Um ihn zu behindern, schmeiße die Gewichte und die Ambosse auf ihn, indem Du die Seile zerschneidest, die sie halten. Wenn Du ihn oft genug triffst, oder eine gut platzierte Attacke landest, kannst Du seinen Metallkopf ankratzen...Triffst er Dich aber mehr als drei Mal, oder überholt Dich, ist die Show vorbei!

BEMERKUNG:

Die Ballkühlen wirken wie Treibsand
• Du kommst nicht aus ihnen heraus!

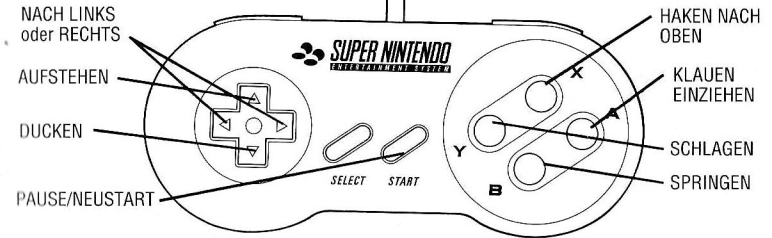
BEMERKUNG:

Um die Wände zu zerschlagen, fahre Deine Klauen ein und **DRÜCKE TASTE X.**



WOLVERINE'S KONTROLLEN

So wird Wolverine kontrolliert:



WOLVERINE AUF BILDSCHIRM

So werden Wolverines Spielinformationen auf dem Bildschirm angezeigt:



SPIDER-MAN

"HIGH RISE HIJINX!"

Die Attraktionen auf Arcades Baustelle sind Kleinigkeiten, wie Zementsackschleudernde Spinnenzerstörer, laserstrahlfeuernde Tragedroiden und der plasmaballfeuernde, technoorganische N'Astirah! Zerstöre Sie und bereite Dich auf das Leben über den Dingen vor! Auf dem Dach, wo schneidende Winde Dir das Leben schwer machen, erwarten Dich der soziopathische Symbiote Camage und das Polymer Body-Armored Twin-Tusked Nashorn, um Dich in die Tiefe und in die Vergessenheit zu schicken!

"FANGE DEN HIT-MAN"

Es ist nicht vorbei, bevor nicht der Hit-Man im Knast sitzt, und es ist Spideys Job, mit etwas Hilfe von seinen Freunden, ihn dorthin zu bringen. Um Arcade zu finden, mußt Du zuerst seine Double besiegen. Wenn Du den echten

Arcade gefunden hast, gibt es nur noch Dich, Arcade und eine 9mm Pistole. Hast Du heute Deine kugelsichere Unterwäsche an?

BERMERKUNG:
Spidey und seine Netze Können nur an Trägern ohne verstärkungen oder ähnlichem halten.



GEWAHRLEISTUNG!

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekkauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wal von Acclaim auf einer Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangel-freien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf eine unsach gemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH, Möhlstrasse 10,8000 München 80

